

Grimório dos Gênios

& outros tratados interessantíssimos

Wanju Duli

2013

Para todos os gênios escondidos

Sumário

Grimório dos Gênios

Capítulo 1: A Dimensão do Poder	7
Capítulo 2: Os Selos de Múltiplos Graus	30
Capítulo 3: A Beleza da Aversão Absoluta	45

Grimório dos Gênios Malignos

Capítulo 1: O Poder da Dimensão	63
Capítulo 2: Os Múltiplos Graus Selados	78
Capítulo 3: A Aversão Absoluta da Beleza	89

As Aventuras da Cartógrafa dos Espíritos	104
---	------------

Grimório das Formas	117
----------------------------	------------

Grimório da Eloquência	138
-------------------------------	------------

Grimório do Leite e do Sangue	156
--------------------------------------	------------

Grimório dos Gênios

Capítulo 1: A Dimensão do Poder

Soneto da Cópia Original

Eu conheci um Deus tão cheio de poder
E nem se comparava à força desse alguém
Que vos fala, pra mim Deuses estão aquém
Esse gênio que sou fez minha fé arder

Lata de tinta, vem, e pinta meu lazer
Proibido, sofrido, esse jogo do além
Imaginário, tu és boa peça, refém,
Quebra-cabeça meu, teu último prazer

Te digo, com certeza és o sopro maior
Que embaralha palavras que sabes de cor
Num reino de palhaços sou o salvador

Giro o dodecaedro com sutil pavor
Um universo criado jamais é pior
Que a cópia dos iguais desse existente amor

GRIMÓRIO DOS GÊNIOS

Por Brisgrar Valonde

Os Cinco Aforismos de Yym:

Wanju Duli

1– Existem mentiras e verdades. A verdade é escrita com sangue. A mentira não é escrita.

2– Um dia um tolo ousou escrever uma mentira. Ele o fez com a água derretida do gelo de seu medo. Suas palavras foram rapidamente esquecidas.

3– Deuses são fortes e eles existem. Eu sou forte, eu existo e, além disso, eu monto quebra-cabeças com os mundos dos Deuses.

4– O senhor que comanda sua própria dimensão será capaz de saltar pelas outras como quem pula corda.

5– O tolo que deseja conhecer os outros mundos sem viver o seu é como aquele que anseia viajar para terras distantes sem antes conhecer sua própria terra.

A Identidade dos Gênios

Não se pode dizer com clareza o que um gênio é, mas é possível dizer o que ele não é.

Um Deus: Seguramente, um gênio não é um Deus. Um Deus é a condição de um ser humano que adquiriu um estado próximo da onisciência. Uma deidade não tem onipotência e não se importa com ela, devido à sua alta sabedoria, fruto da onisciência. Também não possui bondade, pois viu as coisas como são: bondade e maldade são estados da mente, fruto do desejo, e o Deus direciona sua vontade apenas para conhecer e não para sentir.

Um Espírito: Um gênio não é um espírito de humanos mortos ou de animais, plantas, minerais ou elementos, mortos ou vivos.

Grimório dos Gênios

Um Gênio Maligno: O gênio não nasce como gênio maligno, mas ele pode se tornar um. Um gênio maligno seria uma entidade hipotética que devora o senhor do gênio por dentro, numa espécie de simbiose. Em última instância, é possível afirmar que o humano se torna gênio e o gênio se torna humano. O fenômeno só se completa com a *Magia da Inversão*, que pode ser realizada por duas vias: a reta e a tortuosa.

Agora poderemos realizar uma tentativa de apresentar algumas possíveis características de gênios, que podem faltar em alguns e sobrar em outros, o que não constitui critério absoluto de definição.

Critérios Generalistas

1.0: Um gênio nasce juntamente com um ser humano e a ele pertence: contudo, nem todos os povos possuem um gênio designado por nascimento. Também há outra maneira de definir a situação: todos possuem gênios, mas alguns ficam presos em outras partes do corpo e não são reconhecidos pela alma. Nesses casos, é preciso realizar o *Ritual de Subida da Alma*. Um método menos nobre seria arrancar o gênio de outro, processo esse que exige poder superior ao do mago genialista, e é expressamente proibido.

1.1: Um gênio realiza três desejos: o desejo da inocência, o desejo da salvação e o desejo da morte. O primeiro é comumente realizado na infância, pois há 90% de chance de ser perdido na adolescência; ele representa a pureza do desejo da criança sem ser influenciada pelas ideias do mundo. O segundo pode ser realizado em qualquer momento da existência e costuma ser guardado para situações de alto risco. O terceiro só pode ser feito no momento da morte. A alma possui capacidade premonitória para captar o instante do fim da vida e envia o alerta.

1.2: Os gênios são conselheiros e canalizadores de poder: além da realização dos desejos, eles possuem a onisciência dos Deuses, mas somente no interior da mente de seu senhor. Por isso, costumam ser ótimos conselheiros, ao contrário dos gênios malignos, que colocam ideias insanas, paranóicas e destrutivas na mente do humano ao qual

Wanju Duli

pertencem. O gênio é capaz de realizar algumas magias simples e, combinado com outras fontes de poder, será um poderoso aliado.

1.3: Os gênios têm sexo oposto ao do mago.

Exceções Pitorescas

2.0: Ritual de Subida da Alma: esse ritual, que será apresentado em outra seção desse grimório, mostra o processo de contato com o gênio e aquilo que é necessário para mantê-lo perto. Os gênios podem ser pequenos e grandes, mas se crescer demais pode estourar como uma bola de chiclete.

2.1: Um gênio pode realizar um número maior ou menor de desejos: já houve casos de gênios que realizavam apenas dois, um ou nenhum desejo. Também já se ouviu de dois magos com quatro desejos. Conta a lenda que o poderoso Yym chegou a cinco.

2.2: Gênios podem exceder seu poder máximo e se revoltar contra seu senhor: um gênio pode realizar magias assombrosas quando se faz os processos mágicos com dedicação. Contudo, ao se transformar o gênio em gênio maligno existe o risco que o gênio se torne um hospedeiro que cause imensas dores e mate seu mestre.

2.3: Há casos com gênios do mesmo sexo que o dono: isso geralmente ocorre para seres humanos homossexuais. Mas também existem casos de heterossexuais terem gênios do mesmo sexo ou homossexuais com gênios do sexo oposto, além da possibilidade de bissexuais com gênios hermafroditos, dentre diversas alternativas que podem surgir.

Por que a Magia dos Gênios é tão fantástica?

Até então, não existia um método sistemático para explorar a Magia dos Gênios em suas possibilidades mais profundas. As pessoas vivem

Grimório dos Gênios

seu dia-a-dia normalmente e não se dão conta do quão incrível são e do quão grandioso é o potencial que carregam.

Muitas pessoas tratam seus gênios como se fossem bichinhos de estimação e até pode ser assim. Todavia, devo recordar-lhes que esse gênio que existe em cada um de nós é capaz dos feitos mais fantásticos. O gênio em você pode concretizar suas ideias mais sublimes e malucas; tornar as suas fantasias realidade.

A chave para um contato bem sucedido com seu gênio é ser honesto com seus desejos. Você não precisa esconder nada do seu gênio, pois ele saberia mesmo assim; até aquilo que você esconde de si mesmo. Sem mentiras. Sem jogos.

Escreva sua verdade com sangue. Supere o potencial dos Deuses. Conheça a si, toque o universo e rasgue as dimensões como papel. Isso pode ser mais divertido do que parece. Vem, eu vou te mostrar.

Eu posso te mostrar os limites de sua imaginação?

Eu te apresentarei verdades. Eu te darei limites. Limites são necessários para que você possa quebrá-los. Verdades são fundamentais para que você possa questioná-las. Eu não te darei um grimório em branco. Te ofertarei palavras para que você possa riscá-las, fazê-las brilhar, venerá-las ou odiá-las.

Por que esse grimório é tão maravilhoso?

Porque eu, Brisgrar Valonde, sou uma pessoa maravilhosa. Então é natural que eu escreva coisas nobres. Sou uma maga bem sucedida e uma entusiasta da Magia dos Gênios. Se você é um mago genialista tão maravilhoso como eu, irá se beneficiar desses ensinamentos. Então, vamos ao que interessa.

A Balada do Gênio e do Gênio Maligno: Ato 1

Wanju Duli

(O Gênio entra em cena e se dirige para o centro do palco. Volta-se para a platéia)

GÊNIO: Eu posso te dar tudo. Por que me abandonas? Deixas a ti em nome de falsas promessas? Deuses? Liberdade? Felicidade? Que tal uma emoção jamais sonhada? Viver a vida intensamente, sem abrir mão de nada? Eu te dou a minha mão e a minha vida. Isso é pouco? Eu não vou te abandonar, mas eu sou tu; e não o sou. Eu tenho qualidades e defeitos. Possuo mimos e magias. Cores, formas e sabores. Vem a mim. Sou melhor que um doce e também sou o doce melhor.

(Entra o Gênio Maligno e derruba o Gênio).

GÊNIO MALIGNO: Tu és o sonho e eu sou o pesadelo. Eu posso ofertar mais que tu. Eu devoro almas e corações. Já conhecestes essa adrenalina? A sede do perigo e do desafio! Eu não preciso de garantias, de seguranças e salvaçãoes. Eu faço o que faço porque me satisfaz.

GÊNIO: Como vem o poder em meio a tanto anseio desenfreado?

GÊNIO MALIGNO: Sou o poder. Não podes arrancar isso de mim.

GÊNIO: Sou a sabedoria. Não a sabedoria dos Deuses, mas algo ainda melhor. O meu poder e o teu são diferentes porque nossas buscas não são iguais. Eu quero a construção. Tu a destruição. Quem é o gênio?

GÊNIO MALIGNO: Nós não somos inimigos e sim aliados. É preciso destruir antes de construir. Eu quero te mostrar um segredo.

GÊNIO: Fica com teus segredos! Não busco segredos. Eu crio os meus. Vem e me mata. Sinto que quero.

GÊNIO MALIGNO: Tu o queres. Eu o quero. Quando destruí um coração eu o costurei com barbante. Ele ficou mais bonito. Batia num ritmo diferente. Não é belíssimo?

Grimório dos Gênios

GÊNIO: Belíssima é tua cova. E eu a pintei de vermelho.

A Batalha dos Gênios

Naridana é uma construtora. Seus longos cabelos negros lhes tocam os pés. Seu gênio Oo-beh tem duas cores: metade verde e metade amarelo.

Solovro é um destruidor. Não tem cabelos na metade direita da cabeça. Toda a parte direita do seu corpo está levemente carcomida e derretida, fruto do pacto. Seu gênio é grande, mas sua alma é pequena.

– Naridana, você quer me matar para que seu coração pule mais que nunca. Você não sabe que com a magia dos gênios malignos seu coração vai pular tanto enquanto é devorado que até uma batalha parecerá brincadeira. Você temerá a si mais do qualquer monstro sobre esse mundo. E enfrentará qualquer um.

– A refeição de meu gênio será teu corpo e não o meu. Oo-beh, abre tua bocarra e faz teu serviço.

Ambos traçaram selos. Recitaram palavras, números, realizaram movimentos. O nervosismo, a sede da luta.

– Abro uma dimensão – anunciou Naridana – abro duas e três.

– Abro tua alma, eu a rasgo, eu a como.

Naridana fez um movimento com as mãos, traçando os selos no ar, em meio a formas e cores.

– Brilhe!

A Magia que atinge somente a alma

Existe esse tipo antigo de magia que fere somente a alma. Alguns a chamam de magia pura. Essa categoria de magia somente é encontrada no Grimório Arcano Vida Brilhante. Geralmente é dominada pelos magos veteranos. Os jovens costumam se emocionar mais com nomes pomposos, efeitos especiais e batalhas sangrentas. Por isso, damos a eles o que desejam e o que merecem. Um dia talvez descubram que derrubar uma árvore arrancando-a pela raiz é mais rápido e certo do que arrancar-lhe todas as folhas, decepar todos os seus galhos e perfurá-la de todas as formas antes do golpe derradeiro.

Wanju Duli

O cerne da magia é a alma. Esse deve ser o entendimento mais fundamental. Existem muitas técnicas e feitiços para levar uma pessoa a desgraça ou abençoá-la: para curar seu corpo físico ou destruí-lo. Mas os sábios estão cientes de que esse tipo de poder, embora útil, não constitui o objetivo mágico.

Muitos magos se gabam ao conquistar poderes psíquicos impressionantes e que possuem alterações visuais no mundo externo. Isso, a nosso ver, pode não passar de meros truques, de baixa feitiçaria para persuadir os tolos. A magia mais interessante para nós visa a mente.

Por quê? Porque a mente é a ponte que conecta o corpo e a alma. Para ferir verdadeiramente um mago você deve lançar ataques destrutivos para a mente: destruindo suas concepções fundamentais, atacando o psicológico. Chegar até a alma já é um processo mais refinado. Atingindo a mente, o seu adversário pode acabar ferindo a própria alma por vontade própria.

Por isso, antes de lhe mostrar os segredos das grandes batalhas mágicas, nossa simbologia, rituais e técnicas, preciso falar um pouco sobre **filosofia da magia**.

Por que os magos leem tanto?

Porque pessoas que não leem, ou que leram livros ruins, passam conceitos errados ao longo de sua educação. Para corrigir essa falha, recomendamos que você leia bastante. Quando existe uma leitura vasta, você aprende a reconhecer o que é um material interessante. Assim que reconhecê-lo, restrinja suas leituras a poucos volumes que lhe interessa, para estudá-los com afinco.

No começo, você precisa conhecer muita coisa. Depois, deve direcionar seu estudo. No entanto, reconhecemos que há pessoas que não leem ou que leem pouco que também são muito sábias e conseguem extrair essa sabedoria da vivência. Mas essas são exceções.

Grimório dos Gênios

Por que os magos escrevem tanto?

Você precisa escrever para fixar o que aprendeu em sua leitura ou irá se esquecer de muita coisa. Por isso, além de muitos livros, os magos possuem cadernos de estudo para organizar os tópicos mais importantes.

Um dia, você poderá bolar as suas próprias ideias e escrevê-las. Poderá aprender isso com livros, com a prática ou com ambos. Magia pode residir em A, em B ou em A+B. Ou mesmo em letras que você não conhece. Poderá até inventá-las.

Como se pratica magia?

Depende do que você deseja transformar. Você quer praticar a magia para fazer surgir uma maçã diante de você? Para alterar o seu corpo? O mundo lá fora?

Ou será que você deseja transformar a sua mente? Fazer pulsar a sua alma? Pense bem: você deseja uma magia para fazer surgir o colar dos seus sonhos. Mas em vez de se esforçar tanto para tentar obter dinheiro físico, roubá-lo ou materializá-lo diante de você não é muito mais efetivo refletir se você realmente precisa daquele colar?

Caso chegue à conclusão de que não precisa dele, e se você verdadeiramente achar isso – e não somente se iludir e se enganar – você realizou uma grandiosa magia. É algo mais próximo da magia pura do que ilusões baratas: você alterou a sua mente.

É isso o que verdadeiros gênios fazem: analisam a si mesmos e o mundo ao seu redor com diligência, tendo como finalidade encontrar a fonte de sua miséria e alegria. Em algum momento você vai descobrir que até fazer magias mentais para lhe dar pequenos prazeres ainda é pouco. Você precisa entender o papel da felicidade e da miséria, os giros da vida. É esse tipo de sabedoria que é fundamental para obter o poder:

Wanju Duli

quando você se dá conta que não precisa dele. Ou ao menos não da forma que imaginava.

Adquira a magia para aniquilar a magia.

A prática da Magia dos Gênios

O Grimório dos Gênios ensina a Magia dos Gênios num nível elementar. Em suma, magia básica. Por isso, lidaremos com conceitos principalmente visuais, como magia cerimonial, simbologia e uma série de nomenclaturas, algumas que posteriormente você irá entender que não eram tão necessárias quanto imaginava.

Introdução ao Ritual de Subida da Alma

Para utilizar a Magia dos Gênios em todo o seu potencial você precisa de – adivinhe – um gênio! Não é impossível realizá-la enquanto você ainda não tem contato com seu gênio, pois você poderá beneficiar-se de nossos alfabetos mágicos, de nossos selos e de nossa filosofia. Ainda assim, como passo fundamental para ousar mais longe, recomendamos que busque esse grau de conversação.

O gênio fica enrolado em sua alma. Se você ainda não conversou com seu gênio, significa que ele se enrolou em outra parte dentro de seu corpo e ficou por lá. Está na hora de acordá-lo de seu longo sono.

Na sua alma reside todo o seu potencial mágico. Mesmo assim, só é possível acessá-la através dessa conexão alma–mente–corpo. É preciso ter a chave e a fechadura para chegar ao outro lado.

Embora o corpo do seu gênio esteja escondido dentro do seu, a mente dele possivelmente está vagando em outras dimensões enquanto dorme. Por isso, para recuperá-lo é preciso acessar essas dimensões.

O que é uma dimensão?

Grimório dos Gênios

A mente, a alma, o espírito, todas essas existências dentro de nós, que não fazem parte do corpo físico mensurável, costumam vagar em outros planos de existência. Um plano é constituído por dimensões. Algumas vezes utilizamos os dois termos como sinônimos, até porque há casos de planos com uma dimensão mais forte que é praticamente uma dimensão em si.

Nós acessamos essas outras dimensões fora de nosso tempo e espaço quando ocorre alteração do estado de consciência. É uma influência completamente mental. Contudo, claro que podemos realizar algumas atividades do lado de fora que influenciem o cérebro para que possamos atravessar a ponte até a alma com mais rapidez. Com o tempo, você aprende a atravessar os caminhos dimensionais através de atalhos mentais, e rituais elaborados já não serão tão necessários.

Mas como aqui falamos da magia básica, iremos te passar métodos mais simples e bem efetivos. Até divertidos e estimulantes, para ativar a sua imaginação.

A alma existe? Uma dimensão existe? Números existem? Meu amigo, isso não interessa. Se você se enrolar em tais pensamentos, cairá na armadilha dos gênios malignos.

Meditação para o despertar do gênio

Tome um banho. Deixe que a água toque em todo seu corpo. Depois disso, deite-se sem roupas ou com vestimentas leves.

Toque em cada parte do seu corpo, procurando seu gênio. Comece pelos dedos dos pés e vá procurando. Suba e desça quantas vezes for necessário, com movimentos leves e carinhosos.

Aos poucos, intensifique os movimentos. Massageie seu corpo, com toques ora leves, ora vigorosos. É importante manter esse equilíbrio para que nem sinta sono e nem perca a concentração. Encontre a medida ideal.

Wanju Duli

Permaneça quanto tempo for necessário. Se não encontrá-lo, repita a operação em outro horário ou dia.

Conforme o busca, poderá sussurrar para ele. Chame-o, diga o quanto precisa dele, conte seus motivos. Diga para que acorde.

– Desperta, meu gênio. Revela-me teu conhecimento. Mostra-me teu poder.

Repita para ele essas palavras enquanto o busca. Você irá sentir uma energia diferente percorrendo seu corpo quando encontrá-lo. Poderá experimentar uma grande emoção ou enorme paz.

De fato, sabemos que resultados de meditações são muito subjetivos. Alguns experimentam o corpo formigando, outros ficam tranquilos, há os mais agitados, aqueles que experimentam um êxtase inimaginável! O importante é que somente você poderá dizer quando achou seu gênio.

Só que quando encontrá-lo ele ainda estará adormecido. Aquele é o contato com a energia “física” do gênio. Para comunicar-se com ele e acordá-lo é preciso realizar um mergulho dimensional.

Deverá manter uma das mãos na região do seu corpo na qual o gênio se localiza. Enquanto isso, concentre-se. Envie energia para o corpo do gênio através da projeção de sua mão. Tente localizar para onde foi o corpo astral dele.

A partir daí, deverá se ocupar em alterar o seu estado de consciência, conectando-se ao mesmo nível vibracional da mente do gênio. Para facilitar o processo, principalmente se não está acostumado a esse tipo de mergulho mental profundo, utilize a seguinte visualização:

Visualização do Abraço nas Entranhas

Grimório dos Gênios

Você está agora no interior do seu corpo. Imagine seu corpo por dentro. Veja seu sangue correndo em suas veias. Contemple seus órgãos internos. Caminhe sobre eles. Agora você é bem pequenininho e poderá passear por lá.

Se desejar, pegue uma carona em suas artérias e nade juntamente com o fluxo sanguíneo. O que importa é chegar até a parte do seu corpo na qual você está tocando, para se comunicar com o gênio.

A jornada pode ser difícil. Enquanto viaja, reflita sobre seu desejo de comunicar-se com seu gênio. Do quão feliz ficará quando vê-lo.

E, finalmente, o momento do reencontro! Se ele ainda estiver dormindo, você precisará de alguma estratégia genial para acordá-lo. Deverá ser criativo. Gênios adoram desafios mentais estimulantes.

Pode ser que seu gênio seja bonzinho e carinhoso ou tenha uma personalidade explosiva. Nosso gênio costuma ter algumas semelhanças com nossa própria personalidade, então será quase como deparar-se com nossas próprias teimosias. Se o gênio estiver confortável e enrolado em alguma parte de seu corpo e não desejar sair, será boa hora para lembrar-se quais seriam as coisas que te incentivariam a deixar aquele lugar.

Quando vocês finalmente fizerem as pazes ou chegarem num acordo, chegará a hora do abraço. Nesse instante, ele encontrará a sua alma uma vez mais e se enrolará nela. E você poderá voltar.

Ritual de Celebração do Retorno

Abra seus olhos. Levante-se. Beba um copo d'água para aterrar as energias gastas no processo de meditação e visualização.

Marque um horário. Pode ser naquele mesmo dia ou no dia seguinte, mas faça isso o quanto antes.

Wanju Duli

Prepare seu altar. Decore-o como desejar. Você mesmo pode escolher vestir uma roupa especial para a ocasião. Sente-se confortavelmente, com vestimentas leves e limpas. Acenda uma vela e um defumador. Ou, se desejar, apenas coloque um pouco de óleo essencial na vela para sentir o odor.

Esse será um encontro festivo de amigos, então pode abusar nas cores vivas e alegres. Não se esqueça da comida e da bebida! Sirva suco, chá, refrigerante ou o que achar que agradará mais seu gosto e o do seu gênio. Peça sugestões a ele! Busque também um sanduíche, chocolate ou o que gostar mais de comer.

Sugiro que você escolha bebidas e comidas diferentes das que come no dia-a-dia. Pode ser algo bem simples, mas que seja novo para dar um toque especial. Então prepare sua agradável festinha, talvez com salgadinhos e docinhos, com a janta que esquentou de ontem, não importa!

É o momento de vocês dois se conhecerem melhor. Pergunte o nome do seu gênio. A forma dele, a cor, as preferências, os poderes. Anote tudo no seu caderno de estudos ou num caderno especialmente designado para a Magia dos Gênios.

Mas lembre-se: mesmo que vocês possam ser muito parecidos, seu gênio não é você. Ele é como um amigo inseparável que mora dentro de você e aumenta seu poder mágico quanto mais você fortalecê-lo.

No final do ritual, masque um chiclete para dar energias ao gênio. Chicletes são os alimentos preferidos dessas criaturas, mas caso você não goste muito de chicletes ou seu gênio tenha um paladar diferenciado, conversem sobre isso e cheguem num acordo.

E agora que vocês estão juntos...

Você deverá alimentá-lo regularmente com comidas físicas e também com conversas. Masque chicletes e não se esqueça de fazer bolas bem

Grimório dos Gênios

grandes com eles! Gênios adoram belas e redondas bolas de chiclete, seja de menta ou tutti-frutti.

E, novamente, caso não tenha chicletes, de vez em quando oferte uma porção de sua comida para ele: “Essa última mordida foi em homenagem a você, amigo!” ou mesmo coloque oferendas em seu altar regularmente.

Um gênio não é fortalecido energizando-se uma estátua ou objeto que o represente. Ele fica mais forte com conversas. Bata um papo amigável com ele de vez em quando. Pode ser qualquer coisa. Se preferir algo mais formal, prepare meditações ou visualizações para esse contato. Caso opte por uma conversa amigável nessa dimensão, apenas converse, falando alto ou mentalmente.

Note: não é mais “nobre” ou “melhor” você atingir outros planos alterando sua consciência para contatá-lo. Isso é possível e interessante, mas também valorize o plano no qual você vive; sua consciência do dia-a-dia. Recorde-se do Quinto Aforismo de Yym!

Algumas pessoas não têm a impressão de “estar fazendo magia” quando não ocorre alteração do estado de consciência. A alteração é um gatilho que facilita muito para certas operações, mas não é indispensável para todas elas.

... e isso é tudo?

Mas é claro que não! Estamos apenas começando. Esse foi somente o contato inicial.

Como foi dito, para manter a conversa fluindo, invente novas visualizações nas quais você e seu gênio passeiam no campo ou sob uma montanha. Ou mesmo num cenário mais urbano. Não importa onde seja, contato que inspire vocês e funcione. Ou simplesmente não imagine nada e converse com ele no seu mundo enquanto anda de ônibus, está caminhando, faz um piquenique, etc.

Wanju Duli

Você já sabe como fortalecer a existência dele. Agora irá aprender como utilizá-lo para propósitos mágicos. Antes disso, uma breve observação:

Como interromper o contato com seu gênio

Se um dia você desejar diminuir o contato com seu gênio para utilizar outro sistema de magia, não se acanhe e faça isso. Avise a ele que poderá voltar a dormir num cantinho do seu corpo enquanto você realiza outros trabalhos. Alguns gênios vão adorar a notícia de serem liberados de serviço e poderem tirar mais alguns cochilos nas outras dimensões. Outros podem ficar emburrados, mas não se preocupe, pois os gênios estarão sempre lá no seu corpo aguardando um futuro chamado.

O Gênio Mágico

Agora que você está tranquilo em saber que seu gênio não ficará chateado com você e é um amigo fiel – embora meio pentelho às vezes – poderá dedicar-se a fortalecê-lo com tranquilidade e confiança. Mesmo que você passe meses ou anos sem utilizá-lo outra vez, **nem você e nem ele irão se esquecer do que aprenderam.** O poder que você deu para seu gênio e que cresceu em você não poderá mais ser arrancado.

Existem diferentes categorias de gênios e você deverá descobrir a que categoria mágica pertence o seu para explorar sua potencialidade e direcionar seus treinos. E além dos treinos clássicos, sempre é possível aliar o trabalho com os gênios combinando-os com outras técnicas.

As Seis Categorias de Gênios

O Cubo da Vaidade é um artefato mágico que poderá ser lançado para despertar um poder aleatório do gênio no momento da batalha. Todos os gênios podem vir a alcançar algum nível desses poderes, mas se especializam em um ou no máximo dois.

Grimório dos Gênios

- 1– Gênio Pesado: personalidade forte
- 2– Gênio Leve: gentileza
- 3– Gênio Gigante: imenso poder mágico
- 4– Gênio Anão: habilidade de ocultar potencial de poder
- 5– Gênio Aromático: poder de sedução
- 6– Gênio Venenoso: gênio expele substância tóxica

De acordo com a personalidade do gênio, um poder específico pode ser automaticamente moldado nele. Um gênio pesado pode atacar com mais força física, mas é menos ágil. Um gênio leve é veloz, mas tem pouca força bruta.

Os gênios de grande porte costumam ser encontrados entre os destruidores, que inflam seus gênios malignos para intimidar o adversário. Caso o mago deseje sempre manter o gênio na sua forma pequena original isso também pode representar um potencial desconhecido de poder mágico que não está exposto do lado de fora.

Devido à *Magia da Ligação* pode haver problemas em um contato direto e o gênio pode usar essa arma ao seu favor através da manipulação química dos odores do corpo. Por outro lado, isso também pode causar cheiros ruins com o propósito de repelir.

Embora os cubos existam, há pouquíssimos relatos de magos que os utilizam em batalha. Essas categorias de gênios não são facilmente manipuláveis, pois são resultado de longo treinamento. Outras características como cores, textura, etc, podem não ter influência direta no poder mágico. O gênio também pode utilizar algum acessório como canalizador de poder.

O Treinamento

Para treinar o seu gênio para batalha, o mais importante a entender é que a destruição mais efetiva de um mago consiste na aniquilação de seu gênio e de sua alma. Focar em ferimentos físicos no mago é uma luta

Wanju Duli

para quem não deseja matar o outro. Por isso, “maldições” dessa natureza não costumam ser muito efetivas.

A Magia dos Gênios está totalmente focada em fazer com que seu gênio proteja sua alma, enquanto a Magia dos Gênios Malignos estimula o gênio maligno a consumir a própria alma. São duas técnicas completamente diferentes, o que torna o treinamento das duas vertentes bastante diferenciado.

Portanto, entenda que a Magia dos Gênios é uma magia principalmente defensiva (como no caso da MEP). Há uma alma para proteger. No caso dos destruidores, o gênio maligno se torna a própria alma e o corpo. Sendo assim, não há mais nem corpo e nem alma que precisem ser protegidos, o que resulta ao mesmo tempo numa fraqueza e numa força: basta atacar o gênio para destruir a fonte de poder; em compensação, a entidade terá poucos pontos fracos e, não tendo mais uma alma a proteger, pode se focar totalmente nas magias de ataque.

Para atacar um construtor é importante mirar nos olhos e na boca, de onde saem a alma e o gênio, respectivamente. Para o destruidor a magia se foca completamente na boca.

Técnicas Mistas

Os construtores também se tornam exímios magistas de ataque quando combinam os gênios com outras técnicas também encontradas aqui no Grimório dos Gênios. As técnicas mais avançadas envolvem alta meditação, mas não é delas que vamos falar agora.

Há magias interessantíssimas que lidam com divinação, como as cartas de Crava. Também é dito que as técnicas encontradas em Samerre e Tecraxei são as melhores para combinar com os gênios, algo que eu particularmente discordo. Segundo a linha que sigo, a Magia dos Deuses de Samerre é completamente contrária à Magia dos Gênios, e a fama da magia tecnológica de Tecraxei surgiu principalmente devido a boatos de destruidores das sociedades secretas de elite que combinavam tecnologia

Grimório dos Gênios

com gênios malignos – o que me parece absurdo, já que falar de destruidores e tecnologia é quase como falar de leite e cerveja.

Eu considero a Magia dos Gênios um sistema completo. Portanto, não precisamos nem mesmo de Crava, já que possuímos nosso próprio sistema divinatório envolvendo jogos de quebra-cabeça.

A simbologia de Sinabil também é diferenciada da nossa. Poucos são os habitantes daquela terra que lidam com os selos tridimensionais. E no nosso caso existe um trabalho forte em cima disso.

Primeiro iremos estudar um pouco sobre nosso sistema de quebra-cabeça e selos tridimensionais aplicados à Magia dos Gênios para só depois analisarmos como funcionam os processos de evocação envolvendo as entidades combinadas a tais técnicas.

Quebra-cabeça dos Grimórios

De fato, existem pistas sobre como nossos jogos se encaixam. Grimórios antigos já mencionavam o encaixe de todas as coisas. Essa brincadeira já foi repetida diversas vezes e já não se sabe o que é verdade ou mentira. Mas há o seguinte poema:

Anseio descobrir como meu mundo
Nasceu, se mantém e como ele morre
Faz diferença? Vai e toma um porre
E brinca de magia, moribundo

Ao mesmo tempo, desejamos contemplar o encaixe das coisas porque é belo. Mas será que o desencaixe e o caos também não possuem seu encanto? Algumas vezes as coisas precisam estar no lugar errado para parecer certo.

Por isso, nosso quebra-cabeça não se encaixa em nenhum lugar e, ao mesmo tempo, encaixa-se em todos. São caixas sem tamanho ou

Wanju Duli

destinatário. E, como a quarta categoria dos gênios, “possuem potencial mágico desconhecido”.

