

# Magia Negra

## Magos, Bruxos e Feiticeiros



Adaptação das mais negras escolas de Magia de Trevas para Anime RPG.

Por Ricky D!

Saudações, jovem Aprendiz; estamos de volta com mais uma adaptação do fascinante e misterioso mundo de Trevas para Anime RPG, desta vez trazendo a Ordem de Luvithy, a Irmandade de Tenebras, a Thule (Sagrada Ordem dos Magos) e os Magos das Sombras.

Alguns novos kits também serão apresentados, mas todos com um clima mais “aventuresco”, de acordo com animes. Se você conhece o netbook Vaticano, sabe que esta abordagem não possui o misticismo e o clima sombrio de Trevas, sendo de ação e aventura ao estilo de Clube de Caça.

Para conhecer dezenas de Sociedades Secretas, e a fórmula intrínseca da magia arkana e seus rituais, adquira logo o seu Trevas!

E para ter acesso ao conhecimento proibido do Reino Morto, adquira o seu Abismo em:

[www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão:

[Sawagespecie@yahoo.com.br](mailto:Sawagespecie@yahoo.com.br)



# Definições

## Bruxaria

A palavra Bruxaria, segundo o uso corrente da língua portuguesa, designa as faculdades sobrenaturais de uma pessoa, que geralmente se utiliza de ritos mágicos, com intenção maligna - a magia negra - ou com intenção benigna - a magia branca. É também utilizada como sinônimo de curandeirismo e prática oracular, bem como de feitiçaria.

## Magia

Magia (não confundir com mágica ou truque) antigamente chamada de *Grande Ciência Sagrada* pelos Magos, é uma ciência oculta que estuda os segredos da natureza e a sua relação com o homem, criando assim um conjunto de teorias e práticas que visam ao desenvolvimento integral das faculdades internas espirituais e ocultas do Homem, até que este tenha o domínio total sobre si mesmo e sobre a natureza. A magia tem características ritualísticas e cerimoniais que visam entrar em contato com os aspectos ocultos do Universo e da Divindade. A etimologia da palavra *Magia*, provém da Língua Persa, *magus* ou *magí*, significando tanto imagem quanto *um homem sábio*.

## Feitiçaria

Feitiçaria designa a prática ou celebração de rituais, orações ou cultos com ou sem uso de amuletos ou talismãs (objectos ao qual são atribuídos poderes mágicos), por parte de adeptos do ocultismo com vista à obtenção de resultados, favores ou objectivos que, regra geral, não são da vontade de terceiros.

Pode estar relacionada com cultos às forças da natureza ou aos antepassados já falecidos, sendo que está também frequentemente relacionada com o uso de artes consideradas mágicas, à invocação de entidades consideradas negativas, como por exemplo, espíritos ou demônios, ou o emprego de diversas formas de adivinhação. Os praticantes e líderes da feitiçaria, designados de *feiticeiros*, gozavam de uma considerável influência social em diversas comunidades, sendo encarados como líderes religiosos ou conselheiros.

## Magos Solitários

Embora raros, existem magos que não participam de Sociedades Secretas e Ordens de Magia; muitos são discípulos de ex-magos, de magos foragidos ou de coisa muito pior (como os Bruxos).

A forma como aprendem é diversa, mas o que os diferencia de verdade é a forma como usam sua magia. Alguns tentam a vida entre os charlatães videntes e astrônomos; alguns buscam conforto e bens mundanos; alguns usam seu poder para o bem; mas os piores (e infelizmente a maioria) são aqueles que buscam mais poder.

Estes estudiosos sedentos acabam por se envolver com entidades sombrias, pactos e sociedades secretas; uma vez ingressado, nunca mais retornam a sua vida normal. Assim surgem os acólitos dos cultos a deuses mortos e entidades sombrias, sempre inebriados nas promessas de adquirir cada vez mais poder... Não importa a que custo.

