Agracamalas

O Grimório das Casas

Tratado de Magia do Caos

Wanju Duli

2013

Para todos os caoístas brasileiros

Sumário

Parte 1

Introdução Interessantíssima_____9
Capítulo 1: As Casas Suficientes_____10
Capítulo 2: A Religião do Labirinto Sem Fim_____11
Capítulo 3: As Magias Disfuncionais_____15
Capítulo 4: Um Deus de Brinquedo_____16
Capítulo 5: Bem-vindo ao Jogo das Casas_____18
Capítulo 6: Um Bando de Idiotas_____19
Capítulo 7: Os Baús Riscados_____23
Capítulo 8: Pinos e Tabuleiro_____24
Capítulo 9: Um Jogo para Elegantes Imbecis_____26
Capítulo 10: A Arte de Lacrar Espíritos em Envelopes_____33
Capítulo 11: Monte Seu Servidor por apenas R$ 99,90_____36
Capítulo 12: Sigilos Complexos e Instantâneos_____37
Capítulo 13: Eu Funciono? _____38
Capítulo 14: Evocação de José Silva_____40
Capítulo 15: Divinação com Guardanapos_____41
Capítulo 16: Visualização Sucinta_____43
Capítulo 17: A Moda dos Animais e das Estrelas_____46
Capítulo 18: O Teatro dos Bichos_____51
Capítulo 19: Primeiro Aprenda a Sonhar_____52
Capítulo 20: Os Estados Alterados_____54
Capítulo 21: Truques de Valor_____57
Capítulo 22: Gnose na Magia das Casas_____58
Capítulo 23: Aplicação da Cidade Sucinta_____61
Capítulo 24: Criação de Mundos e Deuses_____63
Capítulo 25: Criação de Mentes_____65

Parte 2

Introdução não muito Interessante_____73
Capítulo 1: As Casas Mais do que Suficientes_____74
Capítulo 2: War Magick_____76
Capítulo 3: Um Servidor para Donzelas_____82
Capítulo 4: Um Servidor para Machos_____83
Capítulo 5: Magia do Caos, uma Escolha Picante_____84
Capítulo 6: Eu Sou tão Humilde_____86
Capítulo 7: Tudo É Permitido no Meu Rabo_____87
Capítulo 8: Magia do Plástico-bolha com Orgasmo e sem Orgasmo__89
Capítulo 9: A Sociedade Secreta do Cacarejo_____91
Capítulo 10: Precisa de um Mapa?_____96

Leitura Recomendada_____99

PARTE 1

Introdução Interessantíssima

Na Cidade Sucinta existem quatro casas: a Casa da Dor, a Casa da Velhice, a Casa da Doença e a Casa da Morte. Porém, esses não são os nomes reais das casas, ou todos ficariam assustados. Os moradores preferiram renomeá-las e disfarçá-las, pois assim o local receberia mais visitantes. Elas se tornaram uma loja de roupas, uma cafeteria, uma farmácia e uma hospedaria. Dessa forma, os turistas teriam tudo o que precisavam: vestimentas, comida, medicamentos e um lugar para passar a noite.

No entanto, isso é apenas uma fachada. A última moda é vestir-se com pedaços de pano baratos, coloridos e bregas, e dançar para afastar as preocupações. A cafeteria raramente tem café ou pão, mas sempre tem guardanapos e boas conversas. Todos os remédios são feitos com mel, pois o local é infestado de abelhas. Eles quase nunca fazem efeito, mas o paciente pelo menos fica feliz ao provar a mistura, que é docinha. E a hospedaria não tem camas, mas a reserva de quartos é feita de forma eficiente.

Apesar de tudo, os habitantes da Cidade Sucinta costumam ter uma vida relativamente longa e feliz. As roupas são feias e o chão é duro e desconfortável. Porém, mesmo com a pouca variedade de comida, eles não passam fome, consomem alimentos saudáveis e pegam poucas doenças.

Essa fantástica cidade localiza-se em outra dimensão, em algum lugar no interior de Acrelândia. Existem apenas quatro habitantes, que são os donos dos estabelecimentos. Eles são magos poderosíssimos. Como eles adquiriram tanto poder? Bem, é uma longa história...

Capítulo 1: As Casas Suficientes

Nós não gostamos de longas histórias, então vamos pular essa parte e passar para a descrição das casas, que na Cidade Sucinta são mais importantes que as pessoas:

Lodofar: Loja dos Farrapos
Proprietária: Maria Silva de Lodofar
Uma loja de roupas mágicas, na qual cada peça de roupa possui propriedades especiais que te livram de diferentes dores psicológicas que possam porventura lhe acometer. Segundo os boatos, as roupas são tão feias que te fazem chorar de pena e você se esquece de todos os seus problemas.

Casemcaf: Cafeteria Sem Café
Proprietário: José Silva de Casemcaf
Nessa cafeteria as comidas possuem efeito rejuvenescedor: irão deixar-lhe com um espírito brincalhão, propenso a contar piadas ridículas, embora alguns digam que isso é apenas efeito da bebida.

Fardeme: Farmácia de Mel
Proprietária: Maria Silva de Fardeme
Na farmácia da cidade os remédios têm um gosto excelente, por isso poucos se importam se fazem efeito ou não. A maioria vai fazer um lanche na farmácia em vez de ir à cafeteria.

Agracamalas: A Grande Casa Mal Assombrada
Proprietária: Maria Silva de Agracamalas
Aqui funcionam simultaneamente uma hospedaria e um cemitério. Mortos e vivos compartilham o mesmo colchão (se tivesse colchão, pois nem cama tem).

Capítulo 2: A Religião do Labirinto Sem Fim

Os habitantes da Cidade Sucinta praticam a Religião do Labirinto Sem Fim. Isso porque eles se perdem com muita facilidade, mesmo numa cidade pequena como essa. A religião lhes dá um senso de direção melhor, mas existe um preço: os praticantes mais fervorosos costumam adquirir uma labirintite danada. Muitos ficam meio surdos e só se entendem aos berros. Não adianta muito quando a maior parte dos moradores tem o mesmo nome, para confundir ainda mais os dedicados cidadãos.

Os encontros religiosos costumam ocorrer na cafeteria ou na farmácia, pois qualquer tipo de reunião só é boa quando tem comida (mesmo que seja um vidro de remédio ou um guardanapo embebido em vinagre).

Os moradores criaram uma sociedade secreta chamada Sociedade Assombrada do Café Esfarrapado de Mel, a SACEM. Ninguém sabe o que se faz nessa sociedade, de tão secreta que ela é; nem mesmo os membros.

Tudo o que se sabe é que eles acabaram acidentalmente adquirindo habilidades mágicas, já que não havia mais nada para fazer na Cidade Sucinta. Dizem que coisas do tipo ocorrem em todos os lugares: as pessoas ficam entediadas e estudam ocultismo. Afinal, magia não serve para nada, mas somente os mais sábios dentre os magos descobriram esse segredo. A coisa mais interessante que se pode fazer com magia é brincar com ela.

Como dizem os papas e papisas de SACEM: "Excelente é saber arrancar uma risada. Mais excelente ainda é arrancar duas. Dobra-te no chão em gargalhadas e conhecerás o cheiro da terra sob a qual repousará o teu corpo, pois não há mais camas n'A Grande Casa Mal Assombrada".

Mas nem só de risos vivem os sucintos. Na verdade, eles são pessoas muito sérias e mal humoradas na maior parte do tempo. Ora, o café está sempre em falta e ninguém gosta disso.

Tudo dá errado nessa cidade e os sucintos riem de suas próprias desgraças. A magia mais poderosa não é aquela que devolve sua perna de volta no lugar quando ela é decepada, mas a que te faz sorrir quando sua perna cai. "Era apenas uma perna feia, um amontoado de ossos e carne", foi o que disse a proprietária de Agracamalas quando perdeu o movimento da perna. Agora ela usa cadeira de rodas, mas não se importa. Cadeirantes são altamente respeitados na Cidade Sucinta.

"Malas?" pergunta Maria de Agracamalas, quando recebe um cliente. "Agraca" responde em agradecimento, quando as malas lhe são entregues. Uma mística.

Assim como a magia, a religião não tem função nenhuma para os sucintos. É apenas um pretexto para bater papos profundos sobre café e mel, para fazer apostas e jogos de labirinto em guardanapos.

De acordo com a religião deles, no princípio havia um grande labirinto e o seu fim levava para a morte. Na vida estamos todos perdidos e trancados no labirinto, percorrendo caminhos que nos levam a três casas. O objetivo da vida é atingir a última casa: Agracamalas. Porém, só se pode chegar a ela por acidente e nunca procurá-la. Aqueles que a procuram por vontade própria são chamados de "trapaceiros" pelos outros jogadores. Sim, os praticantes dessa religião transformaram o labirinto num tipo de jogo de tabuleiro para tornar tudo mais interessante. O jogo é tão simples que pode ser rabiscado em guardanapos. No fundo, os sucintos já estão de saco cheio desse jogo chato, e jogá-lo é apenas uma desculpa para tomar o "café sem café" na cafeteria.

Mas se você está realmente curioso em saber, eu te explico como se joga essa merda. Pegai vosso guardanapo e vossa caneta! Pegou? Ótimo, isso é muito bom. Agora, rabisca um labirinto e

quatro casinhas. Mas não desenhe uma casa muito complicada. Utilize a "técnica sucinta" aprendida no jardim de infância (os sucintos apreciam muitíssimo a Lei da Parcimônia). Depois de fazer isso, você irá lançar um dado de quatro faces. Checa a correspondência:

1- Lodofar
2- Casemcaf
3- Fardeme
4- Agracamalas

Caso caia em Lodofar, deverá escolher alguma dor psicológica sua, que deseja que diminua, e envolvê-la com tecido. Isso é um amuleto. Quanto mais você joga o Jogo das Casas (ou Jogo de Agracamalas), mais o amuleto se fortalece. Será o suficiente alcançar outro guardanapo, escrever uma palavra que resuma sua dor (símbolo ou sigilo) e tapar o guardanapo com um quadradinho de pano fechado com um alfinete.

Caiu em Casemcaf? Bem, escreva o nome de uma comida e jogue café ou chá sobre esse guardanapo. Pode ser uma comida que você quer deixar de comer ou passar a comer mais. Outra opção é desenhar um sol ou uma lua, caso deseje pegar mais sol ou proteger-se dele. Isso pode ser uma magia para aumentar a tolerância ao calor ou frio.

O dado apontou Fardeme? Use o mel para lambuzar o guardanapo, para tratar uma enfermidade, ou mesmo para acalmá-lo em relação a ela.

Ah, Agracamalas? Deverá rasgar o guardanapo para afastar uma morte. Ou colocá-lo embaixo do travesseiro para guiar uma pessoa querida que morreu, ou mesmo resolver problemas de sono.

Posteriormente as regras do jogo serão detalhadas, mas com esse resumo já é possível jogá-lo com sucesso. No caso de lhe faltar um dado, substitua pelo "Jogo da Caneta", caso tenha algum

espírito perto para guiar sua mão para uma das casas. O "Jogo do Copo" também funciona, posicionando quatro casas nos quatro cantos do Tabuleiro Ouija, mas você não quer fazer isso, certo? Estamos aqui para facilitar a sua vida, e não para complicá-la.

Tudo o que você precisa para jogar são os seguintes materiais: guardanapo, caneta, dado, retalhos de tecido, café (chá ou outra bebida) e mel. Pronto! Vai ficar uma sujeira no final, mas se sua mãe reclamar basta explicar que se trata de um nobre ritual religioso e que ela deve respeitar as práticas de sua religião.

E quem ganha essa porcaria? Não sei. Eu diria que quem ganha é o fornecedor de guardanapos, que irá aumentar suas vendas.

Além desse jogo sem sentido, os sucintos fazem vários outros tipos de magias como passatempo. Os rumores dizem que eles se tornaram tão poderosos porque não tem televisão na Cidade Sucinta e nem cama para dormir, então eles precisavam inventar alguma atividade para entretenimento.

E sabem por que a religião se chama "Labirinto Sem Fim"? A morte é o fim, certo? Não, porra. Os sucintos acreditam que depois da morte você cai em outro maldito labirinto, no qual a casa de saída não é a da morte e sim a da vida. Você cai em Agracabemas, "A Grande Casa Bem Assombrada", encarna em outro corpo miserável, e seu objetivo com esse novo corpo será... jogar o Jogo de Agracamalas.

Assim, eternamente você passa de um labirinto para outro, dançando entre Agracamalas e Agracabemas. O importante é sempre ter um guardanapo por perto para jogar e assoar o nariz, pois você pegará muitos tipos de doenças diferentes, físicas, mentais e astrais ao longo de suas encarnações. A boa notícia é que não há o risco de espirrar a alma pelo nariz.

Reflita sobre isso.

Capítulo 3: As Magias Disfuncionais

Por que você quer aprender magia mesmo?

Você não precisa de magia. Já é um ser humano excelente sem ela. Contudo, é inevitável passarmos por situações em que a mente humana fraqueja. Isso é o ser humano. Orgulhe-se da sua fraqueza, assim como se orgulha da sua força. Não queira matar metade de você. Não negue a si, não deixe de sentir aquilo que deve ser sentido, por nossa própria natureza.

Mas não se orgulhe mais do que pode suportar. Nós precisamos de ajuda. Não se envergonhe disso. E nem sempre outros seres humanos, com suas forças e fraquezas, serão capazes de atingir a profundidade de seu problema, tão simples e tão complexo quanto ele se faz no mundo.

Mexer com a magia é aprender a ter confiança na nossa capacidade de moldar os ditames de nossas mentes.

Então você quer aprender magia, hã? Vem. Isso te será mostrado. Mas depois você terá que mostrar para si mesmo. Ninguém poderá fazê-lo por você.

Magia é simples. Você não gosta de cenouras, mas precisa comê-las. Terá que criar um atalho, físico ou mental (principalmente mental, ou uma combinação de ambos), que te faça comer as benditas cenouras, e que elas desçam como mel na sua garganta.

Um processo fácil como comer uma tortinha de limão, certo? Mas faça o mesmo com a morte. Difícil como o inferno! Bem, não importa. Agracamalas é uma hospedaria, e promete tornar o momento da morte um sono sem sonhos. Você acredita nessas promessas? Eu não acredito. Mas ninguém precisa acreditar. Experimente passar uma noite na hospedaria e decida por si mesmo.

Capítulo 4: Um Deus de Brinquedo

Deus existe?

Pare, pare, PARE com perguntas sem sentido! Não é costume ver pessoas quebrando a cabeça para tentar decidir se o amor ou a dor são reais.

Nós lidamos com várias entidades imaginárias e semi-imaginárias o tempo todo. Não é preciso uma teoria no estilo "realismo modal de Lewis" para te provar que noutro mundo possível elefantes cor-de-rosa são tão reais quanto você. Não percamos tempo embolando o cérebro com filosofia ou ciência para explicar a magia, a não ser que isso te gere espetaculares orgasmos mentais. Magia costuma ter maior impacto na emoção do que propriamente na razão.

Para fins pragmáticos, qualquer coisa pode existir ou não, contanto que aquilo seja útil para te gerar certo resultado. Na Magia do Caos isso se chama "utilizar a crença como ferramenta".

Iremos te apresentar um paradigma chamado "Cidade Sucinta" de Acrelândia, com quatro casas e quatro moradores extraordinários, que são magos. E se você quiser se transportar para essa dimensão um dia, terá que acreditar no que é dito e entrar nesse paradigma.

Você precisa de uma explicação lógica que te convença da existência desse plano dimensional? Pois adivinhe só: ela não será dada! Magia funciona? Pouco nos importa!

Volte para magia básica. Estude os grimórios famosos, aprenda princípios de moralidade, construa fundamentos, estude leis, somente para destruir tudo isso depois.

No caoísmo as regras são diferentes. Não é a lógica que define as regras do jogo. Em verdade vos digo: as regras mudam o tempo todo; até mesmo de uma página para outra.

Isso é caos? Para nós, é diversão na certa. Não sei quanto a vocês, mas não curtimos comer o mesmo feijão com arroz em todas as refeições. Queremos uma montanha-russa na nossa mente.

Apreciamos um mundo cheio de dimensões, Deuses e fadas coloridos e dançantes. Somente um cara muito chato optaria por viver num mundo cinzento e patético somente porque parece "mais convincente da perspectiva lógica". Como sempre, essa opção só é útil se te dá tesão.

Podemos dizer que a Cidade Sucinta é real o suficiente para trabalharmos com ela. Caso um dia os usuários desse sistema desejem fazer uma peregrinação religiosa, Acrelândia funciona como a Meca de nosso sistema.