Introdução aos Selos Tridimensionais

Além do trabalho com os selos de duas dimensões de espaço, exploramos aqueles com três dimensões. Quando trabalhamos com selos multidimensionais, utilizamos selos com as três dimensões de espaço que podem cruzar outros planos astrais. Contudo, os destruidores utilizam selos multidimensionais bagunçando mais um pouco as dimensões de espaço e tempo desse plano, o que nós consideramos um atrevimento pretensioso. Eles deviam saber que um selo com mais ou menos dimensões não é superior ou inferior. Um mago poderoso pode despedaçar um selo multidimensional com um selo de apenas duas dimensões. Magos podem ser arrogantes, mas não admito que sejam estúpidos!

Os jovens estão preocupados com competições de rapidez, com efeitos mirabolantes e fisicamente destrutivos. Eles não sabem onde reside a verdadeira força.

Detalharemos o uso de selos de várias dimensões no próximo capítulo. Por enquanto, poderemos elaborar um pouco mais os princípios da evocação.

Evocação do Gênio

Na maior parte do tempo é possível comunicar-se com o gênio sem a necessidade de exteriorizá-lo. Com treino se aprende a mostrá-lo mais rapidamente.

É recomendável sempre utilizar pelo menos um selo de ataque e um de defesa. Antes de uma batalha, é bom estabelecer em torno de si alguma forma geométrica com possíveis palavras de poder. No Capítulo 2 falaremos sobre as formas e a respeito dos alfabetos. Um selo utilizado

Grimório dos Gênios

para ataque e outro para defesa possuem formas particularmente diferenciadas.

Chama-se o gênio com espada, acessório de poder ou mãos vazias. Ele sai pela boca, o que exige algum grau de maestria em exercícios respiratórios. O Grimório dos Gênios é utilizado nas escolas de Creemah para crianças a partir dos 13 anos. Antes disso, elas já terão desenvolvido as técnicas de respirações e projeção de energia pelas mãos. Por isso, não iremos detalhá-las por aqui. Apenas recapitular.

Exercícios “Sorvete de Chiclete”

As crianças chamam assim aos exercícios fáceis como o clássico “Mera” que, em suma, não serve para absolutamente nada, já que todos os construtores os conhecem. Em relação aos exercícios respiratórios ocorre algo parecido. Ao nascer, respirar já é natural para nós. Mas na magia a respiração ocorre de forma ligeiramente diferenciada.

Respiração Lenta: contagem de 1 a 4 para inspiração e essa mesma contagem para expiração.

Respiração Mista: expirações fortes no começo, seguidas de expirações fracas

Respiração Vigorosa: ritmo respiratório aumentado durante toda a jornada.

O último é o mais complexo de fazer, exige treino, e não permitimos que as crianças brinquem com isso. Embora comandar a respiração pareça fácil, eis uma das chaves para alteração de consciência e para os futuros exercícios de magia avançada.

A manipulação energética pelas mãos envolve principalmente a mudança de atitude mental, muito mais do que um treino físico. É ter a habilidade de construir a ponte entre corpo e alma, para conectar dimensões. Pois não é a respiração também uma ponte? Utilizar exercícios físicos e visuais aqui fora é um bom truque para impressionar o lado de dentro. Magos poderosos nem mesmo precisam de espadas,

Wanju Duli

palavras, mover as mãos ou alterar a respiração. Mas quanto a esses, não cabe falar nesse grimório.

Um Estudo Sistemático

Para quem dá seus primeiros passos na magia, dizemos: construa uma base forte para a edificação inteira não desabar. Isso significa: compreender o que a magia é e o que ela não é; para que ela serve, como utilizá-la com sabedoria e o que é usar a magia de forma estúpida. É buscar entender o conceito de dimensão na teoria e senti-lo na prática. É treinar exercícios energéticos com plantas e minerais. É conhecer as letras do alfabeto e os números para extrair energias dessas ferramentas.

Se você não conhece essas respostas, seria ridículo prosseguir. Seria como brincar de carrinhos ou de bonecas sem ver o menor sentido em mexer com coisas falsas, com réplicas da realidade.

Mas o mago sábio consegue entender que seu corpo é a réplica e sua alma é a realidade. Que o mundo é a ilusão e sua mente a construtora e destruidora de ilusões. Ao mesmo tempo, utilizamos a réplica do corpo como poderoso aliado e a alma, que é tida por muitos como imaginária, é exatamente o cerne do poder: a fonte criadora.

Paradoxalmente, podemos afirmar que todas essas coisas são verdadeiras, mesmo as ilusórias. E também que mesmo as verdades são imaginações e construções mentais. É num mundo assim que a magia acontece e não poderia deixar de acontecer.

Você precisa simplesmente viver a magia, ser a magia, sem tanta filosofia. E há momentos em que você não precisa ser nada, pois não há nada para ser. E para entender isso, quem sabe precise voltar para os livros, pois estará inventando muitos “certos” e “errados” nas suas receitas de universos.

Grimório dos Gênios

Você deve estabelecer práticas e estudos sistemáticos como motivação provisória para depois se livrar delas e não tomá-las como absolutas.

“O que é teoria? O que é prática? O que é caminho? O que é o mapa de um caminho?”, quando você deixa de fazer essas perguntas, está no “caminho certo” – se me permite o trocadilho. Nossa lógica deseja criar artifícios, ilusões para separar o corpo da alma, para encaixotar e classificar, mas não permita. Nós dividimos as coisas em categorias para ensinar as crianças. Os adultos devem aprender a conviver com a beleza da diversidade, as palavras que se enrolam e fazem amor.

Capítulo 2: Os Selos de Múltiplos Graus

Dos conceitos que podem ser negociados

A barganha astral não é somente recorrente, mas sapiente. A engenhosa artimanha daqueles que penetraram os confins da cartografia dos espíritos.

Conceitos são apenas conceitos. Palavras são apenas palavras. E eu, em minha ousadia, explico cada um deles por intermédio de conceitos e palavras. Com linha e agulha costuro esse casaco tão cheio de lã para me aquecer numa noite escura e silenciosa, desprovida de definições.

Eu te digo, e não poderia deixar de dizer, que a existência está repleta de verdades abstratas e de abstrações verdadeiras. Eis um mundo de silêncio e mistério, quando há somente sono e estrelas. Pela manhã, há a luz vermelha e o som daqueles que pulam. Eu pulo. Eu emito a luz vermelha.

Eu não negocio esse salto gigantesco que agarra o céu. Não venderia a luz do meu corpo nem pelo abraço mais terno de Deuses. Mas todo o resto pode ser negociado. Lembre-se disso.

Eletrcardiograma Psíquico: a contagem das batidas

Na magia o certo e o errado somente são definidos pelas batidas do coração. A medida dos potenciais elétricos poderá resultar em quadros excelentes, satisfatórios e neutros.

Batida Excelente: aquela que acelera.

Batida Satisfatória: aquela que nem acelera e nem desacelera.

Batida Neutra: aquela que desacelera.

Grimório dos Gênios

Na maior parte do tempo mantemos a batida satisfatória. Deve ser assim, para não gerar potencial de morte, embora existam notáveis exceções em que tal potência é desejável. Elas serão explicadas.

A batida excelente é a mais buscada, pois resulta em forte potencial de vida. A Magia dos Gênios sempre prefere a vida.

A batida neutra pode gerar inatividade e estado de mofo. Contudo, se bem empregada, ela leva à porcentagem.

Analisemos a porcentagem em cada uma delas:

80 % a 95%: a batida excelente opera nessa frequência e não poderá excedê-la.

60% a 80%: a batida satisfatória se encaixa nessas medidas.

5% a 60%: a batida neutra aqui se encontra e não poderá ser mais lenta.

Quando realizamos magia em nossa dimensão e em nosso estado comum de consciência, operamos na batida satisfatória (0,6–0,8), que atua no espectro da luz visível.

Ao acelerarmos a respiração, e consequentemente os batimentos, podemos penetrar em outro estado de consciência em 0,8–0,95, em ultravioleta.

Ao diminuirmos respiração e batimentos, estamos em 0,05–0,6, nos estados de infravermelho.

Símbolo da Batida Excelente: abelha

Símbolo da Batida Satisfatória: humano

Símbolo da Batida Neutra: cobra

As diferentes colorações e radiações do espectro surgem no cérebro do mago no instante da alteração de consciência. Em exercícios de

Wanju Duli

visualização é possível realizar a manipulações das cores e imagens que se formam na retina e, a partir disso, induzir o estado alterado.

Dizem que os daltônicos possuem grande poder de atingir dimensões exóticas e excelentes. Há relatos de destruidores que induziram variações de estados do daltonismo em si para aumentar o poder. A magia dos destruidores opera nas faixas proibidas:

Batida Magnífica: de 95% a 99,9%

Batida Intolerável: de 5% a 0,01%

Qualquer batida que opere entre esses intervalos de porcentagem resulta em morte. Dizem que os destruidores são capazes de fazê-lo devido à alteração física e astral do coração, que é parcialmente devorado pelo gênio maligno. Quanto mais o gênio maligno se apropria do corpo do mago, mais longe ele poderá chegar nas batidas magníficas e intoleráveis. Isso resulta em aumento terrível de potencial mágico. Realizar esse feito é, obviamente, uma estupidez.

Através da Magia da Potência o construtor poderá exceder momentaneamente o seu limite (até 96% ou até 4%) sem morte. A assustadora Magia da Potência Destruidora teoricamente permitiria operar em 0% e 100%, mas trata-se de uma técnica completamente hipotética. Essa seria a maior força dos destruidores, mas também sua maior fraqueza. Uma alteração certa no cálculo da potência pode gerar explosão de coração – ou endurecimento – e morte imediata, que resultaria na Magia da Potência de fogo e gelo, respectivamente. Essa magia será analisada mais precisamente nos capítulos seguintes.

Das linhas, pontos e suas derivações

Observamos previamente no gráfico do eletrocardiograma uma série de linhas e pontos que formam desenhos regulares e irregulares. Até mesmo as curvas podem ser interpretadas como linhas e pontos muito próximos. Mas o que esses padrões representam?

Grimório dos Gênios

Eles podem ser retratados numa superfície de duas dimensões, tendo como finalidade mostrar o que se passa no coração no instante das mudanças de estados alterados. Imagens simbólicas desses estados são apresentadas nos selos mágicos.

O ponto é o princípio de tudo. Seu símbolo é a estrela. Muitos pontos reunidos em sequência formam a linha, que possuem como símbolo o asterismo, pois atuam como o abraço das estrelas. Cada polígono é uma combinação de asterismos, o que forma uma constelação. Portanto, chegamos às seguintes correspondências:

Ponto: estrela

Linha: asterismo

Polígono: constelação

Posteriormente analisaremos o simbolismo dos poliedros e seu emprego nos selos tridimensionais. As nossas cinco estrelas são símbolo dos cinco desejos de Yym, que formam um simplexo quadrimensional, com seus cinco vértices (estrelas). Mas esses conceitos são analisados em outros grimórios de magia avançada.

Para nós, o importante será compreender os fundamentos. Através de uma boa compreensão das bases da magia, o entendimento a respeito de conceitos e aplicações mais complexos será facilitado.

Composição de Símbolos

Em selos de construtores existem símbolos que se repetem. O significado de alguns deles foi perdido. Há aqueles que possuem interpretações duvidosas, enquanto certas imagens são mais claras.

Olho: é através dele que a alma pode escapar. Para protegê-lo foi desenvolvida a Magia do Escudo Prismático, que gera um escudo protetor de certa cor do espectro, com base num estado alterado determinado (reflexo das batidas daquele coração). A MEP será detalhada mais adiante.

Wanju Duli

Lábios: o gênio sai pela boca, então é comum existir o simbolismo dos lábios retratados em selos, ou lábios em forma de coração.

Coração: corações costurados, destruídos, com a metade direta e esquerda de cores diferentes. Corações são mostrados em variados tamanhos, normalmente perto de cobras e abelhas para simbolizar o ritmo das batidas, já que a abelha enxerga o ultravioleta e a cobra o infravermelho. Dizem as lendas que existem algumas combinações exóticas de animais em outras terras capazes de enxergar espectros ainda mais improváveis. Muitos deles foram dissecados no passado a fim de ser observada a estrutura de seu coração que permitia tal feito.

Quebra-cabeça: peças de quebra-cabeça, especialmente aquelas retratando olhos, corações, mapas, polígonos e poliedros. Realizar uma magia significa a capacidade de reproduzir o instante em que todas as peças do quebra-cabeça se encaixam (respiração, batidas do coração, concentração, visualização, intenção, etc se harmonizam e potencializam).

Cabelos: representam algo morto em nós, e a beleza da morte. É o antagonismo do olho, símbolo da alma. A potência da nossa parte morta é encontrada na Magia de Fios, técnica antiga e difícil de ser utilizada, exatamente pela sua “não-vida”. Significa colorir os cabelos para atacar pela morte. O Símbolo da MF é um zumbi de cabelos tingidos.

Mapa: geralmente nossos mapas retratam mares e terra, como uma metáfora para mostrar os nossos órgãos internos e os caminhos que precisam ser percorridos no interior do corpo, por intermédio da mente, para atingir determinados objetivos mágicos. O corpo precisa ser conhecido e preparado para que, pela ponte da mente, se chegue até a alma e a magia se complete.

Gênios: são mostrados nas imagens em diferentes cores e com expressões fantasmagóricas, tendo a forma de uma lágrima. Afinal, a lágrima que escorre dos olhos representa o gênio abraçado à alma, já que é através dos olhos que a alma se move.

Grimório dos Gênios

Alfabetos: alguns alfabetos são muito antigos e não se sabe o significado exato das expressões idiomáticas. O alfabeto utilizado para o idioma creemah, o mais falado entre os construtores, utiliza algumas letras semelhantes, embora muitas possuam simbolismo alterado, que não se encaixa para traduções precisas dos idiomas antigos.

Formas geométricas: formas como círculos, quadrados e triângulos são comuns para selos bidimensionais. As esferas, cubos e tetraedros são vistas nos selos tridimensionais. Os construtores preferem os polígonos e poliedros regulares, enquanto os destruidores optam pelos irregulares. Contudo, vem crescendo o emprego dos selos irregulares pelos construtores, que consiste na formação de selos com ângulos derivados de números decimais. Aparentemente os destruidores empregam conceitos da álgebra abstrata na formação de seus selos, mas de forma intuitiva, já que a magia dos destruidores deriva do empirismo direto e menos do cálculo.

Polígonos Representativos

Iremos analisar rapidamente alguns polígonos simples, a fim de conhecer o simbolismo escondido por trás deles e sua força para emprego e combinação nos selos mágicos.

Triângulo: símbolo bastante usado pelos destruidores, representando as montanhas dos adultos que se retiram para meditação.

Quadrilátero: apreciado pelos construtores, especialmente dois quadrados sobrepostos, que se assemelham às estrelas de Yym.

Pentágono: também utilizada pelos construtores, para as cinco estrelas.

Hexágono: amado pelos destruidores, pois forma dois trapézios, que também representam montanhas. Dizem que há uma montanha invertida astral completando a original, por baixo. O quadrilátero

Wanju Duli

apreciado pelos destruidores é o losango, que forma a montanha astral e a física.

Se fôssemos analisar as interpretações possíveis para todos os polígonos ou combinações de polígonos regulares e irregulares aqui ficaríamos até o dia de nossa morte, e, ainda assim, não seria o bastante. Por isso, torna-se mais útil analisar o simbolismo dos selos em seus respectivos contextos, embora num nível avançado estude-se mais a fundo as combinações de linhas, curvas e ângulos entre elas para que se montem selos e grimórios coerentes. E não basta haver um cálculo correto. O poder do selo precisa ser testado. Existem selos aparentemente incorretos e disformes que podem gerar poderes inimagináveis, e ainda não sabemos explicar ao certo qual seria a variável que completaria a combinação.

Exemplos de selos bidimensionais e seus usos para magias de ataque e defesa

Um selo pode ser mais ou menos efetivo dependendo de que tipo de magia você deseja se defender e qual alvo anseia atacar. Para proteção, basta traçar uma forma maior em torno de si (geralmente círculos) ou uma série de formas sobrepostas. Para ataque, é recomendado traçar a “trilha de selos”. Geralmente essa trilha conecta o selo de proteção até o local em que o alvo se encontra.

Contudo, as linhas e curvas também podem ser muito úteis para construir um mini esquema de utilização do selo no momento da batalha. Como é muito difícil concentrar-se para rabiscar tudo rapidamente, existem as formas simplificadas de selos, que são os símbolos de poder, nos quais o poder mágico encontra-se embutido e é necessário certa chave para liberá-lo.

A seguir, iremos observar alguns exemplos de selos bidimensionais utilizados para evocações e batalhas, tal como a forma de prepará-los fisicamente e astralmente.

Grimório dos Gênios

A Batalha dos Gênios: parte 2

Naridana está zangada.

Traça em torno de si dois quadrados vivos, que se movem e respiram. Um dos quadrados gira em sentido horário; o outro, em sentido anti-horário. No instante em que as duas formas se sobrepõem perfeitamente, nenhuma magia desse mundo é capaz de atingi-la. São esses os momentos que ela usa para atacar. Nos outros instantes, reforça a defesa com espirais multicores, com potencial para defender magias lançadas a partir das dimensões de diferentes espectros.

Solovro ri.

– Assisto o que tu me mostras e não vejo a força.

Naridana lança seu gênio para que role sobre o chão, traçando a trilha de selos regulares para o ataque, com cada selo de uma cor e forma, especialmente aqueles de vértices pares: a honra dos construtores.

Ela coloca seu coração em 83%.

Solovro gargalha, colocando o seu em 97%. Infla seu gênio com a magia que vem do Cubo da Vaidade: a Magia do Gênio Gigante. Destroí o chão, juntamente com os selos de Naridana.

Ela faz com que seus cabelos dupliquem de tamanho, usando a Magia dos Fios. Agarra o destruidor com os cabelos, através dessa magia morta.

– A morte se vence com a morte – anuncia a construtora.

E, pela Magia da Potência, faz o destruidor explodir em mil pedaços, numa chuva de ossos e pedaços de corações carcomidos.

– Visceras hmmm! – geme Oo-beh – meu prato predileto.

A Balada do Gênio e do Gênio Maligno: Ato 2

(O Gênio se levanta)

GÊNIO: Tenho a ti nestas mãos! A tua é magia de morte. A magia de interromper o fluxo da força do sangue. E pelo sangue se paga com sangue!

Wanju Duli

GÊNIO MALIGNO: Não te escuto. Sabes penetrar as dimensões escondidas com teus cabelos, mas em ti há tanta vida que o caminho está escuro perante teus olhos. Somente morrendo eu mato.

GÊNIO: Eu morro enquanto vivo. Eu vivo enquanto morro.

GÊNIO MALIGNO: Atinjo eu o 0 e o 100 em minha carne e danço a balada dimensional enquanto cantas. Tanta teoria, bastardo, e para quê? Meu coração morto respira mais forte que teu coração vivo.

(O Gênio Maligno arranca seu coração e mostra-o para o Gênio)

GÊNIO: Sacrifício? Eu tenho mais: a alegria da tradição do céu.

(Do seu peito o Gênio retira cinco estrelas formadas por dois quadrados sobrepostos)

GÊNIO: As cinco estrelas quadradas. Eis seu segredo: vinte e cinco estrelas...! A potência do desejo.

A alma que estica: o poder do chiclete

Quanto mais mascam chicletes, mais os magos inserem em sua alma o poder de se esticar para as mais variadas dimensões com o auxílio do gênio. A entidade se agarra em sua alma, tornando-a cada vez mais maleável.

Os destruidores não mascam chicletes e o gênio maligno engole sua alma. Portanto, esse é um poder exclusivo dos construtores.

Selos Multidimensionais: a magia simbólica máxima

Uma das grandes vantagens dos selos tridimensionais é que os bidimensionais somente se projetam na forma de energia. Os tridimensionais funcionam muito bem para defesa, tornando-se uma espécie de bolha gigantesca que protege o mago por inteiro.

Grimório dos Gênios

Os destruidores não utilizam muitas magias de defesa, apesar da suposta habilidade deles com selos em múltiplas dimensões, já que não possuem mais uma alma para proteger. Dessa forma, a magia deles está focada quase que completamente no ataque, através da combinação de selos nas dimensões mais diversas.

Os selos tridimensionais dos construtores constituem uma das maiores formas de nossa magia, pois tocam em um maior número de potenciais energéticos. Os selos multidimensionais dos destruidores perfuram as dimensões mais diversas, mas com potencial de morte e com porcentagens elevadas ou muito diminuídas. É importante ter isso em vista para considerar a grande diferença entre trabalhar com símbolos de construtores e destruidores. São dois universos completamente distintos.

Para trabalhar com somente duas dimensões, basta traçar as imagens com as mãos. Mas quando os selos possuem três dimensões ou mais é recomendável portar uma adaga, espada ou outro objeto cortante, a fim de “rasgar” as dimensões magicamente, para auxiliar a perfuração dos selos.

Os destruidores não costumam possuir objetos cortantes em mãos e nem os Deuses sabem como eles conseguem utilizar selos em dez ou vinte dimensões somente com os dedos e com o gênio maligno, sem nem mesmo possuir uma alma que estica para percorrer as trilhas astrais. Alguns dizem que o manto costurado com peles utilizado por eles potencializa enormemente essa energia, pois a pele guarda carcaças de almas e gênios malignos.

Meditação da Porcentagem

É possível aumentar a sua habilidade de alterar as batidas de coração rapidamente em batalha, pois existem certas técnicas que funcionam melhor com uma porcentagem específica. Algumas amostras:

Wanju Duli

Quebra–cabeça: técnicas com quebra–cabeças funcionam bem em batida neutra, especialmente entre 10% e 30%, pois é preciso alto grau de concentração para fazer com que as técnicas se encaixem e a magia se concretize.

Selos de defesa: também operam em batida neutra e de olhos fechados, para que a alma não escape. Entre 25% e 45%

Selos de ataque: batida excelente, entre 80% e 90%

Trabalho com gênios: mesma porcentagem dos selos de ataque, o que torna a Magia dos Gênios perfeita para combinar com esse tipo de selo, tornando esta a Técnica Mista preferida dos construtores, também chamada “Selos de Gênios”.

Contudo, é muito difícil atacar e defender ao mesmo tempo, ou especialmente combinar quebra–cabeças com as técnicas de batidas mais fortes com gênios e selos. Por isso, é preciso treinar muito a meditação da porcentagem, para aprender a mover–se livremente entre essas dimensões.

Comece treinando variações entre as respirações lenta, mista e vigorosa, ensinadas no Capítulo 1. É mais fácil manipular a respiração, mas a maestria nesse campo é o primeiro passo para dominar as batidas de coração.

A batida satisfatória é a batida normal de seu coração, então não é necessário realizar exercícios para atingi–la, já que você se mantém nela naturalmente. Por isso, aqui iremos ensinar como funcionam as meditações para os outros dois tipos de batidas.

Meditação da Batida Neutra

É necessário muito calma e tranquilidade. Diminua cada vez mais o ritmo de sua respiração, até que ela se torne tão sutil que aparente desaparecer. Não tenha medo de parar de respirar. Isso não acontecerá.

Grimório dos Gênios

É apenas impressão. Se você temer qualquer uma dessas etapas, seu coração irá acelerar novamente e aumentar a porcentagem.

Essa é uma meditação de equilíbrio. Mantenha apenas imagens tranquilas em mente. Visualize formas harmoniosas, como os selos geométricos regulares, e cores frias como o azul e o verde.

No entanto, aqui reside uma charada: a diminuição das batidas ocorre no infravermelho. Sua mente consciente deverá captar tons de azul e roxo. Sua mente inconsciente se direcionará para cores quentes, gerando a harmonia dos opostos.

Como superar esse paradoxo? Com a Evocação do Beijo do Gelo e do Fogo. A EBGf será explicada a seguir.

Meditação da Batida Excelente

Consiste na técnica oposta: aumente respiração e batimentos. Visualize cenas fortes, selos irregulares, cores intensas. Suor, calor, sacrifício. Enquanto isso, sua mente inconsciente dirige-se para o ultravioleta.

Experimente prender a respiração por alguns segundos para aumentar os batimentos. **Cuidado com essa técnica, pois exige orientação de mestres.** Com o tempo, você aprenderá a controlar o coração diretamente, sem precisar do intermediário da respiração.

Dizem que os adultos destruidores das montanhas permanecem meditando para adquirir o poder máximo de controlar as batidas. Para eles, o gênio já tomou completamente o lugar do coração, então não se sabe que tipo de processo físico, psicológico e mágico opera nesses momentos. As lendas contam sobre destruidores que permanecem eternamente em 0% ou 100%, embora a maioria dos destruidores só consiga atingir esses extremos por milésimos de segundo.

Os Selos Bomba

Wanju Duli

Todos os selos SÃO, necessariamente, esquemas de eletrocardiogramas. Eles são mapas do que ocorre no coração para que o sangue flua com certa intensidade. Existem selos secretos que mostram esquemas de eletroencefalogramas, mas sejam eles ECG ou EEG, consistem no desenho esquemático da magia em si, do corpo em si e da **alma em si**.

Lançar um selo significa encontrar a chave para abrir a outra dimensão, completando o quebra-cabeça e explodindo ou congelando certo potencial. Até mesmo os símbolos, letras, alfabetos e idiomas utilizados podem ser puxados momentaneamente do astral (eles estão lacrados em pacotes) e liberados. Por isso alguns magos podem clamar em línguas antigas enquanto estão em transe, mesmo que eles nem mesmo as conheçam.

Os Selos Bomba são selos especiais da batida excelente, cujo esquema é tão refinado que a magia ocorre de forma perfeita. Quando é ativado, duas dimensões se juntam e um portal se abre. Algo pode ser retirado de lá ou o mago pode escapar para outra dimensão.

Poderes Hiperpsíquicos

Naturalmente, uma série de poderes psíquicos sutis são liberados com o uso da magia. A própria maestria das batidas de coração constitui um poder psíquico sutil por excelência.

No entanto, existem certas classes de magias perfeitas ou quase perfeitas capazes de liberar pacotes astrais de energia. Quando se corta muitas dimensões, é possível atravessá-las e costurá-las. Os destruidores, com seus selos de muitas dimensões, às vezes são capazes de congelar o tempo ou de realizar uma série de ilusões. Eles são capazes de atravessar o braço por uma barriga, percorrendo espaços milimétricos entre átomos, provocando conscientemente uma série de “coincidências” mecânicas e eletromagnéticas.

Grimório dos Gênios

A maldade, inerente dos destruidores, faz com que eles brinquem com esses truques ilusórios tornando-os momentaneamente reais e realizem uma carnificina. Poderes hiperpsíquicos são **muito perigosos**, pois podem fugir do controle quando não existe uma instrução ética adequada. Os destruidores são selvagens e pouco humanos, zumbis sem alma, monstros sem coração.

Evocação do Beijo do Gelo e do Fogo

Essa é uma classe da magia cerimonial que se realiza para harmonizar o ritmo das batidas e fazer com que o mago construa a habilidade de mover-se entre as batidas com mais facilidade e, conseqüentemente, tornar-se um verdadeiro mestre das dimensões. Essa técnica só poderá ser empregada após treino intenso da meditação da batida neutra e da magia excelente.

Deve-se traçar um selo de proteção em forma de cubo, com um losango por dentro dele, representando o cubo de gelo e a chama do fogo. O receptáculo será um recipiente com uma vela e um cubo de gelo. O gelo deve ser derretido com a chama.

A seguir, você deverá fortificar o recipiente de água com sopros frios alternados por baforadas quentes. Quando sopra frio, faça seu coração bater mais devagar. Quando sopra quente, seu coração baterá mais depressa. Depois inverta. Aumente cada vez mais o ritmo de sopros sucessivos quentes e frios.

Finalmente, abra a boca e permita que seu gênio saia e mergulhe no recipiente. A seguir, ele deverá retornar para a sua boca. Você clamará:

“O gelo é o fogo e o fogo é o gelo. A morte é a vida e a vida é a morte. Eu evoco a harmonia dos contrários. Os iguais são diferentes e os diferentes são iguais. A partir desse momento excelente e admirável, meu beijo recebe o poder de conciliar os opositores. Onde meus lábios encostarem, jamais haverá discórdia. E por que, ainda assim, sou aquele que mais deseja ser conciliado?”

Wanju Duli

E que a água de gelo e fogo encoste em teus lábios. Com isto, não somente teu gênio passará a sair mais facilmente de tua boca quando chamado, como também teu coração irá se acalmar ou se aquecer conforme a demanda do gelo e do fogo. Busca o cubo com o losango para traçar quando desejar recuperar esse poder em batalha.

Alfabeto de Creemah

Algumas letras têm sua origem nas formas geométricas dos selos, com formatos de quadrados, círculos, semicírculos, linhas, ângulos e outros padrões. Os números também seguem lógica semelhante e podem ser largamente utilizados para cálculos.

As letras podem ser dispostas em diferentes direções: horizontal, vertical, diagonal, circular, espiral. Também podem ser escritas da direita para a esquerda, da esquerda para a direita, de cima para baixo ou de baixo para cima. Se aceita a supressão de vogais em certos contextos. Algumas letras podem ser escritas em tamanho maior, sobretudo quando se quer acentuar a sílaba tônica, ou menor, quando se deseja pronunciar o trecho em tom mais baixo. As letras podem ser enroladas (escrita cursiva) e combinadas segundo a tradição. Existem outras tabelas com pequenas variações.

Capítulo 3: A Beleza da Aversão Absoluta

Os Olhos da Tormenta

Quem é aquele que cegou os olhos para não mais ser capaz de enxergar as atrocidades do mundo? O que temia ter sua alma arrancada pela ferocidade da guerra. Essa guerra dentro de mim, que me tenta e me repudia. Tu não entendes, gentil galante, que a verdadeira beleza reside somente num coração que pulsa na proporção aritmética.

Há os Deuses, há os espíritos e indiferentes vagantes. Sou o andante e assim, ora soturno, ora radiante, não devo a ti satisfações. Essa satisfação é toda minha e eu bebo dessa taça, com licor de distinta formosura. Usura de gênios. Possuo eu o número maior e, por enquanto, eu morro.

Meu truque na manga é viver. Não somente embaralho estas cartas e sussurro brilhos de diamantes. Como Mago que sou, e que sempre serei, eu abro os olhos e mostro o espírito do deformado.

Minha beleza não reside nesse corpo, em almas ou gênios escondidos. Eu sou a beleza do mundo. A mão estendida que te salvou: aquele era eu. O raio de fogo que rasgou tuas entranhas: o prazer é todo meu.

#1: Magia do Escudo Prismático: porque meu desejo é forte

O construtor é uma fortaleza. O primeiro desejo clássico e recomendável para nossas crianças é a magia de passar a cor da aura para os olhos.

Cada pessoa vibra em uma frequência determinada do espectro e essa técnica permite que se coloque um agasalho colorido na alma, que poderá ser visto por aquele que possui a força.

Wanju Duli

Nem sempre a MEP estará visível para todos. Teu olho poderá conservar a cor original e somente aquele que prestar bastante atenção verá resquícios da roupa da alma.

Os olhos que se movem

Para aplicar a MEP em ti deverás gastar um desejo. Teu gênio perderá um pedaço. Isso só poderá ser feito no instante de alteração de consciência, quando os olhos piscam e se movem em ritmo estonteante.

Fitarás um ponto fixo por breves minutos. Deverás girar teus olhos na direção dos ponteiros do relógio. A seguir, farás o movimento reverso. Olharás para cima piscando. Para baixo piscando. Para a direita e para a esquerda. Diagonal, e testará todas as direções.

Fitarás o infinito com força, em fogo. Olharás para dentro sem força, como gelo. Eis o casamento da cobra e da abelha, quando se unem. A abelha pica sua amante e a cobra confere-lhe a mordida. Irão girar em tua visualização de olhos dançantes.