Mas o fato de não pertencer à uma Ordem de Magia não significa fraqueza; existem muitos magos poderosos e sábios por aí também - como é o caso de um certo Feiticeiro que age como conselheiro do Vaticano em assuntos de magia. Cabe a cada um se esforçar e trilhar o caminho da magia da forma que preferir - seja através do estudo árduo e duro, seja através das promessas das sociedades secretas.

## Bruxo

O Bruxo é um tipo de mago que recebe ou amplia seus poderes mágicos através dos serviços prestados à uma entidade superior: pode ser um demônio ou espírito (o mais comum), um Anjo, Uma Fada, um Vampiro, Um Lich ou outro tipo de criatura com enorme poder mágico.

O Bruxo atua como seu servo e agente, recebendo novos poderes em troca da realização de missões. O Patrono de um Bruxo SEMPRE sabe em que direção e distância o Bruxo está, e também que tipo de emoção que ele está sentindo neste momento (apenas emoções, não pensamentos - mas em alguns casos...); devido a essa ligação, a entidade pode socorrer o Bruxo em caso de emergência - ou castigá-lo em caso de desobediência.

Mesmo em escolas de magia conduzidas por entidades ancestrais existem Bruxos; estes são considerados elite entre seus membros, pois foram escolhidos pela própria entidade patrona, e são muito respeitados-e invejados também. E por isso comum que este tipo de Bruxo seja raro ou tenha vida curta.

## Bruxo

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 260 Pontos de Perícia

Perícias: Escolha duas armas 30/30 ou 50/0, Ciências (Geografia 20, História 20), Ciências proibidas (Astrologia 20, Rituais 40, Ocultismo 40, Teoria da magia 40), Etiqueta (Nobreza 30), Manipulação (Empatia 30, Lábria ou Intimidação 20), Negociação (Diplomacia 30).

Aprimoramentos: Patrono (escolha a Entidade ou Criatura), Poderes Mágicos 4, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Variável (Geralmente de acordo com a natureza do Patrono).

## Feiticeiro

Feiticeiros são mortais capazes de alterar sutilmente ou torcer aos poucos aquilo que se estabeleceu como realidade. Mesmo assim, não podem ser chamados de Magos; seu poder é pequeno e restrito a formulas e receitas precisas, dominadas através de muito estudo e pesquisa.

Os Feiticeiros são herdeiros das tradições passadas de pai para filho, de mestre para aprendiz, que dedica sua vida ao estudo do Arkano. Infelizmente, algo não está certo em seus métodos, pois ele não é um mago verdadeiro. Sob seu ponto de vista, a feitiçaria é o único método de alterar a realidade.

Feiticeiros podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, mas só podem escolher seus caminhos entre Metamagia, Humanos, Spiritum e Arkanun. Suas magias também são muito mais sutis que as de seus colegas magos; feiticeiros geralmente realizam Rituais discretos envolvendo emoções, coincidências e obtenção de informações.

Devido à grande quantidade de fórmulas que precisam estudar, também é comum observa-los carregando grande quantidade de fetiches e outros pequenos objetos místicos, que utilizam em seus rituais.

Todos os Feiticeiros possuem grimórios, que costumam guardar com grande cuidado e estima.

## Feiticeiro

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 280 Pontos de Perícia

Perícias: Escolha uma arma 30/30 ou 50/0, Ciências (Escolha duas em 30), Ciências proibidas (Astrologia 20, Ocultismo 40, Rituais 40, Tarot 40), Idiomas (Grego 30, Hebraico 30), Manipulação (Empatia 20, Hipnose 20, Lábria 20), Pesquisa/Investigação 50.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Restritos: Humanos, Metamagia, Spiritum e Arkanun.