As quatro casas podem ser acessadas através de visualização e diferentes meios. Alteração de consciência é boa coisa para atingir outros planos, mas não despreze o nosso plano de consciência atual. Nenhum é mais excelente que o outro.

Os quatro habitantes têm o papel de Deuses, entidades ou amigos imaginários. Você poderá evocá-los para nossa dimensão ou mergulhar na dimensão deles, dependendo se você é do tipo que curte fazer uma visita a outras terras ou prefere arrumar a casa para receber os convidados.

As magias apresentadas funcionam de acordo com a intensidade de sua crença no sistema. Se você deixou de acreditar no Papai Noel por falta de evidências, esse é um problema seu e não nosso. Nós acreditamos no Papai Noel.

Magos raramente acreditam na magia e magia dificilmente funciona se estamos falando de efeitos mensuráveis observados e analisados minuciosamente por intermédio dos cinco sentidos, máquinas ou métodos científicos. No entanto, há outros tipos de magia que funcionam com um admirável grau de sucesso para te dar o que realmente importa: a felicidade. É dela que vamos tratar. Mas também vamos falar de bolos.

Capítulo 5: Bem-vindo ao Jogo das Casas

Ele se chama "jogo", pois a nossa prioridade é a diversão. "Felicidade" é um conceito muitas vezes vago e complexo. O tipo de coisa que pode adquirir pernas e sair correndo quando você a persegue desesperadamente. Por isso, aceitamos que a tal "busca da felicidade" não é algo claro e determinado. Nós achamos mais interessante sugerir atalhos para encontrá-la. Mas não passe tempo demais com ela, ou irá enjoar de sua companhia. Por isso, precisamos de algumas pedras e tristezas no caminho para apimentar a relação. Algo que a língua portuguesa conhece muito bem, e se chama "saudade".

Um jogo é um atalho e um destino. Apenas jogue, ria e curta enquanto dura. O tempo para, o cérebro fervilha, o pau endurece, a buceta molha. E a melhor parte: é de graça. Você só precisa encontrar um ou dois amigos trouxas com tempo disponível para perder em sua companhia.

E qual é a das "casas"? Elas podem ser estados mentais. Podem ser condições da vida humana. E, segundo a interpretação mais ousada: elas podem ser... casas...!! (...!?...!!!...:-))

Agora você irá acompanhar uma amostra do renomado Jogo de Agracamalas. Certamente, após esta explanação, o funcionamento desse jogo se tornará indubitavelmente claro como água de esgoto.

Capítulo 6: Um Bando de Idiotas

Era uma vez uma cidade tão sucinta que só tinha quatro habitações e quatro habitantes. Esse local possui um nome muito criativo: Cidade Sucinta. As más notícias são que esse lugar existe até hoje e os habitantes ainda vivem por lá, para a infelicidade dos moradores de Acrelândia, que detestam os turistas esquisitos vestidos de caminhantes do deserto, com capas e capuzes, que chegam procurando por uma "cidade espiritual escondida", que não contém nada mais que uma loja de roupas sem roupas, uma cafeteria sem café, uma farmácia sem remédios e uma hospedaria sem camas.

Pois bem, hoje você irá acompanhar as fantásticas aventuras de Aparecida da Jornada (porque ela apareceu numa jornada), uma mulata de 30 anos que resolveu viajar de Pernambuco até o Acre a pé, apenas com uma vara e um manto marrom com uma etiqueta da Marisa.

– Tô à procura de um guia espiritual que me ensine magia. E que de preferência ele seja muito gostoso.

– Olha, minha filha, só tem um homem nessa cidade – respondeu a proprietária da loja de roupas.

– Danou-se! Onde ele tá?

– Compra uma roupa que te conto.

A dona da Loja dos Farrapos era uma negra de 25 anos, com black power e um vestido cheio de retalhos coloridos. Convenceu a outra a comprar um pano de chão.

No minuto seguinte, Aparecida chegou até a Cafeteria Sem Café, onde José Silva, um negro de 40 anos que ficava muito sensual em seu uniforme de garçom, atendeu-a prontamente.

– Gostaria de um guardanapo?

– Quero não, bichinho. Eu quero você.

E os dois fizeram um sexo selvagem atrás do balcão.

Ora, na verdade não...

– Moça, o meu namorado Ricardão mora em Rondônia.

– Eu sou maga. Te quero como meu mentor espiritual.

– Então deveria ter aceitado o guardanapo quando ofereci.

– Por quê?

José mostrou o guardanapo, no qual havia desenhado um símbolo repleto de espirais e setas. Ele habilmente derramou água fervida sobre ele.

Aparecida deu um pulo de susto, achando que José estivesse tentando queimá-la com a água do bule. Ela atacou-o com sua vara, que errou o alvo e bateu fortemente contra o balcão de madeira podre, quebrando-o ao meio (afinal, aquela madeira estava tão podre, mas tão podre, que diziam que o balcão só se mantinha de pé por intervenção divina).

José, com a mesma expressão calma, saltou para o outro lado, carregando o bule e uma xícara. Durante o salto, foi capaz de encher a xícara com água, de forma calculada. No final de tudo, ofereceu a xícara para Aparecida, que a aceitou cordialmente.

– Onde tá o chá?

– No momento só temos água fervida para beber. Feche os olhos e imagine que é chá. Isso é magia!

Ela fez como ele sugeriu. De olhos fechados, aspirou o vapor e sentiu um odor de camomila. Em seus lábios sentiu o gosto que acalmou seu coração.

– Isso é incrível! Ensine-me, mestre!

– É um lindo xale este que você tem aí.

Aparecida fitou o pano de chão que havia comprado em Lodofar. Ao prestar atenção nele, foi capaz de ver belezas que outrora não notara. Aqueles buracos abertos naquele tecido sujo... de repente, era como se carregasse vestes de uma rainha. Orgulhosa, ela enrolou o xale em seu pescoço. Como o pano de chão estava molhado, ela deu um grande espirro e limpou o nariz com o guardanapo no qual o homem havia escrito o sigilo.

– Que tal ir até a Farmácia de Mel para tratar o seu resfriado?

Ela aceitou a sugestão de José e caminhou até lá. Em alguns segundos chegou até Fardeme, um estabelecimento completamente infestado de abelhas. Quem lhe atendeu foi Maria Silva, uma senhora de 70 anos. Ela usava um coque justo e ficava ainda mais gorda em seu vestido azul apertado, repleto de flores.

– Aceita uma flor, mocinha?

Maria acrescentou um pouco de mel na flor e entregou-a para a moça. Ao cheirar a flor, Aparecida sentiu-se mais feliz, embora continuasse espirrando.

Ela notou que havia um símbolo estranho no tecido de seu xale. Enxergou algo parecido numa das pétalas da flor e ficou horrorizada.

– Magia negra!

– Magia de mel – corrigiu Maria.

Ela achou que seria melhor correr de lá antes que uma das abelhas de estimação da proprietária lhe picassem. Mas antes que fizesse isso, sentiu uma tontura e desmaiou. Acordou no interior de uma casa muito mais terrível.

Essa quarta casa era escura. Macabra. Vazia. Havia cadáveres pelo chão.

Aparecida gritou. Uma criança numa cadeira de rodas passou pela porta.

Maria Silva de Agracamalas tinha 10 anos. Seus cabelos negros eram tão longos que arrastavam no chão. Sua camisola era branca, mas estava tão suja que parecia cinza. Seus braços estavam repletos de fungos, como os de um zumbi. Era apenas uma criancinha que não tomava banho. E que tinha profundos olhos escuros.

– Malas?

Sua voz era arrastada e rouca; grave demais para uma criança.

Aparecida estava muito assustada para responder.

Mariazinha segurou o braço da visitante, alcançando sua rosa. E cantou assim:

Não gosto de rosas, assim como não gosto de pessoas
Adocicadas demais, para dizer que já chega
A vida não dança contigo, tu danças a vida
Somente o bastante, até cansar de dançar
Te cansa primeiro da vida, antes que ela de ti se canse
O mago é aquele que escolhe primeiro
Uma saída suficiente
Não somente xales bonitos e mel, mas também
A minha bailarina prostituta
Ela sorve a vida, tira tudo o que deseja
Até a última gota
Não é como tu
Boneca maquiada, doces palavras, gentil farsante
Existe somente uma cura para a vida
O remédio mais exato
Sou eu mesma

Aparecida dormiu ao som da Balada da Menina Açucarada, que é o nome original dessa canção. Não se sabe se ela morreu ou se ainda está dormindo até hoje em Agracamalas. Tudo que se sabe é que Maria tomou a rosa dela.

– Agraca.

Era somente uma rosa feia.

Capítulo 7: Os Baús Riscados

Existem muitas versões desse jogo religioso praticado pelos sucintos. Eles costumam preferir os tipos mais simples. Quando enjoam dessas versões, inventam outras ligeiramente mais refinadas, para lhes dar novos desafios.

Como a cidade é pequena, os habitantes adquiriram o hobby de enterrar por aí mini baús com surpresas mágicas. Os "baús" em questão se tratam de pedaços de madeira unidos com pregos, que formam caixas tortas.

Qual o conteúdo das caixas? Pode ser qualquer coisa. Os dois tipos de baús mais comuns contêm presentes e pegadinhas.

Os presentes podem incluir: amuletos, sigilos, servidores, selos de proteção, selos de ataque... você pegou a ideia, certo?

As pegadinhas muitas vezes se disfarçam de presentes. Um dia você resolve utilizar um amuleto de proteção que ganhou de presente e ele te faz cair de cara no chão.

A denominação "baús riscados" funciona porque os habitantes têm preguiça de construir novas caixas e reutilizam as antigas. A indicação para presente é uma mãozinha com o polegar levantado. O símbolo da pegadinha é a marca de uma pegada. Claro que existem aqueles que não colocam marca nenhuma ou que trocam as indicações propositalmente, o que torna os avisos praticamente inúteis.

Contudo, a prática de sair cavando pelas ruas em busca de baús escondidos tornou-se deselegante e pouco prática. Por isso, nos dias de hoje muitos substituíram as caixas por envelopes, que podem ser facilmente escondidos dentro de livros, casacos, dentre outras opções relevantes, algumas consideravelmente embaraçosas.

Capítulo 8: Pinos e Tabuleiro

Os habitantes não apreciam que outros os vejam realizando práticas esquisotéricas clássicas, como ver o futuro nas cartas, em bolas de vidro ou nas entranhas de animais. Por isso, eles resolveram montar uma prática religiosa em forma de jogo de tabuleiro.

Eis mais uma versão do Jogo das Casas, particularmente mais longa, reservada somente para os domingos. Entre as refeições eles preferem usar somente os guardanapos. É mais rápido, prático e você ainda pode palitar os dentes enquanto faz feitiços.

O tabuleiro pode ser entalhado em madeira, mas isso dá muito trabalho. Ai, que preguiça! Você pode apenas usar uma folha comum. Com uma caneta ou lápis irá traçar um labirinto. Sugerimos que o faça em forma de sigilo, num estilo meio Spare: pegue a palavra "Casa" e, se for de seu agrado, tire letras repetidas e use somente "CAS". Enrole as letras uma na outra e acrescente risquinhos e espirais, para que esse rabisco incompreensível se pareça vagamente com um labirinto.

Alcance um pininho, um papel amassado ou qualquer coisa que possa ser usada como o bonequinho que o represente. Uma moeda também cumpre o serviço.

Para jogar essa merda você e seu grupo precisarão construir um servidor e alimentá-lo regularmente, jogando bastante. Será esse servidor que guiará a sua mão para que você continue no caminho correto do labirinto.

O nome desse servidor será Curupira das Casas. Isso significa que ele irá te atrapalhar mais vezes do que ajudar, te tirando do caminho certo e ferrando sua evolução espiritual o máximo possível. Essa é uma lição valiosa, que te ensinará que no fundo não há um caminho certo. Mas esse é somente um pretexto para

que você compreenda outra realidade ainda mais mística e profunda: não há lição nenhuma.

Nos caminhos do labirinto, você topará com as três casas: Lodofar, Casemcaf e Fardeme. Poderá cair nelas mais de uma vez, já que você andará para frente, para trás, voará, etc. Imagine como se esse labirinto fosse tridimensional, ou mesmo quadridimensional. O tempo não estará ao seu favor e também poderá se mover para trás e para frente variavelmente.

Nós iremos te dar várias dicas que te ajudem a jogar o Jogo de Agracamalas corretamente. No entanto, não daremos dicas além do necessário, já que sabemos que cada pessoa irá jogá-lo de um jeito, e isso é muito mais delicioso do que estabelecer regras fixas e definitivas. Mas isso é somente mais um pretexto para justificar o fato de que estamos com preguiça de inventar regras que se apliquem a todas as situações possíveis. Use sua criatividade e, caso surjam dúvidas ao longo do jogo, o Curupira das Casas dará sugestões, que serão sempre excelentes para que seu jogo ocorra da maneira mais organizada possível.

Ganha o jogo quem chegar primeiro até a Grande Casa Mal Assombrada. Isso significa que ganha quem consegue morrer primeiro. Portanto, seu objetivo ao longo do jogo será adquirir o maior número de dores e doenças, e envelhecer bastante.

Caso caia na farmácia, deverá torcer para que o remédio fajuto de mel não cure sua última doença, mas faça você adquirir mais uma. Isso poderá ser decidido pelo Curupira ou por um dado de três faces, cujos resultados poderão variar entre doente, curado ou sem efeito. As comidas da cafeteria poderão auxiliar seu processo de envelhecimento ou te deixar mais saudável. E as roupas da loja levantarão a sua autoestima ou a baixarão, quando você se fitar no espelho com as horrorosas vestimentas.

Como brinde, existe a chance de encontrar baús com presentes ou pegadinhas ao longo da aventura. E agora vamos jogar esse cacete!

Capítulo 9: Um Jogo para Elegantes Imbecis

O primeiro requisito para ser permitido como jogador do Jogo de Agracamalas é ser um imbecil. Pessoas inteligentes e comportadas estão expressamente proibidas de participar. Isso porque as regras são tão ilógicas que somente idiotas acompanham o raciocínio.

Os inteligentes perguntariam: "Como se joga essa parte? Onde está a regra para isso?" e cada vez que um jogador faz perguntas assim precisa voltar para o início, como um pino jovem, saudável e feliz. Ele terá que se esforçar desde o começo para se tornar velho, doente e infeliz, até realizar a façanha admirável de morrer.

Por isso o jogo é tão popular na Cidade Sucinta. Só há idiotas morando lá, com bastante tempo disponível.

– Onde está o meu café? Eu já não disse que gosto do meu café bem preto? Café com leite é para maricas!

Quem disse isso foi a proprietária da farmácia local, também conhecida por "Maria Maria", "Maria ao Quadrado" ou "Maria²", já que era gorda o suficiente para equivaler a duas ou mais Marias.

– Dona Maria de Fardeme, eu só lhe dei água fervida – informou José, secando um copo por trás do balcão remendado – não há leite nela.

A velhinha quebrou a xícara no chão. Levantou-se e soltou o coque. Seus enormes cabelos brancos balançaram conforme ela dançava e cantava o Princípio da Evocação do Mui Sagrado e Safado Curupira das Casas.

Vem, Curupira, sai desse mato aí
Pira cá, é mais excitante aqui
És nosso convidado de honra para mestre
Do Jogo de Agracamalas

Nem precisa fazer as malas, pois nem espaço tem
Para desfazê-las, vem assim nu
Sem pele, sem órgãos, sem corpo
Somente teu espírito basta nessa terra gasta
Guerra da sobrevivência, ganha quem mais ri
Eu rio horrores, sou tão lerda
E cheia de dores, por isso sempre venço essa merda

No segundo seguinte, uma bola de fogo entrou voando pela janela, quebrando o vidro. Todos pensaram que era o Curupira chegando lá da Amazônia, mas não. Era apenas a super estilosa Maria de Lodofar, sempre arrasando com seu black power cheio de presilhas coloridas.

– Por que está carregando uma tocha, Lodofinha? – perguntou José, fazendo origami com um guardanapo.

– Porque faltou luz outra vez! Quem foi o jumento que se esqueceu de pagar a conta?

– Calem a boca, ingratos! Discutam isso depois. Vocês me chamaram para mestrar esse jogo, e não para usar o meu cabelo como fogueira!

Quem protestou foi o curupira, cujos cabelos de fogo podiam ser vistos através da tocha que a Maria costureira carregava.