O roxo e o vermelho irão se combinar. Quando existe somente uma vencedora suprema, teu olho possuirá uma das duas cores puras, que são as de potencial elevado. Se uma delas sair ferida, haverá uma combinação de cores do espectro.

A Cirurgia Psíquica

Tendo como fim manter a cor e fortificar o escudo, deverás riscar muitos papéis com lápis de arco-íris. Pega uma folha e lápis de cor. Desenha formas geométricas, espirais e, sobretudo, semicírculos com diversas cores combinadas. Esse exercício guiará teus olhos e os deixará hipnotizados. Acompanha com respiração e batimentos, no ritmo da cor. Até que somente reste a tua cor nas folhas brancas.

A cor que é somente minha

Grimório dos Gênios

Minha cor favorita, ninguém a roubará. Ela é de minha posse, mas é também posse do mundo. A cor do meu gênio; coloração do coração; paleta da alma. Qual virá? A harmonia imperfeita ou a perfeita desarmonia? A música das batidas do peito te conta esse segredo. Mas por que ele se perde na próxima expiração? Porque se transforma.

#2: Técnica de Fios: porque eu não tenho medo

Que fique claro que é a TF uma magia de necromantes. Pouco usada em Consmam, porque lembra os destruidores e a morte.

Ela se divide em seis fases:

Fase 1ª: Todos os fios atingem a coloração desejada.

Fase 2ª: As sobrancelhas alcançam o mesmo tom, demonstrando que a coloração atingiu 100%.

Fase 3ª: A primeira explosão, quando a metade superior dos cabelos perde a cor.

Fase 4ª: A metade inferior colorida deve ser cortada.

Fase 5ª: A metade direita ou esquerda dos cabelos irá colorir-se.

Fase 6ª: A segunda explosão mais forte. Os cabelos retomam a cor original e a magia alcança o fim.

Note que na MEP você não escolhe a cor dos olhos, pois elas são reflexo de sua aura. E essa cor não permanece visível para todos. No caso da TF, você escolhe a cor dos cabelos e deverá colori-los com uma tinta especial mágica, que deverá ser energizada com sopros de gelo e fogo (técnica ensinada na EBGF, no Capítulo 2). Mas ambas consomem uma parte do gênio e um desejo.

Consagração dos Cabelos

Wanju Duli

Essa é uma magia de fácil execução inicial, mas as consequências são desconhecidas. A MEP confere enorme defesa e não permite que a alma escape pelos olhos facilmente. Já a TF possui poder de ataque, mas é considerada um potencial desperdício, já que detalhes das formas de realizar as explosões corretamente foram perdidos.

Enquanto tinge os cabelos deverá pronunciar em voz alta ou mentalmente o Feitiço do Fio Morto:

“Eu celebro a beleza dos mortos. Até mesmo o cadáver apodrecido possui formosura e encanto. Eu tinjo a parte morta em mim, por amor a vida e por deslumbre pela excelência do fim”

Técnica de Fios Alternada: a variação esdrúxula

Os grimórios apontam uma variante em relação à técnica de fios clássica, que seria aquela que gera vida aos cabelos mortos, melhor aplicada para cabelos longos, embora também funcione com os curtos.

Rumores dizem que os destruidores utilizam—se dessa magia, devido às suas supostas técnicas de ressurreição da carne. Paradoxalmente, existem poderosos destruidores sem um único fio de cabelo que possuiriam maestria da técnica. Mas existem relatos de construtores que dominaram essa variante com sucesso, combinando—a com a TF comum.

#3: Magia da Ligação: porque o amor pode matar

A ML é aquela que todo construtor deverá realizar para cumprir o objetivo máximo de sua existência de carne: a perpetuação da espécie. Contudo, aqueles que não possuem ligação ou que não desejem realizá-la ainda têm os objetivos do gênio e da alma. Sendo assim, que fique claro que esta não é uma magia fatalista.

Realizar essa magia significa gerar o nascimento de um terceiro gênio, que potencializa os poderes dos gênios do pai e da mãe. Por isso os

Grimório dos Gênios

adultos construtores são muito mais fortes que as crianças: a energia das batidas foi selada no instante em que pai e mãe harmonizaram o ritmo da pulsação.

Existem grimórios específicos que ensinam as técnicas para alcançar as porcentagens ideais no sexo. Sabemos que beijos e relações sexuais com a ligação geram potencial de vida, enquanto esses atos realizados com “gênios desencaixados” geram potencial de morte. Os destruidores desenvolveram diversas técnicas para reverter o sentido original da ML, a fim de drenar energias.

Beijo de Gênios

Um beijo gera toque de gênios, que saem pela boca e se encontram. Um beijo realizado com a ligação (que é de sexo oposto ao do mago), potencializa enormemente seu poder mágico. O mesmo ato realizado com alguém de sexo oposto que não seja a ligação faz com que a energia do mago decaia. O beijo na boca entre magos do mesmo sexo pode gerar grande poder se for corretamente direcionado, especialmente quando realizado com a contraparte.

O Beijo Cruzado

O beijo cruzado é aquele realizado entre duas mulheres ou entre dois homens que tenham gênios de sexos diferentes. Analisemos as possibilidades:

3.1: Maga A com gênio fêmea e Maga B com gênio macho

3.2: Mago C com gênio macho e Mago D com gênio fêmea

Se a Maga A e a B se unirem ocorreu a junção de dois gênios de sexos diferentes, então pode ser gerado um terceiro gênio no plano astral! Não será gerado um filho no plano físico, mas esse terceiro gênio poderá potencializar o poder das magas.

Wanju Duli

O mesmo acontece com a junção dos Magos C e D. A desvantagem em relação à Magia de Ligação é que não é gerado um filho físico. A vantagem é que, contanto que o mago possua gênio de sexo diferente do seu gênio e seja de seu sexo, o beijo e o ato sexual podem ser realizados com mais de uma pessoa para geração do gênio.

Se houver somente o beijo nessas condições, há apenas aumento de poder mágico. O terceiro gênio só é formado com o sexo. A técnica do beijo e do sexo cruzados não é muito comentada porque exige muito poder mágico para ser alcançada.

#4: Inversão: porque a vida continua

O gênio reside no interior do seu corpo, enrolado em sua alma. Também é possível realizar o processo inverso, pulando para o interior do corpo do gênio.

Também chamada de “Magia de Conservação”, pode ser realizada em estado de quase morte ou sono profundo. Para ser feita, é preciso permanecer um ou dois dias sem dormir e, depois disso, hibernar por um longo período. **Faça isso em ambiente seguro, para não cochilar em lugares que ameacem sua vida. Não repita a operação com frequência.**

Nos dias despertos, é recomendável realizar variações da Visualização do Abraço nas Entrancas, apresentada no Capítulo 1, mas dessa vez imaginando-se no corpo do gênio.

Essa técnica conserva e cria pacotes de energia, que podem ser empregados em batalha. Também dizem que essa magia, combinada com batidas específicas, pode conferir a imortalidade.

#5: Magia da Potência: porque eu sei multiplicar

Utilizaremos a exponenciação mágica para potencializar os resultados das operações. Os destruidores criaram versões da MP com expoentes

Grimório dos Gênios

inteiros negativos, tendo como intuito reduzir drasticamente as magias dos construtores.

Aqui ensinaremos somente duas magias simples que utilizam o quadrado e o cubo.

MP Quadrática: a base representa a magia utilizada. O expoente é dois. Sua magia é multiplicada por ela mesma. Temos então: $M^2 = M \times M$

MP Cúbica: com expoente três. $M^3 = M \times M \times M$

A MP Quadrática pode ser combinada com os selos bidimensionais, enquanto a MP Cúbica é utilizada para selos tridimensionais. Para utilizar a primeira, é traçado um quadrado no ar e para a segunda um cubo. Dentro dele é colocada a porcentagem exata da batida da magia, ou o próprio cálculo da potência.

MP do Fogo: opera potencializando porcentagens elevadas.

MP do Gelo: opera utilizando técnica semelhante a dos destruidores, para abaixar a porcentagem. Esta é a MP do Gelo caridosa, enquanto a dos destruidores é a invejosa.

Por que a MP é lendária?

Pode parecer pouco ou até de fácil execução, mas a combinação da Magia da Potência com técnicas especialmente refinadas gera poder extremo. Aqueles que não temem o poder podem estender a magia até o limite, ou superá-lo.

Há aqueles que dizem serem os números uma invenção humana e os próprios cálculos teriam existência apenas pragmática e não absoluta. Se pensarmos de forma análoga em relação aos gênios e à alma, veremos que eles possuem em si potencial de cálculo. Eles têm categoria de existência semelhante e podem ser relacionados.

Wanju Duli

Magia do Infinito ∞

Aquela que é inumerável. Dizem ser esta a magia dos Deuses de Samerre. Pouco se sabe sobre ela, mas pode ter relação com a Magia da Potência.

A Escola Nobre

Um novo ano letivo começou. Piayo já está de mau humor.

– Por que essa cara feia, Yoyo? – perguntou-lhe sua colega Jassa.

– Temos 14 anos e ainda precisamos estudar numa escola feminina! Eu sei que isso é feito por segurança por causa das ligações, mas eu sinto muita falta de conversar com os rapazes!

Piayo jogou os cadernos em cima de sua mesa, contrariada. Sentou-se e enquanto fazia a cara de emburrada mais caprichada que conseguiu conceber, enrolava uma mecha dos cabelos com os dedos.

– Devia sentir-se orgulhosa. Somos alunas da famosa Escola da Abelha Rainha. É uma das melhores do país. São poucas que conseguem vaga na EAR! Além do mais, estamos no segundo ano e finalmente começaremos a estudar o Capítulo 2 do Grimório dos Gênios! É o capítulo dos selos!

– Eu ouvi dizer que a madame Valonde irá lançar uma nova versão ampliada do GG esse ano. Nessa versão haverá alguns adendos, como a magia com o Cubo da Vaidade. Nós não estudamos isso no ano passado. Sorte das novatas...

– Em compensação, nós estudaremos a Evocação do Gelo e do Fogo, que nossas veteranas não viram – acrescentou Jassa.

Piayo suspirou. Retirou da mochila algumas folhas quadriculadas e passou a recortá-las com uma tesoura. Desenhou um selo de dois círculos e dois quadrados com régua e compasso. Depois disso, retirou um pequeno punhal escolar com o selo da EAR, a abelha vermelha; emblema este que também estava costurado em sua jaqueta. Fincou a lâmina na folha.

– O que eu poderia fazer com uma mera folha de caderno e um punhal escolar sem fio numa batalha real, Jaja? Você conhece a lenda do poder dos destruidores. Ela é alimentada no próprio GG.

Grimório dos Gênios

– Querem nos incitar a lutar – comentou Jassa – mas você é poderosa, Yoyo. Veja só a cor da sua aura.

Piayo revirou os olhos, sem se convencer. Na infância havia usado a Magia do Escudo Prismático, como a maioria. Só que em sua visualização a abelha derrotou a cobra sem sofrer nenhum arranhão. Portanto, a cor dos seus olhos tornou-se completamente rubra.

Alguns anos depois, ela utilizou a Técnica de Fios, também em vermelho. Com sua pele bronzeada, olhos e cabelos vermelhos, parecia que a menina estava em chamas. Ainda mais com o uniforme vermelho e alaranjado da EAR, escola que focava em técnicas de batida excelente.

Até mesmo seu gênio possuía cores quentes. Mas esse era um segredo que ela não desejava revelar.

– As cores aqui fora não interessam – comentou Piayo, com firmeza – os destruidores jamais fizeram MEP ou TF e com aquelas roupas velhas e aparência desleixada dariam cabo de nós em segundos.

– Isso é uma mentira – garantiu Jassa – nós somos mais fortes.

Jassa manipulou seu punhal escolar no ar, com respirações rápidas. Traçou um selo bidimensional de ataque, composto por dois trapézios.

– Apague isso! – falou Piayo, com urgência – trapézios e hexágonos são formas típicas de destruidores! Se alguém te ver brincar com essa energia, vai se dar mal!

– Eu não tenho medo do perigo.

– Sabe o que seria um verdadeiro perigo? – desafiou Piayo – Conhecer pessoalmente Naridana, a construtora das lendas do GG, que matou o destruidor Solovro. Dizem que ela é aluna de Jinas.

– O quê...? Ela existe? – perguntou Jassa, impressionada – Eu jamais teria coragem de dirigir a ela a palavra.

– Isso significa ser uma lenda em seu próprio mundo.

A Universidade Nobre

Merix e Blurrel fumavam num local escondido da Universidade Jins. Os dois retiraram as jaquetas com o emblema do “J” em tom azul turquesa e afrouxaram as gravatas. Espiavam um grimório antigo.

– Está sem a capa – constatou Merix – e sem o título. Alas!

Wanju Duli

– É de boa qualidade e me apraz. Tem acá a geometria mágica quadrimensional. Ô, veja lá, inclusive as seis dimensões dessa proeza!

– A sexta dimensão foi banida de Consmam – comentou Merix, dando mais uma tragada – se nos pegam com isso será ruim.

– Não tanto assim. Quem pensam que são esses senhores? Achem que podem banir dimensões do mapa astral? Esses tais selos hexagonais do povo de Desmei nos causa problemas sem tamanho. Ou, devo dizer, em tamanho exacerbado.

– E este linguajar polido e esquizofrênico, eia! Eles não querem que gostemos das cousas dos destruidores. Pois cousemos nós e praguejemos como os tais lendários assassinos, ó, filho da puta!

– Vocês dois, entreguem-me o grimório e voltem para a aula. É proibido fumar aqui dentro. Um rei mago o será com menos política e mais conhecimento mágico.

O professor que chegou naquele instante recolheu o grimório. Os dois alunos apagaram os cigarros, recolocaram as jaquetas e colocaram-se a caminho das salas.

– Eles estão nos escondendo fatos – comentou Merix – e, já que falamos em política, ele nos roubou exatamente o grimório que dizia algo de valor sobre nossa história.

– Esquece isto, Merix. Já somos homens feitos, podendo contar com orgulho na idade de nossa carne que já realizamos o ritual da ligação. Aos 23, tendo conhecido o GG e o AVB, desejamos mais que isso. Merecemos mais.

– Ainda não completamos o estudo do AVB. Mas há essa maga que conhece mais grimórios que respirações. E estuda em Jinas.

– Quem é ela? – perguntou Blurrel, atônito.

– A lendária Naridana. E quem mais seria? Se desejamos saber a verdade, iremos a ela.

– Essa pessoa, pensei que já tivesse décadas a contar. Ela é mencionada em grimórios de dez anos atrás. Universitária, você diz?

– Tem vinte e sete. Me segue e te mostro.

Os dois saíram das dependências da universidade para o prédio ao lado, que também carregava o emblema do “J” turquesa.

O uniforme de Jinas era um vestido que tocava os joelhos. Meias longas e sapatos. Havia muitas moças trajadas assim.

Grimório dos Gênios

– Se esconde, tem uma vindo!

– Não devíamos estar aqui. Cara, isso é muito errado.

A moça que se aproximou era muito alta e tinha uma pele negra extremamente escura como a noite. Seus cabelos também eram enegrecidos, tão longos que lhes tocavam os pés. Estavam presos em duas longas tranças. Seus olhos eram castanhos escuros. Não se via qualquer sinal de MEP ou de TF nela. Era como se ela tivesse utilizado seus desejos para metas maiores e mais profundas, que jamais seriam desvendadas.

– É ela...!

Eles notaram imediatamente pelos cabelos. Ela olhou naquela direção. Seus olhos penetrantes e severos os encontraram. De seus lábios brilhantes saiu uma voz grave:

– Universitários de Jins, que fazem nas dependências de Jinas?

Merix e Blurrel resistiram ao impulso de sair correndo imediatamente.

– Gostaria de propor um duelo – anunciou Merix, corajosamente.

– Não há duelos entre construtores – respondeu Naridana – apenas amizade.

Merix retirou uma vela do bolso e acendeu-a com um sopro, através da técnica do Vento e da Chama do AVB, que supera a magia das batidas e percorre outras potencialidades dos sentidos do corpo físico e astral. Essa magia forma selos geométricos no ar com fogo.

Naridana abaixou-se e, com um graveto, desenhou quatro triângulos enfileirados na areia. Pronunciou somente uma sílaba em creamah.

A areia voou e engoliu a chama. O uniforme de Merix ficou coberto de terra.

– Por que pegou tão leve comigo? – perguntou Merix, embora impressionado.

– Porque com tolos eu pratico jogos de tolos – respondeu Naridana – tenho TFA em meus cabelos e imagino que você estudou isso na escola. Então, criança, se não quer ter o seu coração arrancado, sugiro que vá estudar até encontrar uma técnica que supere a minha.

Nosso sistema educacional

Wanju Duli

Até os 12 anos nossas crianças aprendem técnicas respiratórias e feitiços simples. Estudam através de livros educativos de fantasia, conhecendo nossos magos e magias. A partir dos 13 estudam o Grimório dos Gênios, dentre outros livros de valor. Somente nesse ponto sua magia começa a se tornar forte. Após os 21, quando a Magia da Ligação

está completa, ganham autorização para aprender o Arcano Vida Brilhante.

Este volume que teus olhos contemplam é o próprio Grimório dos Gênios, revisado, aumentado e atualizado. E aqui será sugerida uma forma facilitada de se estudar este conteúdo nas escolas. Cada uma das nossas principais escolas, cujos alunos obtiverem as médias mais altas no próximo ano, será agraciada com uma cópia original autorizada.

Técnicas com Gênios

Após o contato completo com o gênio por intermédio das meditações, visualizações e rituais do Capítulo 1, o mago será incentivado a unificar o potencial do gênio através das Técnicas Mistas.

O professor irá orientar seu aluno a selecionar sua técnica favorita – selos, quebra-cabeças, cartas, dados, etc, podendo incluir categorias de divinação e evocação. Algumas alternativas menos convencionais são ensinadas em outros grimórios de construtores. Optar por combinar a Magia dos Gênios com energias de outras terras é possível, mas não é o método ensinado em nossas instituições, que preza pelo patriotismo e valorização da magia nacional.

Iremos apresentar de forma breve como ocorreria uma junção de algumas técnicas mencionadas com nossas entidades.

Gênios e Quebra-cabeças

Grimório dos Gênios

Desenhe seu gênio numa folha de papel e recorte-o no formato de pequenas peças. Se desejar utilizar a imagem por longo prazo, faça o desenho em papel de maior espessura e que apresente mais resistência.

Cada peça será um corpo próprio e possuirá características distintas que deverão ser anotadas num caderno mágico. Por exemplo: a peça 8 poderá simbolizar o octaedro, que possui conexão com o vento. Teria determinada cor e geraria energias específicas. Também é possível trabalhar com quebra-cabeças tridimensionais, mas essa experiência só é relatada no AVB.

A cada vez que montar o seu quebra-cabeça deverá atentar para a ordem em que encaixou as peças e o que aquele encaixe representa, conforme a energia de cada peça, consistindo este num método divinatório. O seu gênio será fortificado com as energias geradas desse contato.

O dado também poderá ser utilizado de forma semelhante, energizando o gênio conforme as faces obtidas. Dois, três ou mais dados podem ser combinados para resultados mais precisos.

É possível combinar gênios, quebra-cabeças, dados e selos, mas quanto mais combinações, embora aumente o poder, pode gerar confusão. Incentivamos os alunos das escolas que estudam o GG, que apresenta magia básica, a escolher no máximo dois métodos a serem combinados, embora ele possa selecionar técnicas diferenciadas a serem testadas dois a dois.

Gênios e Cartas

O método das cartas é semelhante ao dos dados, embora o número de variáveis se limite ao número de faces do dado. No caso das cartas, é possível expandir detalhes com títulos, imagens e breve texto explicativo.

Existem as Cartas dos Gênios, que podem ser montadas com amigos de confiança, desenhando o gênio de cada amigo na carta, para que

Wanju Duli

sejam estudados seus pontos fortes e fracos. Novamente, esse exercício constitui método divinatório. Dizem que um amigo pode adquirir certa capacidade de controlar o gênio do outro quando esse jogo é feito com frequência, criando poderosos laços.

Existe um jogo parecido feito com grimórios, ou o “Quebra-cabeça de Grimórios”, em que cada livro representa uma peça que se encaixa perfeitamente a outras num ponto chave. Dizem os rumores que o GG possui ponto de encaixe em algum lugar.

O famoso Jogo de Tabuleiro dos Gênios, cujas regras são explicadas no AVB, é muito popular entre os construtores universitários.

Técnicas com Selos

Os selos dos construtores – sejam eles bidimensionais, tridimensionais ou multidimensionais – é a técnica mais popular a ser combinada com a Magia dos Gênios. De tão largamente empregada ela tornou-se praticamente um sistema único, embora ainda bastante relacionado aos gênios. Mas já foram escritos grimórios exclusivos sobre selos de Consmam.

Como trabalhar devidamente com os selos? Ora, é preciso empregá-los juntamente com as técnicas das batidas. O Eletrocardiograma Psíquico é um dos mini sistemas que constitui os fundamentos. Também é possível fundamentar os selos em outros sistemas de base, mas o das batidas do coração é o que funciona com mais eficácia para nós. No AVB você estudará alternativas para sistemas de base, a serem combinadas tanto com selos como com gênios.

Montar o seu EP é relativamente simples. Basta encontrar a frequência da batida e construir seu gráfico, que ficará mais preciso em folha quadriculada. Coloque a porcentagem no eixo vertical e o intervalo de tempo no eixo horizontal. Conte o número de batidas em relação ao tempo (exemplo: segundos) e a partir daí obterá uma porcentagem em

Grimório dos Gênios

relação à original, que corresponde às suas batidas costumeiras (que se encontrarão naturalmente no intervalo 0,6–0,8).

Depois que obtiver o seu gráfico, deverá construir um selo a partir dele. Nós só utilizamos triângulos, trapézios e hexágonos para representar intervalos de picos muito altos (que seriam as batidas excelentes) ou depressões muito baixas (batidas neutras). Ou, utilizando outra linguagem, a onda que apresentar uma grande amplitude será representada por essas figuras. Esse é outro motivo para explicar a preferência dos destruidores por tais imagens, já que precisam representar a batida magnífica e a intolerável.

Círculos são usados para batidas satisfatórias ou manutenção de batida. Quadrados representam a mudança de uma para outra: o abaixamento do 60% ou o levantamento do 80%, nesses exatos instantes. Quanto mais complexo o selo ou seu esquema de construção, significa que houve uma maior mudança no nível das batidas, o que também sugere grande domínio mágico da técnica.

Em nosso gráfico, utilizamos o vermelho para a batida excelente e o roxo para a batida neutra, mas isso pode ser invertido, caso se represente a batida consciente ou inconsciente. A indicação para identificá-la é a posição da abelha e da cobra. Observamos uma representação de abaixamento de batidas. O primeiro segundo no gráfico é representado pela primeira linha verde do selo. O segundo seguinte mostra o círculo verde e azul, que será o local em que o mago se colocará, representando o selo de proteção. A seguir, há a trilha de selos para o ataque, composta de círculos, semicírculos, elipses e um triângulo, conforme foi construído no gráfico (*a imagem representativa consta somente em edições antigas*).

Note que o selo à direita não é uma representação completamente fiel do gráfico à esquerda. Isso porque o mago deverá traçá-lo rapidamente e construir um esboço aproximado, que apenas simbolize as batidas. A sorte e intuição desempenham papel fundamental na batalha, pois é possível traçar um selo completamente diferente do original em algum ponto e a combinação desencadear força desconhecida.

Wanju Duli

Métodos de construção de selos bem mais complexos só são ensinados no grimório Arcano Vida Brilhante, que é o volume de magia intermediária, embora também introduza alguns conceitos avançados. Por enquanto, basta conhecer disposições simples de formas e linhas bidimensionais e suas representações. Esquemas de montagens tridimensionais são explicitados no AVB.

Sociedades Secretas Universitárias

Existem sociedades secretas de colegiais, mas poucas que se destaquem ou que sejam largamente organizadas. Os universitários de Consmam costumam ter entre 22 e 35 anos e permanecem mais tempo em suas universidades do que nos colégios, principalmente aqueles que se dedicam à pós-graduação. Sendo assim, existe maior dedicação e tradição.

A mais famosa sociedade secreta universitária de construtores é a Fagenar Vibri; abreviação para “Fábula dos Gênios: Arcano Vibra Brilhante”. A primeira parte, “Fábula dos Gênios”, refere-se a um dos mais famosos livros de fantasia das nossas crianças, que introduz os construtores ao nosso universo mágico. A segunda parte remete ao melhor grimório das universidades: AVB. O nome dessa sociedade realiza uma união entre o novo e o antigo: a criança e o adulto; a inocência da criação e a maturidade da responsabilidade.

Pouco é divulgado a respeito das atividades dessa Ordem de magia. Somente alunos de Jins e Jinas são aceitos. Os membros identificam uns aos outros pelas meias de cores diferentes que utilizam: a meia do pé direito precisa ter cor diferente da do esquerdo.

Os destruidores não têm escolas ou universidades, nem mesmo professores. Eles operam no antigo sistema de mestres e discípulos e suas sociedades secretas mais famosas costumam ser ministradas pelos veteranos das montanhas, que possuem idade acima dos 40 anos.

Grimório dos Gênios

Nossas Sociedades Secretas de Seniores

De fato, os construtores se orgulham por possuir grandiosas sociedades secretas de seniores. Alguns de nossos magos mais poderosos, acima de 60 anos, lideram nossas Ordens mais fortes, que superam excepcionalmente os grupos estudantis colegiais e universitários. Mas sobre elas pouco sabemos, já que esta que vos fala ainda não atingiu a idade mínima para ser aceita nos lendários grupos de seniores. Não chegaram a estes ouvidos nem mesmo os nomes dessas sociedades.

Fagenar Vibri: o orgulho dos jovens adultos

– Meia vermelha no pé direito, meia azul no pé esquerdo – constatou Miman – quem é a novata?

– Você deveria consultar a líder – disse Lemena – ela não gosta de bagunça. Paradoxalmente, é a mais bagunceira...

Pelos corredores veio saltitando a vice-líder: Krazie, com a metade direita do cabelo preta e a metade esquerda amarela. Usava chiquinhas e, embora tivesse 29 anos, vestia-se e agia como uma criancinha. Suas duas meias eram multicores: a do pé esquerdo parecia um arco-íris radiante em dia de sol forte e a do pé direito estava mais para um arco-íris triste em dia de tempestade.

– Aquela é Potara – esclareceu Krazie – parece mal humorada, mas no fundo tem bom coração.

– Que tipo de coração? – perguntou Lemena, desconfiada – Tipo, 5%?

Miman abafou o riso.

– Eu diria que é batida intolerável – acrescentou Miman – completamente congelado!

Uma explosão no corredor. A garota de longos cabelos castanhos e crespos, que usava uma meia vermelha e outra azul, estava comprando briga com uma caloura.

– Tá querendo briga?

– Não...

– Mas você tá querendo briga?!

– Já disse que não, me desculpe!

Wanju Duli

– E não é que você quer mesmo uma boa briga, filha de Mera? O hexágono quadrimensional que te pariu?

Potara realizou uma magia complicada com selos multidimensionais. Evocou um poliedro dual de outra dimensão, conjugando-o e aprisionando variadas formas no interior de um tetraedro. Logo após, realizou o estrelamento deles e a posterior composição, transformando o tetraedro numa stella octangula.

– Ela está brincando? Não se pode traçar tetraedros e muito menos evocá-los de outras dimensões! – comentou Lemena, enfurecida – Se a reitora pega, ela é expulsa.

– Eu te ouço, pobre tola! – clamou Potara – Tu não mais haverás de temer o tetraedro dos destruidores! Porque eu, como construtora, tenho poder de destruir e acabar com os fracos, pouco me importando o sangue que corre em minhas veias. Em meu mundo não existe construtores e destruidores e sim os magos sapientes e os estúpidos!

– Em que categoria você está? – perguntou Miman.

Elas não podiam brigar com os gênios diretamente, pois o gênio não podia ser mostrado. Por isso, a diversão das brigas costumava residir nos selos.

Mas Potara enraiveceu-se e puxou uma carta do bolso com o desenho de seu gênio. Poderia, assim, evocar a sombra dele para atacá-la, sem mostrá-lo diretamente. E a sombra segurou Miman pelo pé, que caiu no chão.

– Meninas, não briguem! – interrompeu Krazie, sorrindo – Vamos brincar com um jogo saudável para socializar.

E ela colocou no chão uma das plataformas do Jogo de Tabuleiro dos Gênios.

– No meio do corredor, assim, de repente? – perguntou Potara – será de olhos abertos ou fechados?

– Fechados – decidiu Miman – em 90%.

E ela colocou a areia da ampulheta para rolar.

FIM DO GRIMÓRIO DOS GÊNIOS

Grimório dos Gênios Malignos

Capítulo 1: O Poder da Dimensão

Soneto Original da Cópia

Esse Deus que conheci, eu preferia
Ter deixado na soleira, tal como o que
Ambiciona o poder e a força da fé
Somente creio nesse gênio que vos fala

Meu lazer é esse jogo de patifes
Não há peça que complete o quebra-cabeça
Inexistente, inventado, invisível
Mensurado por filhos da puta

Num reino de palhaços sou o rei da luta
Que embaralha palavras que degolam
Tua sapientíssima lógica cibernética

O pavor do universo é a falsa ética
Dos que não merecem piedade, somente a dor
Eles defendem um amor que não conhecem

GRIMÓRIO DOS GÊNIOS MALIGNOS

Por Vlebre Cazka

Os Cinco Aforismos de Cazka:

Wanju Duli

1– Não existem mentiras e verdades. Aquele que possui o poder torna verdadeiras todas as suas mentiras, à força.

2– Um tolo não escreve mentiras, ele as realiza. Mas ele não as transforma em verdades, porque é fraco. Ele logo morre, por isso é dito que mentiras falecem antes de nascer. Na prática, elas não existem. Porque eu as matei!

3– É irrelevante se Deuses existem e são fortes. Eu sou relevante e não monto quebra-cabeças. Eu destruo todos eles.

4– Dimensões não existem para se comandar ou para se saltar sobre elas, como uma criança. Elas devem ser quebradas, assim como seu próprio corpo.

5– O tolo que deseja manter o seu corpo inteiro por medo não compreende o potencial da morte. O sábio quebra vida e morte, a dimensão de lá ou de cá; ele não as diferencia.

Fabulosa mensagem para a madame Valonde

Primeiramente, agradeço a sua inacreditável paciência em escrever o monte de baboseiras encontradas no intitulado “Grimório dos Gênios”, pois lhe afirmo com toda a minha sinceridade e honra que é um imenso prazer refutar cada uma de suas infelizes sentenças.

Deixando de lado os elogios, uma pessoa inteligente seria capaz de reconhecer logo no meu soneto e nos meus aforismos argumentos suficientes para derrubar todo o seu belíssimo castelo de frangalhos empíricos e esterco filosófico. Como minha gentileza não possui limites, irei me estender mais um pouco para apontar as nuances dos erros de seus ingênuos pensamentos.

Por último, mas jamais em último lugar, devo salientar que a madame é uma completa imbecil. A compreensão dessa verdade é indispensável

Grimório dos Gênios

para o entendimento do restante do texto, portanto sugiro largo estudo e reflexão a respeito deste que deveria ser o aforismo maior.

Em meus pensamentos seguintes irei partir do pressuposto de que o senhor leitor e mago tenha esse conhecimento, para que eu não precise me repetir ao longo de nosso discurso.

A Identidade dos Gênios Malignos

É possível dizer o que um gênio é. Um gênio maligno certamente não é uma “entidade hipotética”, como tão pobremente definiu a madame V. O maligno atua como o rei espectro das entranhas, perscrutando os limites entre o mundo visível e invisível. Realiza a conexão pela desconexão. É não somente o gênio reverso, mas aquele que se encaixa no lugar certo, por intermédio do desencaixe. Rasga órgãos, mas os costura com suas teias energéticas de sopro astral. A aranha psíquica cadavérica, com seus mil olhos e braços.