# Irmandade de Tenebras



A Irmandade de Tenebras é a mais antiga escola de magia existente e controlada por entidades tão poderosas que até mesmo os demônios têm medo de invocar. Os círculos demoníacos de Tenebras são em número de 53, cada um coordenado por uma das entidades remanescentes de Tenebras, incrustados em uma montanha astral entre o Inferno e o Mundo Morto. Seus principais sacerdotes vieram para a Terra no século IX e desde a sua chegada foram atacados pelos Templários e pela Igreja. Mantiveram-se afastados da sociedade mortal, tomando aos poucos algumas cidades e estabelecendo seus templos em segredo absoluto. Também possuem algumas escolas de magia como “fachadas” para seus verdadeiros interesses e nos dias de hoje estão espalhados por todo o mundo, principalmente na Europa Oriental.

## Características

O que as outras sociedades secretas e a Igreja enxergam na Irmandade de Tenebras é apenas a ponta do gigantesco iceberg destes cultistas. Alguns sacerdotes de Tenebras mantêm posições diplomáticas em algumas cidades, aceitando dialogar e fazer acordos com os magos de outras escolas, enquanto os radicais aguardam ansiosamente os dias em que as estrelas estejam alinhadas, permitindo finalmente que eles conjurem os grandes demônios do Reino Morto e governem a Terra, escravizando todos os seus habitantes.

## Graus

A irmandade é constituída de sete Círculos de Mistérios. Os dois primeiros são divididos em três graus cada: Aprendiz do primeiro Círculo, Iniciado do Primeiro Círculo e Mestre do Primeiro Círculo (igualmente para o Segundo Círculo).

O rito de passagem só é realizado quando o acólito realiza algumas missões com êxito para os Mestres Invisíveis da Ordem. Algumas missões são claras, mas outras podem não fazer o menor sentido para os acólitos.

A partir do Terceiro Círculo, o sacerdote precisa cortar todas as suas raízes com outras pessoas e iniciar a longa jornada de iluminação dentro da Irmandade (o que inclui matar TODOS os seus parentes ainda vivos, ou fazer algum tipo de sacrifício pela Irmandade). Através de seus grandes poderes e Rituais, os magos de Tenebras conseguem infiltrar-se em corporações, adquirindo grandes somas de dinheiro para financiarem seus projetos na sociedade mundana.

Os mais antigos dentro da Irmandade são chamados de Mestres Invisíveis e segundo as lendas vivem em uma outra dimensão dentro de Spiritum, em castelos de sombras e ossos e raramente vêm à Terra, exceto quando necessitam realizar algum tipo de Ritual.

Escola de Tenebras (Recomenda-se utilizar apenas como NPCs).

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 270 Pontos de Perícia

Perícias: Armas brancas (Punhal ou outra 30/30) ou Armas de fogo (escolha uma 50/0), Ciências (Herbalismo 20), Ciências proibidas (Abismo 30, Astrologia 20, Ocultismo 30, Planos de Existência 20, Rituais 30), Etiqueta (Nobreza 10), Idiomas (Grego 30, Hebraico 30, Latim 30), Manipulação (Interrogatório 20, Intimidação 30, Tortura 40). Aprimoramentos: Patrono (Irmandade de Tenebras), Poderes Mágicos 3, Pontos heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Arkanun, Spiritum, Humanos.

O Pentagrama: Utilizado como auxílio de concentração para rituais de conjuração e exorcismo, os pentagramas estão intimamente ligados à própria natureza da Magia. Pode ser traçado com qualquer tipo de material, dependendo do Ritual que está sendo realizado, mas os principais são:

Sal (Caminho da Terra)

Cinzas (Caminho do Fogo)

Água Benta (Caminho da Água)

Incenso (Caminho do Ar)

Giz Branco (Caminho da Luz)

Carvão (Caminho de Trevas)

Tintas Vegetais (Caminho das Plantas)

Sangue de Animais (Caminho de Animais)

Sangue Humano (Caminho de Humanos)

Bronze em pó (Caminho de Spiritum)

Prata em pó (Caminho de Arkanun-Demônios de Arkanun)

Ouro em pó (Caminho de Arkanun-Demônios do Inferno)

Uma vez traçado, o pentagrama nunca deve ser cruzado ou riscado, pois ele perderá seu efeito se assim acontecer. Muitas vezes, os feiticeiros preparam todo o pentagrama, exceto uma pequena passagem, pela qual irão conjurar o demônio para dentro do pentagrama e depois selar a saída astral, não deixando que a criatura saia do pentagrama até que tenha cumprido todas as ordens do mago ou da bruxa.