Na verdade, evocar o Curupira das Casas era apenas uma desculpa para que eles tivessem uma fonte de luz durante a noite. Mas esse era um segredo que ninguém revelava para Curupira, pois ele só viria se tivesse a sensação de estar fazendo algo importante. Ele apreciava enganar e não ser enganado. Ser tapeado por humanos? Xiiii! Aí já era demais!

Mas o Curupira das florestas era indomável. Ele certamente iria esculhambar o jogo inteiro se estivesse sob sua forma mais rebelde. Por isso, assim que ele chegava os jogadores lançavam um servidor, previamente preparado, no interior de sua cabeleira. Esse sim era o Curupira das Casas, que possuía o Curupira.

O fogo da tocha tornou-se mais intenso enquanto o Curupira era possuído e incorporava o Curupira das Casas. Seus olhos se reviraram e ele começou a babar. Por fim, o seu cabelo adquiriu o formato de um moicano e ele tirou um par de óculos escuros de dentro de sua saia de folhas.

– Agora sim – aprovou José de Casemcaf, alisando a barba – vai um cigarro aí, camarada?

– Opa! – exclamou Camarada Curu das Casas – Sim, como não?

Curiosamente, os habitantes da Cidade Sucinta não tinham dinheiro para café ou remédios, mas sempre sobrava um trocado pra cigarro. Os boatos diziam que eles fumavam capim.

Zé, Camarada Curu, Lodofinha e Maria Maria pegaram um cigarro e se acomodaram numa das mesas. Zé fez questão de apoiar as pernas em cima da mesa. Afrouxou sua gravata borboleta e abriu os primeiros botões da camisa, deixando à mostra um pouco de seu peito másculo peludo, para o delírio geral da galera.

Todos bateram as canecas de água fervida, num brinde. E assim foi dado início ao Jogo das Casas. Até que houve uma batida na porta.

– Ignorem – sugeriu Maria ao Quadrado – é apenas a proprietária amalucada de Agracamalas, querendo jogar. Não deixem, pois ela sempre estraga a emoção, conseguindo morrer antes de todos.

As batidas na porta continuaram e foram seguidamente ignoradas. Curupira apontou um jogador aleatoriamente.

– Tu começa! – decidiu Camarada Curu, apontando o Zé.

– Não é justo! – protestou Maria de Lodofar – Só porque ele tem pelos nesse peito gostoso e nós não? Pois eu tenho o penteado mais bonito. Olha só a minha cabeleira!

– O seu argumento é muito bom – concordou Camarada Curu – e por isso tu vai jogar depois desse cara aqui.

Maria de Fardeme ficou zangada, mas resolveu não reclamar antes que iniciassem um debate ontológico para decidir quantos Deuses habitavam a cabeleira da outra Maria.

Ninguém tinha moedas sobrando, pois todos eram pobres. Por isso eles decidiram jogar com o dedo. Curu segurou a mão de Zé enquanto este fechou os olhos, guiando-o através do tabuleiro, até que ele atingiu um baú.

– Abre ou não abre, parceiro? – perguntou Curu.

– Vou abrir.

Curu passou-lhe um dos envelopes e Zé retirou um papelzinho dobrado. Abriu, cheio de alegria.

– Ganhei um sigilo de proteção. Merda! Como me livro dele?

– Se quiser, joga ele pelo labirinto – sugeriu Curu.

Zé desenhou o sigilo do papel em algum lugar do labirinto. Na vez de Lodofinha, ela tropeçou no sigilo, que grudou nela como chiclete.

– Ih, esse grudou – comentou Camarada Curu – só tira com remédio. Ou arrancando o braço.

– Vou tirar meu braço fora – decidiu Maria de Lodofar.

No baú no qual ela mesma tropeçou, encontrou uma adaga para constranger espíritos e usou-a para cortar o braço.

Porém, o sigilo do papel enroscou-se com o desenho do labirinto, fazendo com que ele mudasse a direção. O labirinto guiou-a para fora do papel, até a caneca de água fervente.

– É a tua vez, ô, abelhuda.

Maria Maria fechou os olhos e, quando abriu-os de novo, viu que seu dedo estava numa região sem caminho nenhum.

– Caiu n'água, se ferrou! Há, há, há!

– Eu morri afogada?

– Não, curou-se de todas as doenças e ainda achou um peixe para comer.

Maria ao Quadrado agarrou Camarada Curu pelos cabelos, furiosa.

– Não te preocupa que Lolô caiu na caneca – esclareceu Curu – mas ela ficou toda queimada com a água fervente, cruzes!

Maria de Lodofar deu um grito de comemoração. Enquanto isso, Zé topou com um servidor trapaceiro que o levou para outra dimensão e de lá saiu sem uma perna e sem um braço. No final, Zé e Lodofinha estavam com poucas partes dos membros sobrando, cheinhos de doenças, esfomeados, já bem avançados em idade, enquanto Maria abelhuda estava super jovem e saudável com uma cesta cheia de frutas. Até que ela encontrou um Deus dentro de um dos baús.

– Que Deus é esse? – perguntou Maria de Fardeme.

– Camarada Luison, um dos sete monstros lendários – revelou Camarada Curu – um macaco de olhos vermelhos, com barbatanas de peixe e um cacete pra lá de respeitável.

– Eu quero trepar com ele.

– Mas ele é o Deus da morte! Basta pedir para que ele te mate e você ganha o jogo!

– Não me interessa! Eu quero esse Deus na minha cama agora!

Maria Maria passou o resto do jogo transando com ele e desistiu de morrer tão cedo. Até que no final, quando Zé e Lodofinha estavam quase achando um jeito de chegar a Agracamalas, Maria Maria optou por permitir que o Deus a matasse, para que assim continuassem transando em Agracabemas pela eternidade. Ela ganhou o jogo e cantou. Lodofinha ficou emburrada.

– Eu estava com quatro tipos diferentes de lepra e você não me matou, Curu filho da puta! – xingou Maria de Lodofar – Da próxima vez eu chamo o Saci para mestrar. Minha morte será gloriosa!

Maria de Agracamalas surgiu na cafeteria, quebrando a porta da frente. Entrou arrastando as rodas e cuspiu em todos. Inclusive no respeitável cabelo de fogo do Curupira das Casas.

– Se não me convidarem para o jogo outra vez, meu servidor irá devorar seus pés. Inclusive os seus, Curupira!

– Não! – gritou Camarada Curu – Não os meus lindos pés virados!

Um servidor em forma de fantasma saiu da boca de Maria Silva de Agracamalas, e cantou:

Não me convidaram para a festa, por quê?
Sei dançar, sei babar, sei cuspir
Sei até cair, tremer e morrer
Da próxima vez não morrerão no jogo, velhacos
E sim na vida, hei de atropelá-los
Com minha cadeira de rodas
Agora é moda morrer dessa maneira
Suas peruas, cachorros sarnentos
Venham comer na minha mão
Aqui tem veneno
Mas também tenho balas
Docinhas, bem na cabeça

Curupira assobiou e chamou seu porco do mato. Saiu em disparada de lá, montado nele. Deixou seu cachorro Papa-Mel sob a guarda de Zé, pois o achou muito simpático.

A menina desenhou uma estrela de oito pontas no pulso de cada um dos três.

– Precisarão de mais vidas que o gato, pois irei matá-los de oito maneiras.

– Ganha o jogo quem morre ou quem é mais engraçado? – perguntou José.

– Quem morre rindo – sorriu Mariazinha.

– Pois eu acho que isso não tem graça nenhuma – comentou Maria de Lodofar.

– Mas existe um lado bom nisso tudo – observou Maria de Fardeme – o meu bolo preferido é sabor milho.

Capítulo 10: A Arte de Lacrar Espíritos em Envelopes

Para lacrar um espírito num envelope, primeiro você precisa de um envelope. Depois de um espírito. Você também poderá obter um espírito antes, caso ele seja comportado e espere quietinho até você achar um envelope.

Coloque o espírito no interior do envelope e feche-o com cola. Recomendamos cola em bastão, pois não suja os dedos. Pronto! Aí está o seu espírito dentro de um envelope. É melhor do que um cachorro, pois não faz cocô.

Mas você deve estar se perguntando: como faço para conseguir um envelope e um espírito?

A parte de conseguir um envelope é a mais complicada, pois você precisará encontrar uma papelaria e pagar bastante por um. Alguns lugares cobram dez centavos, então nesse dia certifique-se de economizar o valor que separou para comprar seu chiclete.

Para obter uma entidade é mais fácil. Pode ser que uma delas esteja perdida por aí, vagando no seu quarto ou numa igreja. Caso você seja ocultista, é bem provável que tenha uma ou duas entidades dormindo no seu guarda-roupa. Especialmente se você for um magista iniciante, que não aprendeu direito a fazer um bom banimento. Quer se livrar delas? Apenas abra seu guarda-roupa e ria por cinco ou dez minutos. Mas precisa ser uma risada muito sincera, senão as entidades apenas rirão mais alto. Há quem diga que alegria espanta espíritos ruins, mas diríamos que sua voz desafinada expulsa todos os tipos de espíritos, então, se quiser dormir tranquilo, cantar pode ser mais eficiente.

Existem muitas lutas de anjos e demônios na igreja, mas a maior parte some rapidinho na hora da cantoria. "Ah, então é por isso que eles cantam!" Isso mesmo.

Mas se não tiver a sorte de encontrar uma entidade voando no seu teto, sugerimos que você altere seu estado de consciência para achar uma. Calma, é perfeitamente possível contatar entidades ou fazer magias sem alterar o estado de consciência! Use essa opção apenas se você viver numa área menos badalada ou se você for um desafinado.

Quer conhecer as casinhas das entidades? O jardim, o irmão, a namorada, etc? Então vá até elas, usando técnicas como sonhos lúcidos, viagens astrais, meditações ou visualizações.

Porém, para prender uma entidade num envelope, é melhor trazê-la para a sua casa, a não ser que você use um envelope astral e prenda-a em outra dimensão. Mas dá muito trabalho alterar a consciência sempre que quiser usá-la. Então recomendamos que você a arraste para cá.

Sugerimos que você faça uma visualização e escolha uma entidade super legal. Visite os seus planos astrais preferidos até que vocês fiquem amigos e ela aceite tomar um chá com você.

Caso você seja um mago old school, pode traçar um círculo arcano cheio de sigilos e desenhos coloridos bem bonitos. E fique lá parado em pé como um idiota, segurando uma espada. Assim que a entidade surgir, lute contra ela, sacuda sua espada no ar, faça uma expressão bem escandalosa de dor quando ela der-lhe um soco astral, e prenda-a dramaticamente dentro do envelope assim que ela cair em sua armadilha super bem bolada (que você maquinou secretamente, pois a entidade nunca teria a ideia óbvia de espiar seus pensamentos).

Mas por que apontar a espada para sua amiguinha? Eu sugiro que você prepare um chá, altere sua consciência e converse com Lilithiquita (arranje um apelido para que ela confie em você mais facilmente. Quem sabe ela até aceite dormir no envelope por vontade própria).

Mas estudar e investigar onde habitam as entidades clássicas da magia tradicional é muito trabalhoso. Que tal criar a sua própria?

Isso se chama “montar um servidor”. Ou brincar de tamagotchi, o que é praticamente a mesma coisa.

Capítulo 11: Monte Seu Servidor por apenas R$ 99,90

Primeiro alcance uma folha de papel de carta e desenhe a forma de sua entidade com canetinhas coloridas e glitter. Coloque abaixo todas as características do servidor, por exemplo: é fortalecido pelo elemento ar e enfraquecido pelo fogo; serve para espalhar fofocas, é cor-de-rosa e usa um batom vermelho. Adora limão. Odeia bombom.

Detalhe as características o quanto quiser. Você pode fazer uma obra de arte no seu desenho ou apenas dois traços. Pode escrever uma redação de dez páginas sobre ele ou apenas um parágrafo. Depende da função que ele terá. Caso seja simples, pode ser substituído por um sigilo de longa duração. Caso a função seja de natureza mais complexa, desenvolva um servidor bem vívido.

Crie um receptáculo ou ache um. Pegue uma velha Barbie, por exemplo, e coloque seu servidor fofoqueiro dentro dela. Todo dia fortaleça-o com gotas de limão num horário específico e guarde todos os bombons para você.

Qual a utilidade de seu servidor ter fraquezas? Se um dia ele se portar como um cuzão, você enfia uma no desgraçado.

Você pode se livrar dele a qualquer momento, assim que sua tarefa estiver cumprida. Largue-o em outra dimensão se for o caso, dentro do seu armário, num envelope, no vaso preferido de sua mãe...

E por que ele custa cem contos? Porque você precisa comprar papel de carta, canetinha e glitter, se não tiver. O efeito é o mesmo com papel higiênico e caneta BIC.

Mas você é um mago tão chique que irá pagar cem contos adicionais pela Barbie, e o valor total sairá por R$ 199,90.

Capítulo 12: Sigilos Complexos e Instantâneos

Em situações que exigem soluções urgentes, empregue medidas rápidas. Os sigilos estão aí para isso.

Um dia, um cara chamado Austin Osman Spare inventou um processo mágico chamado sigilização, no qual você escreve uma palavra numa forma pictórica, carrega-a com energia e depois se esquece dela. Certo!

Os sucintos usam um negócio semelhante a sigilos, pois eles rabiscam símbolos em tudo que é canto: roupas, paredes, pele... mas o símbolo não precisa necessariamente corresponder a uma palavra. Também pode ser um desenho intuitivo que represente uma ideia.

Uma entidade pode ter um selo particular, que será aqui descrito como um nome pictórico que deverá ser ativado no momento de chamá-la.

O uso de sigilos, selos, símbolos e toda a parafernália similar pode corresponder a um feitiço. Em poucas palavras, um feitiço é uma forma simplificada de magia. Para fazermos uma analogia, o sigilo é usado quando sua operação não é tão complexa a ponto de demandar um servidor. Um feitiço é um processo mais breve que não exige necessariamente uma magia ritualística mais elaborada e de longa duração.

Exemplos: um sigilo para curar uma dor de cabeça, e um servidor para lhe garantir saúde ao longo daquele ano. Um feitiço para fazer o gatão bombado da esquina olhar para você, e um procedimento cerimonial para te tornar mais desejável por um longo tempo.

E isso funciona? Vamos testar.

Capítulo 13: Eu Funciono?

Não funciona. Você é um fracasso como ser humano. Um robô poderia substituí-lo.

Estamos brincando, é claro. Você é maravilhoso, único, especial, e todos querem ser seu amigo. Mas se você se sentir solitário, volte ao capítulo 11 e siga a receita de como produzir um amigo imaginário.

Ele funciona? Mas é claro que sim. Ele é tão real quanto você desejar que ele seja. E a eficácia do seu sigilo, feitiço ou procedimento mágico irá depender do quanto você confiar nele e em si mesmo.

Imaginação e confiança são elementos extremamente poderosos. Há momentos em que você só conseguirá realizar um sonho lúcido ou viagem astral se simplesmente acreditar que pode. Isso é usar a crença como ferramenta.

Muitos magistas tradicionais possuem dificuldade em aceitar os paradigmas criativos e ousados da Magia do Caos porque confiam e acreditam mais em procedimentos e magias que possuem maior tradição e antiguidade, e que foram inventados por outras pessoas (cabala, astrologia, informações de grimórios antigos, etc).

Para ser um caoísta, você pode utilizar receitas prontas de outros livros, mas também deverá confiar em sua capacidade criativa de adaptar o que for necessário e criar suas próprias receitas.

Não trabalhe muito buscando resultados específicos demais e facilmente mensuráveis, pois isso poderá ferir a sua confiança. E ela precisa estar forte para a magia.

Portanto, não recomendamos que iniciantes (ou mesmo um mago foda, se assim optar) utilize uma magia para "adquirir o braço metálico da alienígena Vriska Serket, em dois segundos". Isso é muito específico, caramba!

Um mago ruim pode fazer falhar a magia mais confiável e renomada, contida num grimório escrito quinhentos anos atrás, testada incontáveis vezes por respeitáveis mestres, blá,blá,blá. Por outro lado, um mago que saca truques mágicos, atalhos mentais escondidos e sempre tem uma carta na manga será capaz de utilizar o sistema mágico mais estúpido e altamente duvidoso (como este que é apresentado no livro que você tem em mãos) com um fantástico grau de sucesso.

Seguindo essa lógica, praticamente qualquer tipo de magia ou sistema, por mais imbecil que pareça, é possível de ser usado, contanto que o mago saiba fazê-lo funcionar.