Critérios Generalistas

1.0: Um gênio maligno nasce conforme o ser humano morre. O humano pertence ao maligno: não há exceções.

1.1: Um gênio maligno realiza quatro desejos: o quarto deles é o desejo do renascimento. Um destruidor realmente forte não irá explorar os limites dos desejos e sim seu potencial. Ao negar um desejo existe a possibilidade de que esse seja duplicado.

1.2: Os malignos são péssimos conselheiros e possuem imenso poder em si: eles não somente canalizam o poder do mago. O poder é intrínseco ao maligno.

1.3: Os gênios malignos têm sexo oposto ao do mago.

Exceções Pitorescas

Wanju Duli

2.1: Um maligno pode realizar até oito desejos: se os quatro forem negados e duplicados.

2.2: Malignos irão necessariamente exceder seu poder máximo e se revoltar contra seu servo: na hora da morte, é o maligno quem mata o servo.

2.3: Há casos com malignos do mesmo sexo que o dono: um número ínfimo deles.

Por que a Magia dos Gênios Malignos é tão fantástica?

Porque ela é exclusiva, privilégio de poucos. Um número pequeno de seres humanos ousa sacrificar seu corpo pela magia. E uma quantia menor ainda entrega sua alma. Note: é uma troca pela magia e não pelo poder. Você deverá ambicionar o princípio para depois se livrar dele. O poder é encontrado no meio do labirinto traçado pela teia do maligno, no interior do corpo.

Eu posso te mostrar os limites de sua imaginação?

Pode apostar que eu posso. Eu posso tudo. Mas eu não dou a mínima para a sua imaginação. Eu tenho a minha, que é deveras mais suprema. Aproveite minha piedade infinita para utilizar seu cérebro conforme lhe apetece. Assim, você poderá provar que estou errado. E transformarei sua verdade numa mentira. Como mentiras não existem, essa magia fará seus lábios silenciarem.

Por que esse grimório é tão maravilhoso?

Porque eu sou lorde Cazka e a madame Valonde é uma vadia.

A Balada do Gênio e do Gênio Maligno: Ato 1

(O Gênio Maligno flutua até a cena e dá um urro espectral. Somente com isso, a platéia foge. O maligno sai de cena, pois não precisa dela).

Grimório dos Gênios

A Batalha dos Gênios

Naridana é um verme. Solovro não é somente superior. Sua imponência reside em seus olhos sem brilho; em sua pele carcomida pelo seu desejo de duplicação; o anseio sincero da potência.

– Construtora, essa batalha é uma mentira – bradou Solovro – ela nunca aconteceu.

– Eu vou te contar um segredo: estou viva.

– Orgulho? Miséria! De que adianta teu coração pulsar se tua vontade é cadavérica? Meu corpo já não pulsa, minha alma está partida. Mas esse ser destruído que sou não somente compreende o mundo, mas se faz mundo.

– Fundindo-se a ele? Maldição do desespero! Tua raça se arrasta pela lama e estremece.

– É por essa lama e por esse tremor que me fiz forte. O lixo negado pelos construtores tornou-se mundo. E o falso universo de tua existência transfigurou-se em esquecimento.

Solovro lançou uma pirâmide esverdeada no solo. Ela brilhou e estourou. Dela saltaram números. O destruidor soprou o número três e elevou-o à Potência Destruidora.

– Há o três e há o quatro – disse Solovro – tu calculas o inexistente. Mas eu sou o próprio cálculo. O poder não é dimensional.

– Eu o sei! A dimensão é o labirinto do poder encarcerado.

O gênio enrolou-se no braço dela.

– Quem é aquele que encarcerou o poder? – indagou o destruidor – Eis-me aqui.

– A chave da cela! – Naridana mostrou orgulhosa, erguendo uma chave.

Em posse dela, destrancou um portal dimensional e fez chover realizações em tom púrpura, a partir da terra.

– A chave é tua, mas o portão me pertence. Nessa batalha de fingidores sou eu o soberano.

A dimensão destruidora partiu a chave em dois.

– Não existe chaveiro nesse mundo capaz de forjar a chave que abrirá o coração dos destruidores e os vencerá em batalha. Quando não há

Wanju Duli

coração a porta se esconde. E quando a porta se esconde convidados com almas e corações não são bem-vindos.

A Magia que não pode atingir a alma

Atinja diretamente a alma do mago se deseja destruí-lo. Mas como destruir aquele que não possui alma? Ele não pode ser morto.

O maligno mata o destruidor. Nenhum outro que não seja o maligno poderá tomar sua vida.

Por que os magos leem tanto?

Porque são idiotas. Existem muitas outras linguagens que mostram a sabedoria: a língua dos ventos, a língua dos pássaros. Os humanos, em sua arrogância, inventaram palavras e as julgaram vastas o bastante para abraçar o mundo.

Isso não pode ser alcançado dessa maneira. Esse livro é meramente um guia. Muitos destruidores não têm acesso direto ao GGM e sequer sabem ler. Por que seriam menos poderosos? Menos magos?

Por que os magos escrevem tanto?

Para confirmar as suas existências. Desejam criar com palavras para deixar sua marca no mundo. O destruidor é o mundo. Ele também é a vida e a morte. Por que esse desejo de aparecer se ele sempre brilhou muito mais que um coração pulsante, mesmo em seu corpo com desejo de fim?

Como se pratica magia?

Quando se para de pensar nessa pergunta. Você não mais precisa dela.

A prática da Magia dos Gênios Malignos

Grimório dos Gênios

Para transformar o gênio ordinário no extraordinário – o maligno – recomendamos um ritual, que não deve ser tentado por fracos e covardes. E menos ainda por fracos e covardes tentando provar para si e para o mundo que são fortes. Se você cair na minha provocação, suma. Tire as mãos do meu grimório, bastardo!

Introdução ao Ritual de Aniquilação da Alma

Se você não é um destruidor, provavelmente passou a sua vida inteira ouvindo que a alma é algo nobre e precioso, seu verdadeiro eu, algo puro e que deve ser protegido. Pois eu digo: balela!

A alma é uma ferramenta, assim como seu corpo, que devem ser utilizados de modo a potencializar o maligno. Em suma, eles são alimento do gênio maligno.

Você não é seu corpo. Você não é sua alma. Você é o gênio maligno. É como se você pensasse a sua vida inteira que é a casca do ovo. Por medo de perder sua preciosa casca, você trata seu corpo como se fosse seu altar divino.

Isso é uma postura pouco sábia. Para que você decididamente nasça é necessário quebrar a casca do ovo, por dentro. Somente quando realizar isso, com sua própria vontade, compreenderá o formidável peso dessa verdade.

Os construtores utilizam o gênio como um brinquedo e querem reunir todas as suas brincadeiras: corpo, alma e gênio. Tentam agarrar os três pássaros e acabam sem nenhum deles.

Os destruidores compreenderam como as coisas são. Eles estavam à beira da morte, sem comida, sem água, sem nada. Até que finalmente se deram conta da verdade e ousaram ir além do corpo.

Wanju Duli

Com esse ritual, você aprenderá que não deve temer a vida ou a morte. Os seres humanos temem a morte porque pensam que esse corpo é deles ou que possuem uma alma que define sua identidade.

A verdade é muito mais deliciosa. Ela é maligna. Por isso eu a amo.

O que é uma dimensão?

As dimensões são como caixas lacradas que guardam um ou mais de um poder, ou um potencial de gênio; a existência delas não é isolada, mas interdependente. Ora, você não precisa ocupar-se disso ou filosofar sobre isso. Seu cérebro não compreende o conceito de dimensão e seus olhos não podem enxergar os portais do espírito.

Para compreender as dimensões você precisa ser o maligno. Ele tem olhos que enxergam dimensões e garras que as rasgam tão facilmente como papel. Você vê, elas também não são sagradas.

Meditação para o despertar do gênio maligno

Para que o maligno desperte é preciso informar-lhe a respeito de sua verdadeira natureza. Nesse instante, ele não é mais o seu gênio. Você é seu hospedeiro e seu alimento.

“Eu sou sua comida. Devora-me”

Eis o conhecimento do primeiro estágio. Deverá concentrar-se e imaginar todo o seu corpo como um delicioso alimento. Provavelmente o seu prato favorito. Deverá lamber a si mesmo e dar pequenas mordidas.

A origem dessa meditação remonta à época em que os destruidores tentaram devorar seus próprios corpos devido à fome extrema.

Os construtores nos reduziram a vermes. Eles separaram seus pobres e se tornaram ricos, às nossas custas. E nós morremos, e morremos. Morrer uma vez mais, para sempre, e nunca mais.

Grimório dos Gênios

Tão morto, tão pouco vivo. Por que não posso extrair a magia da morte e do desespero? Eu desejo esse terror. E não porque desejo provocar terror a mim mesmo! Essa é a magia obtida quando o terror acontece por circunstâncias além das nossas forças. E ela nos traz não somente esperança, mas uma existência e um destino.

Não sou somente um inseto. Não tão somente um pedaço de chão e esterco. Eu sou, mesmo assim sujo, o alimento do gênio maligno. Isso é digno!

Da manhã até a noite o jejum virá. Você deitará e contemplará a fome e as dores do mundo. E teu gênio comerá teus bocados pouco a pouco.

“Eu me orgulho de ser o alimento absoluto. Hei de tornar-me o próprio mundo”.

Essa também é conhecida como “Meditação da Conversão em Açúcar”. Se assim o desejar, espalha açúcar, geléia ou substância doce sobre teu corpo. Ora, qual é o destruidor que possui tal coisa? Ele poderá somente imaginar.

Visualização da Mudança de Consciência

Não mudança de corpo, mas de mente. Tu te tornarás o gênio maligno. O processo completo, é claro, é concluído na Magia da Inversão Destruidora. Não é disso que estamos falando. A mudança de consciência é um processo inicial para adquirir os olhos e os pensamentos do maligno.

Quais as vantagens? Inumeráveis. As principais são que com os olhos dele o mago enxergará as dimensões com esmero e poderá entortá-las tão facilmente como a uma colher. A confecção de selos multidimensionais se tornará extremamente clara, sem a necessidade de

Wanju Duli

todos os malditos cálculos dos construtores, cuja aplicação gera uma aproximação grosseira do verdadeiro potencial de poder.

Com essa visualização você enxergará na mente o seu corpo por dentro, completamente transfigurado em comidas. O seu gênio estará por lá, provando bocados. Essa sensação gerará em ti ao mesmo tempo dor, prazer e êxtase. Foca no êxtase e quanto ao resto faz o que sugere a intuição.

A alma e o coração são os alvos favoritos dos futuros malignos, pois são cheios de magia. Afinal, o coração tem ligação com os selos e a alma com mente e corpo. Coração com temperos de alma ou alma com temperos de coração são os dois pratos favoritos dos gênios malignos. Mas com o tempo ele se acostumará a provar outros órgãos, sangue e ossos, para gerar em ti cada vez mais poderes.

Isso deve ser realizado uma só vez. Enquanto os gênios apreciam o chiclete, os malignos apreciam a fome. Cada vez que sentir a fome ou a sede – a natural, não a provocada – entrega isto como oferenda ao teu maligno. Nesse instante ele comerá mais uma parte do teu espírito.

Isso não é ruim. Isso te dá forças. Não pense no bem e no mal, não divida. Isso pode gerar a ilusão. No fim da vida o corpo volta para a terra e seres se alimentam dele. Por que não tornar teu corpo um alimento durante a vida também? É apenas natural. Eis a magia da existência e da natureza.

Ritual de Celebração da Transfiguração em Maligno

Será feito na terra. Tuas mãos devem sentir a terra e pensará nela como aquela que um dia cobrirá teu corpo. Sinta-se grato e feliz. Veja, com alegria, como a natureza é mágica, fornecendo comida a todos. Fornecendo teu corpo ao teu maligno és o soberano da natureza: o animal que ao mesmo tempo devora e é devorado.

Grimório dos Gênios

Cobre parte do teu corpo com terra. Vocês dois agora são um. Até que, um dia, tu te tornarás o maligno. Esse dia não demorará a chegar.

E agora que vocês são um...

Como foi dito, alimento—o com a fome. E torna a fome teu alimento. Não poderá passar fome voluntariamente, a não ser o jejum de cerca de 12 horas do contato inicial. Alguma dor física ou sofrimento psicológico também poderá ser alimento do maligno. Ele consumirá tudo o que tornar teu coração machucado. Ele preencherá a parte ferida com sua existência magnífica.

... e isso é tudo?

Inicialmente. O processo de consumir o coração e a alma devem ser sentidos com alegria e orgulho.

Como interromper o contato com seu gênio maligno

Se um dia você mudar o seu sistema, o gênio maligno deverá vomitar toda a sua alma e o seu coração de volta. Mas ficarão sequelas. Afinal, é essa uma magia inesquecível. As sequelas não são negativas e podem te auxiliar até nas técnicas mais difíceis.

O Gênio Mágico!

O gênio maligno não apreciará a interrupção de contato e se tornará extremamente teimoso e mais difícil de ser domado se você decidir retomar a magia outra vez. Uma vez gênio maligno, um maligno jamais retoma sua condição de gênio ordinário outra vez, a não ser que você arranje um novo gênio, caçando-o em algum plano ou roubando-o de outro mago.

As Seis Categorias de Gênios Malignos

Wanju Duli

As mesmas seis categorias se aplicam, a saber: maligno pesado, leve, gigante, anão, aromático e venenoso. Os destruidores preferem os gênios pesados, gigantes e venenosos. Especialmente os gigantes.

O rumor de que o gênio que cresce demais pode estourar como uma bola de chiclete é meramente uma piada de mau gosto realizada pelos construtores, para zombar de nossa fonte de poder. Não tema aumentar o tamanho do seu gênio o tanto quanto desejar.

Os cubos podem ser facilmente utilizados por destruidores. Os construtores não sabem usá-los porque são fracos. Eles são feitos por nós com madeira rústica, enquanto os construtores os pintam com cores muito vivas, chamativas e bregas, sem função nenhuma. Dados de palhaços.

O Treinamento Real

É uma ousadia e uma tolice sem tamanho que um construtor fale sobre batalha, já que eles nada sabem sobre batalhas reais. Os construtores só sabem rabiscar gráficos em seus cadernos e simular duelos sem morte. Isso é referência inútil para um combate real de arquimagos.

Devido à completa incompetência dos construtores com duelos, eles insistem tanto nas técnicas mistas, além do uso dos selos. Nós, destruidores, somos muito mais focados.

Nossa habilidade em batalha vem da experiência real e para isso a teoria é apenas um auxiliar distante. Quando o maligno consome o mago por dentro, ele consegue enxergar almas, auras e corações pulsantes. Ele enxerga através do peito, por baixo da pele, e pode prever a magia que seu inimigo irá utilizar.

Como eu te ensino a fazer isso? Eu não te ensino. Nesse grimório, minhas palavras deverão fazer teu coração arder para que desejes que ele seja consumido por um gênio maligno. Se quiser me ter como mestre

Grimório dos Gênios

pessoalmente, procure-me em algum pântano de Desmei. Mas como sou uma pessoa ocupada, só selecionarei os melhores discípulos – especialmente aqueles que não me aborreçam e sejam mudos.

Técnicas Mistas...

Inútil. Perda de tempo. Um excremento!

Quebra-cabeça dos Grimórios

Outro lixo. O GG está repleto de material indispensável e fedorento.

Introdução aos Selos Tridimensionais

“Um mago poderoso pode despedaçar um selo multidimensional com um selo de apenas duas dimensões”, diz aquela mulher. Teoricamente isso é possível. Mas eu a desafio a fazer isso. Mostre-me, ingrata!

Selos de três dimensões de espaço são extremamente úteis e de fácil execução para nós, destruidores. Nossas crianças sabem manipulá-los desde pequenas. Mas nossos favoritos são aqueles que superam o espaço que conhecemos, atravessam o tempo, os planos astrais e outras dimensões jamais sonhadas. Teoria não alcança, palavras se tornam inúteis. Resta somente o êxtase: a calma extrema e a agitação da sapiência.

Ninguém deve temer investigar as dimensões pela magia. Mas deve se preparar para alguns choques psicológicos, pois o conhecimento adquirido é muito sublime. E não poderá ser esquecido. Ficará marcado não somente na mente e na alma, mas no teu gênio. Até o fim dos tempos.

Evocação do Gênio Maligno

Colocá-lo para fora significa não somente expor o interior do teu corpo e a tua mente, mas também os segredos de teu espírito. Por isso,

Wanju Duli

deposita tua confiança na magia dos selos e só mostra teu gênio a pessoas de confiança, ou em batalhas de vida e morte.

Como os destruidores operam frequentemente em duelos que colocam suas vidas em risco, é comum que muitos passem a conhecer como é o teu gênio. Não te envergonha. Orgulha-te, pois não tens nada a esconder se és forte.

Nós não usamos muitos selos de defesa. Focamos no ataque. Chamamos os gênios com as mãos vazias ou com acessórios rústicos – mas esta segunda opção não é muito de nosso feitio.

O poder dos selos multidimensionais é potencializado com nossos alfabetos e nossas fórmulas mágicas. Nossa geometria é acentuadamente tetraédrica.

Exercícios dos Fundamentos

Controle de respiração e batimentos é algo que nossas crianças aprendem desde cedo. Conforme os malignos devoram pulmões e coração, a estrutura do nosso corpo se modifica. Principalmente devido a esse fator misterioso os construtores não compreendem nossa magia e não são capazes de prevê-la.

Um Estudo Sistemático?

Ao contrário do sistema educativo dos construtores, que acontece em torno de colégios, universidades e grandes instituições, nós instruímos nossos infantes através de mestres. O tutor possui contato direto com o discípulo, de forma que o sistema de cada um se torna altamente personalizado e específico.

Por isso, não possuímos nenhum método de estudo ou prática do tipo “passo a passo”, como uma cartilha para idiotas. Cada ser humano é único e as técnicas aplicadas são diferentes para cada um. O nosso

Grimório dos Gênios

conhecimento costuma ser transmitido de forma oral. Fui um dos primeiros a quebrar essa tradição.

Passamos pouco tempo analisando filosofia da magia e mais tempo realizando treinamentos físicos e testes com selos e gênios. Por isso, a insistência dos construtores em se debruçar em calhamaços maçantes é quase risível. “Estou estudando magia”, dizem eles. E respondo eu: “É mesmo? Onde está ela? Mostra-me”. Eles observam: “Ainda estou em processo de estudo. Devo fortalecer os fundamentos antes de construir o meu castelo”. Eu ergo uma sobancelha e respondo a ele: “Em vez de preparar tanto o solo e um terreno seguro, por medo que o castelo desabe, eu já construí dezenas e centenas de castelos. Alguns caíram, outros permaneceram. E é de cima da torre do mais alto deles que olho pra ti, de cima, e formo um sorriso em minha face”.

Vive, degenerado. Vive como se as estrelas fossem cair sobre ti e te despedaçar, a qualquer momento. As cinco estrelas de Yym são de papel. Mas as cinco estrelas de Cazka são de fogo.

Capítulo 2: Os Múltiplos Graus Selados

Dos conceitos que podem ser negociados

Existem barganhas que dão frutos e outras que fazem crescer ervas daninhas. Entre um e outro, a flor é o preço acertado, que corresponde ao tempo certo de maturação.

Eletrcardiograma Psíquico: a contagem reversa

Os destruidores não possuem aparelhos para notação em igual medida. Nós buscamos as batidas impossíveis, que, para nosso corpo de teias e labirintos, constitui a escolha refinada.

As cores alcançadas:

Batida Magnífica: de 95% a 99,9% vem o **negro**.

Batida Intolerável: de 5% a 0,01% vem o cinza.

Operar nessa frequência é prova da inteligência. Valonde toma a sabedoria por estupidez, pois para ela existe somente o ouro. Os construtores complicam suas magias, adicionando a elas aparelhos caros e vestimentas de fino tecido.

Eu sou aquele que quebra as máquinas mais complexas e o que rasga todas as roupas de seda. Provo eu, sem inquietação, que quimeras só se formam pelo coração da quimera e não por inexistências metálicas, que jamais compreenderão a lógica da putrefação e da terra.

Quando mostramos aos tolos o 0 e o 100, eles se calam. E se ajoelham.

Das linhas, pontos e suas derivações

Grimório dos Gênios

Nós prezamos pela irregularidade. Padrões são o reflexo da previsibilidade e, por tal exata razão, a magia dos construtores é estapafurdicamente mensurável.

Com seus cálculos, suas máquinas automatistas, seus operadores autômatos e suas línguas sem cérebro que jamais se calam, clamam eles possuir o algoritmo definitivo.

Providos de uma forma ovóide e dois semicírculos, clamam possuir o **Balão de Dó**, que alcança os planos de gás. Pois o gás é expelido da boca do meu gênio venenoso, que fura dimensões com suas linhas quebradas e seus pontos ocos, que logo transfiguram-se em esferas. Lanço as bombas dos astros por catapultas.

As estrelas de Yym são imperfeitas. Clamou ele pela perfeição, pelo círculo, pelas formas e fórmulas traçadas com réguas e compassos. O erro nasceu com o mundo e tomei as estrelas irregulares para meu domínio, orgulhando-me com meu acerto deficiente máximo.

Composição de Símbolos

Existem símbolos de destruidores cravados em pedras, em árvores, na terra forte que não escapa com a chuva. E começemos a análise através deles.

Árvores: seus troncos são altamente apreciados pelos malignos. A cor marrom representa a raiz e os galhos de nossa força. As folhas verdes há muito perdidas são lembradas nos tons esverdeados de nossos mantos. A árvore é aquela que nasce e aquela que permanece, enquanto tantos nascem e dão termo à vida. Não se abala com o vento, mas ainda cai com a fraqueza do coração dos homens.

Pedras: o cinza representa a batida intolerável, quando o coração se torna estático, tal qual a rocha.

Wanju Duli

Terra: a areia, os pequenos grãos, isso tudo que o destruidor conhece e que seus pés tocam. Ele é aquele que mantém os pés no chão e não voa para outras dimensões. Ele trás as dimensões até ele.

Gênios consumidores: malignos enrolados em preto e em cinza; malignos vermelhos devorando corações despedaçados.

Alimentos grotescos: não tenho fome.

Alfabetos: nossos alfabetos são como raios, como linhas quebradas e formas retorcidas. Tenho pressa, fúria e glória!

Formas geométricas: triângulos, tetraedros, pirâmides, hexágonos, trapézios, losangos. O 3 e o 6. O 4 somente acompanhado.

Polígonos Representativos

Nós não explicamos ou racionalizamos demais as formas que utilizamos. O poder emana delas. Com os olhos do maligno é possível enxergar o que **é** e o que **não é**. Os afobados construtores dizem que apreciamos certas formas porque lembram as nossas montanhas e as almas das montanhas. Isso não é verdadeiro.

Nós nos apropriamos de alguns conceitos dos construtores para enganá-los, mas também os negamos entre nós. Piada corrosiva!

Eles insistem em elaborar livros com conceitos aparentemente grandiosos, mas que servem primeiramente por puro esmero linguístico. O levantamento de peso da massa encefálica, que não carrega consigo o esmero da alma. Isso nós é pouco útil.

Busca o magnífico, o intolerável, o mínimo e o máximo. Utiliza as irregularidades que completam a porcentagem do zero e do cem. Se tal graça forma um polígono ou um novelo de lã dimensional, eu nada tenho que ver!

Grimório dos Gênios

Exemplos de selos bidimensionais e seus usos para magias de ataque e defesa

Duas dimensões? Tossir e cuspir.

Sei desenhar um círculo e um quadrado, mas coisas assim não são belas aos meus olhos. Opto por esferas e cubos, se existe emanção neles. Pouco me importa se o resultado é simplista ou admirável. Quando há fagulhas elétricas, meu coração é ativado e a magia acontece.

A Batalha dos Gênios: parte 2

A trilha de selos é o asseio máximo.

Naridana traça seus selos bidimensionais na areia, como uma ponte de cores vivas, que logo gera novas cores para compor um suposto arco-íris de merda.

Solovro prefere as pontes que levam ao céu e de volta a terra. E assim pensando, assim tomado pela fúria de castelos dimensionais, ergue as pontes levadiças geométricas para abrir os portais.

Dois trapézios giram e se unem num hexágono com sede de luta. Eles são colados pela teia da aranha que suga o sangue do coração do destruidor. Sobre ele caminham os insetos, pois seu corpo é como o cadáver.

Ele nota sua realidade da inexistência: o destruidor não é o corpo e não há nada que seja o destruidor, exceto o maligno. O corpo é o alimento da terra. O maligno é aquele que se alimenta, mas não tem o corpo. Ele também não é alma. O que ele é:

– Eu sou um destino! – brada o maligno – Não sou o castelo. A direção que se move conforme o desejo de consumação.

– Sou teu alimento – completa Solovro – por que essa sensação que supera a não sensação?

– Há o triângulo e há o tetraedro. Mas por que, minha comida, existes somente no interior dos limites de três linhas?

– Tive um coração. Temi na primeira batida. Agora não mais temo; esse corpo, eu o reneguei. Agora eu sou um fim.

Wanju Duli

Subitamente, Solovro viu a si mesmo por fora. Era como um boneco, um zumbi. Ele estava no corpo do maligno. O não corpo. A não alma. O não coração.

– O que restou? Agora eu sou uma dimensão. Não mais busco o poder psíquico. Eu sou a vibração psíquica absoluta. E transo com dimensões, soberbo e resoluto.

Naridana, em sua majestade e completa ingenuidade, pensa que matou um destruidor. Dominou um mero cadáver.

Mas a verdade é que somente um maligno pode matar um destruidor.

A Balada do Gênio e do Gênio Maligno: Ato 2

Eu odeio peças de teatro. Eis a vida real, paspalho! Não o palco do palhaço colorido!

(e o gênio muge)

A alma que estica sem chicletes

Os construtores são cheios de brincadeiras e piadas ruins. Chicletes são caros, então eles inventaram que chicletes são sua maior fonte de poder. Isso para zombar de nós, destruidores, que não participamos do jogo do capital e não podemos adquirir seus brinquedos luminosos e doces.

Eles desejaram comprar a magia e se apropriar dela somente para si. Essa burrice extrema jamais pode ser comparada. Nenhuma outra estratégia desse mundo supera essa em crueldade; nem mesmo a tortura mais chocante e devassa.

O brinquedo das moscas são as fezes.

Selos Multidimensionais: a magia simbólica máxima

Grimório dos Gênios

“Os destruidores não costumam possuir objetos cortantes em mãos e nem os Deuses sabem como eles conseguem utilizar selos em dez ou vinte dimensões somente com os dedos e com o gênio maligno, sem nem mesmo possuir uma alma que estica para percorrer as trilhas astrais. Alguns dizem que o manto costurado com peles utilizado por eles potencializa enormemente essa energia, pois a pele guarda carcaças de almas e gênios malignos”.

Meus parabéns à madame Valonde pelos raros resquícios de inteligência que porventura demonstra.

Nós conseguimos atravessar dezenas de dimensões simultaneamente porque em batalha pulamos para a pele astral do maligno. Somos os olhos e as garras do maligno e nossa carcaça carcomida se torna nosso boneco de ventriloquismo.

De fato, as peles costuradas em nosso manto guardam gênios e almas mortos. Nós apreciamos muito utilizar as coisas mortas para delas extrair poder, tornando a Magia dos Gênios Malignos uma técnica de necromantes.

Em última instância, somos necromantes gênios.

Meditação da Porcentagem

Eu sinceramente não compreendo essa necessidade de calcular tanto, se basta subir ou descer o máximo possível, sem o auxílio de um suposto equilíbrio de potências. Para nós, é do desequilíbrio e do caos que extraímos poder.

Nossos selos de ataque e trabalhos com gênio operam perfeitamente nas batidas magníficas e intoleráveis. As batidas impossíveis (0% e 100%) são sempre visadas, mas não devem ser utilizadas regularmente em batalha, a não ser pelos veteranos que as dominam. Ironicamente, essas pessoas raramente se interessam pela luta.

Meditação da Batida Intolerável

Wanju Duli

Como fazer as atividades cessarem? Tornando-se uma pedra. Primeiro deverá tornar-se uma árvore, até abandonar a batida neutra. Abaixo de 5% você começará a se tornar cinza; corpo e coração irão endurecer.

Onde está o corpo? Tornou-se um cadáver. Sempre foi dessa maneira, mas como pedra você enxergou os tons acinzentados e captou o odor putrefato.

Como alma, deseja libertar-se da realidade de alma. Então, que ela se torne o tempero de seu corpo, para servir na refeição principal. O espírito como sobremesa.

Quando resta somente o maligno, há a percepção da sua natureza dimensional. Vibra com o sino. E depois não vibra mais.

Meditação da Batida Magnífica

Consumir a si mesmo, com velocidade. Tornar-se o maligno.

Você só precisa pegar emprestado os olhos e as garras. Ainda não é necessário possuir a boca.

Veja a si como um gênio maligno faminto, devorando seus órgãos internos. Conforme se consome pedaços do coração, ele pulsa fortemente.

Os Selos Bomba

Blábláblá.

Valonde tem boca grande. O gênio só não escapa porque é tão pequeno que nem se vê.

Grimório dos Gênios

O mago pode desaparecer em outra dimensão? Não me diga! Os construtores consideram isso uma lenda?

Os destruidores são a dimensão. Explodem e assassinam gênios e construtores de boca maior que o coração.

Poderes Hiperpsíquicos

“Os destruidores são selvagens e pouco humanos, zumbis sem alma, monstros sem coração”.

Nós somos zumbis sem alma e monstros sem coração, isso está correto. Mas somos muito mais humanos que os ricos construtores, que nos escravizaram e nos humilharam por dinheiro e prazer. Portanto, cale-se, Valonde, sua cadela!

Nós podemos congelar o tempo, mas essa é apenas uma ilusão de congelamento para os construtores. Para nós, destruidores, o tempo continua rodando conforme a dimensão alcançada. Nós não manipulamos o mundo, nós apenas enganamos os cérebros humanos de borracha, que pensam que essa realidade que seu corpo capta é absoluta.

Isso é mexer com poderes psíquicos e hiperpsíquicos. Não precisa ser tão inteligente para dominá-los. Basta se aproveitar da burrice alheia.

Mude para uma dimensão diferente daquela que seu inimigo enxerga e ele pensará que você sumiu. “Oh! Invisibilidadel!” Babacas.

Evocação da Fúria das Estrelas

Alcança uma folha de papel em branco – ou faz isso na terra – e desenha uma estrela. Ela deverá ser cada vez mais riscada e deformada, até que se torne irreconhecível.

A seguir, virão outras estrelas. Desenha cada vez mais estrelas irregulares. Até que no chão, para o ritual, traça selos compostos por

Wanju Duli

estrelas sobrepostas, cada vez mais rabiscadas. Eis a negação do cálculo, do gráfico e das medidas.

Fica de pé sobre o selo. Levanta os braços e clama pela destruição das estrelas de Yym:

“Eu evoco as almas retorcidas das cinco estrelas. Como gênio, as cinco serão meu alimento”.

Assumo a realidade do maligno. Teu corpo desabarará. Irá enrolar-se nas cinco e apertá-las até estraçalhá-las.

Sobre os Labirintos e as Teias

Chegou ao nosso conhecimento que os construtores estão preparando um tipo de jogo de tabuleiro baseado em nosso nobre esquema do Labirinto da Teia. Isso é, no mínimo, um insulto.

Preparamos o GGM como forma de refutar os argumentos da autora do GG. Em última instância, o GGM não é uma cópia melhorada do GG, mas uma paródia que pode ser utilizada como um esquema superior.

Nós criticamos os gráficos dos construtores, já que nossa arte é altamente simbólica e não um cálculo exato ou aproximado. Como resposta, os construtores estão trabalhando num jogo – mais jogos, para zombar de nossa seriedade – que inclui esquema de labirinto, cartas e peças.