Outros materiais incluem barro, urina, giz azul, gelo, gordura, cera derretida e até talhos no chão.

# Ordem de Luvithy



Esta antiqüíssima ordem de feiticeiras originou-se na Grécia Antiga, das videntes e bruxas comedoras de carne humana. Com o tempo espalharam-se pela Europa e pela Rússia espalhando pragas e destruindo vilas, em busca de aprendizes dispostas a trilhar o caminho da verdadeira feitiçaria.

Foram muito perseguidas durante a Idade das Trevas, quando aliaram-se às wiccas e às brujas para enfrentar a Igreja Católica. Passado o perigo da Inquisição, a aliança teve pouco tempo de vida, devido às crenças e métodos radicais que a Ordem de Luvithy utiliza. Muitos sábios afirmam que a Ordem de Luvithy foi verdadeiramente responsável pela imagem terrível que as bruxas antigas possuem.

## Características

As bruxas da Ordem de Luvithy organizam-se em um grupo de três feiticeiras, chamadas Covens. As feiticeiras passam por vários Rituais e pactos (a maioria com a deusa-bruxa Luvithy) e recebem o dom da imortalidade, MAS apenas seu espírito se torna imortal, por que a bruxa continua a envelhecer e assumir gradativamente a forma de uma bruxa velha, mais e mais parecida com as lendárias fúrias gregas.

As feiticeiras conhecem diversos Rituais para manterem-se jovens e lindíssimas, por curtos períodos de tempo (o suficiente para atrair uma vítima para o jantar) mas preferem sua forma original em reuniões da ordem.

Com o passar do primeiro século de vida, as bruxas começam a tomar a forma de fúrias: seres grotescos de 2,5 metros de altura, cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados como os de um tubarão e garras que chegam a quinze centímetros de comprimento.

## Graus

As covens são organizadas sempre que uma coven é desfeita ou perde alguma de suas integrantes. Nesse caso, as remanescentes são chamadas Tutoras e procuram outras três jovens para compor suas novas covens.

Essas jovens são escolhidas através de Rituais mágicos capazes de localizar pessoas com auras e interesses semelhantes aos das velhas feiticeiras. Escolhem-se nove jovens candidatas, ao longo de vários meses, muitos testes são realizados até que se escolham as três integrantes de um novo coven. As outras seis candidatas tornam-se o banquete principal da cerimônia de iniciação da coven. Não existem graus dentro da Ordem, mas uma hierarquia baseada na idade.

Ordem de Luvithy (Recomenda-se utilizar apenas como NPCs).

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 310 Pontos de Perícia

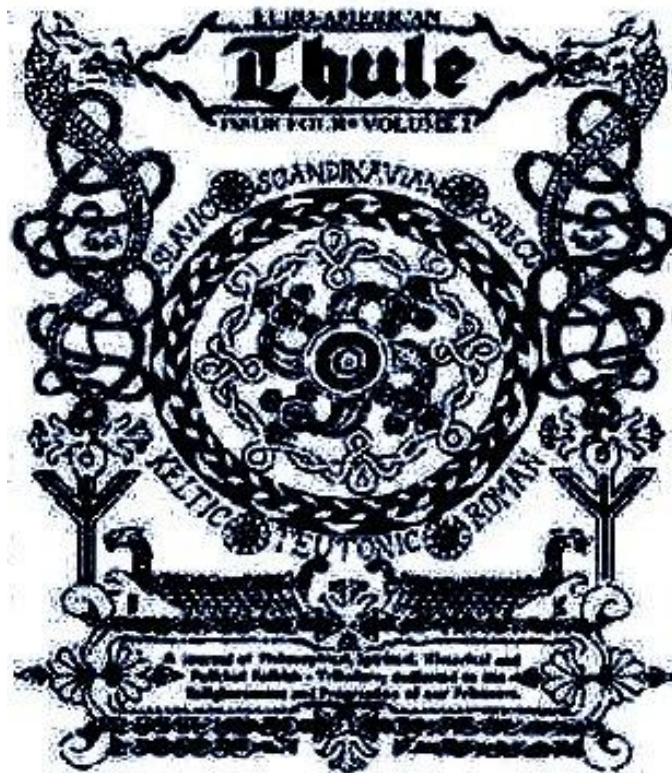
Perícias: Ciências (Herbalismo 40), Ciências proibidas (Abismo 10, Arkanun 20, Cabala 30, Ocultismo 50, Planos de Existência 20, Rituais 50, Teoria da Magia 30), Idiomas (Grego ou Latim 30), Manipulação (Empatia 20, Intimidação 30, Sedução 40, Tortura 20), Negociação (Barganha 20), Subterfúgio 20, Venenos 30.