E como fazê-lo funcionar? Aqui vem a parte mais mágica do processo. Não basta acreditar: você deve convencer tanto o seu consciente como seu inconsciente de que aquilo é legítimo.

Capítulo 14: Evocação de José Silva

É possível evocar qualquer habitante da Cidade Sucinta e trazê-lo para seu quarto. Então vamos exemplificar esse processo com o Zé da cafeteria, pois sabemos que você está ansioso para tê-lo no seu quarto.

Poderíamos explicar esse processo através dos modos de construção e fortalecimento energético de um círculo cerimonial, mas é evidente que você deseja colocá-lo diretamente na sua cama, então estaremos lidando com um "retângulo cerimonial".

Primeiramente, prepare um café bem forte, pois o odor irá atraí-lo rapidinho, lá da outra dimensão. Conforme bebe lentos goles do café, concentre-se e visualize José Silva de Casemcaf, em seu uniforme de garçom, perguntando a você com uma voz muito sensual: "Aceita um café? Oh, perdão. No momento só temos água fervida".

Isso certamente irá excitá-lo profundamente e deixá-lo de pau duríssimo, ou com a buceta molhadinha. Utilize essa energia sexual e direcione-a para o café, que irá adquirir o poder mágico de atrair o Zé, assim que ele sentir a força dos seus feromônios pulsantes misturados com a cafeína.

Atente para seus sentidos físicos e observe-o chegar. Sinta seu cheiro, sua presença. Bebam o café juntos, troquem um beijo longo e foda-o bem forte.

Lembre-se: se você for homem, é mais provável que ele se sinta atraído por você. Mas se você for mulher, não desista. Ainda há uma chance de ele ceder aos seus charmes.

Mas você deve estar se sentindo culpado, perguntando-se, entre lágrimas: "Mas e Ricardão?". Ora, se isso te faz ficar com a consciência tranquila, incorpore o Ricardão de Rondônia para dentro de você antes de começarem. É tiro e queda!

Capítulo 15: Divinação com Guardanapos

Para realizar a divinação com guardanapos da Cidade Sucinta você precisará de cinco guardanapos. Em quatro deles desenhe quatro casinhas (lembre-se: casinhas estilo jardim de infância, nada de arte super realista em guardanapos), cada uma delas com um símbolo.

E que símbolo deve ser esse? Um "L", um "C", um "F" e um "A" dentro de cada casa será de bom tamanho. Também é possível rabiscar um sigilo com o nome de cada casa. O importante é que fique bonitinho e legível.

Escreva no quarto guardanapo: "Vá fazer sexo".

Embaralhe os guardanapos. Assegure-se de fazer essa divinação num dia em que estiver resfriado, para melhores resultados. Peça mentalmente para que as entidades do Labirinto Sem Fim guiem-lhe em sua jornada divinatória até os recônditos de sua mente inconsciente.

De olhos fechados, sinta o odor de cada guardanapo, até que um deles lhe produza uma vontade de espirrar. Ou pode ser que perto de um deles o ranho escorra com mais fluência e você sinta que é aquele. Seja como for, assoe o nariz de preferência antes que o ranho caia na mesa (a não ser que você deseje analisar o formato em que ele caiu e fazer uma divinação. Mas isso é para magos avançados).

Analise os resultados:

Lodofar: caso tenha assoado o nariz com essa casa, significa que o seu problema possui uma natureza mais psicológica do que propriamente física. Sugerimos que prepare um amuleto feito de tecido (enrole esse guardanapo dentro de um pedaço de tecido e feche-o com um alfinete, lembra?) e fortaleça-o regularmente,

tendo sempre em mente a questão que precisa solucionar. Pode ser um amuleto para aumentar a confiança, diminuir ansiedade, etc. Caso o amuleto não lhe dê tantos resultados, evoque Maria de Lodofar para que debatam o assunto. Evoque-a vestindo uma roupa super fashion e escandalosa, produza-se bastante. Somente assim ela virá.

Casemcaf: assou o nariz aqui? Pode significar que você precisa de mais maturidade para lidar com certas questões. Ou o contrário: você está sendo muito ranzinza e precisa de um espírito jovial e brincalhão. Siga o exemplo de José, que está com 40 anos e inteiraço. Questões relacionadas à velhice e alimentação também se encaixam aqui. Seja como for, um amuleto com pingos de café ou a evocação de Zé irá resolver o seu problema, ou no mínimo lhe garantir uma bela... reflexão.

Fardeme: espirrou? Saúde! Aqui é a casa da farmácia e você precisa de uma cura, ou pelo menos adocicar a sua vida com as abelhas. Use mel no seu amuleto, ou evoque Maria de Fardeme.

Agracamalas: já era, você vai morrer. Não, claro que não! Ou melhor, um dia vai morrer sim, mas pode não ser a sua hora. Esse é o guardanapo dos fins e recomeços, e dos distúrbios do sono. Rasgue o guardanapo ou coloque-o embaixo do travesseiro. Evoque Maria de Agracamalas e prepare-se para ver fantasmas e mãos invisíveis pelo seu quarto. Ela vai te ensinar a lidar com o medo.

"Vá fazer sexo": se tirar esse guardanapo, significa que o seu problema é mais simples do que parece. Relaxe, tome uma cerveja e transe. Saia com os amigos e vá ver o sol! Compre um iate.

Capítulo 16: Visualização Sucinta

Nós já ensinamos o processo de trazer os habitantes da Cidade Sucinta para esse mundo. Agora iremos orientá-los no método contrário: ser o hóspede em vez de atuar como anfitrião, visitando os sucintos em sua cidade.

Sente-se em posição de lótus, meio-lótus ou numa cadeira. Também é possível realizar essa visualização deitado, de pé, caminhando, correndo, pulando num pé só... faça o que te gera melhores resultados. A visualização de olhos abertos exige mais experiência (como no caso de evocações no interior do Círculo da Arte), então fazê-la de olhos fechados será preferível.

Primeiramente, escolha uma das casas. Caso deseje, coloque uma música de fundo que tenha a ver com a casa (uma macabra, Requiem de Mozart ou heavy metal para Agracamalas; uma música dance, techno, trance, dubstep ou funk para Lodofar; rap, reggae, jazz ou MPB para Casemcaf; para Fardeme sem música, pois Maria Maria odeia música). Também pode selecionar um defumador com aroma característico, contanto que não seja um incenso tóxico de vareta que te mate até o fim da meditação.

Preferencialmente, sente-se ou deite em local calmo. Também é possível escolher uma localização relacionada (cemitério para Agracamalas, hospital para Fardeme, bar para Casemcaf e um banco de espera de provador de roupas para Lodofar), ou simplesmente medite em seu quarto ou numa praça.

Você deve imaginar a si mesmo na casa. A seguir, as orientações:

Lodofar: Imagine uma loja de roupas velha, ou mesmo um brechó. As paredes estão descascadas e há retalhos imundos jogados por todos os lados, até formando um caminho de panos de chão por onde você passa. Observe as roupas despedaçadas e

bregas da vitrine. Veja todas as cores, note como a moda pode ser reinventada o tempo todo, de acordo com as convenções e a ocasião. A sua vida também não pode ser reinventada conforme você deseja? E principalmente a sua mente? Prove algumas roupas e observe-se no espelho com elas. Reúna as suas favoritas e relacione cada peça de roupa a um problema que você deseja solucionar. Imagine que quando veste a roupa de seu problema, ele é resolvido, pois sua mente muda e tudo subitamente se transforma. Ei, veja lá Maria de Lodofar, como é super estilosa e sorridente, com seu vestidão rodado sujo e cheio de cores. Aquela perua! Você é mais bonita que ela, querida! Dê um tapa na cara daquela vaca e mostre como seus peitos são maiores.

Casemcaf: Mentalize um barzinho chinelão que fica num fim de mundo. O balcão está todo remendado, assim como a janela. As mesas e cadeiras foram pregadas de qualquer jeito por um carpinteiro que fez o trabalho como o nariz dele. Pensando melhor... esse nariz é muito bem estruturado. Por trás do balcão, secando copos e fazendo origami com guardanapos está um negro muito quente, maduro e com sorriso Colgate. De repente, você nota que a descrição da cafeteria não importa mais, pois você apenas quer analisar o garçom, conversar com ele e descobrir se tem alguma chance com esse furacão.

Fardeme: Uma farmácia toda branca, cheia de colmeias. Você subitamente nota que a proprietária possui algum tipo de fixação por abelhas, ou pouco dinheiro para comprar remédios, pois o mel cura todas as doenças. Mas não é que cura mesmo? Seu cérebro anda amargo demais e precisa de doçura. Aceite a flor que Maria Maria lhe oferece, enquanto tenta espantar as abelhas pelo caminho. Note que a mulher parece um abajur e como seria possível acender uma lâmpada nela. Você quer ser uma velhinha estilosa como ela quando ficar mais velha, pois quando entra em

transe ela balança seus cabelões como se estivesse num show de heavy metal. (no caso de você ser um homem, mire-se no exemplo de José. Ele te levará para o bom caminho assim como o pastor guia suas ovelhas).

Agracamalas: escuridão, horror, uma aranha sobre sua cabeça. As escadas rangem e você continua subindo, até que uma menina pula de uma cadeira de rodas e agarra seu pescoço. Você dá um grito, mas se acalma ao ver um passarinho na cabeça dela. "Não deve ser má pessoa", você pensa, até que percebe que o passarinho na verdade era um abutre que arranca sua cabeça. O seu corpo agora repousará no chão com os hóspedes cadáveres.

As casas são realmente pequenas e sem muitos móveis ou atrativos. De vez em quando você pode encontrar um quadro ou uma cadeira nova, mas no máximo isso. As coisas apenas apodrecem e ficam cada vez mais velhas. Do lado de fora há mato, abelhas e flores. É uma cidade muito simpática e feliz.

Note que é possível combinar o poder de duas ou mais casas, ou mesmo conectar atividades de visualização com divinação e evocação. Não apontaremos todas as possibilidades, que são muitas, mas sinta-se livre para deixar sua imaginação e espírito aventureiro flutuarem.

Capítulo 17: A Moda dos Animais e das Estrelas

Maria de Lodofar estava irritada, pois seus belos trajes estavam imundos de terra. Ela havia passado as últimas horas cavando pela cidade e não encontrou sequer um baú. E olha que ela estava usando um utensílio mágico especialmente energizado para a ocasião: uma pá, que ela consagrou com os tecidos mais elegantes que possuía e com o elemento terra, para que encontrasse tesouros escondidos.

No entanto, sua busca foi um fracasso. Ela foi até a farmácia se queixar com sua xará.

– Ninguém mais enterra baús nessa cidade? Como vou passar minhas tardes agora? Já costurei todos os tecidos que eu tinha, já os descosturei e remendei-os de volta!

– Eu acho que você precisa de um bicho de estimação – sugeriu Maria de Fardeme – eu tenho minhas abelhas mágicas.

– E de que forma elas são mágicas? – perguntou Lodofinha, monotonamente.

– O mel delas cura todas as doenças.

– Eu não sei nada sobre isso! – gritou Maria de Lodofar.

– Por que está gritando? – Maria de Fardeme perguntou, em tom igualmente alto.

– Porque estou com uma labirintite que suas abelhas não curam, seu abajur inútil!

– Você está é com inveja porque não arranjou ainda um companheiro mágico.

Lodofinha bateu a porta e saiu de lá. Mas talvez a abelhuda tivesse razão: um animal de poder daria um sentido novo à sua existência. E mais gastos ao seu bolso furado.

Resolveu ir até a cafeteria conversar com José. Entrou lá e apoiou os braços no balcão, inclinando-se e balançando a bunda. Quem sabe ele a notasse daquela vez.

– Ei, Zé, conserta minha pá?

José deixou o copo de lado e analisou a pá.

– O que há de errado nela? – perguntou Zé.

– Olhe para a alma dela e veja como está triste.

– Eu vejo muitas almas aqui dentro – concluiu José – mas nenhuma delas é a alma da pá e sim dos bichinhos que comem a terra.

– Eu posso adotá-los como animal totem?

– Não vejo porque não. Meu animal agora é Papa-Mel.

– E que raios vem a ser isso? – perguntou Lodofinha.

– O cachorro do Curupira. Ele me deu. E deu o macaco para Agraca.

– Que macaco?

– O Deus guarani Luison.

– Aquela menina metida tem um Deus de estimação? – perguntou a moça, indignada – Eu quero Luison para mim. Irei arrancá-lo dela.

E caminhou até A Grande Casa Mal Assombrada. Na entrada havia um tapete velho, no qual estava escrito: "Quem entra não sai". Lodofinha achava um aviso muito pretensioso, pois já tinha entrado naquela casa muitas vezes e saído de lá no máximo com algumas teias de aranha enroscadas na roupa, mas viva.

– Mariazinha, você tá aí, caramba?

– Tô sim, ora bolas. Mas pra entrar aqui só acertando uma charada.

– Ai, que saco. Eu só quero seu macaco.

– O que é o que é, tem pernas, mas não tem pernas?

– Hein? Não tô te escutando!

– O que é o que é, tem cabeça, mas não tem cabeça?

– Joga o teu macaco aí, e depois a gente conversa.

– A resposta para a primeira charada sou eu – respondeu Mariazinha – e a resposta para a segunda é você!

Maria de Lodofar agarrou a menina da cadeira de rodas pela gola da camisola.

– Quem tem cabeça, mas não tem cabeça? – ameaçou Lodofinha.

– Um louva-a-deus no acasalamento, é claro – respondeu Mariazinha – o que é o que é, não tem macaco e não tem macaco? Você!

E Mariazinha fechou a porta na cara dela. Maria de Lodofar revirou os olhos. Era esse o resultado de conversar com crianças. Ela pelo menos devia ter treinado para inventar charadas decentes.

Caiu a noite e Maria de Lodofar viu as Três Marias no céu.

– Ei, somos nós! – ela se deu conta.

Ela ligou estrelas com o dedo, como quem liga pontos, e formou as imagens das quatro casas nos quatro cantos, e do grande labirinto no centro. O céu no fundo, de um tom azul profundo, enquanto a noite não caíra completamente. Até que uma bola de fogo cruzou o céu, em torno de onde traçara as quatro casas.

– Curupira – pronunciou ela, com desgosto.

E decidiu que iria caçá-lo para roubar seu porco do mato. Convocou as outras Marias para lhe ajudarem e revelou o que descobrira.

– De agora em diante, nossos novos nomes na sociedade secreta serão Mintaka, Alnilan e Alnitaka, para honras as estrelas! – propôs Lodofinha – e nessa noite iremos caçar o curupira.

– Não se meta com esse mano, ou ele não irá mais mestrar o nosso jogo – alertou Fardeme.

– Tem razão – concordou Lodofar – então vou me enfiar no mato e procurar coruja.

– Tenta achar Caburé – sugeriu Mariazinha.

– Não, eu quero... uma Rasga-Mortalha!

– Ela anuncia os mortos – disse Maria – então esta é minha.

– Se acharmos, você me dá seu macaco – sugeriu Lodofinha.

– Feito!

E as duas partiram juntas para o meio do mato. Fardeme deu de ombros e voltou para as suas abelhas, deixando que as crianças se divertissem com suas corujas escandalosas.

Fardeme levou sua pá mágica e Agracamalas um travesseiro mágico. Assim que ouviram o grito da Rasga-Mortalha sentiram um frio na espinha.

– Ora, eu nem tenho medo – observou Mariazinha – mas aquele macaco logo ali parece meio ameaçador. Quer pegar pra você?

– Não é um macaco, é o Mapinguari! – gritou Fardeme – O que ele tá fazendo aqui na nossa cidade?

– Desde o lançamento do Grimório das Casas estamos ficando populares.

Mapinguari enxergou as duas, com o seu olho da testa. Tentou devorá-las com sua boca da barriga e as duas saíram em disparada.

– Você não é uma maga, a senhora da morte? – perguntou Lodofinha – Por que não o ataca?!

– Porque Luison se apaixonou por ele.

Com sua bocarra, Mapinguarinho fez uma respeitável felação no falo muito respeitável de Luison. E tudo isso foi feito com muita nobreza. Eles se casaram, tiveram muitos filhos e viveram felizes para sempre.

– Apenas... pegue a sua Rasga-Mortalha, pois eu já me cansei de acontecimentos estranhos nessa noite!

Mariazinha obedeceu e voltou para a cidade com sua coruja. Lodofinha resolveu pegar para si os microorganismos que passeavam na terra úmida de sua pá.

– Até Mapinguari arranjou um namorado e eu aqui solteirona – suspirou Maria de Lodofar, tristemente.