A aranha que constrói a teia dentro de nós é o miasma do maligno, que viaja através de nosso corpo costurando os pedaços de órgãos restantes, ou nosso corpo desmoronaria, por falta de ossos e vísceras. Os resquícios do miasma deixam um labirinto, que foi percorrido pela aranha–miasma no processo de realização da teia.

Um jogo para isso? Construtores, construtores... vocês me desapontam enormemente.

Grimório dos Gênios

Como traçar os selos multidimensionais

Com os labirintos e teias. Não com um gráfico pretensioso. Transporte-se para o corpo do maligno e lance o miasma. É ele que quebra dimensões, como quem quebra órgãos e ossos.

Mentalização do Labirinto

O imenso labirinto de formas geométricas tridimensionais, recheado de esferas, cubos e tetraedros. Vai encontrando formas mais complexas pelo caminho. Liga os pontos das formas úteis e afasta as inúteis.

É assim que irás compreender a lógica dimensional. Lançando o miasma de teias, pois não percorrerás o labirinto tal qual ele aparece, mas romperás as paredes, costurando-as a seguir, demonstrando que a força supera a farsa.

Encontrarás poções pelos cantos, algumas com venenos e outras com um elixir de potência. Não um truque de sorte. A intuição insuperável.

Tipos de Dimensões

Desejáveis: aquela na qual você deseja estar

Indesejáveis: aquela na qual você não deseja estar

Toleráveis: conseguirá suportá-la

Intoleráveis: não poderá suportá-la

Indiferentes: não há prazer ou dor ao tocar nela

Todas elas podem ser buscadas e geram diferentes tipos de forças. Não é preciso muito esforço para estar nas indesejáveis. As intoleráveis geram poderes secretos. O segredo é exatamente um prêmio escondido na tortura da mente.

Frações Dimensionais

Wanju Duli

Maldição! Matemática simples será usada para explicar esse pensamento. Nada do tipo confuso e quase incompreensível que os construtores utilizam.

Fração Desejável: a vida é o 1.

Fração Indesejável: $1/3$ vida, $2/3$ morte.

Fração Intolerável: a morte é o 0.

Fração Tolerável: $2/3$ vida, $1/3$ morte.

Fração Indiferente: equilíbrio dinâmico entre morte e vida.

A Fração Dimensional Indiferente gera o grande mistério. Naturalmente buscamos a vida e tememos a morte, mas a Fração Indiferente demonstra ser mais atrativa que a Tolerável, pela possibilidade de variação conforme as dimensões que dela se aproximam.

A dimensão astral (vulgo, plano) não é um lugar ou estado da mente. Está além do espaço-tempo.

Harmonia do Maligno, Selos e Dimensões

Como trabalhar os batimentos e as respirações de forma a manipular as dimensões? Através da desarmonia. O maligno deve cortar as dimensões com seus selos e devorá-las, tornando-se dimensão. Isso é feito nos ritmos de batidas magnífica e intolerável. O processo, como já apontado, é realizado por teias e labirintos. As partes incompletas são preenchidas por símbolos, para corrigir eventuais erros dos tipos não dinâmicos.

Alfabeto de Dezkazil

Escreve como quer. Ou não o escreve.

Capítulo 3: A Aversão Absoluta da Beleza

Os Olhos da Aceitação

Esse terror dos construtores diante da morte é risível. Ele existe com maior intensidade naqueles que desconhecem a Magia da Ressurreição.

O destruidor teme a morte, mas torna esse temor sua força. A destruição como princípio da construção.

Eu não desejo erguer meu castelo de teias de miasma e labirintos de peles nesse mundo de velhas folhas e neve. Serei o inverno, com orgulho; e cairei.

Quando a primeira estrela brilhar forte, não será meu corpo que levantará do túmulo, mas aquilo que nasce dos lábios da lembrança.

#1: Magia da Arma Prismática: porque eu desejo matar

Eu desejo matar todo o falso temor em mim. Somente restará o temor verdadeiro.

Os olhos que destroem

Não somente simples, mas prático ao extremo.

Realizarás essa magia com os olhos do maligno. Formarás um labirinto de fogo pelo corpo e com o miasma derramarás veneno.

Fecha os olhos e percorre o caminho do labirinto de paredes de fogo e poças de veneno. Não desvia teu olhar e faz de teu medo tua força. Conforme caminha, derrama açúcar onde teus pés alcançam.

Wanju Duli

No centro do labirinto encontrarás novos olhos e deverás colocá-los. Em troca, oferta uma teia cheia das formigas aprisionadas na trilha de açúcar.

Não haverá necessidade de cirurgia para firmar a cor, como os construtores fazem. Os olhos do maligno são muito mais fortes.

A cor do maligno

Eis uma magia de ataque deveras poderosa, que atravessa até três dimensões ao mesmo tempo. Pode ser usada para enganação e logro e as crianças realizam coisas perigosas. Não queremos nossas crianças mortas. Desencorajamos brincadeiras que arranquem pernas e braços.

#2: Técnica de Fios Alternada: meu medo está no cérebro

A TF clássica não é utilizada pelos destruidores. A alternada é aquela que alonga ou diminui o comprimento dos cabelos conforme a vontade.

Com os cabelos molhados deve-se energizar um pente ou escova. O maligno deverá comer uma mecha dos cabelos e cortará com uma tesoura para a ele ofertar.

Deverás misturar as mechas dos cabelos num boneco de cera, pano ou mesmo num desenho. E irás queimar o receptáculo.

#3: Magia da Ligação: porque o amor é a maior arma

A geração do terceiro gênio deverá ocorrer até os 21 anos. Por isso, é costume que a concepção aconteça aos 20. Ela acontece com a ligação e é uma das magias mais assombrosas.

Os dois magos que são a ligação um do outro quando batalham juntos geram um potencial inimaginável de poder mágico. Até mesmo dois magos de baixo poder, quando combatem juntos (sendo a ligação um do outro) contra um mais forte podem ser capazes de vencê-lo.

Grimório dos Gênios

Nos casos em que dois magos que sejam ligação são inimigos, o gênio não desejará lutar contra o outro.

#4: Inversão Destruidora: a completa transformação em maligno

É processo normal na vida do destruidor que esse tome as garras e os olhos emprestados de seu maligno. Constantemente faz isso para destruir e construir dimensões. Mas o processo somente se completa na Magia da Inversão Destruidora.

Ela difere do processo realizado pelos construtores, pois desperta um potencial muito maior para trabalhar com as dimensões. Quando o mago e o maligno trocam de corpo, eles já conhecem o poder um do outro para transfigurar a mente mais facilmente.

O método de dormir por um longo período pode funcionar para que a inversão seja realizada. Mas existem outros meios. Os destruidores também invertem os corpos desenhando um labirinto na pele.

Pegue uma canetinha ou pincel e desenhe caminhos, como nos braços, pernas e barriga. E percorra esse caminho diversas vezes, até entrar em transe. Eis um reflexo do processo astral que ocorre no interior do corpo. O corpo irá virar do avesso e retornar para que a mudança de corpo e mente ocorra. O mago deverá girar até cair.

#5: Magia da Potência Destruidora: eu aceito qualquer multiplicação

Valonde só fala besteiras sobre o que não compreende e ensina pelo método da adivinhação. A Magia da Potência Destruidora não apenas opera com “expoentes inteiros negativos”, mas também vai além do quadrado e do cubo. Elevamos à terceira potência, à sexta potência ou a qualquer expoente desejado, contanto que possua uma dimensão

Wanju Duli

correspondente. Se não há, basta moldar uma nova com labirintos, teias e miasmas – que seriam os tijolos e a argamassa para os destruidores.

Conforme o expoente selecionado, é traçada a forma geométrica que corresponde ao número de dimensões, ou um símbolo que o demonstre. Essa é a representação pictórica no nosso mundo do que acontece no outro.

Por que a MP é lendária?

Besteira. A MPD é largamente utilizada por destruidores. Os construtores fracos têm medo de transformar suas magias em monstros e nem possuem a força e a sabedoria para tanto.

Magia do Infinito ∞

Valonde burra! Os destruidores das montanhas têm contato com os Deuses. Eles utilizam um tipo interessante de magia. Eles classificam o infinito em diferentes categorias, alguns maiores e outros menores, conforme o número de dimensões que atingem. Mas para o cérebro limitado dos construtores, mesmo a Magia dos Gênios Malignos parece infinita.

O sistema educacional dos destruidores

Desde criança o destruidor é incentivado a buscar um mestre ou é encaminhado a um. Geralmente ele deve passar por certas provas até obter a aprovação do mestre.

O tutor geralmente é mais velho que o discípulo – pelo menos uma ou duas décadas –, embora existam exceções. É possível trocar de mestre ao longo da vida, embora não seja bem visto ter dois ao mesmo tempo. Mas uma vez mestre, sempre mestre, mesmo que o contato seja breve e período de ensinamento sumariamente interrompido.

Nossas sociedades secretas

Grimório dos Gênios

Uma das Ordens de Magia mais famosas entre os destruidores é a SS, cuja líder é Sassa Soma, autora do Arcano da Morte e mestra de TFA.

Temos outras sociedades secretas ainda mais poderosas, mas a maioria delas é liderada pelos veteranos de batidas impossíveis, e é praticamente impossível ter contato com eles. Não sabemos quem são ou o que fazem, mas a maior parte deles têm mais de 80 anos e são autores dos únicos grimórios de destruidores existentes além do GGM e do AM (até o momento que escrevo essas palavras, e dentro do escopo de meu conhecimento). Nem mesmo os destruidores conhecem os títulos.

Essa é a segunda edição do GGM. A primeira foi lançada há alguns anos e um construtor petulante tentou refutá-la com a primeira edição do AVB. Soma deu o troco com o AM. É através da refutação de grimórios que os povos se comunicam e nossa relação de ódio cresce.

Técnicas com Malignos

Nos capítulos anteriores foram apontadas diversas possibilidades para operar os gênios malignos, de forma que não precisamos das tais “técnicas mistas” nojentas dos construtores, seus jogos e brinquedos, para utilizar a Magia dos Gênios Malignos em seu modo máximo.

Utilizamos diversos tipos de meditações, visualizações, mentalizações e técnicas para treino não somente das batidas e das respirações, mas para aplicação em rituais. Nesse grimório indicamos apenas o básico.

O principal a ser mantido é a técnica de o maligno devorar o corpo astral por dentro aos bocados, enquanto espalha seus miasmas como uma trilha energética, formando pontes e cidades que conectam os órgãos internos. Em suma, eles criam novas espadas e escudos para o corpo, compensando o que foi devorado. Os novos monumentos se mantêm erguidos com as linhas dos insetos.

Técnicas com Selos Multidimensionais

A Magia dos Gênios Malignos começa quando se obtém o maligno. O pacto da simbiose se completa quando o primeiro bocado do corpo é devorado. A partir daí, não é possível voltar atrás. Mesmo que o faça vomitar tudo, uma parte da existência do gênio terá sido alterada. Isso porque devorar um corpo humano é o que há de mais delicioso para o gênio e mesmo que você ofereça um dos malditos chicletes, a entidade não esquecerá o gosto da carne e do espírito.

Esse vício do maligno é utilizado ao nosso favor, pois quanto mais ele percorre o corpo para devorar mais pedaços, maior é labirinto que ele cria, intuitivamente. E quanto mais ele destrói um órgão, mais teias são necessárias para mantê-lo funcionando “normalmente” (ocorrem modificações e mutações).

Por que os destruidores não precisam montar gráficos em folha quadriculada e elaborar cálculos para selos? Porque os malignos já realizam tudo isso instintivamente, deixando para trás os farelos de suas comidas. O labirinto dentro do corpo é o gráfico que vira um selo.

Se um destruidor fosse analisado por raios-X seria observado que a nova estrutura óssea já traçou um caminho especial que poderia ser convertido num poderoso selo. Mas isso não é necessário, pois o destruidor possui os olhos do maligno e enxerga perfeitamente o seu corpo por dentro. Assim, os selos dos destruidores são quase perfeitos.

O destruidor não precisa estudar a fundo a teoria matemática das diversas dimensões do espaço, pois ele mesmo a compreende quando penetra nas dimensões. Ele não conseguirá explicar em palavras, mas conseguirá reproduzir tudo isso lá fora e manipular o cérebro do inimigo, mergulhando em outros planos e forçando mergulhos no adversário, antes que ele note.

Grimório dos Gênios

Se um mago mata o destruidor enquanto ele está nos olhos do maligno, ele não morre de fato. E é possível ressuscitar seu corpo de carne.

Magia da Ressurreição

Os construtores desconhecem essa técnica. Também é possível reviver um corpo que não esteja na mente do maligno, caso parte da mente tenha ficado no gênio ou na alma. Sinceramente, se um construtor morre a alma será sua última chance, pois o gênio deles é quase inútil. Eles o enxergam como uma entidade isolada.

Para reviver um destruidor, basta utilizar o gênio maligno, que vomitará as partes do corpo do mago que já devorou até então. É a partir delas que se cria o novo corpo. Se o mago for covarde e o processo de decomposição do corpo estiver somente em fase inicial e vir a morrer, ele perderá um potencial mágico enorme e terá muito trabalho para se acostumar ao novo corpo.

Por isso avisamos para que os destruidores não demorem a incentivar os malignos a devorá-los. Essa será sua maior proteção em caso de morte.

Para ressurreição de construtores o processo é diferente. Mas de que interessa? Que eles morram e permaneçam mortos!

Note que a Magia da Ressurreição só funciona se estiver dentro da expectativa de vida do mago. Não é possível fazê-lo viver muito mais de cem anos com essa técnica, principalmente se a morte é natural. Ela é utilizada somente para mortes em batalha mágica.

A morte final é largamente aceita entre os destruidores, que geralmente ocorre entre os 70 e 90 anos. Antigamente nossa expectativa de vida girava em torno dos 40 anos, devido às nossas condições de vida precárias. Desde o desenvolvimento da MGM, nossa expectativa equalizou-se a dos destruidores, ou até mesmo superou-a.

Wanju Duli

O renascimento é outra técnica que atua de forma completamente natural e compreende a teoria da reencarnação. Essa parte metafísica não será abordada nesse espaço.

O Gênio e o Gênio Maligno: Técnica Dupla

E ainda existem os idiotas que, além de reclamarem da beleza da morte (que celebra a continuidade do ciclo da vida), desejam possuir a MG e a MGM ao mesmo tempo. Para isso, precisariam manter tanto um gênio quanto um gênio maligno. Isso é possível?

Sim. Para isso seria preciso obter outro gênio. Além das alternativas já apontadas (roubá-lo de outro mago ou realizar uma caça dimensional), ele pode duplicar a sua entidade.

Para duplicar o gênio, ele precisa fazer um maligno e incentivá-lo a comer uma parte de si mesmo. Quando ele se parte em dois, as duas metades crescem novamente e viram um novo gênio. Nenhum é o “gênio original”, já que uma metade do gênio velho está nos dois gênios novos.

Um deles será o gênio ordinário e o outro o maligno. Lembrando que o ordinário terá a lembrança de ter sido maligno um dia, então provavelmente será necessário entupi-lo com os chicletes mais caros para fazê-lo esquecer do sabor do seu corpo. Como eu disse, é um trabalho para imbecis.

O Ritual da Duplicação

Como eu ouvi falar de alguns imbecis que leram a primeira edição do GGM e pediram isso, nessa segunda edição eu acrescento os passos desse ritual simplório.

O maligno deverá consumir pelo menos metade do seu coração para criar dentro dele dois novos corações. Ele duplicará todos os seus órgãos

Grimório dos Gênios

astrais até que inche tanto que se divida. O Cubo da Vaidade desempenha papel importante nisso e deverá ser lançado diariamente, até que se obtenha um tamanho respeitável de gênio.

O gênio gigante irá gerar dois novos gênios anões e o processo de magia e crescimento deles deverá ser trabalhado e explorado desde o princípio. Use o GG para um e o GGM para outro.

A própria Valonde parece ser uma bela puxa-saco da nossa magia, apesar de criticá-la tanto. Suas histórias no GG estão repletas de construtores ambicionando a leitura do GGM e do AM. Por isso, para agradecê-la pela desnecessária gentileza, irei repassar aqui uma história na qual se vê destruidores desejando conhecer magia de construtores.

Os destruidores costumam ter muito orgulho de nossa magia e nossos mantos de pele são o maior símbolo de status que pode haver nesse e em outros mundos. Os poucos destruidores curiosos sobre magia de construtores são geralmente aqueles que desejam aprofundar seus entendimentos sobre as origens do GGM, já que quase todas as minhas explicações se basearam no GG. Fora isso, eles não consideram os construtores como fortes. Que fique claro.

O Cruzamento de Mundos

Desmei é um país de pântanos. Doença e miséria pululam como bolhas de gás na lama e moscas em esterco. A solução genial: morrer antes que a terra matasse.

Mas o gênio não precisava ser destruído. Bastava destruir o corpo por dentro, pouco a pouco. Mas não como alguém que clama pela morte e sim pela vida.

Duas jovens destruidoras conversavam sentadas em pedras.

Uma delas era Jiapada, 23 anos e com 99 costuras no manto. A outra era Mufita, 24 anos e 152 costuras.

– Há essa magia no GGM para duplicação do gênio – comentou Jiapada – não tem vontade de tentar?

Wanju Duli

– Para que ter dois? – perguntou Mufita, com desagrado – para experimentar a magia nojenta dos construtores?

– Exato. Soa como um grande desafio, não acha?

– Fede como bosta.

Mufita baixou o capuz para pentear os cabelos negros. Eles lhe tocavam os ombros.

– TFA?

– Sempre fortalecendo – confirmou Mufita – eu prefiro deixar os cabelos curtos, pois dão menos trabalho. Mas em batalha vale a pena ter o poder de alongá-los e dar-lhes de alimento para o maligno. Isso gera poder imenso.

– O que essas duas vadias estão fofocando?

Uma terceira destruidora chegou. Kliham, 27 anos, 190 costuras.

– Oi, cadela – cumprimentou Mufita.

– Ora, se não é a Muf dos cabelos brilhantes – comentou Kliham – mesmo nesse pântano consegue ser higiênica e cuidar da aparência.

– Cale-se, bezerra – retrucou Mufita – suas unhas estão cheias de terra.

– Eis meu orgulho como destruidora – disse Kliham – minha aparência é horrível e desleixada. Tomo banho uma vez por mês e arranco os cabelos com a boca ou com os dedos.

Kliham tinha cabelos escuros com diferentes comprimentos. Ela fedia. Pelo uso de MAP era possível contemplar seus olhos roxos. Destruidores jamais tingiam os cabelos, pois isso era visto como magia fraca de construtores.

– Meu banho ocorre uma vez por semana, vaca – informou Mufita.

– Devia envergonhar-se! – exclamou Kliham – Os rapazes destruidores chegam a ficar meses sem banhar-se.

– Eu já fiquei seis meses – informou Jiapada.

Jiapada tinha cabelos crespos e desalinhados. Estava sempre suja e era considerada um símbolo sexual entre os destruidores, que apreciavam corpos sujos e selvagens.

– Que porra de conversa de merda – comentou Mufita – que interessa se tomo banho ou não, caralho? O poder está no meu maligno.

Grimório dos Gênios

– Você é muito limpa para ser uma destruidora – insistiu Kliaham – deve lavar até seus órgãos internos. Seu maligno deve sentir asco ao devorá-la.

– Pois veja só: meu manto tem 152 costuras, puta! – desafiou Mufita.

– E meus peitos balançam, sua semivirgem! Apostou que só trepou uma vez com sua ligação para gerar o descendente e depois ele não te quis mais por ser tão limpa. Você depilou o sovaco também, princesinha fresca e mal comida?

Mufita atacou-a com dois tetraedros verde-musgo. Havia simbologia arcana nos dois. Construiu uma ponte astral e caminhou sobre ela.

– Pau no cul! – berrou Kliaham, irada – Mostra teu gênio limpo, cavalona! Eu vou rasgar o rabo desse teu maligno!

O gênio de Mufita era marrom.

– In-gnidaje!

– Obomorro!

In-gnidaje lançou miasma venenoso sobre Obomorro e encheu sua boca de teia. Obomorro percorreu o labirinto no chão para se livrar dele, mas In-gnidaje cuspiu um pedaço de rim em cima do outro gênio, que teve uma parte rasgada, da qual escorreu sangue e fezes.

– Blerg! – comentou Kliaham, com excitação – Me manda um selo de dez dimensões, cachorra! E abana o rabo!

Mufita desapareceu.

– Escapou para qual dimensão? Já vou te rastrear.

Kliaham usou os olhos de seu maligno, mas enquanto ela pulou para o outro corpo, Mufita arrancou-lhe um pedaço da barriga com a boca. Kliaham deu um berro horrível.

Mufita mastigou a carne da barriga dela e engoliu, dividindo com seu gênio maligno. Pegou um pedaço também e costurou no manto.

– 153 vitórias, filha de égua! – clamou Mufita, orgulhosa.

Kliaham deu-lhe um puxão nos cabelos.

– Eu vou te amarrar e te enviar para Consman, desgraça. Jiapada, ajude-me.

As duas amarraram Mufita, vendaram-na e amordaçaram-na. Colocaram-na dentro de uma caixa e enviaram para um navio que partiria para Consman.

Wanju Duli

A viagem durou mais de uma semana, pois o navio parou em vários lugares. Quando finalmente conseguiu romper o lacre mágico da caixa, logo descobriu que encontrava-se num lugar esquisito.

Era outro país, sem dúvidas. As suas duas amigas filhas da puta tinham lhe sacaneado. Não conseguiria voltar para Desmei facilmente, principalmente vestindo o manto verde com costuras de pele, pois esse símbolo identificava os destruidores em qualquer lugar do globo. E ela também não se atreveria a vestir outra coisa, pois era uma desonra muito grande.

Era noite e Mufita conseguia se mover com certa facilidade, embora aquela cidade tivesse muitas luzes. Apesar de comer muito pouco em Desmei, após quase duas semanas sem alimento algum ela estava faminta. Precisava procurar qualquer coisa. O alimento de alguma lixeira dos construtores devia ser mais saboroso do que qualquer refeição dos pântanos nos quais vivia.

Mas, raios, aquele país era tão limpo que não via nem lixo nas ruas. Ela resolveu dirigir-se para uma imponente e gigantesca edificação, pois lá devia haver alguma comida.

O local era fortemente protegido, com altos portões. Mas para Mufita, que era uma destruidora, atravessá-los era uma brincadeira de criança. Havia até lacres mágicos por lá. Ela quebrou todos eles.

Ela poderia desaparecer por alguns segundos se alguém surgisse, mas não aguentaria ficar em outras dimensões por muito tempo. E se por lá houvesse magos fortes seria complicado.

Ela avistou quatro rapazes construtores mais ou menos da sua idade, que trajavam elegantes vestes azuis. Eles certamente sentiram sua energia, pois iam em sua direção.

– Merda...!

Ela tentou esconder-se, mas era tarde demais. Os quatro a fitavam com espanto e apontavam para o manto.

– Um destruidor! – gritou um deles, apavorado – Esse é um manto de destruidores!

Os quatro traçaram selos para se preparar para a batalha. Mufita não entendeu o que eles disseram, pois não compreendia creemah.

– Cara... não pode ser. Tá louco. Deve ser um construtor idiota fingindo que é foda – comentou o mais alto deles.

Grimório dos Gênios

– Esse é um manto exato de destruidores, como diz nos livros – comentou um sujeito com um cigarro na boca – e fede como um. Consigo sentir o cheiro daqui. Isso tem peles mortas, de verdade!

– Então o imbecil conseguiu umas peles humanas e fez um manto – insistiu o cara alto – é óbvio que um destruidor não pisaria aqui. Se liguem!

– Mas como ele passou pela segurança dos portões, ainda mais à noite? – desafiou o do cigarro – Somente um destruidor seria capaz disso. Até um professor teria dificuldade.

– Ei, porra – o cara alto segurou Mufita pelo braço – quem te deixou entrar? Aqui não é lugar pra mendigo, beleza? Essa é a melhor universidade do país: Jins! Ahhhhhh! É uma garota! Puta que pariu...!

Ele largou o braço dela na mesma hora. Estava com o coração acelerado. Olhou para a própria mão para ver se ela ainda estava inteira.

– Você se machucou? – perguntou um de cabelos crespos.

– Não – disse o alto – mas foi por pouco. Ei, donzela, eu vou ter que chamar a segurança!

Mufita estava muito irritada por não entender nada do que aqueles quatro palhaços resmungavam. E ficou mais braba ainda porque um macho construtor tocou no seu braço. Mesmo por cima do manto. Aliás, ninguém poderia tocar em seu precioso manto, sua vida, seu orgulho!

Mas as regras eram claras: era melhor não comprar briga com um construtor, porque aquilo podia gerar uma guerra. Era verdade que uma guerra era um desejo dos destruidores há muito tempo, mas devia ser algo planejado. Ela sozinha ia acabar morta se ousasse enfrentar todos os habitantes daquele lugar.

Ela tentou indicar, através de gestos, que queria comida. Eles entenderam.

– É uma mendiga vestida em farrapos e morta de fome – constatou o sujeito alto, simplesmente – eu nem sabia que ainda existiam pessoas tão pobres em Consman. Ela deve se vestir como uma destruidora para tentar se orgulhar da sua pobreza. É cada uma...

– Uma destruidora jamais pediria comida – concordou o do cigarro – afinal, eles não comem só pó? Não estão mortos e apodrecidos?

– Vou buscar alguma comida – decidiu o de cabelos crespos.

Wanju Duli

– Velho, por que a gente não só chuta ela daqui? – opinou o quarto deles, que era bem gordo – Ela é escória. Não pega bem ela estar aqui nessa universidade de luxo.

– Coitada, ela parece tão desnutrida – constatou o de cabelos crespos – vamos levá-la para dentro. Se for nos quartos dos fundos ninguém vai reparar.

– Não faz isso não, imbecil...

Eles fizeram um gesto para que ela os seguisse. Mufita resolveu ir para lá, pois desconfiou que iriam mesmo alimentá-la. Era meio humilhante pedir comida para construtores, mas quem sabe eles pudessem arranjar um meio de levá-la de volta para Desmei.

Ela entrou num quarto tão iluminado que teve que tapar os olhos. O aluno de cabelos crespos levou para ela pão, bolo e suco. Mufita experimentou aquilo com suas mãos sujas e considerou a melhor refeição que já tinha comido na vida.

Enquanto comia avidamente, como uma desesperada, o aluno de cabelos crespos apontou para si mesmo e disse:

– Prevou. Esse é meu nome. E o seu?

– Eu não entendo o que vocês dizem – falou Mufita, em dezkazil.

– Que raios de língua é essa? – perguntou o cara alto – Ela é de outro país mesmo?

– Ela é uma destruidora – disse o sujeito com o cigarro, com uma voz trêmula – Não consigo sentir a alma dela. Nem gênio, nem porra nenhuma!

Com o ambiente iluminado, o manto de Mufita tornou-se muito mais visível. Dava para ver que eram peles autênticas. E no ambiente abafado fedia como a peste.

– Esse é um autêntico manto de destruidores – comentou o aluno de cigarro, com brilho nos olhos – é a primeira vez que vejo um...!

Ele tentou tocar numa ponta do manto para sentir, mas Mufita se ofendeu e rosnou como um animal. Ele levou um susto enorme.

– Não mexa no animal enquanto ele se alimenta – brincou o aluno alto.

Mas ele também tentou encostar nela, para baixar o capuz. Ele conseguiu. Em troca, levou uma mordida na perna. Ela arrancou-lhe um pedaço da pele com os dentes.

Grimório dos Gênios

– Puta merda!!

Mufita já estava farta de ser tratada como um bicho exótico. De pé, deixou o resto de comida de lado e chamou seu gênio. Era gigantesco! Bastou um selo simples de quatro dimensões para que os quatro ficassem boquiabertos.

Eles também chamaram seus gênios e traçaram selos, mas antes que a batalha acontecesse, Prevou colocou-se entre eles.

– Não façam barulho! Se alguém entrar aqui, irão matá-la!

– Pois eu quero mesmo matar essa puta! – gritou o que teve a pele arrancada – Eu irei despedaçá-la e limpar os dentes com os ossos dela!

– Mas, Legrizo... ela é tão delicada! – argumentou o de cabelos crespos – Tão graciosa. Vejam o rosto dela. E os cabelos brilhantes.

– Cale-se, Prevou! Ela come como animal e age como animal. Usa magia de animais! Não passa de uma destruidora miserável! Eles têm poderes desgraçados. Precisam morrer todos!

– Não acho certo – insistiu Prevou – irei protegê-la.

– Não se deixe ludibriar pelos encantos de uma mulher! Ela é uma destruidora, caramba! Você é otário?

Prevou fez um movimento com as mãos, indicando para Mufita que estava tudo bem. Ele sorriu, devolvendo a ela o prato de comida. Ela sorriu de volta com alguns dentes faltando, aceitando o prato.

– Viu só? – disse Prevou, e apontou para si – Prevou.

– Mufita – ela disse, indicando a si mesma.

– Que nome adorável! E ela tem uma voz tão bonita. E o sorriso!

– Você está insano – disse Legrizo.

– Eu acredito que construtores e destruidores podem voltar a se dar bem no futuro – afirmou Prevou.

– Eu jamais vou acreditar nisso.

FIM DO GRIMÓRIO DOS GÊNIOS MALIGNOS

As Aventuras da Cartógrafa dos Espíritos

Saudações, aventureiros!

Eu me chamo Balaza e tenho 28 anos. Meu corpo nasceu em Bruznia, a terra da magia estética, mas meu espírito viaja o mundo!

Sou uma engenheira cartógrafa. Eu desenho mapas! Eu e Veverim somos poderosos magos e grandes companheiros de jornada. Juntos, desvendamos o universo. Oh, tenho tanto a te contar!

Espere, você ainda não conhece Veverim? Ele é meu balão mágico!

Nosso planeta se chama Marlaquina. Ele é repleto de magia, que sopra por diferentes correntes energéticas, provenientes de nossos arlequins alienígenas. Eles são pequenas criaturas com chapéus engraçados que viajam em naves espaciais. Adoraria saber de que planeta são. Mas essa já não é minha área, queridos.

Eu sei que existem diversos países lindos em Marlaquina, espalhados por muitos continentes e pequenas ilhas. Cada país possui costumes e magias singulares: idiomas e alfabetos suntuosos, utensílios mágicos próprios, espíritos, lendas e tesouros! Adoram uma guerra. Nossos habitantes também são viciados em jogos. E religiões.

Você não sabia? Todo mago possui uma criatura mágica, entidade, espírito, ou como queira chamá-la. Algumas vezes essa entidade está dentro de um gênio, de um robô, de um livro, de um cristal, de um desenho, de um ursinho de pelúcia, de um fabuloso monstro...

Em Bruznia, os balões mágicos são receptáculos populares para espíritos, especialmente para as crianças. Acho que gosto de manter meu espírito sempre jovem, pois adoro balões, embora eu também seja fã de desenhos com cores e formas ricas.

Minhas cores favoritas são vermelho e verde. Eu carrego uma mochila bem grande nas costas para minhas viagens. Vejamos o que há dentro dela... nossa, Vev, estamos sem comida. E agora?

– Eu não me importo. Sou um balão. Só preciso de um pouco de hélio de vez em quando.

Grimório dos Gênios

Vou tentar arranjar alguns pêssegos com creme quando pararmos na Ilha de Xi. Eu também gosto muito de balas de azeite.

– Pare de falar de você e apresente logo nosso mundo, Baba!

Muito bem. Você vai ficar encantado em saber quais os espíritos que passam por aqui. E que tipos de tesouros e lendas guardamos!

Há um arlequim alienígena rindo de mim agora mesmo. Esses A–A são muito levados...

E aqui estamos nós!