– Não se preocupe, eu tenho um servidor feio e inútil em forma de fantasma, que não serve nem pra cantar. Dou pra você – disse Mariazinha.

E voltou para sua casa.

Maria de Lodofar colocou o servidor em forma de fantasma em sua boca. Ele ficou para fora, fazendo barulho.

– Bu... bu...

E Lodofinha ficou lá parada, com a cabeça de lado, os olhos esbugalhados e a boca aberta escorrendo baba até o amanhecer.

Capítulo 18: O Teatro dos Bichos

Entram a coruja, o cachorro, a abelha e o micróbio.

Rasga-Mortalha: Eu mato mais do que grito. Anuncio, mas não vejo. O fato é um mito escondido para mim, que não conheço o beijo, mas conheço o fim.

Papa-Mel: Eu papo mais papo que mel. Conversa furada é bem recebida aos olhos do mundo.

Abelha Rainha: Eu reino e o poder não chega à minha boca. Línguas se enroscam como dedos, mas almas se fitam sob um olhar gelado.

Micróbio da Pá: Eu cavo segredos. Enterro os sinceros e mostro os mentirosos. A escolha não tem escrúpulos.

Rasga-Mortalha: Eu mato.

Papa-Mel: Eu papo.

Abelha Rainha: Eu reino.

Micróbio da Pá: Eu cavo. Ela me trocou por bichos-da-seda e fantasmas.

Saem.

Capítulo 19: Primeiro Aprenda a Sonhar

Para entender a Magia do Caos, você terá que fazer magia como quem sonha: os sonhos são muitas vezes ilógicos, insanos, divertidos, assustadores, empolgantes, criativos em sua aparente aleatoriedade, mas penetram em nossa mente com uma atmosfera mágica.

Você nem sempre precisa estar no controle. Sonhos lúcidos são diversão na certa, mas também é interessante apenas observar e se maravilhar com a atividade de nossas outras mentes.

Somos muitas pessoas, muitas mentes, muitas almas, muitos mundos. Não somos absolutamente nada. Um pouco de tudo, uma existência interdependente de todas as porções de existências.

O problema começa quando buscamos definições absolutas e definitivas. Isso é magia. Isso não é. Isso funciona. Isso falha. Isso está certo. Isso está errado.

Você gosta de fazer viagens astrais? De atingir estados alterados de consciência na meditação? Ótimo, explore e se maravilhe, mas não se fascine demais. Você gostaria de passar a sua vida inteira sonhando e se esquecer de viver?

Existem muitos tipos de vida e há tempo para explorar todas elas. Inclusive após a morte. Isso porque há muitos tipos de tempo. E muitos tipos de morte. E também não há tempo nenhum, vida nenhuma e morte nenhuma.

A vida não é mais extraordinária que a morte, e nem a morte mais extraordinária que a vida. Os estados alterados não são mais excelentes do que este no qual você se encontra.

Um mago não é mais poderoso que outro por possuir domínio de várias formas de gnose excitatória e inibitória. Cada pessoa

sente a vida de uma maneira e a pensa de um jeito. Nenhum é igual e isso é lindo.

Os seus sonhos nunca serão iguais aos sonhos de outra pessoa, seja na vida, na morte, no sono ou na magia.

Então primeiro respire. Vida e morte acontecem a cada momento, na inspiração e expiração. A morte é apenas uma expiração mais longa.

Como você tem certeza que há vida após a morte? Não uma vida igual a essa, pois nada é igual. Mas você sonha a cada noite, é como uma pequena morte, e acorda no dia seguinte. Os estados alterados mostram um "algo a mais diferente" e religiões e sistemas de ocultismo criaram muitos nomes para esses estados.

Ninguém tem certeza de nada e se houvesse a certeza seria muito chato. No caoísmo você não busca certezas e respostas, apenas faz experimentos e os esquece depois, como esquece sigilos; apenas para fingir que não sabia de nada e se maravilhar outra vez, com outra forma de fazer magia que antes desconhecia.

Viver e esquecer, isso é mágico. Uma nova vida e um novo esquecimento. Um sonho diferente a cada noite, um acontecimento singular a cada dia.

Você tem algum controle, mas não todo o controle, pois a vida te enche de surpresas. A morte é uma grande surpresa.

Então não seja ranzinza querendo acertar magias ou achar respostas. Senão, quando errar ou não encontrar o que busca, vai se desapontar.

Por isso, faça magia como quem sonha. Como quem não se preocupa em acordar, deita com prazer e aguarda curiosamente o novo sonho.

Capítulo 20: Os Estados Alterados

Não, estados alterados não são indispensáveis para fazer magia... (quantas vezes isso já foi dito, e ainda será dito?)

A maioria das pessoas começa a estudar ocultismo porque se maravilha com poderes psíquicos ou outros efeitos fantásticos que a magia pode proporcionar.

E, de fato, a magia pode gerar as coisas mais incríveis para aqueles que investigam a fundo. Mas a magia em si vai muito além disso. Na verdade, essa não é a parte essencial.

Imagine que você escolheu uma profissão ou emprego apenas porque ela dá muito dinheiro. E o seu foco é sempre o dinheiro, você não está nem aí para os conhecimentos que irá adquirir, não se preocupa em tentar gostar da profissão ou entendê-la, admirá-la.

Caso você busque apenas o resultado final do processo (numa analogia, a morte) irá se esquecer do caminho (a vida). Muitas pessoas dizem isso, mas tentemos aplicar esse conceito para a prática mágica.

No fundo, é você quem escolhe o que está no final. Pode ser que a morte não seja o fim. Muita gente escolhe que seja. Então veja que se trata de uma opção. Caso você não deseja que seja, não será. Pode continuar. O labirinto possui outros caminhos, atalhos escondidos, e A Grande Casa Mal Assombrada não era o destino, mas apenas a porta que levaria para um novo labirinto completamente diferente.

Quem coloca os poderes psíquicos ou estados alterados como meta, pode ter uma jornada espiritual muita dura e vazia, assim como no caso do dinheiro. Uma escolha como essa não será condenada ou tida como errada, mas felicidade e diversão são tão importantes que é fundamental analisar como você arquitetou o seu labirinto mental de conquistas.

Existem muitas formas de fazer magia, de vivê-la. Como se costuma dizer, muitos magos nem mesmo sabem que são magos. E alguns que dizem que o são estão mais longe da magia do que pensam.

Não será definida uma forma de magia verdadeira e melhor, pois muitas delas são válidas. Apenas trazemos uma questão interessante: estados alterados muitas vezes surgem por acaso para quem não os busca.

Quem vive a magia com calma e paciência pode acabar topando com presentes mentais ao longo da jornada. No jainismo, é recorrente se dizer que ao longo da meditação topamos com alguns reinos de criaturas divinas que nos dão presentes. Esses presentes podem ser sensações intensas de êxtase, revelações ou mesmo poderes psíquicos, alguns temporários e outros definitivos.

É empolgante a ideia de encarar essas capacidades como presentes e não como resultado de nosso mérito. É um bom exercício de humildade, embora não seja ruim orgulhar-se de si mesmo e ser convencido de vez em quando!

O que mais se vê é que quanto mais se pratica magia, mais nos maravilhamos com as coisas simples da vida. Isso não significa que devemos desprezar as "coisas complexas". No hermetismo é comum se ouvir que dois estados podem ser manifestações de uma mesma coisa, somente diferindo em grau. Por isso, na Magia do Caos nada é ignorado; nem a magia obtida através da evocação de uma entidade poderosíssima de um grimório antigo e nem a magia que viria da evocação do vilão de um videogame.

Sendo assim, se você se ocupar apenas de estudar a magia e praticá-la de forma a valorizar coisas simples que ela oferece, se maravilhando com o que antes parecia chato (uma profissão, por exemplo), não irá se chatear se não vierem poderes psíquicos (o dinheiro, nesse exemplo), mas alguma coisa acaba chegando, seja uma pequena surpresa ou algo realmente excelente. Uma coisa é certa: o seu maior presente foi o conhecimento adquirido, o

caminho, a jornada. E o que vier de brinde tem um gosto ainda melhor.

Nós não temos pleno controle sobre poderes, e nem sobre o que acontece do lado de fora, ou com a parte física de nosso corpo. No entanto, podemos optar por fortalecer a parte sob a qual podemos comandar com mais exatidão, que é a maneira que nos sentimos conforme os eventos acontecem.

Em vez de usar magia para tentar desesperadamente curar uma doença, é melhor nos focarmos para acalmar a mente cada vez mais diante da presença da doença. Esse ato poderá até trazer um brinde (a cura de fato). O mago que se foca apenas no lado de fora, querendo curar de qualquer forma, e esquece a mente, irá se desesperar se a tentativa de cura falhar.

Não é errado buscar efeitos externos com a magia, mas o foco deve ser a mudança interna, e a externa pode vir como um presente, que nós nem mesmo temos certeza se é um presente de fato, já que não conhecemos ao certo o que vem após a morte.

Nós não vemos a realidade tal como ela é, mas como ela nos é apresentada através de nossos sentidos. Qual o sentido de procurar verdades quando possuímos um cérebro que raciocina somente representações e sentidos físicos que captam sombras? Uma dança no escuro pode gerar em nossa mente um efeito tão poderoso quanto a alegria de contemplar o sol.

Capítulo 21: Truques de Valor

OK, digamos que você deseje alterar seu estado de consciência para realizar alguma magia. É sempre bom variar e experimentar coisas novas, contanto que você não desvalorize o nosso estado atual de consciência por causa disso. Os vivos invejam os estados de consciência dos mortos e os mortos invejam os dos vivos... que tal admirar todos eles?

Existem os estados alterados leves e os profundos. Para atingir um estado leve, basta concentrar-se momentaneamente num objeto, até mesmo de olhos abertos. Poderá manter seus olhos focados numa direção fixa, até que sinta uma sensação ligeiramente especial e tranquila. Outro método é realizar uma atividade física repetidas vezes, um movimento. Esses dois seriam um estado leve gerado por gnose inibitória e excitatória, respectivamente.

Caso opte por estados profundos, basta seguir um método um pouco mais hardcore do mesmo exercício. Em vez de fitar a chama de uma vela fixamente, feche os olhos e realize uma meditação longa, na qual você mantém os olhos fixos diretamente para frente, até seus olhos piscarem rapidamente (uma reprodução do REM do sono), seu corpo enrijecer, tudo começar a girar, etc. Você perceberá claramente quando passou para outro estado de consciência. O equivalente a um estado de movimento seria uma dança num ritmo muito intenso, algo forte, até não sentir mais seu corpo ou tornar-se um com ele.

Os estados alterados leves são ideais para lançar sigilos, realizar feitiços simples ou para algumas formas de divinação. Os estados profundos são indicados para trabalhar com servidores complexos, evocações e magia cerimonial. Obviamente, há exceções para ambos.

Capítulo 22: Gnose na Magia das Casas

Experimente alterar seu estado de consciência para realizar alguns procedimentos descritos nesse livro. Você observará que os efeitos serão os mais diversos.

Alguns modos dessa magia não exigem a alteração imediata e muitos deles podem ser realizados com sucesso através de uma alteração leve. Indicamos que experimente pouco a pouco e que não se aborreça caso não consiga "sentir" as pessoas, as casas, as mensagens, os planos, tanto quanto gostaria.

A maior parte dos seus aparentes fracassos não vem da sua inabilidade de entrar em gnose e sim da sua falta de confiança em dado processo. Uma pessoa que tem a habilidade de "saltar pelas dimensões como quem pula corda", usando um dos aforismos do Grimório dos Gênios, pode, ainda assim, enfrentar profundas frustrações quando não o consegue da forma que gostaria.

Citando o trecho apropriadamente, o quarto e o quinto aforismo:

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

"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"

Portanto, uma das formas mais poderosas de magia é *aprender a não ficar frustrado quando as coisas não ocorrem como você desejava*. Na verdade, é uma habilidade muito mais excelente do que ser um poderosíssimo mago que transforma água em vinho ou ressuscita

os mortos. Aprenda a aceitar que água é água, e que vinho é vinho; e que os vivos morrem.

Porém, não cristalize demais esse pensamento a ponto de torná-lo inquebrantável. Aceite também que a água nem sempre é água se você a *imaginar* de outra maneira, assim como os habitantes da Cidade Sucinta tomam água fervida imaginando que ela é café ou chá. E entenda que os vivos nem sempre morrem, mas que podem apenas passar para outro tipo de vida num grau diferente. Uma vida que não é exatamente vida, pois não é a vida que você conhece. E a morte que não é exatamente a morte que você conhece, e nem poderia ser, já que você não a conhece... ou já se esqueceu da sensação.

Na Magia do Caos, o riso é uma das armas mais poderosas. O riso sincero, espontâneo, gera alteração de consciência imediata e uma alegria imensa (sendo a alegria o objetivo final de tudo, incluindo a magia).

E de repente esse grimório esquisito começa a fazer sentido. Mas não fique muito feliz. Ele não foi escrito para fazer sentido.

Os magos costumam ficar contentes quando "as peças do quebra-cabeça começam a se encaixar", mas no caos isso não existe. O caos é caos porque não pode ser domado, simplesmente não se encaixa. Citando um trecho de Velevi, adaptado:

"– Você gosta do caos?

– Ele não te agrada?

– Não gosto quando não tenho controle sobre ele.

– Mas então não seria caos. Seria como enrolar um novelo de lã todo bagunçado que seu gatinho insiste em desfiar. O caos é livre. Não possui senhor e é indomável. Eis seu encanto.

– Isso é perigoso. Não desejo que aconteça. Preciso impedir.

– Você não pode ter o controle de tudo, sabia? Se contiver a fúria da natureza por muito tempo, um dia ela explodirá. Você ainda tem seus dois olhos. Então ainda pode assistir ao espetáculo"

Tente achar sentido em tudo, mas não tente demais. O cérebro não alcança. Mas o cérebro alcança piadas e gera risadas. Ainda bem, pois se fôssemos inteligentes demais poderíamos não rir de coisas estúpidas e a vida seria *tão* mais chata...

Sendo assim, vá em frente e use alguma piada imbecil desse grimório para atingir uma gnose, SE FOR CAPAZ.

Capítulo 23: Aplicação da Cidade Sucinta

Agora serão dadas as diretrizes para que você extraia o que há de melhor no sistema das casas.

Quanto mais a Cidade Sucinta se torna real na sua mente, mais ela adquire existência de fato. E para que algo ganhe vida, é preciso que seja experimentado pelo maior número de sentidos físicos, pelas mais variadas circunstâncias, pelo maior tempo possível, por diferentes formas e possibilidades.

Por esse motivo o sistema foi apresentado, suas características e particularidades, de muitos jeitos. Inicialmente descrito naturalmente, como qualquer outra cidade seria descrita. A seguir, você notou que era uma cidade de magos, repleta de amuletos, utensílios mágicos, uma religião singular e com uma cultura exótica. Foram dadas algumas explicações da perspectiva lógica e artística. O essencial é que o sistema cative, mas que tenha utilidade e aplicação.

Você poderá usar muitas partes desse sistema sabendo que foi originalmente montado para que possamos lidar mais facilmente com realidades como dor, doença, velhice e morte. Esse fato, embora tenha sido dito na primeira linha, não salta aos olhos, mas pode ser sentido inconscientemente através da utilização dessa magia.

Mantenha em mente que quando você sentir alguma dor psicológica, preocupações, angústia ou qualquer estado mental extremamente difícil de lidar (seja ele leve, gerando um desconforto, ou tão forte que te faça sentir tédio, vazio, tristeza ou confusão profunda), você poderá acessar o plano astral da Loja dos Farrapos, pois ele foi construído especificamente com esse propósito. É possível utilizar um selo da casa para se acalmar;

realizar uma visualização de seu interior, transportando-se para lá para confortar sua mente; evocar Maria de Lodofar, que sempre terá uma roupa para se encaixar na sua dor e fazê-la diminuir.

O mesmo se dá em relação às outras casas. Visite a Cafeteria Sem Café caso sinta algum desconforto relacionado a problemas de velhice ou alimentação (cada casa opera sob dois símbolos, sendo a anterior "dor e roupas", pois os símbolos representam um sofrimento e uma necessidade básica de sobrevivência, respectivamente).

Vá até a Farmácia de Mel para tratar de doenças e buscar medicamentos, ou chame Maria de Fardeme para guiá-lo. Caso você deseje lidar mentalmente com a realidade de uma doença, combine duas casas: Lodofar e Fardeme.

Finalmente, Agracamalas lida com morte e problemas de habitação ou lar; o "sentir-se em casa". Opera sob perdas de um ente querido ou quando se está para morrer e se deseja algum lugar seguro para lidar com sua dor e superar o medo, Agracamalas foi feita especificamente para isso. E Maria de Agracamalas está sempre às ordens para ajudar.

Esses planos já foram construídos, e estão sendo fortalecidos até agora, enquanto esse grimório é escrito. Como diria Grant Morrison, essa escrita possui um efeito de "hiper-sigilo" para fortalecer o sistema. Quanto mais ele é explicado, pensado, usado, cada vez que emoções são geradas envolvendo-o diretamente, ele se torna mais forte. Tudo isso é magia. Magia não é apenas balançar uma varinha ou espada num círculo cerimonial. Magia até mesmo pode ser realizada e ativada enquanto se escreve (a chamada Magia da Eloquência, do Grimório da Eloquência). Phil Hine chamou as magias não ritualísticas de "magia de mãos vazias".

Que tal tentar por si mesmo o poder do processo?

Capítulo 24: Criação de Mundos e Deuses

Para criar um mundo, primeiro você precisa ter em mente muito claramente aquilo que deseja, pois se os resultados forem indesejáveis você terá que aprender a destruir um mundo.

Por outro lado, é um bom exercício criar um mundo completamente indesejável. Assim você aprende a valorizar o seu próprio mundo e para de reclamar.

Algumas vezes não gostamos do lugar no qual vivemos, quem nós somos, quem está ao nosso redor e as circunstâncias em que nos encontramos. Queremos que tudo se transforme. Desejaríamos ser qualquer outra coisa do que aquilo que somos, fugir para qualquer outro lugar, estar na presença de outras pessoas, em qualquer outra situação possível.

Você pode criar muitos mundos e Deuses e manter a sua mente imersa neles pelo maior tempo possível. Nesse caso, seria melhor aprender a criar uma nova mente e não um mundo.

Mergulhar para outra dimensão não serve para fugir da sua, e sim para aprender a aceitar todas as realidades ao seu redor, por mais detestáveis ou amáveis que pareçam. Surpreendentemente, às vezes também repudiamos aquilo que é amor, pois ele pode ser terrivelmente assustador.

Uma mão não será passada em sua cabeça e um mundo tranquilo não lhe será entregue num pacotinho de presente. Nenhum céu perfeitamente calmo, onde reina a absoluta alegria, o perdão e uma beleza perdida.

Tudo isso você já tem: todos os céus e infernos que deseja ou que aceita. Por isso a magia não é necessária. Ela sempre esteve em você, mas de forma descontrolada.

As quatro casas podem te confortar, mas também lhe apresentarão lados terríveis, que devem ser vistos com aceitação.

A Magia do Caos lida com mudança de paradigmas. Todas as ideias defendidas nesse grimório estão no interior de um paradigma. É impossível viver fora de um.

Sendo assim, caso deseje agir de forma oposta a tudo que é dito, faça isso, contanto que anote seus resultados para saber se funciona. O que funciona para uma pessoa pode falhar para outra. Ainda bem, porque senão teria um só tipo de comida no supermercado.

Experimente também criar uma mente disfarçada de mundo; ou um mundo disfarçado de mente. Passe em Lodofar para pegar umas fantasias emprestadas. Disfarce sua mente, fique irreconhecível até para si mesmo. Apavore-se! Você se disfarçou de outro alguém e agora se ama pela primeira vez, pelo miserável fato de que não é mais você mesmo...

Eis o convite para o baile de máscaras. Vem.

Capítulo 25: Criação de Mentes

Zé e as três Marias resolveram se fantasiar no Carnaval. Foram até a Loja dos Farrapos, se vestiram de tecidos, taparam a cara e saíram correndo pelas ruas.

Mas Maria de Lodofar desistiu rápido da brincadeira.

– Ainda estou embaixo da roupa. Como posso fingir que não sou eu mesma, se eu me vejo embaixo o tempo todo?

– Você está enganada. Não há nada embaixo.

Quando José disse isso, Maria de Lodofar tirou a capa e a máscara, revelando o rosto.

– Viu só? Aqui estou eu!

– Não vejo nada – disse José – tem pele por cima atrapalhando. Aposto que também deve ter carne e ossos. Você está embaixo de tudo isso?

– Tem razão, não há nada embaixo – concordou Lodofinha – mas também há tudo. Então eu sou a roupa, sou a grama e também sou o sol.

Mariazinha e Maria Maria ainda saltitavam, se disfarçando de monstros mitológicos. Mariazinha dava giros radicais com sua cadeira e Maria Maria pulava mais alto que um cabrito, com os cabelos brancos ao vento, repletos de folhas enroscadas. Dançando com elas estavam Rasga-Mortalha e Abelha Rainha. As duas Marias cantaram juntas:

Eu não quero ser ninguém que não seja eu mesma
Não quero estar em nenhum lugar que não seja aqui
Eu amo ele, ela, ela, ele, isso, isto e aquilo lá
Amo e odeio em igual medida
Eu sou a onça, a capivara, o Boitatá e a arara
Sou sol, lua, verão, primavera
Eu mudo o tempo todo, nunca sou eu mesma duas vezes

Como eu poderia desejar ser eu
Se eu nunca sou eu?
O tempo nunca passa igual
A onça comeu a capivara, a capivara agora é onça
Eu morri, matei, deitei na terra e no fogo
E agora sou mundo

A noite desmaiou e a lua surgiu no céu. O mundo mudou de novo e todos ficaram felizes. Todos amavam ser eles mesmos, mas também amavam ser todas as outras coisas.

No fundo, o mundo mudava sempre, mas ao mesmo tempo nunca se movia. Era eternamente imóvel. Era a mente que se mexia e achava que todo o resto se mexia junto.

Mariazinha foi dormir. E recebeu uma mensagem dos céus.

Rasga-Mortalha conversou com a lua e voltou para lhe contar. Mariazinha não teria mais que um ano de vida. Ela jamais completaria onze anos.

Ao saber disso, uma lágrima escorreu do rosto de Maria de Agracamalas. A lua tinha contado para Maria Maria que ela viveria até os cem anos, portanto teria mais trinta pela frente. Os outros dois também teriam pelo menos mais algumas décadas. Então por que ela precisava ir embora?

Ela sentiu que ficava cada vez mais doente. Foi até a Farmácia de Mel no dia seguinte e comeu tanto mel que ficou com dor de barriga. Ainda assim, a doença não sarava.

Mariazinha ficou deprimida. Nem as roupas bonitas da loja lhe encantavam mais. Ela tentou se vestir de todos os jeitos, mas de que adiantava estar tudo lindo lá fora se sua mente estava inquieta?

Estava um dia lindo, o sol brilhava com força. Um vento fresco, a grama macia. Mas Mariazinha tocava tudo aquilo e não sentia nada. Como o mundo parecia subitamente tão vazio, sendo que ele estava mais belo do que ela jamais o vira?

Ela resolveu ir até a cafeteria falar com Zé. Ela sentou-se no balcão, com uma expressão meio tristinha.

– As suas olheiras estão mais profundas do que de costume – observou José de Casemcaf.

– Zé, eu vou morrer em breve.

– Você é a senhora da morte.

– Eu sei. Mas eu tenho medo da morte.

– Ainda bem. Seria preocupante se não tivesse.

José deu a ela uma xícara. Mariazinha provou, esperando que seus lábios sentissem o gosto de água fervida. Mas pela primeira vez sentiu algo diferente. A água tinha gotas de limão.

– Se você teme a morte significa que é feliz e que tem coisas das quais sentirá falta – prosseguiu Zé – é triste quem não teme nada. Para eles, nada na vida tem valor.

– Eu sei de tudo isso – observou Mariazinha – ainda assim, é estranha essa sensação. É mágica, meio desconfortável, mas também picante. Meio deliciosa, uma angústia gelada. Aquece, mata e revive. Eu posso ser tudo junto?

– Você pode ser qualquer coisa que quiser.

– Eu não quero ser nada. Assim, aceitarei a morte.

Mariazinha saiu da cafeteria. Passou o resto do dia vagando em sua cadeira de rodas. Todo o seu corpo era aquecido pelo sol, mas seu coração ainda queria se esconder dentro de um cubo de gelo, como um sorvete que ela queria devorar de qualquer maneira.

Ela resolveu negar tudo da vida, para conseguir morrer em paz. Mas sofreu, porque ainda estava viva, ainda tinha que esperar.

Com a ajuda de sua coruja, subiu até o galho do topo de uma árvore, deixando sua cadeira de rodas lá embaixo. Sua camisola branca e seus longos cabelos negros balançavam no vento. Despencou a noite e ela ficou com fome e com frio.

Rasga-Mortalha cantou uma canção chorosa:

Ontem à noite eu gritei

Esse foi o grito mais triste que já dei
Anunciando o fim da minha princesa moreninha
Agora tu reinas a morte na vida
Que tal reinar a vida na morte?
A morte é apenas uma troca de tabuleiro
O labirinto mudou, tornou-se mais enroscado
Tal qual tua mente, com sede de fim
E de começo
Tu queres que comece, queres que termine
E que comece outra vez
Mas já cansaste de jogar
Não desiste da vida tão cedo
Ela está aí ainda, não vês?
Pulsando em teu peito, tão forte que explode
Por que queres que pare o coração?
Os segundos ainda passam
Tu queres e não o queres
Mais que qualquer outro

Mariazinha cantou em resposta:

Te dou um novo nome, coruja
Tu agora te chamas Rasga-Sonhos
Porque rasgaste todos os meus sonhos
Com a notícia mais triste do mundo
Não posso dizer que eu tinha sonhos de fato
Antes, eu tinha pesadelos
E tu os rasgaste também
Quando não há nada
Que há para ser chorado?
Lágrimas de morte são lágrimas sem sentido
Porque quando foi, já foi
Mas eu ainda sou, então por que choro?

Não porque morro, mas porque vivo

As lágrimas de Agracamalas caíram e uma chuva enorme se formou. Todos os habitantes da cidade saíram de suas casas, alcançaram guarda-chuvas quebrados e foram lá para fora, até a árvore, para ver o que raios estava acontecendo.

– Mariazinha, deixa de frescura e sai daí de cima! – gritou Maria Maria – eu já estive na cara da morte tantas vezes que se eu fosse me empoleirar numa árvore a cada uma delas, haja árvore.

– Me deixa, sua chata! Me deixa, me deixa, me deixaaaaaaa!! Chata, chata, chataaaaaa!!

Mariazinha agitou os braços e deu a língua para a velhinha. Em troca, Maria Maria lançou uma colmeia na cabeça de Mariazinha, que despencou da árvore, rodeada de abelhas, sendo picada em todas as partes do corpo, chorando pra valer.

– Agora te dei motivos para chorar, criancinha mimada! – berrou Maria Maria.

– Por que fez isso? – perguntou Lodofinha, espantando as abelhas com roupas mágicas, e ajudando Mariazinha.

José balançou a cabeça em desaprovação.

– Essas duas só sabem brigar e são muito teimosas – concluiu Zé – Mariazinha acha que por ser criança pode fazer o que quer. E Maria Maria, por ser mais velha que todos aqui, também acha que manda.

As duas ficaram emburradas.

– Eu acho que precisamos eleger um prefeito – concluiu Maria de Lodofar.

– Não me importa, vou estar morta antes da eleição – observou Mariazinha, ainda de cara feia.

– Quem disse que você ia morrer? – perguntou José.

– Minha coruja – respondeu Mariazinha.

– Manda ela tomar no cu – sugeriu Maria de Lodofar – ouviu, maldita Mortalha? Toma no cu!

Rasga-Mortalha lançou um olhar assassino para Lodofinha, que resolveu se calar antes que ela piasse anunciando sua morte também.

– Eu acho que você precisa de uma nova mente – sugeriu José.

– Mas eu já tenho uma – disse Mariazinha – minha casa.

– Parece que A Grande Casa Mal Assombrada precisa de uma reforma – observou Zé – Vocês não acham?

Com a ajuda dos outros três habitantes, que não entendiam porra nenhuma de carpintaria, construíram mais um andar em Agracamalas. Aquele andar estava tão torto e mal feito que poderia cair a qualquer momento, matando os hóspedes vivos lá dentro, se houvesse algum, e ressuscitando os mortos.

Quando o andar ficou pronto, Mariazinha fez uma profunda meditação lá, sozinha em sua cadeira de rodas. Ela decidiu abrir um portal para Agracabemas.

A partir de então, sempre que enfrentava algum temor, angústia ou dúvida em relação à morte, ela subia para o segundo andar e conversava com Chica de Agracabemas. Ela a conheceu naquele dia.

Chica de Agracabemas tinha a sua idade. Ela também morreria no mesmo dia que Maria de Agracamalas, e as duas trocariam de casas.

Chiquinha tinha duas trancinhas nos cabelos negros, que eram mais curtos que os de Mariazinha. Ela usava um chapéu de palha e um macacão jeans. Sua pele era escurinha e ela não tinha os dois braços.

Uma não tinha pernas. Outra não tinha braços. Elas se completavam.

As duas se tornaram melhores amigas até o dia de suas mortes.

PARTE 2

Introdução não muito Interessante

Os Magos guerreiam como quem dança
Lagos de fogo, pés na chama, bailarina
Os Magos matam como quem ama
E vivem como quem lança
Prazeres para o céu

O véu do meu segredo está quebrado
Amado mundo
Quando preciso de um cigarro
Esbarro em Deus
Passo por cima e laço
Um passarinho

Capítulo 1: As Casas Mais do que Suficientes

Do outro lado do Labirinto Sem Fim, existe a Cidade Sucinta Invertida, na qual há quatro casas, chamadas "Casas Mais do que Suficientes". Lá a terra é o céu, e o céu é a terra.

As casas ficam flutuando no céu, de cabeça para baixo, e os habitantes enxergam a terra lá em cima, que costuma derrubar barro regularmente sobre os habitantes, em vez de chuva.

Se lá houvesse um Deus, ele estaria na terra e não no céu, já que as pessoas têm a mania de colocar seus Deuses onde elas não estão. Também há quem diga que quando os vivos veem Deuses no céu, na verdade estão vendo os habitantes dessa cidade invertida.

Lodapen: Loja das Penas

Proprietária: Francisca Souza de Lodapen

As roupas são feitas de penas de pássaros misturadas com nuvens. A proprietária é uma negra cheia de trancinhas de contas coloridas no cabelo e que se veste de pavão.

Casemrou: Cafeteria Sem Roupas

Proprietário: João Souza de Casemrou

Todas as bebidas são feitas com álcool em gel ou gasolina, o que faz com que os clientes fiquem bêbados ou morram (assim adquirem juventude eterna). João é um quarentão que tem um black power com três andares, como um sorvete, e usa uma tanguinha.

Fardeagu: Farmácia de Água

Proprietária: Francisca Souza de Fardeagu

A velhinha tem os cabelos presos num rabo de cavalo e adora esportes. Os remédios são feitos com água de melissa.

Agracabemas: A Grande Casa Bem Assombrada
Proprietária: Francisca Souza de Agracabemas
Sem braços e com dois corações. Há camas de palha cheias de agulhas. Por aqui você acha muitas agulhas nos palheiros.

Capítulo 2: War Magick

Um dia eles odiaram um ao outro, como haveria de ser. Isso acabou de muitas maneiras, e começou com somente uma.

Chica de Lodapen deu um tapa na cara em Maria de Lodofar.

– Meu cabelo é muito mais arrasador, querida – garantiu Chica – porque eu tenho um servidor dentro dele.

O extraordinário servidor Cabelo de Contas saltou de dentro das tranças de Chica e cantou:

Beleza é feita de olhos
Não de carne, não de sangue
Enfeita teu cérebro com maquiagem
E eu enfeito o meu com avestruzes

Cabelo de Contas era todo repleto de olhos e os girava como bolas de bilhar. Saltou para dentro do cabelo de Maria, mas esta deu com a pá mágica na cara dele. Depois disso, começou a cavar o chão de nuvens da Cidade Sucinta Invertida para ver se achava algum baú. E não é que achou um?

Havia uma poção mágica lá dentro, e nela estava escrito um símbolo inverso. Chica explicou cantando:

Vai lá e bebe
Verás tudo ao contrário
O que antes era prazeroso vira doloroso
Dançar fica ruim, jiló fica bom
Tu amarás quem odeia e odiarás quem ama

– Duvido que essa poção funcione, sua puta – disse Maria de Lodofar.

Mesmo assim, ela testou. Assim que bebeu, Maria de Lodofar fitou Chica de Lodapen e se apaixonou.