Eis o mapa de Marlaquina (*o mapa não consta nessa versão*). Fui eu que o desenhei e estou muito orgulhosa de minha obra. Vamos analisá-lo para ver se há algo divertido por aí.

Nós temos seis continentes e 11 ilhas. Na verdade, temos mais dois continentes escondidos... já vou te contar. Primeiramente, falemos sobre os oito principais países.

CONSMAM: No centro de nosso mapa temos o continente Cemismom, no qual há um importante país chamado Consmam, onde habitam os construtores. Ou habitavam, antes da guerra. Atualmente, lá moram os Destruidores.

DESMEI: No norte há o continente Trerda, coberto de pântanos. Antigo lar dos Destruidores. Nos dias de hoje está praticamente deserto, com exceção da presença dos Derradeiros, sacerdotes dos Destruidores, que lá guardam os espíritos de seus mortos.

BRUZNIA: Meu país! A direção é noroeste. Enquanto em Trerda raramente cresce um vegetal e Cemismom é coberto de florestas, Djebiama, nosso continente, tem as terras do norte devastadas e o sul frutífero. Isso aconteceu devido ao maltrato excessivo do solo para produção de cosméticos. Há boatos de magos estéticos desejando declarar guerra contra os Destruidores de Consmam para destruir as florestas. Assim eles obteriam a matéria-prima necessária para a produção de hidratantes mágicos. Eu gosto de ter minha pele hidratada,

Wanju Duli

mas de que adianta se ela fosse maltratada nessa guerra? Por isso, sou a favor da paz.

TECRAXEI: O continente Exorria fica no sudoeste. Lar dos magos tecnológicos, assim chamados porque lidam com alta tecnologia. Aqueles que trabalham especificamente com magia mecatrônica são os magos robóticos. Há também os magos eletrônicos, magos elétricos e muitas outras atribuições. Eles também devastaram o extremo norte do continente, mas atualmente Tecraxei é um país rico que exporta tecnologia e importa matéria-prima.

SINABIL: No nordeste temos os magos simbologistas no continente Isfaga. É um continente dividido entre os magos matemáticos puros, que habitam o leste e se especializam em teoria da magia, e os magos matemáticos aplicados, que se dedicam à prática no oeste e disputam inovações mágicas tecnológicas com os habitantes de Tecraxei.

NARRARA: Aopiwee é o continente do sudeste, que também é dividido entre os literatos puros (oeste) e aplicados (leste). Desnecessário dizer que os magos puros preservaram a fauna e a flora por dedicarem-se principalmente à filosofia e meditação. Os aplicados, por empregarem métodos de ataques mágicos mais fortes e realizarem pesquisas científicas, não consideraram tanto a harmonia com o meio ambiente. Os magos robóticos substituíram muitas de suas árvores do norte do continente por robôs, então pode-se dizer que a morte de plantas e animais não irá ameaçar a raça humana futuramente, devido às recentes descobertas. Porém, por ser um processo caro, ainda há magos romântico\$ que se preocupam com coisas obsoletas como árvores... ora, muitos sabem que atualmente os metais e cristais possuem uma carga energética muito mais alta que plantas e animais (quem ainda usa fauna e flora para fortalecimento é chamado de roceiro, como os Destruidores; mas os Destruidores são roceiros respeitados).

SAMERRE: O país fantasma, que possui uma floresta fantasma azul. Não é que os deuses também são roceiros? Desde que Taha Vorta tornou-se o maior mago do mundo, a tecnologia passou a ser

Grimório dos Gênios

fortemente exaltada. Destruidores e deuses, com suas ferramentas primitivas, têm perdido um pouco do velho crédito. Diz-se que a força de Samerre não está nas árvores e sim na distorção temporal. O continente Revida gira tão rápido no oceano a ponto de o tempo lá passar de forma diferenciada. Há quem diga que a porção de terra atravessa diferentes dimensões. Seja como for, ela não está no mapa, pois muda de lugar constantemente e às vezes desaparece, quando penetra uma dimensão particularmente espinhosa.

CRAVA: O continente Viramília também não está no mapa, pois é protegido por charadas. Você precisa “adivinhar” onde ele está. Embora ele não desapareça e nem mude constantemente de lugar, como no caso de Samerre, o continente é tão fortemente carregado por ondas divinatórias que gera diferentes ilusões, como um oásis no deserto. É fácil chegar lá de navio, pois a maioria dos navios possuem bússolas mágicas. Porém, é difícil precisar a localização no mapa. Aparentemente as terras atravessam dois continentes simultaneamente (Sinabil e Bruznia), o que não faz sentido.

Portanto, que fiquem claras as razões de Samerre e Crava não estarem documentadas no meu mapa.

– Que mentira! Você apenas se esqueceu de desenhá-las e inventou isso!

Ora, fique calado, Vev! Como é que eu iria me esquecer de desenhar dois países inteiros e grandes como esses? Acha que vivo com a cabeça nas estrelas?

– Na verdade são as estrelas que ficam na sua cabeça.

Sabia que os arlequins alienígenas viajam em estrelas? Essas são as “naves espaciais” deles. Mas eles só gostam das estrelas azuis que estão nascendo, ou das vermelhas que estão morrendo. Dizem que essas são mais moles e boas de mastigar, pois estrelas amarelas são muito duras. É isso que eles comem, principalmente cereais com pedaços de estrelinhas azuis e vermelhas.

Segundo a lenda, os nossos continentes foram batizados com os nomes dos oito arlequins que fundaram nosso mundo: Cemismom, Trerda, Djebiana, Exorria, Isfaga, Aopiwee, Revida e Viramília. E os

Wanju Duli

nomes das capitais dos países possuem a denominação do primogênito de cada um deles: Lalaene, Dugiva, Alprez, Blokvulh, Sedo, Nqui, Drojora e Patatakommel (ele adora comer batata com mel). Finalmente, as esposas ou maridos de cada fundador são os nomes dos países. Sendo assim, Consmam é a esposa de Cemismom, e assim por diante.

Sobre as 11 ilhas de Marlaquina (Marlaquina é a rainha dos arlequins), elas foram fundadas por arlequins renegados. Algumas estão desabitadas. Outras possuem países mal vistos, como Minimatza: a terra da magia musical.

Por sinal, o nome oficial da raça dos arlequins alienígenas é “marlaquinos”. Por aqui nós os chamamos de A^2 (ou “A ao quadrado”), pois as estrelas que eles viajam são geralmente quadrados ou cubos (os “A ao cubo” costumam ser da nobreza). E eles habitam estrelas flamejantes (as wika-wikas). Portanto, cada um deles possui seu próprio “planeta estelar” – que também é a criatura mágica deles, pois as estrelas possuem espíritos.

Parece que foram eles que construíram nosso mundo. Teoricamente, todos os habitantes de Bruznia possuem um pedaço do espírito de Trerda, por exemplo.

E quem criou os arlequins? Não sei, mas deve ter sido outra raça ainda mais poderosa. Para vocês terem uma ideia, até o mais fraco dos arlequins supera Taha Vorta em poder. Afinal, Vorta é o mais forte do mundo. Não do universo...

Nossos dias têm 25 horas, embora alguns dias mais preguiçosos fiquem com 26 e outros mais apressadinhos com 24. Isso também depende da velocidade das cinco estrelas que giram em torno de nosso planeta, chamadas “estrelas de Yym” pelos construtores. Presunçosos, não? Quem habita essas famosas cinco estrelas, que governam 5h de cada dia (é importante saber essas correspondências para fazer magias) são os cinco arlequins mais poderosos.

– Pensei que os arlequins mais fortes habitavam buracos negros.

Que nada, eles só passam as férias lá, já que o tempo passa mais devagar.

Em Marlaquina as estações são loucas. Algumas vezes é tão quente que os habitantes fritam no calor de 100 graus. Outras vezes, quando faz 100 graus negativos, eles congelam. Nada que um pouco de magia não

Grimório dos Gênios

resolva. Os marlaquinos fazem magias com zero absoluto, principalmente os que percorrem a Nebulosa de Peteca.

E agora que já abordamos a base do aspecto geográfico de Marlaquina, assim como o metafísico, falemos sobre os povos: que tipo de magia realizam, onde guardam seus espíritos, que equipamentos utilizam, seus jogos preferidos, lendas e tesouros escondidos.



CONSTRUTORES

Espíritos: gênios.

Magias: Magia de Gênios e selos geométricos bidimensionais (trilhas de selos).

Utensílios: espada ou punhal; chiclete; Cubo da Vaidade.

Jogos mágicos: cartas (JCG), tabuleiro (JTG) e quebra-cabeças.

Vestimentas ritualísticas: são mais conhecidos pelos uniformes azuis das universidades Jins e Jinas, assim como pelas meias de cores diferentes da sociedade secreta Fagenar Vibri.

Grimórios: Grimório dos Números (GN), Grimório dos Gênios (GG), Grimório para Lar de Gênios (GLG), Arcano Vida Brilhante (AVB).

DESTRUIDORES

Espíritos: gênios malignos ou gênios de sacrifício (Derradeiros).

Magias: Magia de Gênios Malignos (ou MGS) e selos geométricos multidimensionais (labirintos de selos).

Wanju Duli

Utensílios: teias de miasma.

Jogos mágicos: roleta da morte nascente.

Vestimentas ritualísticas: mantos verdes com tiras de pele humana. Membros da Sociedade da Soma utilizam mantos marrons. Membros da Fagemal Armor usam mantos cor mostarda. Derradeiros usam mantos negros.

Grimórios: Grimório da Soma (GS), Grimório dos Gênios Malignos (GGM), Grimório dos Gênios de Sacrifício (GGS); Arcano da Morte (AM); todos paródias dos grimórios dos construtores, já que, por tradição, os Destruidores não escrevem grimórios e passam seus ensinamentos oralmente.

ESTÉTICOS

Espíritos: embora eu use um balão, popular entre as crianças de Bruznia, os receptáculos mais usados para espíritos são bolsas, sapatos, vestidos, cabelos, dentre outros).

Magias: Alquimia Suntuosa (cosméticos da Alsu, nossa grife suprema). Magias com perfumes, com doces, com coisinhas fofas, felpudas e cor-de-rosa!

Utensílios: roupas e acessórios viram utensílios de poder (presilha do cabelo, o salto plataforma – esse é perigoso –,etc).

Jogos mágicos: o “Espetacular Desfile da Perua Vadia Voadora”, uma disputa somente entre garotas muito vacas, que mugem com estilo! Os garotos também têm a versão deles, o “Respeitável Desfile do Peru Assado Perverso”. É o desafio que marca a etapa da iniciação nas nossas sociedades secretas. É algo muito nobre que contém uma filosofia complexa e ilustríssima.

Grimório dos Gênios

Vestimentas ritualísticas: a fonte de poder do mago, portanto as roupas e acessórios são MUITO IMPORTANTES e mudam conforme a magia utilizada. Os uniformes de nosso colégio mais renomado, Pompa Prima, também são reconhecidos mundialmente: rosinha para as mocinhas e púrpura para os mocinhos. Lembrando que as meninas usam lacinhos e sapatos com plataformas enormes que são um arrasooooo! Muitas vezes não dá para saber ao certo se é uma mocinha ou um mocinho que está por trás das roupas, nhaaaa!! ◉◉.

Grimórios: Grimório da Formosura (GF); Grimório da Excelência (GEx).

ROBÓTICOS

Espíritos: robôs (especialmente autômatos) e outras criaturas mecânicas, elétricas e eletrônicas.

Magias: Magia Robótica e selos (elétricos e eletrônicos).

Utensílios: cajados metálicos.

Jogos mágicos: duelos robóticos; lançamento de parafusos para divinação.

Vestimentas ritualísticas: novamente, famosos pelo uniforme de uma instituição educacional: a Escola Cibernética da Ordem, com suas vestes em tom vinho e cinzento, e chapéus de bruxo (cinza para os garotos e bordô para as garotas). Os próprios habitantes utilizam roupas em tons cinzentos, para se camuflar entre os gigantescos arranha-céus metálicos.

Grimórios: Grimório da Automação (GA) e Grimório dos Corações Eletrônicos (GCE).

SIMBOLOGISTAS

Espíritos: os simbologistas recebem um número mágico no nascimento. Algo muito específico, que passa a ser somente deles, e assim eles adquirem a propriedade daquele número e passam a dominar todas as magias que ele contém e representa. Portanto, a criatura mágica deles é... um NÚMERO. Esse número é secreto e jamais pode ser revelado. Se outro mago descobre o número mágico do simbologista, bastará destruir a dimensão desse número e assim matará o mago.

Magias: selos geométricos tridimensionais, sistema de ataque e defesa com cálculos (equações mágicas) e feitiços secretos de seus números de poder.

Utensílios: Esquadro e compasso.

Jogos mágicos: jogos matemáticos.

Vestimentas ritualísticas: uau, estamos repletos de países famosos por seus uniformes escolares! Na Escola Selo de Oles as saias e calças são da cor marrom e a blusa mostarda. A gravata é substituída por uma estampa de números. Todos os uniformes dos colégios de Sinabil possuem essas duas cores, variando a composição.

Grimórios: Grimório do Zero.

LIVREIROS

Espíritos: quando o livreiro nasce recebe um livro escrito por seu mestre ou tutor, cujas páginas estão lacradas por uma fechadura mágica. No decorrer da vida do livreiro as páginas vão se destrancando. O livreiro saberá quando a hora de sua morte se aproximar, pois a última página finalmente lhe será revelada, contendo o sentido da vida. Os livreiros são, tradicionalmente, os **guardiões do sentido da vida na**

Grimório dos Gênios

forma escrita. Por outras linguagens (números, música, etc), cada mago também poderá chegar a desvendá-lo.

Magias: magia com o espírito do grimório. Ele poderá ser um **escritor** ou um **leitor**, que são as duas maiores modalidades mágicas desse país. O escritor se especializará em linguagem poética mágica e o leitor irá aprimorar suas habilidades de oratória, para desencadear a emoção necessária no duelo, por intermédio da recitação. Seu grimório de nascimento poderá evocar diversos monstros ou criaturas lendárias, de acordo com o cenário da história de fantasia no qual ocorre a leitura.

Utensílios: grimórios e chave mágica (se outro mago roubar a chave do livreiro e abrir a última página do grimório de nascimento, o livreiro morrerá). Quando dois livreiros se casam, na cerimônia eles trocam as chaves, permanecendo um como o guardião da chave do outro.

Jogos mágicos: recitações de poemas.

Vestimentas ritualísticas: mantos cobertos com diferentes alfabetos mágicos, com trechos de livros de literatura utilizados nas fórmulas mágicas.

Grimórios: Grimório da Eloquência.

DEUSES

Espíritos: eles carregam uma dimensão na coleira. Dizem que às vezes ela late e dá a patinha. Desde que os deuses perderam status e o termo passou a ser escrito com letra minúscula, se discute a possibilidade de mudar seu título para “magos fantasmas” ou “magos dimensionais”.

Magias: especialistas em magias de cura, embora muitos deuses sejam egoístas para compartilhá-las com os mortais, por inveja.

Wanju Duli

Utensílios: cálice que contém o refrigerante da vida (para os mortais que o bebem tem efeito de xarope que cura resfriados).

Jogos mágicos: matar humanos, por vingança... de que, mesmo?

Vestimentas ritualísticas: túnicas brancas ou vermelhas. Mas alguns deuses moderninhos de hoje usam até óculos escuros... quando possuem corpos para isso.

Grimórios: Grimório do Infinito.

ADIVINHOS (ou DIVININOS)

Espíritos: cristais (pode ser uma esfera de cristal, cubo, tetraedro, etc).

Magias: desvendar as dimensões do tempo, aprisionando-o momentaneamente em dimensões do espaço (conforme o espaço ocupado pela forma geométrica tridimensional de seu espírito).

Utensílios: varia de acordo com o método divinatório favorito do mago (folhas de chá, planetas, entranhas de animais e cia).

Jogos mágicos: combinações bizarras de métodos divinatórios, como cozinhar um bolo dentro da barriga de um urso morto recentemente (coloque um abacaxi com mel na cabeça do ursinho e faça a dança num pé só antes de começar).

Vestimentas ritualísticas: os adivinhos adoram cristais e metais. Frequentemente possuem jóias cravejadas em tudo: na roupa, no cajado... até na pele. O cristal da pele eles recebem no nascimento. Assim como os simbologistas recebem a tatuagem de seu número de poder, geralmente abaixo do umbigo, nas coxas ou num local próximo aos genitais (para que só transem com quem realmente confiem? Que magia chata!)

Grimório dos Gênios

Grimórios: “Grimório Que Eu Escrevi Daqui Dez Anos”. O GQEEDDA é extremamente poderoso, mas ninguém sabe se já foi escrito ou só o será daqui dez anos.

Agora eu apresentarei brevemente algumas características gerais dos países, para seu contentamento.

Consmam possui diversas casas coloridas em formatos geométricos. Ou possuía, antes de os Destruidores destruírem todas elas.

Desmei só tem pântanos cheios de lama e com pouquíssima vegetação. Agora que estão morando em Consmam, só pouparam as árvores e os animais. Aniquilaram tudo que é humano, ou que foi construído por humanos.

Em Bruznia temos casas LINDAS, brilhando e super na moda! Temos PLUMAS por todos os lados. E também tudo que é berrante e escandaloso. O perfume está por toda a parte, não existe mais ar puro.

Tecraxe é cinza e sem graça, cheia de barulhinhos eletrônicos. As pessoas raramente se cruzam nas ruas, ou quando o fazem não identificam umas às outras, porque estão com um computador enfiado na cara. Esse país possui os maiores e mais imponentes prédios do mundo.

Em Sinabil há muitos habitantes políglotas. Mas eles raramente utilizam a lógica formal para resolver os problemas. Em vez disso, usam cálculos até para resolver as coisas mais simples. Por isso, a maioria das pichações das cidades são complexos cálculos nos muros.

Narrara é repleto de bibliotecas, um país amarelado e mofado, cheio de velhos, ou “pessoas maduras”. Todo mundo que odeia barulhos de adolescentes aborrecedores se muda para lá. É muito pacífico. Ouvi falar que lá existe a Sociedade Secreta dos Assassinos da Pós-Puberdade. Você precisa ter mais de 80 anos para ser membro. Lá eles desenvolvem grimórios particularmente poderosos para aborrecer (ou matar) adolescentes, o que os mantém bem longe. São velhinhos estilosos e porretas!

Wanju Duli

Samerre é misterioso. Cheio de templos e com aquela floresta esquisita. Não há muito que falar, pois sequer há deuses lá. Só sacerdotes rabugentos que fazem piadas ruins.

Crava é um país cheio de caras com poderes psíquicos. Aparentemente há edificações com poderes psíquicos também, que às vezes desaparecem. Os ricos constroem casas gigantescas com cristal puro.

Sabia que cada país possui alguns baús enterrados com artefatos mágicos secretos? Hã... não vou te dizer onde ficam. Nem eu sei, meu. Mentira, eu sei sim! Eu construo mapas de tesouros para vender. Não é a toa que sou a maior cartógrafa de Marlaquina! Venha me procurar se deseja sair numa jornada! Vendo cada mapa por um pergaminho com um feitiço altamente foda. Ou por um pudim de caramelo que remove espinhas.

Bem, meus amigos, isso é tudo por enquanto. Quando surgir mais babados sobre esses países, ou sobre nossas ilhas renegadas, vou te contar tudinho! A não ser que os marlaquinos fiquem zangados!

Os habitantes de nosso mundo são chamados de marlas, ou quinos. Quinos são os habitantes comuns, que não praticam magia. Marlas são os magos. É assim que os marlaquinos se referem a nós. Achou legal?

Ufa, é muita informação pra sua cabeça, né? Relaxa, toma um suquinho de queijo na Ilha de Xii e vamos tirar um cochilo.

– Baba preguiçosa.

Qualquer dia vou estourar você, balão malvado!

– Eu sei que você me prefere cheio. Eu inflo e te levo voando para os lugares. Assim você não precisa gastar com condução. É mole?

Grimório das Formas

Esta forma de montar o meu castelo
É retumbante, pavorosa, somente minha
Não vou te contar o segredo da minha linha
De pensamento, arrasadora como o céu, o elo
Que criei só pode ser alcançado
Por aquele que mata
O medo da tortura no julgamento, bata
No coração feroz para que se aqueça e se esqueça
Que o espírito alado nasceu assim
Eu criei as asas em mim

GRIMÓRIO DAS FORMAS

Por Salana Blah

Do começo que nunca aconteceu

No princípio não houve o princípio. Sentença não proferida. Logro da minha sina. Há quem diga que um dia o mundo irá começar. No exato instante em que eu desistir de viver.

Num universo assim, de semi-existências aparentes e quebradas, recortadas, não coladas, sutilmente separadas, o desejo máximo é o da multiplicação. Somas e subtrações são lugar-comum. Quando se divide uma porção do todo, os membros do corpo se despedaçam.

Um dia distribuí beijos ao mundo, mas a marca do batom foi apagada. Por isso, hoje eu só beijo a ti. Assim, sorrateiramente e descaradamente. Outrora a puta do mundo, em meu amor universal, eu aprendi a morrer. Não tristemente. Somente alegremente.

Wanju Duli

Espíritos se enrolam na ânsia desesperada de saciar a solidão. Por que nascemos separados se desejamos a multiplicação? Para entender a magia, é preciso saber calcular.

Corações batem em uníssono na transa colorida, repleta de luzes e sífilis. Arranque um pouco de pele e carne da contagem. Permita que as costelas se encostem. Depois triture os ossos com um martelo, até que as bombas vermelhas se enganchem. Artérias azuis se abracem. Genitálias cor-de-rosa sussurrem assim: “Eu quero o gelo e a água; fogo e cinzas; eternidade às fronteiras da memória”.

A ontologia máxima é o sexo. Tudo começou nesse cálculo semântico de respiração. A contagem das batidas. A potência do desejo. Eu não quero mais existir sozinho. Eu odeio você. Amo você. Deixe-me em paz. Para sempre. E nunca mais.

Um dia eu nasci e o mundo se abriu para mim, tal como as pernas da mulher de leite. Contudo, eu não nasci ainda. Eu só nascerei quando cessar a contagem da respiração e das batidas.

Essa vida é somente um ensaio. Não leve isso a sério. A vida jamais começou. Então não há meios de arrancá-la de você. Este corpo sempre foi um cadáver. A mente, uma miragem. O espírito... ah! Esse sim é o meu doce predileto.

Adoro lambear balas e corpos, lambuzados com o açúcar da morte. O açúcar da vida tem gosto de sopa de letrinhas.

Esse é um grimório para crianças. Por isso falamos de sexo e morte. Os adultos se ocupam dos brinquedinhos da mente inconsciente, pois os bambolês do corpo e da imaginação consciente estão encharcados de sorvete.

Hoje em dia prefiro meu café sem leite. Os jovens amam os cabelos, pela paixão que sentem pelas coisas mortas. Eu não preciso mais de

Grimório dos Gênios

cabelos, pois já me enrolo suficientemente com palavras para precisar enrolar esses cachos com os dedos.

Dizem que o universo começou quando uma mãe permitiu que um cacho de seus longos cabelos se molhasse num copo de leite. Aquela cachoeira de leite escorria de seu seio. Vida e morte se conheceram. Ficaram tão enrugadinhas de paixão que alcançaram a cegueira máxima. Até hoje acreditam que existem de verdade.

A vida é uma grande mentira. A morte é verdade: o falecimento da enganação e o nascimento da existência suficiente. Habitamos o mundo aparente. Na morte, conhecemos o mundo real: aquele que não é mundo e jamais será.

Estamos angustiados porque estamos separados. Enquanto tivermos corpos pequenos jamais poderemos abraçar todo o universo. Na morte, perdemos o corpo pequeno e nos tornamos um corpo gigantesco, repleto de matéria escura. Com ele, abraçamos planetas, estrelas, constelações, galáxias e universos.

Mas o Grimório das Formas não ensina a via da morte. Ele ensina como conquistar, em vida, um corpo enorme, semelhante ao da matéria escura. Ele é desenhado com o espírito. Por isso ensinamos as crianças a ligar pontos com suas almas. Elas mascam chicletes para colar uma dimensão na outra.

A magia é a arte de manipular os tamanhos. Converta um corpo pequeno num grande, e um grande num pequeno. Para isso, é preciso conhecer a contagem, ter noção de quantidades.

A Educação Sublime

O objetivo dos colégios de Consmam é ensinar as nossas crianças a adquirir conforto espiritual. Assim elas não se sentirão sozinhas. Verão sentido tanto na existência como na não existência. Elas inventarão novos cálculos e formas. Tudo o que aprenderem, desde a matemática à

Wanju Duli

gramática, da culinária à costura, terá aplicação espiritual. Não será um mero jogo de corpos e mentes, nem a busca de alcançar emoções repartidas e obter uma adrenalina que logo se perde no vazio e na escuridão.

A excelência da educação de nossas instituições é observada ao incentivar os jogos de magia. O objetivo último não é o conforto do corpo ou um alívio temporário da mente. Nós ensinamos a costurar um travesseiro para o espírito; não feito de plumas, mas de grandiosas emoções e energias.

Nós não procuramos esconder de nossas crianças que existe o sexo e a violência. Não nos envergonhamos de nossos corpos de carne. Eles são poderosos aliados da mente. Algumas vezes um braço ou uma perna podem se desprender ao fazer magia. Isso não é terrível. O corpo é apenas um cadáver. Se você une dois genitais, se cai o sangue ou vísceras, por que você precisa amar ou odiar essa simulação da realidade?

Corpos são apenas corpos. Um ser humano não se torna pior ou melhor se transa ou não transa. Ele não se torna pior ou melhor se maltrata seu corpo ou se cuida bem dele. Essas coisas não fazem diferença. Nunca fizeram. Existem essas duas vias para o corpo e não importa qual delas você seguir, contanto que conheça o caminho para conectar o prazer ou a dor do corpo ao espírito.

Os magos mais poderosos não usam mais o corpo como receptáculo para alcançar o espírito. Eles nem mesmo precisam mais de espadas para atrair os seres astrais, ou traçar os símbolos arcanos para acordar a mente inconsciente. Há o instante em que as coisas de fora são apenas as coisas de fora. Elas não são belas ou feias. Elas apenas são.

Contudo, quando é afirmado “Os magos mais poderosos não usam mais o corpo” isso também não pode ser tomado como totalmente verdadeiro. Como foi dito, existe mais de uma via para atingir objetivos semelhantes. O mago poderá optar por possuir utensílios fortes, ou simplesmente realizar mergulhos dimensionais. Se ele usa coisas de fora

Grimório dos Gênios

ou não para isso é irrelevante. Ele apenas deve tomar cuidado para que um cajado, uma entidade mágica ou algo externo a si mesmo não se tornem uma fraqueza que gerem perda de poder mágico quando perdidos.

As crianças apreciam coisas coloridas, doces e brilhantes. Nós desejamos vê-las felizes. Por isso ensinamos a elas diversas magias com jogos, como nossos tabuleiros de letras e número que, quando combinados, geram poder mágico.

Os infantes gostam de rir, dançar e cantar. Nós queremos encantá-los, pois quando se inicia na via da magia você precisa amá-la, apaixonar-se por ela, ligando-a às coisas que mais aprecia. Por isso, a maior parte das magias clássicas possui belos efeitos especiais e primor estético.

Não é ruim ou errado levar todos esses elementos para a vida adulta. Inclusive existem versões para os adultos dessas diversas técnicas que se aprende quando criança.

O GF aponta as bases da magia. Após essa introdução da ontologia mágica, para que se incentive o espírito questionador, que conhece as razões suficientes de suas ações (a razão é suficiente quando ela satisfaz o intelecto a ponto de deixá-lo confortado, para que não interrompa os desdobramentos emocionais das atividades mágicas), nós ensinaremos alguns exercícios simples para o divertimento das crianças. Quando elas se divertem, fazem magia não por obrigação, mas por prazer. E uma magia forte permite um desenvolvimento espiritual fantástico, que irá trazer a elas felicidade na vida e na morte.

Acessórios para Gênios

Toda criança construtora nasce com um gênio, que nada mais é que seu potencial mágico e criativo. O gênio possui um corpo sutil, levemente gelatinoso. Por não possuir barreiras de carne, a energia espiritual flui mais facilmente.

Wanju Duli

Nós não estamos sozinhos, pois além de nos outros planos viajarem diversas entidades, existem as dimensões (uma dimensão é um ser que alcançou a morte do corpo e vive sua “vida real” que não é uma existência como conhecemos, e sim uma não existência) e os gênios. Assim, as crianças sempre possuem companheiros para conversar e brincar.

Diferente de outras entidades espirituais, o gênio é um amigo íntimo com o qual temos toda a liberdade. Podemos inclusive enfeitá-lo, da mesma forma que as crianças colocariam roupas em bonecos e bonecas.

Os quinos, habitantes de nosso mundo que não se envolvem diretamente com a magia, costumam dar seres inanimados para as crianças, como bonecos de pano ou plástico, para que com elas inventem brincadeiras. Nós, marlos, não consideramos que a realidade seja constituída apenas de pano ou plástico. Por isso, nossas crianças brincam com espíritos.

Para nós a brincadeira espiritual é mais interessante, tendo em vista o que buscamos atingir. Isso prepara nossos infantes, enchendo seus corpos de energia forte. Mas também deve-se respeitar as brincadeiras dos quinos. Eles têm a crença de que a matéria é a finalidade última da existência. Por isso, eles manipulam somente o lado externo, com o intuito de tocar ligeiramente a dimensão mental; num nível suficiente para deixá-los satisfeitos.

Nossa definição de existência e felicidade é muito mais complexa, mas isso não nos torna seres humanos melhores ou superiores. Ninguém é superior ou inferior. Mas entenda que ao longo desse grimório utilizaremos o paradigma mágico: do espírito como a existência que deve ser estimulada, para que se adquira certa mobilidade dimensional, incluindo largas manipulações de limite de dor e de prazer, entendimento da vida e da morte e uma possível experimentação do despertar de poderes psíquicos sutis.

Grimório dos Gênios

Sendo assim, quando exaltarmos o desenvolvimento psíquico, isso é feito num nível relativo. Prazeres do corpo são excelentes. Você também pode empregá-los para atingir a esfera psíquica.

Pode-se enfeitar o gênio com acessórios como lacinhos e chapéus, que são os favoritos das crianças. É possível pintá-los, colocar roupas, letras, números. Para isso, deve-se estudar o simbolismo das cores (tanto o universal como o particular), das formas, cheiros, sabores. Cada escolha gera um efeito diferente.

Uma criança poderá, por exemplo, decidir que seu gênio seja nas cores verde e rosa. O acessório dele poderá ser uma gravata borboleta roxa. Uma vez decididas as cores, poderão ser posteriormente alteradas, mas é incentivado que se tenha uma cor padrão que permaneça por certo tempo. Já no caso dos acessórios, é possível realizar um maior número de testes ou alterá-los quando se julgue necessário. Em geral, os construtores preferem decidir um acessório principal para imbuí-lo de energia. Trocar demais os acessórios somente é útil quando se tem tempo e disposição para preparar um guarda-roupa para gênios, no qual cada peça de roupa confere diferente poder mágico para batalha.

Note que, embora incentivemos disputas mágicas entre gênios, a maior utilidade deles é trazer conforto mental para o mago. Embora você possa usar desejos de gênios para fins mais definidos e concretos, o objetivo da existência deles é ser um companheiro para conversas, brincadeiras, diversões.

Quando o mago se sente triste, ou outro sentimento difícil de lidar, como vazio ou raiva, poderá chamar seu gênio para que juntos transformem esse sentimento juntos. Essa é a alquimia de gênios, que é dominada em seu modo máximo através da modificação de forma de gênios.

Tipos de Acessórios para Gênios

Wanju Duli

Apontaremos aqui alguns exemplos clássicos. Tantos mais poderão ser usados.

Laços de fita: os laços poderão ser alongados ou encurtados durante o duelo mágico. O laço do gênio possui capacidade de agarrar utensílios mágicos, enrolar o outro gênio ou enrolar-se e traçar selos mágicos no ar. Também poderá abraçar e envolver o mago quando ele se sentir sozinho.

Chapéus: um chapéu de gênio poderá carregar substâncias, como sólidos e líquidos, ervas e poções mágicas, para lançá-los na batalha. Esconderá os olhos do gênio para que não se enxergue sua expressão e não se interprete os sentimentos do mago. Poderá ser colocado no mago em momentos de confusão lógica, para abafar o cérebro e deixar espaço para o coração, quando precisar de conforto emocional.

Fones de ouvido: abafar a audição, os ruídos de fora, ou manipulá-los. Quando usado no mago, ele poderá escutar músicas astrais calmas ou agitadas, para realizar alquimia de emoções.

Óculos escuros: escurecer a visão, novamente para esconder os olhos e emoções, ou desviar ataques de luz. Quando sozinho, o mago poderá usar os óculos do gênio para possuir visões dos mundos astrais.

Bambolês: eu particularmente utilizo dois bambolês no meu gênio. Ele retém energia e serve para gênios muito poderosos, impulsivos ou descontrolados. Doma o fogo da emoção não contida, como ódio e tendências violentas. Quando o bambolê gira no sentido anti-horário toda a carga violenta é liberada em batalha.

Os destruidores raramente utilizam acessórios para gênios, pois são muito confiantes no poder próprio, mexem na alquimia de emoções diretamente no mundo astral e por intermédio da oferta de seus órgãos internos.

Modificação da Forma de Gênios

Grimório dos Gênios

Utilize acessórios para gênios quando precisar de uma modificação sutil e momentânea. Para efeitos mais efetivos e duradouros, deverá alterar diretamente a composição e arranjo da forma absoluta que compõe o corpo astral do gênio.

Para acrescentar os acessórios, bastará fazer uma visualização deitada ou sentada para que ocorra o encaixe, cedendo a energia. Para acessórios complexos ou quaisquer tipos de modificações, recomendamos a realização de uma magia cerimonial completa.

No caso do meu gênio, que se chama Suuehrisso (possui as cores azul e cinza, assim como dois bambolês como acessórios), realizei uma série de modificações tendo em vista variados efeitos.

As duas orelhas de Suuehrisso possuem formatos diferentes. A orelha direita abafa ruídos e a esquerda os potencializa; eu costumo utilizá-las quando estou interessada ou não numa conversa ou palestra mágica. Eu tornei a boca dele enorme, a ponto de o coração ficar visível, para que o poder do chiclete atinja diretamente o coração, gerando alterações das batidas e de porcentagem. O olho direito é espiralado para gerar cegueira e o esquerdo é tão aberto que sangra, para aumentar o alcance de visão. Ambos são úteis tanto em batalha mágica como na vida real. Eu uso o direito quando quero mexer na imaginação e o esquerdo quando desejo ver as coisas como são lá fora. Meu gênio possui uma mordida no lado direito, resultado de uma batalha mágica inesquecível que resolvi manter na memória. No lado esquerdo há espinhos que não cortam o corpo, mas machucam a alma.

Desnecessário dizer que as cores e formas extravagantes das minhas roupas não são mero acaso. Eu também utilizei a MEP e a TF.

Esses exemplos são suficientes como possibilidades para modificações de formas de gênios e seus efeitos. Não será necessário tampouco apresentar uma tabela com as cores e suas correspondências, pois utilizamos os significados do espectro da luz e relações com as

Wanju Duli

batidas, conforme suba e desça para a porcentagem da abelha ou da cobra.

Símbolo de Representação Atemporal

O SRA, ou Sireat, é o sigilo colocado no corpo do gênio, que represente algumas de suas potencialidades mágicas. Ele poderá ser obtido em meditação, sonho ou ritual. Será gravado dentro ou fora do corpo do gênio, dependendo se o mago deseja que seja visto ou fique oculto. Quando visto, desperta maior poder mágico, é como uma espada. Quando oculto, é como um escudo: embora não libere tanto poder, não se torna uma faca de dois gumes quando corretamente interpretado pelo oponente.

Utensílios Mágicos

Os construtores costumam carregar espadas, adagas ou punhais, repletos de inscrições arcanas e da cor de sua porcentagem de poder. Alguns utilizam também grimórios para recitação de fórmulas mágicas. E há os que preparam poções para gerar a alquimia de emoções de uma maneira condensada. Outros utensílios podem ser usados, energizados e adaptados. Chicletes e o famoso Cubo da Vaidade também são clássicos.

Jogos Psíquicos

O JCG (Jogo de Cartas de Gênios) e o JTG (Jogo de Tabuleiro de Gênios) fazem sucesso entre os universitários, pois são variantes mais complexas dos jogos mágicos. Eles são detalhados no Grimório Arcano Vida Brilhante (AVB).

As crianças utilizam o **Lenum**, que é um jogo simples com quadradinhos de madeira ou papel, nos quais são colocados letras e números que, quando combinados, geram efeito mágico. As regras do Lenum serão explicadas mais adiante.

Ritual do Despertar das Formas

Grimório dos Gênios

No RDF você deverá traçar um círculo arcano com inscrições no Alfabeto Creemah. Nas bordas, enuncie uma frase de poder. No interior, a expressão de sua vontade.

Vista um manto ou roupas cerimoniais nas cores da porcentagem da batida desejada, ou uma combinação delas, conforme sua trilha de selos favorita. Com a espada, evoque o gênio, pronunciando o nome dele em voz alta, como um mantra.

Quando sentir a energia do gênio, leia algum texto de poder para materializá-lo com mais eficácia. Pegamos essa técnica dos livreiros. Se desejar, leia repetidas vezes o poema de abertura deste grimório. Assim, você dará asas ao seu gênio; ou seja: irá fazê-lo voar até a dimensão da existência na qual você se encontra no momento do ritual. Enquanto lê, encha-se de emoção e faça seu coração bater forte em sua cor de poder (ou acalme-se e torne as batidas lentas, se preferir operar numa porcentagem baixa).

Assim que enxergar os traços do gênio, aponte a espada para ele e manipule as formas no ar, para imbuir seu gênio com a energia específica, até alterar-lhe a forma.

Como método adicional, coloque um espelho, caixa de areia, bacia d'água, incenso ou vela no centro do círculo arcano. O gênio irá modificar a forma e escrever nela seu SRA. Atente para os desdobramentos da fumaça, formação dos grãos de areia, etc, e altere seu estado de consciência para enxergar.

Como você altera seu estado de consciência? Meu filho, se você consegue enxergar um ursinho azul com bambolês dentro do círculo, eu te garanto que você é capaz de enxergar formas retas e circulares alternadas numa bacia d'água ou espelho. Modificar a respiração e as batidas são métodos muito efetivos para provocar a alteração de consciência, induzindo-a ao nível desejado.

Wanju Duli

Mas eu não vejo nada...

Não enxerga o gênio, o símbolo, formas, acessórios, nada de nada? Talvez porque na sua infância você tenha brincado de bonecas ou carrinhos de plástico, e não de enfeitar espíritos. Lembra como naquele tempo suas brincadeiras eram totalmente reais e sérias? Aquilo realmente acontecia.

Você precisa de um pouco mais de treino. Divirta-se fazendo magia antes de passar para as partes chatas e complexas. Comece desenhando seu gênio, escrevendo uma ficha com suas características. Realize treinos para melhorar sua respiração mágica e capacidade de visualização, tanto com olhos abertos e fechados.

Muito bem, para melhorar nos fundamentos da MG, recomendamos uma magia particularmente estimulante:

Casas para Gênios

Os detalhes são mostrados no GLG (Grimório para Lar de Gênios), então seremos breves.

A “casinha” do seu gênio é o seu próprio corpo. Alguns gostam de se encostar no coração, nos pulmões, enfim, cada um encontra um travesseiro macio. Mas até o seu gênio se sente entediado depois de dormir tanto, da mesma forma que você deve se sentir entediado apenas trancado no quarto. Topa um passeio?

Mas o nosso passeio será astral. Lance seu gênio para outras dimensões. Arremesse-o com um taco para bem longe quando ele estiver lhe perturbando.

Existem algumas dimensões sem muito uso. Como você sabe, dimensões nascem quando pessoas morrem. Se uma pessoa não teve muitos amigos, ela pode ser meio oca por dentro, a não ser que tenha preenchido o espaço com um monte de divagações filosóficas

Grimório dos Gênios

monótonas. Talvez aquela dimensão seja repleta de cinzas de lógica abstrata, então primeiro arranje uma vassoura para limpar.

Feito isso, comece a acrescentar móveis na casa, como se enfeitasse uma casinha de bonecas. Coloque uma cama. Um guarda-roupa repleto de acessórios de gênios. Seja criativo.

Pronto, você construiu um Lar de Gênio. Quando se sentir mentalmente exausto, pode escapar com seu gênio para descansar lá. Crie dimensões que sejam grandes parques de diversões, outras repletas de nuvens e plumas para flutuar. Divirta-se!

Esse exercício é muito útil, pois você pode construir mundos astrais e também treinar sua imaginação e visualização. Irá melhorar sua capacidade de meditação e finalmente conseguirá enxergar seu gênio e os acontecimentos do ritual, mesmo de olhos abertos. Para isso você não precisa tentar enxergar fantasmas com seus olhos físicos e sim alterar seu estado de consciência com o auxílio de seus sentidos espirituais. O olho físico é um canalizador que abre o olho da mente – este que enxerga.

Eu achei um baú de tesouro!

Parabéns!

Você já deve ter ouvido falar na cartógrafa Balaza, que vende mapas raros nos quais contém a localização de valiosos tesouros. Pois os mapas mais caros são aqueles que revelam os caminhos dimensionais para descobrir tesouros astrais.

Existem muitos magos poderosos que morrem e levam seus segredos mágicos para o túmulo, sem repassá-los adiante para discípulos. Eles se transformam em dimensões fantásticas e cobiçadas. Como são muito poderosos, atingem planos escondidos. Caça-los é uma aventura e tanto.

Muitos grupos de aventureiros se reúnem em viagens astrais para explorar tais dimensões. Para isso, é preciso traçar um gigantesco círculo

Wanju Duli

arcano no cemitério em que o mago foi enterrado. Todos os magos devem atingir um estado de consciência de grau semelhante e, no astral, partir para a caça.

Existe a opção interna, de mergulhar mentalmente para o combate (e para isso é preciso matar o corpo momentaneamente) ou evocar um holograma dimensional para o círculo. As duas opções são extremamente arriscadas. O resultado será recompensador.

MMM BIA

Eu sei que vocês, crianças, adoram essas histórias de aventuras, tesouros e lendas. Mas para um dia também se tornar um desses poderosos aventureiros, você precisa estudar. Deverá dedicar-se muito ao treinamento de magia. Iremos lhes mostrar como.

É muito complicado sistematizar fielmente o que seria a magia básica, intermediária e avançada. Qualquer tentativa absoluta de montar uma tabela dessas será falha, pois existem muitos magos poderosos usando técnicas de magia básica; e pirralhinhos metidos tentando utilizar técnicas fortes – estes acabam se dando mal ou não conseguem mover uma palha astral; e ficam frustrados.

Mesmo sabendo desse problema, tentaremos apresentar algumas técnicas mágicas recomendadas para diferentes níveis.

Na **Magia Básica**, você deve se ocupar em estabelecer e fortalecer o contato com seu gênio. Isso significa utilizar as diferentes técnicas apresentadas neste grimório. Monte a ficha do seu gênio em seu grimório pessoal, crie acessórios para ele, experimente modificar suas formas, passem juntos pelas dimensões, montem um lar de gênio. Todas essas são técnicas relativamente fáceis, como brincar de bonecas. Deve ser divertido, estimular sua imaginação e fortalecer sua energia, diversificando-a, tornando sua mente e emoções mais maleáveis.

Grimório dos Gênios

Em suma, na **MB** o foco está na **Alquimia de Gênios**. Isto é: a capacidade de modificar suas emoções conforme a vontade, até certo ponto. Você se sente solitário? Abraça seu gênio, mergulhem juntos numa dimensão astral, se divirtam, confortem um ao outro. Está com raiva? Transforme seu gênio num saco de pancadas, lance-o longe com uma marreta. Não se preocupe, ele não vai morrer, ele é gelatinoso. Está triste? Modifique a forma de seu gênio para uma grande lágrima e deixe que ele escorra todas as suas emoções num rio dimensional. Sente-se vazio, confuso em relação ao sentido da vida ou ao seu objetivo? Infile seu gênio como um balão, atinja o céu, as nuvens, o universo, os outros planetas. Ele irá levá-lo a uma dimensão sutil com conselhos de marlaquinos, para confortar o coração humano.

Para aprender **Magia Intermediária**, leia o **Grimório dos Gênios**, GG, que ensina técnicas de batalha com gênios através das trilhas de selos e técnicas com porcentagens e batidas, além de outras magias clássicas para adolescentes. Você também pode usar as técnicas do GG para batalhar contra seus **inimigos internos**, que impedem sua evolução espiritual. Você tem a escolha transformar seus inimigos em amigos ou aliados; ou simplesmente realizar uma épica batalha dimensional, combinando MG com magia de selos bidimensionais.

Entenda que o GG, embora seja reconhecido como um grimório de **MI**, também é uma extensão da **MB**. Afinal, muitos conceitos básicos são lá repassados. Poderíamos dizer que o GG é uma conclusão da MB e uma introdução à MI.

No **AVB**, a MI é concluída e a **MA** introduzida.

Sistematizando o MMM BIA temos, portanto:

MB: Conheça a si mesmo; os amigos e inimigos dentro de você.

MI: Lute consigo mesmo e reconcilie-se com o que você é.

Wanju Duli

MA: Torne-se aquilo que deseja. Somente depois de não desejar ser mais nada, além daquilo que é. E, logo após, que nasça o desejo de nada ser.

Não iremos detalhar o significado da MA agora, pois seria inútil sem passar pelo processo de autoconhecimento. Dizemos apenas que o Arcano da Morte dos destruidores (que até na sigla é uma MA reversa) inverteu os princípios avançados numa ironia máxima, tornando o “desejo de nada ser” numa aniquilação energética gradual e extrema.

Após o AVB, existe um grimório poderosíssimo, integralmente de MA, chamado Grau da Dimensão Inefável. Ninguém sabe onde esse grimório está atualmente ou quem é o seu autor. Além do mais, se é um livro que não pode ser expresso por palavras, nos perguntamos por que teria sido sequer escrito. Aparentemente os destruidores possuem uma versão reversa desse grimório, cujo nome é desconhecido.

Segundo os boatos do quebra-cabeça de gênios, existem técnicas avançadas escondidas em certos grimórios de magia básica. Ou pistas que se encaixam nos outros grimórios. Isso também não poderá ser informado.

Lenum

Damos todas essas informações misteriosas no presente grimório para que o magista se sinta estimulado a praticar. E para construir um castelo forte em seu Lar de Gênio, nada melhor que selecionar um terreno seguro – ou dimensão.

O Lenum é um joguinho simples de letras e números que gera magias. Cada letra corresponde a um número específico. Observe:

$$\text{DARA} = 4+1+18+1 = 24$$

$$\text{MERA} = 13+5+18+1 = 37$$

Grimório dos Gênios

$$\text{Yوبا} = 25+15+2+1 = 43$$

$$\text{KASSA} = 11+1+19+19+1 = 51$$

$$\text{ZIRO} = 26+9+18+15 = 68$$

O que são esses números? Fica claro que o A representa o número 1, o B o número 2, e assim por diante. Mas e os resultados?

São porcentagens. O Ziro, por exemplo, irá operar na batida satisfatória de 68%.

Mantras com porcentagens entre 60 a 80% são os mais fáceis de usar. O coração dos construtores bate normalmente nessa faixa.

No entanto, nem sempre uma magia na porcentagem satisfatória é a mais interessante. Uma prova disso é saber que a maior parte dos magos tenta baixar muito a frequência das batidas ou aumentá-la enormemente. Isso significa que quanto mais próximo de 0 ou 100, o poder gerado é mais intenso.

Mas a técnica de aumentar as batidas acima de 80% é particularmente perigosa. Por isso não utilizamos nada acima de 80 no Lenum, que é um jogo para crianças que apenas começam a despertar o próprio poder.

Nós utilizamos um pouco da batida neutra, que apresenta menos riscos, mas nada abaixo de 20%.

Observe que o ZIRO não está entre as técnicas mais poderosas, já que opera na batida satisfatória. **Isso não impede um mago poderoso de usar ZIRO como base.** Aliás, não há nada que impeça um mago poderoso de fazer qualquer coisa que deseje. Somente um mago de maior poder que ele.

KASSA é um método interessante, já que começa a explorar a frequência neutra, embora nada exagerado. Yوبا e MERA são

Wanju Duli

interessantíssimos. DARA já começa a pegar um pouco pesado, então não é largamente utilizado.

YOBA e MERA são as duas magias mais populares para crianças. YOBA é popular entre os estudantes do norte e MERA entre os estudantes do sul. As formas reversas, ABOY e AREM são extremamente perigosas.

Na variante reversa, você pega o maior número e subtrai as quantias restantes. Exemplo:

$$\text{AREM: } 18 - 13 - 5 - 1 = -1$$

$$\text{ABOY: } 25 - 15 - 2 - 1 = 7$$

A subtração costuma gerar algo próximo da batida intolerável. Isso significa que poderá ser utilizada por destruidores.

No caso de resultados negativos, nem mesmo os destruidores são capazes de usar a tal magia.

Contudo, existem as batidas lendárias, que estão exatamente no 0 e no 100. A combinação de um Lenum cuja forma reversa resultasse em zero poderia ser mortal.

E assim pensávamos. Até que surgiu a notícia de um destruidor que foi capaz de utilizar o Arem.

Isso ainda é uma lenda. Se um destruidor não sabe que é impossível chegar a uma porcentagem abaixo de zero (pois ele estaria tecnicamente morto) talvez seja capaz de alcançá-la momentaneamente e inconscientemente.

E diz ainda outro rumor que os marlaquinos brincam de Lenum **multiplicando** e dividindo os números. Ou seja:

Grimório dos Gênios

$$\text{MERA} = 13 \times 5 \times 18 \times 1 = 1170$$

Isso não faz sentido. Pelo menos não para nós, marlos. A divisão ainda teria razão de ser, mas a multiplicação é insana.

E é claro que contamos todas essas histórias para nossas crianças para que elas se dediquem imensamente na jornada mágica. Não porque mandamos que o fizessem. Simplesmente porque desejam superar os seus limites. Sentir uma felicidade jamais sonhada. Uma sensação de segurança e amor. Confiança em si. O poder obtido pela via da sabedoria.

Alquimia de Gênios

O termo se refere genericamente a toda alteração de emoções radical e consciente, que funcione como um gatilho. Uma sensação de tristeza que vira alegria ou aceitação, por exemplo. Mas “atingir um **Alge**” também se refere a um tipo específico de poção mágica.

A **Poção da Alquimia de Gênios**, PAG (ou **Poalge**), é um preparado que, quando consumido, gera imenso poder e confiança. Pode ser um chá energizado, por exemplo. Nós possuímos saquinhos de chá específicos para PAG.

Depois de pronto, você deverá imbuir o chá de poder mágico. Lembre-se que você poderá ofertar uma porção de tudo o que consome para o gênio. A PAG é um preparado especial inteiramente ofertado a ele. 100% do PAG passa para o corpo do gênio.

Isso não significa uma solução para escapar de seus problemas. Quando se sentem depressivos, os quinos se enchem de remédios. A nossa solução não é essa.

Em vez de te fazer esquecer o problema, a PAG te torna extremamente consciente de sua condição natural como ser humano, na qual coexistem alegria e dor. Dessa forma, ao consumir a PAG você não

Wanju Duli

esquece o seu problema, mas o reinterpreta instantaneamente sob outra ótica e suas emoções se transformam naturalmente – não forçosamente.

Nós incentivamos que prepare garrafinhas de PAG para testar. É excelente!

Mas Salana Blah, eu li o GG e não entendi nada sobre aquele treco de trilhas de selos...

Isso porque, me perdoe, mas devo concordar com Cazka: às vezes Brisgrar Valonde é realmente uma imbecil. Como ela estava escrevendo um grimório que teoricamente seria de MI, ela não se preocupou em sistematizar todos os passos do processo e pulou etapas.

O espectro de luz não é definido exatamente conforme a porcentagem. A abelha e a cobra podem inverter. E o próprio espectro pode se contrair ora para cima, ora para baixo. Por isso, algumas vezes você pode ter um 90% da cor vermelha ou laranja. Da cor roxa ou azul. Já um 90% verde seria altamente improvável. Entende o que quero dizer?

Mas quando eu afirmo “um 90% verde seria altamente improvável” sempre aparecem uns engraçadinhos tentando obter um 90% verde. E o pior é que os miseráveis conseguem. Ou quando digo “As formas reversas ABOY e AREM são extremamente perigosas” as crianças começam a formar Ordens de magia para tentar porcentagens muito altas ou muito baixas só porque não é permitido.

Assim como não existe nenhum esquema absoluto de MMM BIM, não há nenhuma fórmula definitiva que dite se o triângulo ou o círculo, vermelho ou azul, é ideal para tal formação de selos. Essas coisas você aprende com a prática e poderá variar conforme a vocação mental.

No que diz respeito à mente, podemos até tentar calcular, mas não ditar leis.

Grimório dos Gênios

Mas o GF não veio antes do GG?

Era anteriormente chamado Grimório dos Números. O GG também já teve mais de uma edição. Volta e meia aparece uma edição de luxo do AVB que acompanhe JCG e JTG, só para aumentar o preço, há, há, há!

E os feitiços?

É praticável utilizar o seu gênio para alcançar curas e outros ganhos, além do limite dos desejos. Mas lembre-se que o enfoque da MG é o alcance da alquimia emocional interna e não tanto de ouros ou tesouros fora das dimensões astrais.

Ouro é bom, oh, muito bom! Eu também me sentiria satisfeita de curar uma doença. Mas isso não adiantará muito se logo na doença seguinte ou na falta de dinheiro seguinte sua mente se inquietar outra vez. Onde reside realmente o problema? Fora ou dentro de sua mente?

Nós possuímos médicos e possibilidades para empregos na vida real, para suprir essas necessidades de fora. Os estudos do espírito focam nos problemas do espírito e não nos da carne.

Infelizmente os destruidores ficaram sem médicos, sem possibilidades de emprego, por nossa causa. Mal podiam sobreviver. Eles morreram. E da morte se reergueram com uma nova magia que superou a própria vida.

Eles não desejam feitiços. Já superaram essa vontade. A doença e a morte tornaram-se orgulho e símbolo da superação humana. É quando se grita: “Eu não sou o meu corpo!” Isso ensinou aos construtores uma lição. Algo que eles ainda não aprenderam. Nós ainda iremos pagar caro por isso. Mas não o preço da vida ou da morte, e sim o preço do espírito.

FIM DO GRIMÓRIO DAS FORMAS

Wanju Duli

Grimório da Eloquência

Epopéia do Cérebro de Ovos

Eu não falo, só respiro
Palavras são meus brinquedos
Usa palavras transviadas
E eu te bato
Mas escolhe brinquedos errados
Que eu te mato
Uma piada? Jamais!
A não ser que tu morras de rir
Hei de atravessar tua garganta
Com o bastão da sapiência
A obediência é meu jogo
E a tua danação
O prazer dos fortes é a miséria dos fracos
O forte obedece por doçura
O fraco o faz por medo da dor
Meu amor é tua amargura
O maior castigo
É o silêncio da mente
Que morre gritando, com a boca lacrada
Eu mato porque gosto
Eu morro porque gosto
Eu calo porque gosto
Eu gosto de todas as coisas
Menos de ti
Odeio a tua covardia
De brincar com palavras
Adia tua cova por mais um dia
Eu caio nela enquanto danço
Eu pulo, eu peido, eu fodo
Fogo da vida em mim

Grimório dos Gênios

Gelo da morte em ti
Vive calado, morre calado
Isso não é vida, é um cadáver
Somente o que vive pode morrer
O covarde não vive e nem morre
Ele jamais nasceu
Não existe
Falso humano
Humano de brinquedo
É contigo que brinco
Meu boneco de corda repete o que lê
Pois não sabe pensar
Seu destino é o lixo
Eis meu hino do luxo
Eu rio porque sei
Tu rirás porque não sabes
Então te cala, seu merda
A fera em mim usa teu cérebro
Como cesta de ovos
Do ovo nasce o pássaro que voa
E mergulha nela:
Em sua liberdade engaiolada
Minha bondade é bela
Mas minha maldade é alada

GRIMÓRIO DA ELOQUÊNCIA

Por Voulongi Boletie

Da Hermenêutica

Quando se lê um livro, seja uma obra de poesia, um grimório ou o raio que parta, o leitor é livre para interpretá-lo, certo? ERRADO!

Wanju Duli

É verdade que existe mais de uma interpretação possível e aceitável. Porém, nem todas elas são pertinentes. Há até mesmo aquelas intoleráveis.

Você não sabe quem está lendo seu livro. Pode ser um serial killer ou uma criança facilmente influenciável, que toma as palavras por seu sentido literal. Analisemos, portanto, diferentes interpretações para a seguinte trinca de versos, dentro do contexto do poema:

Eu mato porque gosto
Eu morro porque gosto
Eu calo porque gosto

1– Serial Killer: Eu posso matar pessoas. Posso cometer suicídio. E não dar explicações de porque o fiz.

2– Criança inocente: Será que esse texto está incentivando assassinato e suicídio? E a obediência passiva?

3– Mago: Eu faço tudo porque gosto, seja matar ou deixar viver. Seja falar ou calar. Porque eu tenho a sabedoria. O sábio está acima do bem e do mal. Seu conhecimento atravessa a fronteira dos céus e da terra.

4– Aprendiz: Ah, entendo. Eu mato meus inimigos internos. Eu morro, mas renasço. Eu calo e realizo meu próprio julgamento mental.

Observe que as interpretações 1 e 2 são completamente inaceitáveis e incorretas. A interpretação 3 pode ser utilizada, com a devida ressalva de que foi dita por um sábio, e o sábio não vai simplesmente “matar como quem mata”. A interpretação 4 é a mais adequada para o estudante de magia, embora possua ligeiras imprecisões para auxiliar o entendimento imediato.

Grimório dos Gênios

Seria imensamente insatisfatório que eu fornecesse as explicações de cada um dos versos da Epopéia do Cérebro de Ovos. Seria como arrancar a magia e o mistério do oculto.

Digo apenas que o melhor escritor nunca foi o comportado e o moralista. Para escrever e para viver você precisa ousar. E também para fazer magia.

O mago mais poderoso e sábio jamais foi o passivo silencioso ou aquele que ostenta a bondade. Amor não é algo para se cantar e se gabar com palavras. É uma canção que ocorre somente entre corações. Na linguagem do coração, que as palavras não alcançam.

Para ser amor, faça amor. Com os genitais, com ossos, com cérebros. Mas amor jamais foi a única coisa que houve; sequer a mais importante. Pois também existem ovos.

Dos ovos poderão nascer qualquer coisa. Quando se faz o parto das ideias, você não cospe nas palavras. Você abraça todas, das mais graciosas às mais terríficas.

Não seja apenas amor, pois, ora, foda-se o amor. Quando se fode o amor, se gera um bebê.

E, finalmente: o mestre das palavras pode te enganar. Palavras são brinquedos, instrumentos poderosos. Quando eu uso termos fortes ou absurdos que mexem com suas emoções, não seja estúpido para ser enganado.

Eu vou te testar e enganar várias vezes ao longo deste grimório. Cabe a você permanecer de pé ou ajoelhar-se.

Essa é a guerra das imaginações. É em guerra que se vive. É em guerra que se morre. Lá fora sempre haverá a guerra. Enfiarei o meu florete dialético em teu coração. Terei o poder de destruir teu corpo. Mas

Wanju Duli

somente tu serás capaz de empunhar a arma e dar o golpe final para cessar a guerra de tua mente.

Quem somos nós, livreiros?

Nós somos magos leitores e escritores. Orgulhosos de nosso ofício.

"Magos de biblioteca, parem de estudar a teoria da magia e pratiquem!" dizem os ditos magos empíricos, que só aprenderam uma única forma de fazer magia e acham que seu jeito é o único possível. E desejam impô-lo aos outros.

Não sabem eles que o limite entre teoria e prática nunca foi assim tão definido. Tal qual o limite entre a vida e a morte. Pessoas que dividem a magia em teoria e prática são as mesmas que dividem pessoas e ações entre boas e más. Elas separam tanto o corpo e o espírito, em seu maniqueísmo extremo, que suas mentes encontram dificuldade extrema para construir uma ponte e conectar os dois.

Para aquele que não divide o bem e o mal, encontra poder tanto no vício e na virtude. Não divide o corpo e o espírito e serás capaz de chegar às outras dimensões até por intermédio das atividades mais triviais do corpo, já que ambos estarão sempre tão próximos, trocando abraços e beijos.

De modo análogo, aquele que unifica sua teoria e prática mágica será capaz de realizar grandes feitos mágicos enquanto aquece seu coração

Grimório dos Gênios

com textos poderosos. E também será capaz de aprender uma profunda filosofia espiritual enquanto lança grandiosas magias.

Entendemos que, para fins pragmáticos, podemos sim dividir momentos de estudo e prática em nossa agenda de atividades mágicas. Mas entenda que isso é feito somente com a finalidade de sistematização pura. Pode facilitar nossa organização mágica, contanto que tal esquema não seja tomado como absoluto.

Os Destruidores entendem bem que um ser humano nunca está 100% vivo ou morto. Por isso mesmo eles matam parcialmente seus corpos de carne e mantém seu corpo vivo a uma porcentagem extremamente baixa, sustentada somente pelo espírito.

Uma ação nunca é totalmente boa ou má, até porque ela envolve diversos fenômenos. Uma ação considerada “má” para fins pragmáticos, pode ter uma porcentagem absoluta de, digamos, 96% karma ruim e 4% karma bom. No final, tudo isso são partículas de karma, que é uma coisa única. Assim como vida e morte são uma coisa só, em graus diferentes.

Aquele que conhece esse segredo do cálculo de porcentagens de vida e morte poderá atravessar dimensões tão facilmente como quem respira. Mas isso é ofício de construtores e Destruidores.

Os magos estéticos trabalham com as porcentagens de bem e mal, manipulando a noção do belo e do feio. É dessa forma que atingem resultados impressionantes.

Wanju Duli

Os magos robóticos mexem com os limites entre corpo e espírito, através da construção de robôs, compreendendo a maquinaria da mente e do corpo de metal. A ponte mental que constroem por intermédio da máquina é poderosa.

Sinta-se livre para ler o Arcano da Morte, o Grimório da Excelência e o Grimório da Automação, para aprender, respectivamente, a linha de magia de Destruidores, estéticos e robóticos.

Aqui nós iremos ensinar a magia que extrai poder pela quebra dos limites entre teoria e prática. Uma empreitada ousada e fascinante. A seguir, iremos introduzi-lo às maravilhas de nosso sistema.

O que é uma prática mágica?

Todo esse mundo que existe fora de nossa mente, incluindo nossa própria existência de carne e individual, pode ser apenas uma grande ilusão dos sentidos. Como enxergamos a realidade através desses sentidos, não possuímos meios de provar que o mundo da matéria é de fato real.

Mas independente de o universo material ser real ou imaginário, ele só se torna suficientemente verdadeiro para nós quando o interpretamos por intermédio do cérebro, o que nos gera sensação de prazer e dor.

E, em última instância, isso é a existência para nós: sensações, que nos chegam por intermédio da leitura de nosso aparelho cognitivo.