– Amiga, o seu cabelo é um show! – exclamou Lodofinha – Sabe de uma coisa? Eu quero te dar um beijo.

Mariazinha pegou Lodofinha pela mão e foi até Agracabemas. Pulou no portal do labirinto e as duas caíram no segundo andar de Agracamalas.

– Quantas vezes eu já te disse para não usar o meu portal? – perguntou Maria de Agracamalas – Se você implicar demais com os sucintos invertidos, isso pode acabar numa guerra. Agora me diga o que você sabe sobre magia de guerra.

– Pouca coisa – confessou Lodofinha – até agora só brigamos com criaturas folclóricas do mato.

– Exato. Eu acho que precisamos reunir todos os cidadãos para lições de ataque e defesa com magia. Quero ver todos na moita central agora!

Ela gritou isso pela janela. Havia uma moita no centro das quatro casas e foi lá que os quatro se acomodaram. Maria Maria deu um remédio com mel para Lodofinha e em pouco tempo o efeito da poção passou. Aparentemente, Chica de Fardeagu não era lá uma alquimista muito experiente.

– Nós possuímos animais mágicos, mas os sucintos invertidos possuem servidores como companheiros de jornada – explicou Maria de Agracamalas – e sabe o que um servidor vira quando fica forte demais? Uma Forma de Deus!

– Você quer dizer que precisamos aprender como construir Deuses? – perguntou José.

– De certa forma, nós somos os Deuses de nossos servidores, e eles servem a nós – explicou Mariazinha – mas se ocorrer a situação reversa, os magos passam a servir os servidores, ou Formas de Deus.

– Seria uma boa ideia se tivéssemos um Deus por aqui – opinou José – tornaria tudo mais fácil. No dia em que eu precisasse de

uma cenoura, eu apenas rezaria para esse Deus e a cenoura apareceria.

– Adorei a ideia – aprovou Maria de Lodofar – como vai se chamar o Deus da Cidade Sucinta?

– Será o Deus Brevíssimo – sugeriu Mariazinha – porque ele atenderá nossos pedidos como num passe de mágica.

Os quatro concordaram em construir essa egrégora e fortalecê-la bastante até que se tornasse um Deus.

Como havia aquela moita feia lá no meio que não servia para nada, a não ser mijar quando não dava tempo de chegar até o banheiro, foi decidido que lá seria o receptáculo da Forma de Deus.

Uma vez ao dia, os habitantes energizavam a moita com um pouco de mijo, pois quanto mais xixi a moita recebia, mais se fortalecia. Até que um dia o Servidor Brevíssimo nasceu.

– Olá. Bom dia.

– Bom dia – cumprimentou Mariazinha, contente – em breve você será o Deus dessa cidade e queremos saber quais oferendas mais te agradam.

– Bem, eu gosto de medo, tristeza e desespero – respondeu o Servidor Brevíssimo.

– Isso é ótimo, pois estou para morrer em breve e tenho tudo isso daí que você falou. Pode sugar tudo de mim.

Mariazinha passava seus dias conversando com a moita e todos começaram a achar que ela estava ficando louca (mais que o habitual), pois ninguém conseguia escutar a voz do servidor, apenas ela.

A menina tinha tanto desespero em si, que em menos de um mês o servidor tornou-se uma Forma de Deus poderosíssima e respeitável, que pairava lá no meio das casas, no formato que cada um desejava ver.

Para Mariazinha, o Deus Brevíssimo tinha o formato de um morcego gigante com seis asas, dez dentes afiados e cinco chifres. Para Maria Maria, era um vidro de soro gigante, que em vez de

soro continha sangue. Já Lodofinha o via como um halterofilista sem camisa com uma bandana verde. José enxergava uma plantação de café ali no meio.

Agora todos ouviam o Deus claramente. E todo dia eles rezavam pedindo alguma coisa.

Mariazinha pediu para não morrer. Maria Maria disse que queria um namorado. Lodofinha disse que queria um namorado. José disse que queria ver seu namorado.

– Mas isso é muito complicado – reclamou o Deus Brevíssimo – só tem um homem nessa cidade e todos vocês querem namorado?

– Eu não quero, só quero ficar viva – observou Mariazinha.

– Pois eu vou te dar um namorado – decidiu o Deus.

– Droga!

– E para vocês três eu vou dar um patinho de borracha.

O Deus Brevíssimo pegou um menino de dez anos lá de Acrelândia e trouxe para a Cidade Sucinta. O menino achou que Mariazinha era muito chata, pois só falava de morte, então resolveu ignorá-la.

Enquanto isso, os outros três habitantes passeavam pela cidade apertando seus patinhos de borracha, com os olhos fixos para o nada e babando.

– Ei, tio, você é um Deus? – perguntou o menino.

– Sim, sou o Deus Brevíssimo.

– Me dá uma Harley-Davidson?

– Eu sou um Deus, não o gênio da lâmpada. Primeiro você precisa me dar uma oferenda, e te darei algo em troca de acordo com o que me der.

– E qual a diferença de eu pagar pra você e pagar na loja?

– Eu estou disposto a negociações.

O menino arrancou uma grama do chão e entregou para o Deus.

– Me dá um patinete?

– Não.

– Eu pago em oito vezes.

– Eu só aceito pagamentos à vista e com adiantamento.

– Mas que lugar mais chato. Eu vou embora.

E o menino saiu da Cidade Sucinta. Todos os habitantes concordaram que aquele Deus não servia para nada e era hora de matá-lo. Então estourou a guerra.

Porém, o Deus conhecia todas as fraquezas dos habitantes, já que ele foi alimentado com o medo de todos eles ao longo do último mês.

– Vocês repudiam a dor, a doença, a velhice e a morte – observou o Deus Brevíssimo – porque são estúpidos. Deviam amar todas essas coisas que irão levá-los mais rapidamente para o outro lado do labirinto.

– Talvez eu queira levar o senhor para o outro lado – observou José.

José equilibrou pratos e copos numa das mãos. Com a outra mão tocou um pandeiro. O Deus não aguentou e começou a se remexer e requebrar no ritmo da música. Mas ele logo voltou a si.

– Eu ordeno que suas mentes experimentem o medo do céu! – bradou o Deus.

No segundo seguinte, os quatro não conseguiam mais olhar para cima, pois sentiam tontura e náuseas. Maria de Fardeme vomitou.

O Deus virou a cidade de cabeça para baixo, para que eles caíssem no céu. No entanto, Rasga-Mortalha salvou-os a tempo e cada um se agarrou num balão.

Deus Brevíssimo desistiu e fez a cidade voltar ao normal, arrancando deles o medo do céu, e lançando o medo da chama.

Maria de Lodofar não se intimidou e dançou na chama. Acendeu um cigarro na poça d'água de fogo.

– Eu sou a senhora da dor. Em mim não tocarás.

– Que todos caiam doentes! – gritou o Deus.

E todos caíram na grama, cheio de bolhas pelo corpo. Mas as abelhas mágicas vieram de Fardeme e derramaram mel sobre seus corpos, curando-os.

Na verdade, aquele mel não curava porra nenhuma. Mas o Deus pensou que curava, e curou mesmo!

– Que todos envelheçam dez anos! – esganiçou-se o Deus Brevíssimo.

No segundo seguinte, as rugas de Maria de Fardeme se aprofundaram e ela ficou com 80 anos. Os cabelos ficaram ainda mais brancos e se pareciam com nuvens. Maria Maria ficou encantada com a nova brancura dos cabelos.

Maria de Lodofar ficou com 35 anos e nem ela notou muita mudança, além de uns pés de galinha. Já José de Casemcaf ficou ainda mais gato com seus cinquenta anos, muito mais maduro e respeitável.

Mariazinha ficou surpresa quando viu seu copo crescer e se desenvolver. Subitamente, ficou com 20 anos e maravilhou-se com seu novo par de peitos.

Subitamente, Mariazinha e Maria de Lodofar se pegaram pelos cabelos, brigando para ficar com José. Zé nem ligou, pois estava fumando um cigarro. Maria Maria estava brincando com a nova brancura dos cabelos e prendendo fitinhas neles.

– Vocês não são afetados por nada? – perguntou o Deus Brevíssimo, indignado – Então, que morram!

E uma pedra caiu sobre a cabeça deles. Mas no último segundo todos foram salvos pelos micróbios da pá mágica de Maria de Fardeme. Eles devoraram o Deus e sambaram em cima dele.

Quando o Deus morreu, eles fizeram um bolo de mel para comemorar. E o Micróbio da Pá foi eleito o novo prefeito da cidade.

Capítulo 3: Um Servidor para Donzelas

Nome mágico: Cabelo de Contas

Planeta de poder: Moda Linda (fica perto de Vênus, em outra dimensão)

Número de poder: 9860-6621 (beijos, me liga)

Cores de poder: rosa, roxo, vermelho e amarelo, com glitter

Dia de poder: sexta-feira à noiteeeee ♥

Elementos de influência: fogo, muito fogo!

Elementos de fraqueza: veneno de barangas invejosas

Características: deixa os cabelos macios e sedosos. Usar xampu ajuda a fortalecer o servidor. Não funciona para cabelos lavados com sabão.

Ataque: todos os homens ficam caidinhos e as mulheres fazem careta e ficam doidinhas para cortar os seus cabelos com uma tesoura. Algumas delas também se apaixonam.

Alimentos: energize regularmente esse servidor com um xampu diferente a cada lavagem de cabelo. Use condicionador somente nas pontas. Coma muitos vegetais.

Como vocês adivinharam, esse é o servidor de Chica de Lodapen. O próximo é o servidor de João de Casemrou...

Capítulo 4: Um Servidor para Machos

Nome mágico: Bíceps Calientes

Planeta de poder: Testosterona Suada (fica perto de Marte, em outra dimensão)

Número de poder: (não me ligue, venha pessoalmente, minha gata/meu cachorrão)

Cores de poder: vermelho, negro, arco-íris

Dia de poder: funciona 24 horas por dia.

Elementos de influência: (terra, pedra, rochedo, ferro, quebro tudo)

Elementos de fraqueza: água, bem molhadinha

Características: servidor multiuso: pedreiro, carpinteiro, amante

Ataque: todos os homens e mulheres do mundo sentem tesão quando fitam o Bíceps Calientes.

Alimentos: energize o servidor regularmente com 4 horas diárias de academia. Mas se você não faz academia e deseja músculos, coloque o servidor dentro de um anabolizante.

Homens, fiquem à vontade para usar o Cabelo de Contas. Mulheres, fiquem à vontade para usar o Bíceps Calientes. Os dois servidores são super simpáticos, a não ser quando criam dentes e garras e te devoram vivo.

Capítulo 5: Magia do Caos, uma Escolha Picante

"O que deseja, senhor? Lagosta? Ah, Magia do Caos? Essa foi uma escolha picante"

João de Casemrou, O Caoísta de Tanga

Magia do Caos, hã? Há quem diga que essa escola de magia é mais perigosa que o Left Hand Path. Considerando-se que alguns encaixam o caoísmo no LHP (para a raiva dos caoístas, que detestam ser encaixados, e odeiam coisas que encaixem, a não ser no sexo), já é uma boa pista para você descobrir por onde anda.

E o que torna o caoísmo assim tão perigoso? Uma mente repleta de fogo, ousadia e liberdade. Mas isso é só o começo...

Um caoísta não é só um cara que reúne um monte de sistemas diferentes num sistema só. Tampouco é aquele que vai jogando no prato tudo o que vê pela frente e forma uma salada, sem parar para apreciar o gosto.

Pelo contrário: um caoísta tem gosto refinado e é bastante exigente. Ele não acredita em alguma coisa só porque está escrita num livro. Por isso, talvez alguns discordem que os caoístas são refinados e exigentes (alguns têm um gosto ruim pra caramba. Outros chamam isso de estilo).

Nesse livro são feitas muitas afirmações. Muitas delas querem e devem ser refutadas. Algumas são dúbias. Outras são mentirosas. Há aquelas que só estão lá para provocar. Afinal, a provocação é o princípio da evocação: de um sentimento forte, que será questionado. De uma convicção que deve ser quebrada.

Odiamos dizer, mas devemos dizer, que os melhores caoístas são aqueles que largaram a necessidade constante de provar que

são inteligentes. Há quem diga que eles são realmente estúpidos! Bem, isso é uma mística.

Muitos magos tradicionais não somente querem ler o tempo inteiro (inclusive livros ruins, escritos por magistas conservadores, ranzinzas e preconceituosos), mas sentem a necessidade constante de realizar toda sorte de pesquisas históricas e científicas para tentar provar aos outros e a si mesmos que magia realmente existe, porque eles mesmos não acreditam nela.

Detestamos confessar, mas muitos caoístas também são acometidos por esse mal. Afinal, não somos todos magos? Há os magos que se movem mais para a direita, para a esquerda, para o centro... os caoístas saem correndo como patos para todas as direções, conforme indica a caosfera. E no final se tornam patos loucos.

Bravo! É esse o espírito. Os magos tentam acumular cada vez mais conhecimentos. Desejam se tornar cada vez mais sábios. Claro que ler e pesquisar não é ruim (ou você nem leria esse livro, o que seria até uma decisão sábia). Mas em vez de patos loucos, eles se tornam ratos loucos. A diferença é que os caoístas sabem que são estúpidos e se portam como tal, e muitos magistas tradicionais se consideram grandes detentores de segredos escondidos (OK, talvez eles sejam mesmo...)

E quem é o melhor mago? O mais sábio? O mais poderoso? O mais estiloso? O mais engraçado? Nós não sabemos. E nem queremos saber.

Os caoístas não praticam magia para saber. Eles fazem isso por diversão, porque é super massa, é bem doidão. Como bungee jumping. No caminho você esbarra com uma ou outra coisa útil, mas, via de regra, quanto mais inútil melhor.

A regra principal é que não há regras, e qualquer tentativa de definir o que é Magia do Caos ou caoístas é uma baita perda de tempo. E nós adoramos perder tempo.

Capítulo 6: Eu Sou tão Humilde

Vamos refutar o que dissemos antes, pois não estamos satisfeitos. A arte desse livro é fazer uma afirmação definitiva num capítulo e refutá-la no capítulo seguinte, com exceção das muitas vezes em que nos esquecemos de refutá-las.

Caso você seja realmente inteligente e queira provar sua inteligência para o mundo, vá em frente. Ou talvez você seja inteligente e prefira ser humilde. Ou quem sabe você aprecie se gabar nos fins de semana e ser modesto durante a semana. Ou você joga um dado todo dia e assume a personalidade que a sorte lhe reserva. Nas palavras de Peter J. Carroll:

"Magistas do caos geralmente se sentem confortáveis com a aleatoriedade. 'O que isso faz?' 'Ahá, isso funciona de maneira aleatória; bom, tudo bem, eu frequentemente ajo aleatoriamente também'".

Nesse livro é dito muitas vezes: "isso é certo fazer" e "isso é errado". Coisas assim são geralmente necessárias quando se assume um paradigma, já que é altamente improvável apoiar o pensamento no vácuo. Evidentemente, você pode tentar...

Seria válido afirmar muitas outras coisas, contanto que isso não te transforme numa salsicha. Por isso, cada vez que você testa um sistema, ele deve passar pelo "Teste da Salsicha". Se for aprovado, ele é válido, mesmo que seja um absurdo sem tamanho.

Afinal, o que é absurdo para você, não é absurdo para... para... você (o seu outro você que vive parasitando sua alma).

Capítulo 7: Tudo É Permitido no Meu Rabo

O correto seria dizer (afinal, existem coisas corretas e incorretas) que: "Quase tudo é permitido, contanto que passe pelo Teste da Salsisha".

Como bem sabe, primeiro você deve testar o seu sistema. Não me interessa quais são os seus métodos. Pode ser que você se sente para meditar para testá-lo, encha sua parede de tinta ou permaneça fitando o texto do seu computador por 40 horas seguidas para ver se ele não desaparece. Seja como for, o seu sistema passará por algum tipo de teste, mesmo que seja um teste instantâneo, ou que você jogue um dado que determine se seu sistema irá falhar ou dar certo.

É uma espécie de dogma na Magia do Caos que você *precisa* testar o seu sistema, ou tudo aquilo não passa de abobrinha (ainda que uma abobrinha muito elegante). Afinal, todos sabemos que H.P. Lovecraft testou o seu sistema e foi devorado pelos Grandes Antigos...

Mas no final do seu período de testes (que pode durar alguns segundos, até longas décadas ou vidas), verifique se o seu sistema não te transforma numa salsicha.

Enquanto usa o seu sistema, imagine "Eu sou uma salsicha". Ao abrir os olhos, se você virou uma salsicha, o seu sistema falhou, pois significa que ele está realista demais e você o está confundindo com o mundo real e deixou de viver (o lado bom é que você será comido nos cachorros-quentes dos discordianos). Também pode significar que você é um mago tão foda que nem precisa mais de magia. Então vá pintar as unhas ou se jogar com seu carro num barranco para ter altas emoções.

Cuidado: Nós ainda não chegamos a uma conclusão definitiva se o sistema da Magia das Casas te transforma ou não numa

salsicha. Até agora não transformou ninguém (embora os rumores digam que o motivo é ele ainda não ter sido entendido plenamente por ninguém para que isso acontecesse).

Cuidado 2: Esse sistema, assim como todos os outros, é extremamente perigoso na mão de idiotas, embora, paradoxalmente, eles o usem da forma mais eficiente. Pessoas que inventam interpretações aleatórias a respeito do que é dito também são candidatos perigosos a virar uma salsicha.

Cuidado 3: Nada é verdadeiro. Apenas a salsicha. Tudo é permitido no sexo. Mas se você não gosta de sexo, nós respeitamos isso. Existem outras coisas interessantes na vida, como estourar plástico-bolha.

Capítulo 8: Magia do Plástico-bolha, com Orgasmo e sem Orgasmo

Parabéns, você finalmente irá arranjar uma utilidade em estourar plástico-bolha. Embora alguns defendam que arranjar uma utilidade para isso seria quase uma heresia, já que a pureza do exercício de estourar plástico-bolha não deve ser corrompida por razões filosóficas, artísticas, espirituais, econômicas ou políticas. Ela deve ser livre.

Mas se você não está nem aí para isso e por algum motivo (que nem imaginamos) tem interesse em ler esse capítulo, aqui vai a magia dos *prastrikoshh bolhudooosss kom orrgassmuhh i zem orgasshmuu* (esse é um idioma sagrado entendido somente por iniciados, mais nobre que latim, grego, hebraico e enochiano).

Versão 1: MP-B CO: Com Emoção

Materiais necessários: Plástico-bolha + 2 mãos

Procedimento: Com a mão esquerda, estoure o plástico. Coloque a direita dentro da calça, pois você precisará de mais maestria para isso (se for canhoto, inverta).

Observe um céu cheio de estrelas (se for dia, desenhe estrelas num papel e cole na parede com durex). Reflita sobre a brevidade da vida. Lembre-se que muitas das estrelas que você enxerga no céu já morreram e que logo chegará a sua hora. Visualize o seu funeral no céu estrelado e as constelações carregando o seu caixão com o seu corpo morto dentro. Agora você deverá bradar (em voz alta, preferencialmente baixo profundo ou soprano ligeiro):

"Tal qual esse plástico-bolha estoura e as estrelas explodem, meu corpo há de perecer. Mas antes disso irei cumprir meu objetivo animal da existência e propagar a espécie. Eu prometo"

Depois disso, masturbe-se por pelo menos uma hora enquanto estoura o plástico-bolha. O ritual termina quando você tiver um orgasmo, quando acabarem as bolhas ou quando a polícia chegar.

Versão 2: MP-B SO: Sem Emoção

Materiais necessários: Plástico-bolha + 1 mão

Procedimento: Estoure o plástico-bolha, enquanto olha as estrelas. Dê um grito assim:

"Tal qual esse plástico-bolha estoura e as estrelas explodem, meu corpo há de perecer. Eu vou precisar fazer algo de útil antes do fim, como uma descoberta científica ou um mousse de abacate. Não irei gerar filhos, mas isso não é ruim, pois quanto mais pessoas existem, mais descobertas e mousses são necessários"

Termine de estourar as bolhas e realize um banimento com uma gargalhada.

Caso já tenha gerado filhos, feito uma descoberta científica ou um mousse, gabe-se disso no ritual. Se você não for gerar filhos, não for cientista e não sabe cozinhar não fique triste, ou substitua "mousse" por "miojo" nos dizeres ritualísticos.

Você deve estar se perguntando para que serve esse ritual. Nós também.

Capítulo 9: A Sociedade Secreta do Cacarejo

– Os sucintos têm uma sociedade secreta, a SACEM. Então acho que nós, sucintos invertidos, também deveríamos ter a nossa.

– E o que faríamos nessa sociedade?

– Sei lá, Joãozinho – disse Chica de Lodapen – eu apenas pensei num nome legal: SACAP: Sociedade Assombrada do Café de Água Penada.

– Você apenas pegou o nome da sociedade deles e mudou algumas letras.

– E daí? Nós copiamos eles em tudo! Por que não nisso?

– Eu não me importo realmente com o nome – confessou João – só quero saber quais seriam nossas atividades.

– Isso é o menos importante. Ter uma sociedade secreta é legal.

– Por quê?

– Porque... é secreta.

– E...?

– E as pessoas ficam curiosas para saber o que fazemos lá dentro.

– Que pessoas? Só moramos nós quatro nessa cidade.

– Já sei! Eu e você faremos uma sociedade secreta e deixaremos as outras Chicas morrendo de inveja.

– Por que elas teriam inveja disso?

– Porque tem um super gato na sociedade. Então todos vão querer ser membros.

– Você ainda não me contou o que faremos nessa coisa.

– Depois eu decido isso. Primeiro irei costurar as nossas vestes cerimoniais.

Chica voltou para a loja de roupas, pegou sua máquina de costura e fez uma máscara de galo e outra de galinha. Ela usou a de galo e deu a de galinha para João.

– E agora vamos fazer a dança ritualística, vou te ensinar – indicou Chica – Có, có, có!

E os dois caminharam pela cidade, cacarejando alegremente.

– Calem a boca, fanfarrões! – gritou Chica de Fardeagu, abrindo sua janela, com uma touquinha na cabeça – Não se pode mais dormir sossegado nesse cu de cidade?

– Nós estamos apenas praticando as atividades misteriosas de nossa sociedade secreta – informou Chica de Lodapen, cheia de si.

– Apenas façam isso em silêncio, seus merdinhas barulhentos.

E Fardeagu fechou a janela, grunhindo alguma coisa.

– Mas que porra, por que não estamos impressionando? – perguntou Lodapen – Eu me esforcei muito para costurar as fantasias.

– Eu admiro seu trabalho, foi bom mesmo – concordou João – então vamos lá até a porta de Agracabemas incomodá-la.

– Claro, vamos lá!

E os dois marcharam até lá, cacarejando e cantando assim:

A noite escura exige um segredo
Eu sei qual é, cocoricó!
Os mortos se levantam, anunciando o verdadeiro Deus
Eu sei qual é, cocoricó!
Matei Deus com um machado sem querer, o machado que usei
Eu sei qual é, cocoricó!
Está no meu armário, coberto de sangue, troquei por um carro
Eu sei qual é, cocoricó!
Bati o carro no muro, quebrei a perna, matei um filho teu
Eu sei qual é, cocoricó!
Mas vou pro céu, porque o filho de Deus é meu primo

– CALADOS! – urrou Chica de Agracabemas, abrindo a janela num baque – Quem vem lá, cantando na minha soleira com essa voz de taquara rachada? Acordaram até os mortos!

– Ora, mas isso é natural – respondeu Lodapen – porque é um canto sagrado.

– Sagrado por quê?

– Ele se chama "A galinha que matou Deus sem querer, depois achou um galo e tiveram muitos filhos".

– Eu acho que o título está longo demais, mas é um pouco atraente – observou Chiquinha – e por que vocês estão cantando isso na minha porta à uma da manhã?

– Porque esse é o hino oficial da nossa sociedade secreta! Quando chegar na parte em que o galo e a galinha têm filhos faremos um sexo ritualístico aqui fora, sob a testemunha sagrada da lua e das estrelas.

– Eu não estou sabendo disso – observou João.

– Vocês têm uma sociedade secreta?! – os olhos de Chiquinha brilharam – Que demais! Posso entrar?

– Não – respondeu Lodapen.

– Por que não?

– Esse ritual só é permitido para membros de alto grau. Mas se quiser mesmo entrar, terá que passar por uma prova.

– Eu aceito, faço qualquer coisa! – disse Chiquinha.

– Então lave meu carro, corte a grama do meu jardim, varra minha casa, limpe minhas janelas e prepare meu almoço amanhã – mandou Lodapen – se fizer isso, será considerada membro.

– Mas você não tem carro e nem jardim...

– Faça o que estou mandando! Eu sou a mestra e você deve me obedecer.

– Por que você é a mestra? – perguntou João – Precisamos conversar sobre isso.

– Ai, por que vocês complicam tanto? – reclamou Lodapen.

No dia seguinte, Chiquinha fez tudo o que Chica de Lodapen mandou. Assim, na próxima noite, ela foi iniciada na sociedade secreta, tendo que imitar uma galinha ciscando num poleiro.

Às duas da manhã, Chica de Agracabemas começou a berrar na janela de Chica de Fardeagu, enquanto os outros dois seguiam atrás batendo pandeiros.

– Silêncio, seus bastardos baderneiros!! – gritou Fardeagu, com uma touca verde-limão – O que é agora, hein? Querem acordar Deus, os anjos, todas as falanges, o Diabo e os príncipes do inferno?!

– Eles já estão nos acompanhando na procissão – informou Lodapen – assim como os Deuses africanos, os guaranis e toda a corja mundial de espíritos. Só falta você.

– Pra que serve essa coisa aí? – perguntou Fardeagu, de mau humor.

– É secreto – respondeu Lodapen.

– E daí?

– Só os Deuses conhecem a mística.

– Que mística?

– Toda essa merda que é a vida.

– Eu não acho a vida uma merda – disse Chica de Fardeagu – eu a acho muito bonita.

– OK, você venceu – disse Lodapen, jogando a máscara no chão – a vida é bonita e não tem segredos.

– Tem segredos sim – observou Fardeagu – por que você está usando a máscara de galo e João a de galinha?

– Ah... eu não sei.

João tirou sua máscara. Derramou lágrimas.

– Você me desaponta, mestra! – clamou João – Eu pensando que você conhecia muitos segredos, mas você não sabe nada!

E ele correu chorando para a cafeteria.

Chiquinha tirou a máscara também e pisou no pé de Lodapen.

– Você é tão cruel. Fez Joãozinho chorar. Não quero mais brincar disso.

E Chiquinha foi embora.

– Você estragou tudo! – gritou Lodapen.

– Eu estraguei o quê? – perguntou Fardeagu.

– Cri, cri, cri.

– O que é isso agora?

– A sociedade secreta do grilo. Cri, cri!

Cri, cri, cri...

Capítulo 10: Precisa de um Mapa?

Então você nos leu até aqui e ainda está perdido?

Você precisa entrar no paradigma, cara. "Imagine um mundo em que baleias voam. Você consegue imaginar isso?"

Caso alguém te faça essa proposta, eu tenho certeza de que você será capaz de conceber um mundo em sua mente no qual as baleias estão passeando pelos céus entre as nuvens, com asinhas. E por sinal, elas parecem muito felizes...

O segundo passo é mais complicado. Podemos te pedir que você entre nesse mundo e bata um papo com a baleia. OK, qualquer um é capaz de imaginar isso, mas poucos vão levar a sério. Você pode até bater um papo rindo e se divertindo. Mas enquanto você considerar aquilo "apenas imaginação" a experiência não será completa.

Como diria Michael Kelly, não há nada de "apenas" na imaginação.

Outro passo complexo é trazer a baleia para esse mundo. Você consegue imaginar uma baleia na sua frente, de olhos abertos? Se não conseguir, treine mais um pouco de visualização de olhos fechados.

Muitos magistas só levam a sério uma operação mágica quando há alteração de consciência, principalmente envolvendo transes profundos. Lá vão os magos novamente, desprezando o estado de consciência no qual geralmente nos encontramos...

Sinceramente, nosso objetivo não é convencer ninguém de que nossas operações são sérias e genuínas. Principalmente porque os termos "sério" e "genuíno" já implicam uma série de pressupostos que não desejamos. Por exemplo, de que magia deve ser algo totalmente respeitável e sagrado, ou que só exista uma forma correta de proceder.

Você precisa de receitas prontas, de resultados, de verificações plausíveis e absolutas?

Mas a magia nem sempre funciona de forma linear. Aliás, raramente funciona assim. Você trabalha numa causa e espera um resultado, certo? E por que isso? Que tal tentar uma magia na forma de espiral, ou num formato totalmente caótico, em várias dimensões? Pode haver tantas dimensões que você se atrapalha, mas não importa. Apenas continue fazendo o que vem fazendo. Não está dando certo? Então mude, depois volte, combine, mastigue, cuspa. Mas o que é para dar certo mesmo?

Geralmente as pessoas fazem magia para se sentir bem, ter alegria. Isso é suficiente. Então a magia, mesmo que não te traga seu amor de volta ou pilhas de dinheiro, pode te trazer uma mudança mental legal, ou uma experiência bacana. Uma magia que "falha" também te ensina alguma coisa, então no fundo nenhuma é completamente falha.

Também há pessoas que não usam magia diretamente para alegria, mas para sentir sensações fortes, fazer experiências malucas. No final, existe algum grau de satisfação alcançado.

Para algumas pessoas, está totalmente ótimo ler um livro de fantasia, ver um filme fantasioso ou jogar um jogo que te apresente uma situação completamente insana.

Porém, quando chega a hora de evocar Cthulhu ou transportar-se para outro mundo que você criou em cinco minutos, parece um problema! Mas quando você joga videogame, por que é tão fácil aceitar naturalmente aquele outro mundo e penetrar naquele paradigma?

"Ora, porque eu sei que é falso, eu só estou me divertindo". Mas se a diversão é real, o que torna aquele mundo falso? No fundo, é irrelevante algo ser verdadeiro ou falso, real ou imaginário. Você não vai deixar de comer ou dormir se um dia concordar com uma teoria filosófica que diga que você não exista. Na prática você existe e isso basta, certo?

Então sejamos pragmáticos na magia, pois é sobre isso que trata a Magia do Caos: fazer algo que te desperte sensações, e pronto. Porque a vida é sensações, e não embalagens de sensações.

Os rituais mais poderosos da magia tradicional costumam ser aqueles que exigem um longo tempo de preparação (a operação de Abramelin, por exemplo) simplesmente porque você inflama a mente de uma forma que te convença profundamente que aquilo vai funcionar de qualquer maneira. E se não funcionar, você faz funcionar.

Então, meus caros, a porra da Magia das Casas funciona. E se não funcionar, dá pra fazer funcionar na marra. Apenas ler esse livro já funcionou, se ele te trouxe algum tipo de sensação.

Nas palavras de Ramsey Dukes:

"É inútil perguntar a um magista se Deus, anjos ou demônios 'realmente existem'. Simplesmente ao dizer as palavras você os fez existir! Pergunte novamente se essas entidades abstratas podem produzir qualquer efeito no mundo físico, e eles já produziram – eles fizeram você fazer perguntas".

Se tudo é magia, então nada é magia! E vice-versa. Isso é tão profundo que quase sinto vontade de assoar o nariz no meu lenço niilista.

Bem-vindo à Magia do Caos, marinheiro de primeira viagem. Ou, se você já é um caoísta experiente, esperamos que o sistema aqui apresentado lhe seja de serventia, e que você não tenha se aborrecido demais com as explicações extras entre os capítulos. Esse livro buscou agradar tanto os iniciantes quanto os avançados. Ao mesmo tempo, possui elementos suficientes para ofender todos os tipos de magistas. E esperamos mesmo que tenha se ofendido!

Leitura Recomendada

Magia do Caos

***** Salt Magick, por SatAnanda

***** Psyber Magick, por Peter J. Carroll

***** BLAST Your Way to Megabuck$ With My SECRET Sex-Power Formula, por Ramsey Dukes

***** SSOTBME (Sex Secrets of the Black Magicians Exposed), por Ramsey Dukes

***** Condensed Chaos, por Phil Hine

***** Prime Chaos, por Phil Hine

***** Ægishjalmur, por Michael Kelly

***** Advanced Magick for Beginners, por Alan Chapman

***** Principia Discordia, por Malaclypse, The Younger

Outras Fontes de Inspiração

***** Macunaíma, por Mário de Andrade

***** O Jogo das Contas de Vidro, por Hermann Hesse

***** Noite de Reis, por William Shakespeare

***** Auto da Barca do Inferno, por Gil Vicente

***** Flatland: A Romance of Many Dimensions, por Edwin Abbott Abbott