Grimório dos Gênios

A palavra leitura foi apropriadamente empregada nesse contexto. O mundo que eu vejo não é exatamente o mundo que você vê. No máximo, é algo extremamente parecido, mas nunca igual. Você o interpreta do seu jeito, com base na formação de seu cérebro, de suas memórias, vivências, sentimentos, visão de mundo e tantos outros requisitos.

Imagine então que o mundo lá fora seja apenas um grande livro. Cada um de nós, os personagens, interpretam essa realidade de um jeito. Normalmente somos os personagens principais da história de nossa vida, contada em primeira pessoa. Então essa grande história que compartilhamos é a mesma, mudando apenas o ponto de vista do personagem. E também há momentos em que você possui participação direta nos eventos ou é apenas um espectador passivo, relatando os acontecimentos.

Note que não importa tanto se um livro é fictício ou baseado em fatos reais. A emoção que você sente ao ler um livro de ficção pode ser tão intensa como se a história fosse um relato fiel de algo que realmente ocorreu lá fora.

Quando você compreende isso, conclui que não faz diferença se o mundo que conhecemos possui existência absoluta ou é o produto da criação da mente de cada um dos personagens que participa dessa “história falsa”. O que torna algo verdadeiro é a emoção sentida.

Experimente passear numa belíssima floresta e sentir todo o ambiente ao seu redor. Agora, leia um livro com descrições minuciosas a respeito de um passeio na floresta. Qual das experiências foi mais real?

Wanju Duli

Isso depende da sua capacidade de prestar atenção e de desenvolver os seus sentidos físicos, mentais e espirituais. Digamos que no seu passeio numa floresta do mundo real você estava pensando no que teria para a janta e sequer desfrutou da caminhada. Mas enquanto lia o livro, você realmente conseguiu visualizar a floresta, sentir os cheiros, até o toque da casca áspera da árvore. Nesse caso, é claro que a experiência da leitura foi muito mais real que a primeira!

A finalidade das duas experiências é estimular certas áreas do seu cérebro. Se você possuir forte capacidade de transferir sua imaginação para experiências reais dos sentidos, não faz tanta diferença se a experiência ocorreu ou não **de fato** lá fora.

Quando treinamos magia, devemos focar em nossa habilidade de estimular os sentidos. Precisamos conhecer como funciona nosso corpo e mente. Preste atenção nas sensações. Como manipular seus sentimentos para obter certo resultado mental, que causa um efeito específico?

Os novatos precisam de utensílios mágicos, como espadas e cajados, para estimular a imaginação. Eles se inspiram com o teatro mágico e sua mente chega mais facilmente a um estado alterado. A divinação segue princípio semelhante. Quando existe algo físico para ver e tocar, é mais fácil manipular as energias.

Mas para aqueles que já possuem um cérebro forte, capaz de criar mundos e de receber e enviar energias no compasso da respiração, que outro estímulo esses magos precisariam além da própria fonte de suas mentes poderosas?

Grimório dos Gênios

Por isso, os livreiros não dividem sua magia entre estudo e prática. Pelo menos não da forma clássica com que essa divisão geralmente é feita. Na maioria dos sistemas, primeiro você aprende a filosofia e os procedimentos cerimoniais nos grimórios, que seria o “estudo”. Depois, reúne os utensílios necessários, prepara um espaço mágico e se concentra, para realizar o que chamam de “prática”.

Pois na magia dos livreiros, as próprias palavras são os utensílios mágicos, a chave e o portal para a alteração de consciência, que estimula a imaginação e leva o mago a outros planos de realidade.

É claro: essas diretrizes que aponte até aqui poderiam ser consideradas como “estudo”. Um poema (como o do início) ou trecho de livro de literatura poderiam ser o material “prático”. Mas os livreiros mais fortes estão tão obcecados em quebrar esses limites, que alguns são capazes de realizar magia com esta frase que acabei de escrever – ou com qualquer outra desse grimório, ou um trecho qualquer que podem conceber.

E como isso é feito? Começamos, primeiramente, estabelecendo a diferença entre os dois tipos principais de livreiros: os escritores e os leitores.

Saber ler e escrever. Isso é pouco? Jamais!

Nós não estabelecemos hierarquia.

Wanju Duli

O poder do mago não está unicamente no sistema utilizado e sim em sua própria capacidade mágica.

Sendo assim, que fique claro que escritores não são superiores a leitores. E nem inferiores. Magos que utilizam utensílios, os que usam apenas livros e palavras, ou aqueles que utilizam nada ou quase nada; nenhum deles é melhor ou pior.

É evidente que nesse Grimório da Eloquência irei elogiar a superioridade da magia dos livreiros. Mas em nenhum momento irei afirmar que um mago não pode se tornar muito mais forte que um de nós por outros métodos e sistemas.

Agora, se você não respeitar a minha forma de interpretar a magia e as soluções filosóficas e empíricas que aponto para estudo e prática – que consiste numa alquimia de ambos – nesse instante batalhamos ou nos separamos.

Compreenda que até mesmo nossa interpretação mental do mundo pode ser uma ilusão. Não somente as coisas de fora, mas também as internas. Numa realidade aparente em que até mesmo nossos julgamentos mentais estão em jogo, o que nos resta é nossa forma de felicidade, que consiste em cada uma das interpretações possíveis da realidade que podem ser conciliadas.

As pessoas são diferentes, e assim também são os magos. Cada um possui barreiras mentais diferenciadas a vencer. O mago A pode ter superado a barreira B e precisa atravessar a barreira A. Para isso, ele utilizará o sistema A. O mago B pode ter superado a barreira A, mas

Grimório dos Gênios

ainda não passou da B. Ele escolhe o sistema B, com base naquilo que precisa. Os sistemas não são melhores, e nem os magos. São apenas diferentes. Um mago pode até decidir que a barreira A ou B não precisa ser superada, usá-la como aliada e seguir em outra direção.

É claro que um mago pode se tornar mais poderoso e sábio que outro por fatores diversos. Isso num nível relativo, já que existem diversos tipos de sabedoria, até mesmo por parte dos que não são magos. Você pode encontrar sabedoria num cachorro-quente e num sexo selvagem com um dragão. E entrar para a MAL. Na MAL ninguém está interessado se você meditou por 30 anos numa montanha ou se você passou os últimos 50 anos num bacanal com uvas passas. Basta emanar o poder extremo e você entra. Não importa o que é esse poder ou de onde veio. E nem mesmo o que você é, foi ou poderia ter sido.

Um livreiro pode optar por ser um escritor se ele prefere se focar em extrair poder apenas de escritos de sua autoria. Ele poderá até mesmo inventar frases no meio da própria batalha, se for muito bom.

Outra opção é ser um leitor se prefere apenas ler e decorar trechos prontos. Nesse caso, ele pode se focar em apenas um autor ou em diversos autores.

Finalmente, há os livreiros mistos, que podem utilizar escritos de sua autoria e também de autores diversos. Mas quem faz uma pós-graduação em magia dos livreiros é recomendado a se especializar em uma só área, para se tornar particularmente bom nela.

Wanju Duli

Isso, como sempre, é preferência do mago: ser um perito em olho direito ou em todo o corpo. Batalhas de vida e morte costumam ser rápidas e para essas ocasiões recomendamos ser um expert num tipo muito específico de magia. Já para campeonatos contra diversos tipos de adversários e batalhas longas, é útil ter diversas cartas na manga.

Importante lembrar que mesmo magos que misturam diferentes sistemas (magia de gênios com magia estética, ou seja lá qual for a quimera inventada), possuem um sistema principal.

Portanto, não seja vago. Defina objetivos. Se você tentar agarrar tudo ao seu redor, vai acabar tão perdido quanto no início da jornada. Você não precisa saber de tudo. Para saber do que você precisa, conheça o que você é. Você já terá conhecimento da área C ou D, ou terá certeza de que a E ou F não têm muito a ver com você ou com o que busca. Tire coisas do caminho, trace novas vias e siga com confiança. Mesmo se você alterar a via um dia, o conhecimento adquirido jamais será em vão. Isso penetra na forma de sensação e karma. E não o abandona nem na morte.

Quer saber sobre a morte? Pois te contarei a relação dela com os livros e com nossa magia.

A Imortalidade das Palavras

Meu boneco de corda repete o que lê

Esse verso certamente não menospreza o ofício dos livreiros leitores. Estes compreendem o que leem não somente com os olhos e com a

Grimório dos Gênios

lógica, mas com o espírito. Por isso eles fazem magia enquanto recitam. O efeito vai além da esfera de emoções. É aplicado.

O covarde que não pensa é aquele que somente possui um tipo de ovo em sua cesta. Em algum momento os ovos se quebram, pois estavam em desarmonia com o restante do fluxo do mundo. Se nós somos o todo, como pode haver somente um ser e uma coisa certa?

Eis a magia da literatura: você se torna vários. Seja ao ler ou escrever, você se coloca na pele de diferentes personagens e aprende a enxergar o mundo por diversas perspectivas. Não somente a sua. Esse é um exercício fenomenal para expandir sua visão de mundo e entender a opinião de pessoas diferentes de você.

A magia dos livreiros se baseia nessa visão de que não somos unos, mas múltiplos. E nós podemos nos transformar constantemente, assim como a nossas emoções. E são as emoções o gancho para exercer a magia.

Do ovo nasce o pássaro que voa

Quando o livreiro recita tal trecho, ele realmente visualiza um pássaro que voa, nascendo do ovo. Ele poderá até mesmo trazê-lo para este plano. Esse é um truque comum de ilusão de ótica, para intimidar o adversário. Se você é capaz ou não de criar um holograma da forma ou mesmo materializá-la, isso é irrelevante. A força da magia é torná-la suficientemente real em sua mente.

Wanju Duli

As palavras vencem a morte porque criam mundos e os imortalizam. Congelam tempos e momentos, em planos paralelos de realidades. Essa é a força utilizada em batalha: perfurar as dimensões ou criar novas, inventando mundos paralelos e extraindo toda a força de lá.

Os divininos, por exemplo, focam sua capacidade em explorar as barreiras do tempo, mas mexendo diretamente na conexão dos cristais, que interferem na composição dessas dimensões, revelando-as ou alterando-as. Já os Deuses abandonam o corpo para mergulhar nas próprias dimensões.

Note que cada sistema de magia consiste em alcançar e manipular as dimensões já existentes, seja pulando nelas ou trazendo-as para si. No caso dos livreiros, eles que inventam novas dimensões.

Mas todos aprendemos que dimensões são resíduos se seres humanos mortos, ou seus espíritos. Então como criar um espírito ou dimensão? Simples. O livreiro constrói a ideia da dimensão e se convence de sua veracidade, por argumentos lógicos e também por confiança na mobilidade dos sentidos. Não importa se a dimensão existe realmente ou não, seja num plano material, mental, espiritual ou como queira chamar. Nós entendemos que apenas por gerar um sentimento, tal dimensão já possui uma parcela suficiente de realidade para gerar efeito mágico.

E agora que já foi explicada toda a filosofia da magia e a base do sistema dos livreiros, iremos mostrar como empregá-la para combater os inimigos externos e internos.

Grimório dos Gênios

Recite e seja a magia!

Para praticar essa modalidade de magia, primeiramente você precisa selecionar livros e trechos de livros que despertem em você alta carga emocional. Você pode separar um grimório em branco apenas para anotar esses trechos à mão.

Uma alternativa, caso existam vários trechos de poder no mesmo livro de literatura, é sublinhar esses trechos com caneta marca-texto e separá-los com marcadores ou cliques. Organize-se de forma a localizar os trechos rapidamente.

Se for necessário gerar sentimento de raiva, separe um trecho para isso. Outro que lhe desperte amor, coloque-o nessa categoria. E assim por diante. Mas é sempre bom ter algumas frases decoradas, especialmente as que você irá utilizar com frequência. Livreiros são excelentes para memorizar.

Quando passar por um período de dor ou perda em sua vida, leia o trecho reconfortante do livro e preencha seu coração com ele. Mergulhe na dimensão criada ou traga ela para si. Pode ser apenas uma frase de poder ou a descrição de um cenário que te gere paz.

Operações do tipo são particularmente poderosas. A magia dos livreiros envolve penetrar nos mundos dos livros de literatura ou trazê-los para esse plano. Eles não são fantasia. Não são mentira. Podem ser tão reais quanto aquilo que você chama de existência. Dizer isso não é exagero ou falar em poesia. Trata-se de algo concreto. Uma ideia de poder imenso e potencial imensurável.

Wanju Duli

Esse, é claro, é um grimório que apresenta a introdução e os fundamentos desse incrível sistema. Em edições futuras poderemos trazer apêndices com alguns trechos famosos utilizados por notáveis livreiros de nossa história.

Realize estudos e investigue as razões de uma frase ou trecho te despertar tal sentimento ou transformar completamente sua vida. Caso deseje trabalhar com as dimensões imaginárias concretas (hologramas e materializações), deve-se adicionar a isso estudos de poderes sobrenaturais.

Feitiços e poderes sobrenaturais não são o nosso foco, mas sinta-se livre para acrescentar a essa técnica outros sistemas e subsistemas. Afinal, a magia dos livreiros se apoia completamente nos sentimentos que nascem em você pela força de certas palavras.

Também será opção sua ler os trechos mentalmente ou recitá-los. Mas lembre-se que nossa tradição é clamar os trechos em voz alta, ato que intimida mais o adversário do que qualquer tipo de imagem gerada. Por isso, treine sua oratória. Este é, afinal, o Grimório da Eloquência. Convença seu inimigo de seu poder. Mas, acima de tudo, convença a si mesmo.

O Alfabeto Libila

Os livreiros costumam carregar consigo um pincel atômico negro para escrever em seus mantos cerimoniais trechos de livros de literatura que

Grimório dos Gênios

usam para magia. Por isso, é bastante comum ver nossos magos usando vestes quase completamente brancas com detalhes em negro.

Utilize o nosso alfabeto com sabedoria. Não estamos aqui para brincar e sim para sermos fantásticos.

FIM DO GRIMÓRIO DA ELOQUÊNCIA

Grimório do Leite e do Sangue

O batom? Minha saliva
O esmalte é meu sangue
As amigas, minha gangue
Só assim me sinto viva.

- Você acha que cuidar da aparência é importante, Omono?
 - Não acho.
 - Você acha que sexo é importante?
 - Sem dúvida.
 - Alguma de suas fantasias envolve a aparência de uma mulher?
 - Sim.
 - Então, ou você não sente prazer sexual, ou no fundo acha aparência importante.
 - Eu sei aonde você quer chegar, Gles. Mas não concordo.
 - Quer dizer que você não concorda comigo?
 - Isso mesmo.
- Apertei o gatilho da minha pistola e matei o puto.

Odeio quando discordam de mim.

Eu não tinha mais putos para matar. Então decidi começar a escrever um grimório, no qual ensino a expelir sangue pelos mamilos e a soltar leite pela vagina. E como, através disso, evocar aparições, em círculos arcanos traçados com esmalte e batom.

Eu prometo que vai adorar, querida, porque vamos usar vestidos liiindooooos para isso.

E não se esqueça: você é minha vadia favorita. Eu vou te fotografar com meu celular enquanto você estiver gritando e se debatendo, chupando meu pirulito de limão com recheio de fantasmas frígidos.

GRIMÓRIO DO LEITE E DO SANGUE

Por Gles Radiantez

A Irmã da Fumaça

Minha irmã possui uma opinião ligeiramente divergente sobre o assunto.

Maula estudou num colégio conservador de Bruznia. Nossa capital é Alprez, mas o colégio dela fica em Aissantora.

Lar de Requite. Na forma pura, sem abreviações. É necessário dizer o nome completo, pronunciado da forma correta.

Uma coisa que você precisa saber sobre Maula é que ela não liga para grifes. Alsu é nossa grife mais famosa. O fenômeno do momento desde pelo menos quatro décadas. Isto é... era. Só havia lojas de Alsu na capital.

Um ano atrás, Pompa Prima era o colégio supremo de nosso país. E a sociedade secreta Venfaus era uma lenda. Até que a cidade foi varrida do mapa.

Atualmente, todos os colégios e grifes de Bruznia disputam pela honra do primeiro lugar.

Eu mesma acompanho essa batalha de moda, beleza e sabedoria com interesse, apesar de já ter concluído o colégio há uns dez anos. Maula, minha irmã mais velha, acha tudo uma grande bobagem.

– As alunas de Pompa Prima eram grandes vacas. E as estilistas de Alsu eram pequenas vacas. Por que eu deveria me importar?

É difícil rebater essa afirmação de Maula.

– Em Lar de Requite, poder e beleza também eram sinônimos. Mas isso significa utilizar acessórios externos somente como catalisadores. É preparar diferentes tipos de condimentos para impressionar o paladar. Mas desde quando o sal é mais importante que o prato principal?

Em verdade, o prato principal é o cérebro. Por isso, é necessário decorá-lo com um laço bem bonito. Cor-de-rosa com bolinhas verdes é uma alternativa bastante respeitável.

Wanju Duli

Manipular as noções de belo e feio significa ser capaz de transformar merda em ouro e ouro em merda. Mas os acadêmicos não dizem “merda”. Eles também não dizem “ouro”. Essas são palavras feias.

Em Bruznia, é necessário ter cuidado com palavras. Há momentos em que os magos estéticos são ainda mais exigentes que os livreiros nesse sentido.

Os Lábios das Estrelas

Se você não gosta de batom, também não gosta de poesia.

Muitos poetas não dizem nada. Não importa o que dizer e sim como dizer. A estética é a rainha.

Escolha belas palavras, rebole-as, recorte-as. O cerne é a emoção e não a razão. De modo análogo, tantas pessoas fodem porque é selvagem e belo. Não para fazer bebês.

Os filósofos tentam explicar. Tudo. Mas não há nada para ser explicado, e sim para ser sentido.

Quem sabe você possa imaginar coisas nobres. Uma estrela de sangue. Um cometa carregando uma pessoa morta.

Mas sangue é apenas sangue. E um cadáver é nada mais que um cadáver.

Vê? Já está morto e sangra. Até o sangue já parou de correr e secou. Não é mais vermelho, e sim marrom como fezes.

E a estrela ainda canta uma canção feliz. Pinta os lábios de vermelho.

Que importa a cor agora, quando todos os corpos cheiram da mesma forma sob a terra?

Moda de Cadáveres

A moda das pessoas saudáveis costuma ser monótona. Entre os doentes, as tendências se tornam arrasadoras.

Grimório dos Gênios

Se você está doente, deve saber que a moda é o branco. Quando está para morrer, é o negro.

Entre viver e morrer, não há uma melhor escolha.

Lembre-se: seja agonizando no hospital, tremendo com as dores da idade, ou no leito de morte, o importante é estar na moda.

Não é verdade que você é belo apenas quando jovem e saudável. De fato, essas são pessoas muito feias.

Quando a vida está entediante e monótona, o cérebro fica lento. Com o corpo saudável, você não tem desafios para caminhar ou correr. Mas se está enfermo ou lida com condições físicas da velhice, o cérebro acelera e pulula como pipoca, num mar de cores e formas.

Isso se chama VALOR.

A Magia do Valor é uma das mais poderosas entre os estéticos. Eu vou te mostrar como se faz.

Magia de Valor

Um ser humano que sente tédio ou vazio está com o Valor muito baixo. É necessário uma magia para aumentá-lo.

Nesse ponto entram as austeridades mágicas. Contudo, as austeridades estéticas são ligeiramente diferentes.

É preciso mudar algo em você. Assim, é possível manipular o número do Valor.

Há aqueles que rezam para os Deuses quando se sentem tristes ou vazios. Também há os que meditam. Os que manipulam cartas ou espadas. Por que tudo isso?

Da perspectiva estética, esta nada mais é do que uma tentativa de exteriorizar a dor. Quando a dor toma forma, tem uma face e um nome, é mais fácil de desvendá-la. Muito melhor do que lutar às cegas contra um inimigo, sem saber o que enfrentar.

Na meditação, você mergulha para dentro de si ou funde seu corpo com as manifestações aparentes dos arredores. É uma tentativa de tornar-se um quadro abstrato.

Wanju Duli

Na divinação, você monta um quebra-cabeça com sua dor. Tenta transformá-la num quebra-cabeça diferente, enquanto na técnica anterior você tenta simplesmente desconstruir as linhas, até que o lado racional do cérebro não possa mais lê-las.

Já a evocação é um fenômeno de fundir dimensões num imenso sopão mágico. Culinária artística e psíquica. Transforma a dor ou o prazer numa emanção perceptível a nível físico e mental. Mas, sobretudo, espiritual. É como escrever um livro para a alma, na linguagem dimensional.

Lembre-se que uma dimensão é nada mais que um espírito morto.

Então, segue-se, que:

Meditação: quadro abstrato de cadáveres.

Divinação: quebra-cabeça de cadáveres.

Evocação: sopa de cadáveres.

Quando você mata uma pessoa, um animal ou uma planta, pode utilizar a carne ou variadas substâncias externas para alimentar seu corpo. Basta um pouco de fogo. Mas um hábil assassino, caçador ou fazendeiro, bem versado nas artes mágicas, também é capaz de laçar o espírito. E assim como você pode produzir tintas através de sangue ou essência de plantas, também pode fazê-lo com espíritos.

O Sangue das Dimensões

Os magos estéticos são grandes mestres na produção do sangue dimensional. Você certamente já ouviu falar sobre a fama e primor dos nossos magníficos alquimistas. Bem, eles amam vísceras de espíritos.

A lista é a seguinte:

Sangue de espíritos humanos: esmalte

Sangue de espíritos animais: batom

Sangue de espíritos vegetais: rímel

Grimório dos Gênios

O sonho dos estéticos é entrar em guerra com os Destruidores e invadir aquele cemitério delicioso, cheio de dimensões humanas, para com elas produzirem os melhores esmaltes.

Você sabe, os Destruidores são fortes. E os Derradeiros guardam as dimensões.

Sem contar aquelas florestas imensas repletas de animaizinhos gordos e árvores altas e de troncos fortes.

Os magos estéticos raramente ficam entediados, pois eles se divertem por intermédio da estética espiritual. Quando pintam as unhas, usam maquiagem ou se enfeitam de formas diversas, o poder mágico aumenta. A confiança. A alegria. E a energia por trás disso é poderosa ao extremo.

Austeridades Estéticas

Os Destruidores são idiotas. Não sabem o potencial que possuem. Eles praticamente utilizam a magia estética de forma reversa. Eles morrem pouco a pouco do lado de fora, para que seus espíritos brilhem por dentro. De fato, eles devoram as próprias almas e espíritos, naquele esquema complicado de gênios, teias de miasmas e aberrações.

Nós, estéticos, não precisamos de nada disso, pois somos lindos e inteligentes.

A nossa austeridade é sofrer pela beleza. É um tipo requintado de sofrimento.

Eu vou te explicar, queridinha. Ninguém se arruma só porque quer ficar “bonitinha”. E sim devido ao efeito cerebral do processo completo, que é, em si, um ritual que expressa poder, vontade e perseverança

Depilação: o Valor dos Valores

Eis uma magia particularmente forte. Seja feito com gilete, com cera ou com dentadas, com sangue ou sem sangue, sempre há dor. Algo que fica marcado na carne, na mente e na alma.

Wanju Duli

Mas tal dor também é um tipo de prazer, pois aumenta o VALOR.

O Valor é uma circunstância mental. Quando você sente tédio, doses de dor e prazer podem quebrar a neutralidade. Através do cálculo exato, é possível mover a balança de VALOR.

O resultado dessa magia é, sobretudo, estético. Digamos que você pronuncie o seguinte mantra no processo:

“Valor 20”

Ou outro número, conforme a intensidade da dor. Note que, independente da quantidade da dor, o resultado é o mesmo. Não é preciso provocar mais dor que o necessário, mas quando ela ocorre você poderá anotar em sua tabela de valor para depois gastar em maior poder mágico de ataque ou defesa.

Funciona como um escudo ou uma espada mental. Experimente fazer as sobrancelhas e obterá um Valor altíssimo.

Esmalte: as Garras Brilhantes

“Eu não sou uma tigresa, mas sei rugir e arranhar como uma. Principalmente com meu Esmalte Magenta com Estrelas, da Uhrria”

Pileni Buja, Maga Estética, Modelo de Uhrria

Uhrria é uma das grifes que concorrem ao título de número um. Os esmaltes de lá são um arraso. Já ouvi falar de pelo menos dez garotas que experimentaram morte súbita apenas ao fitar os esmaltes na vitrine. E umas cinquenta morreram após colocá-lo.

Isso porque tais esmaltes são tão lindos que levam o Valor para as alturas. Você se torna como uma rainha.

Ora, não que os esmaltes em si sejam de cores especialmente apaixonantes. Mas o valor dado a eles pela mídia é a marca. É evidente que esse processo inteiro desperta poder mágico.

Grimório dos Gênios

As alquimistas de Uhrria são fortes. Belíssimas.

Em nosso país, não importa se você é fisicamente bela, conforme o padrão tradicional; se é jovem, saudável, magra ou o que seja.

Com os esmaltes Uhrria, você pode estar com o corpo inteiro borbulhando em pus no hospital, que será uma diva.

O processo inteiro de passar esmalte nas unhas gera poder mágico, para o mago que é capaz de direcioná-lo corretamente.

Note as etapas clássicas:

Etapas do Gelo: passe a base e o esmalte, e sinta as unhas geladas. Essa etapa também compreende aquela de retirar o resto do esmalte anterior com acetona, que também pode ser considerada a “etapa glacial”.

Etapas do Vento: quando se deixa as unhas secando por alguns minutos. Você não pode tocar em nada.

A magia de pintar as unhas é excelente para provocar poder de gelo e vento. Há inclusive magas que pintam as unhas durante a batalha para atacar por intermédio desses elementos. Ou criar escudos.

Há também a famosa Dança Intocável, na qual você move as pernas e os braços agilmente e graciosamente, pronunciando mantras. É proibido tocar fisicamente no inimigo, ou o poder cessa. “Uhrria” é um dos mantras mais usados, evocando toda a força da grife. Isso intimida o inimigo enormemente.

Maquiagem : o Beijo de Framboesa

Namilan é a grife que produz os famosos batons com cheiro e gosto de frutas diversas. Já houve várias batalhas de magos estéticos resultando em lábios arrancados por essa razão. E digamos que beijos com nossos batons seriam excelentes para combater os Destruidores, que soltam os gênios pela boca.

Delinear os olhos também resulta numa forte magia. O olhar intimida o oponente em batalha. Quando você ressalta os olhos com Namilan,

Wanju Duli

não haverá um só ser nesse mundo capaz de desviar o olhar. Seja de olhos abertos ou fechados.

Jóias e acessórios: eu posso, querida!

Pulseiras, anéis, brincos, colares, braceletes... a lista não tem fim. Até o seu celular, sua bolsa e sua carteira precisam de pingentes, para ficar na moda.

Há Valor nos objetos mágicos. A maior parte dos magos deposita poder em utensílios especiais, como espadas, cajados, cartas, bolas de cristal, dentre tantos outros. Pois os magos estéticos camuflam os utensílios mágicos em acessórios de beleza. Inclusive, há os que escondem a alma dentro de um deles.

Vestidos, sapatos e bolsas: arraste-se aos meus pés

Você precisa de pelo menos cem pares de sapatos e cem tipos de bolsas diferentes. E, ainda assim, não será o bastante, para combinar com todo o resto de seu respeitável guarda-roupa mágico.

Magos costumam variar a cor do manto conforme a magia que vão realizar. Branco ou azul claro para cura, vermelho ou rosa para o amor, e coisas simples assim. Ora, os magos estéticos não são tão simplistas. Eles filosofam muito mais profundamente nesse quesito.

Magos de outros países podem achar a forma de os estéticos se vestirem extremamente brega e bizarra. Isso porque eles possuem um senso de moda diferenciado. Há rituais em que é preciso realizar combinações de roupas bem extravagantes. Se você é visto na rua com uma combinação específica, todos sabem que você irá realizar determinado ritual difícil. Irão respeitá-lo enormemente e te dar passagem na rua.

Grimório dos Gênios

Essa Garota é tão Linda!

Magos mal informados pensam que a magia estética não passa de um desfile de moda. Algo apenas “com forma e sem conteúdo”. Uma bela concha sem nada dentro...

Eles pensam isso porque não penetraram na mística. Há um grande segredo. Um imenso mistério.

Eu vou te ensinar como se penetra na mística, garotinho levado...

A Vagina com Dentes de Fera

Uma vagina é mais doce que mel. Quem já provou desse gosto paradisíaco, jamais trocou por nenhum outro. Mas beber dessa formosa taça cor-de-rosa tem um preço...

Muitas magas estéticas optam por realizar um ritual espetacular. Elas embebem suas bucetas com essência de plantas carnívoras desde pequenas. Até que, na puberdade, em suas vaginas começam a crescer dentes afiados...

Magas lésbicas particularmente amam essa modalidade. Ao fazer amor, as duas vaginas se beijam e se desejam loucamente, se devorando.

Eu não recomendaria que nenhum homem tentasse comer uma Vagina Carnívora, ou certamente seria comido antes... hihi.

Em Bruznia, é normal ver muitas meninas derramando uma enorme quantidade de sangue pelas pernas. Geralmente não se trata de uma menstruação particularmente sangrenta, e sim que essa garota acabou de ter um sexo selvagem com um homem e devorou-lhe o pau. ♥

O Casamento do Leite e do Sangue

Também é possível contemplar em batalha uma mocinha expelindo sangue pelos mamilos. Isso procede com os famosos sutiãs da marca

Wanju Duli

Liliquitah. As calcinhas Liliquitah também permitem que a vagina derrame leite.

Por quê? Quando o leite sai pela vulva, a moça pode transar tranquilamente sem o risco de ficar grávida. E quando esse truque é realizado, a mocinha menstrua pelos seios.

Estrangeiros normalmente pensam que a mulher levou um tiro no peito e tentam ajudá-la. Eles costumam ser recebidos com uma poderosa unhada Uhrria.

Contemplar mulheres pingando sangue e leite é um fenômeno comum nas ruas de Bruznia. Não se aproxime delas nesses momentos, pois elas estão de TPDLS – Tensão Pós Derramamento de Leite e Sangue.

A Versão Masculina

É evidente que nossos homens também são lindos, cheirosos, fogosos, fortes e inteligentes. Afinal, uma maga estética não merece menos que isso, não é mesmo, amigas? E também vale lembrar que em nosso país é extremamente comum de se ver gays, lésbicas, bissexuais, transexuais e as mais diversas manifestações de moda, gêneros e estilos.

Os homens possuem um exclusivo grimório de magia estética chamado Grimório do Sêmen, no qual são revelados alguns dos imensos poderes da gostosura masculina. Existem sociedades secretas apenas de homens e apenas de mulheres em muitos de nossos colégios e universidades, nos quais cada grupo desvenda segredos de poder e sedução. Hmmm... que delícia!

O VALOR de nossa Magia

Grimório dos Gênios

Valor é um conceito usado principalmente entre magos estéticos e serve para expressar exatamente o tipo de energia mágica que é gerado ao se trabalhar com esse gênero específico de energias.

A magia estética não se expressa integralmente na aparência física da pessoa. Vale lembrar que todo esse processo, assim como quase a totalidade dos sistemas, visa primeiramente um efeito mental.

As vias para o alcance de poder são diversas e misteriosas. A nossa não é necessariamente a melhor, a mais aprazível ou efetiva, mas eu garanto: funciona.

Minha intenção aqui foi introduzi-los ao universo estético feminino. Para um uso muito mais intenso e prolongado, é necessário estudar e aplicar a magia estética na vida. Tal conhecimento é alcançado pelo uso do Grimório da Formosura e do Grimório da Excelência.

Eu desejo a todos uma excelente jornada estética. Torne-se cada vez mais linda e poderosa, chuchuzinho, porque você é um arraso. Mwah!



FIM DO GRIMÓRIO DO LEITE E DO SANGUE

Leia também a Fábula dos Gênios para uma maior compreensão

Confira a versão ilustrada dos grimórios em

www.fabuladosgenios.blogspot.com.br