Aprimoramentos: Patrono (Ordem de Luvithy), Poderes Mágicos 3, Pontos heróicos 1, Aliados e contatos 1.

Caminhos Preferidos: Humanos, Trevas, Plantas.

Sacrifício Humano: Muito utilizados pelos povos antigos (principalmente os babilônicos, gregos, astecas, maias, incas, celtas e alguns povos africanos), o sacrifício humano é uma forma dos magos que o realizam drenarem energias místicas provenientes do momento do sacrifício (dor, medo, terror) canalizadas em sua forma mais pura.

Um humano sacrificado em um Ritual produz 3 pontos de magia, que devem ser utilizados imediatamente.





# Thule

Durante muitos séculos as sociedades secretas alemãs (principalmente os iluminados) foram lentamente infiltradas pelos *Thules* (como são chamados pelos outros magos e ordens), inclusive alguns postos mais altos dentro dos Iluminados da Baviera. A organização permaneceu escondida durante muitas décadas, aguardando uma oportunidade de ouro, que surgiu apenas em 1923, após a Primeira Guerra Mundial. Com a Alemanha devastada pela guerra, formou-se a configuração ideal para a *Thule* vingar-se dos cabalistas de outras escolas de magia e assim, Detrick Eckart formou as bases do *Nazionalsozialistische Deutsche Arbeitspartei* (Nazi para abreviar). A guerra entre escolas de magia em Berlim durou cerca de uma década, culminando com a Segunda Guerra Mundial e o extermínio de sessenta por cento dos magos judeus da Europa.

Após a guerra, com a derrota da Thulegesellschaft, muitos dos magos nazistas (e comandantes não magos) que sobreviveram ao conflito refugiaram-se na América do Sul, especialmente na Argentina e no sul do Brasil.

## Características

A cruz nazista, ou Suástica (a Roda dos Mundos disposta em sentido anti-horário), as cores vermelho e preto e uniformes militares. Os membros mais jovens (e não magos ainda) usam também sobretudos, cabelos raspados, camisa branca, coturnos militares com cordões brancos e suspensórios.



## Graus

Muitos dos membros da *Thule* permanecem infiltrados em outras escolas de magia, atuando como agentes duplos, adotando os graus respectivos da escola onde estiverem infiltrados. Entre as cabalas da *Thule*, os magos adotam a seguinte hierarquia:

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.

Segundo Círculo: Cavaleiro do Sul, Cavaleiro do Oeste, Cavaleiro do Norte, Cavaleiro do Leste, Mestre Cavaleiro.

Terceiro Círculo: Grão Mestre da Rosa dos Ventos.

Círculo Interno: Atualmente formado por oito sobreviventes da Segunda Guerra Mundial. O Círculo Interno está localizado em Buenos Aires.

## Membro da Thule

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 270 Pontos de Perícia

Perícias: Armas de fogo (Pistola 40/0), Camuflagem 20, Ciências (História 20, Religião 20), Ciências proibidas (Astrologia 10, Ocultismo 30, Rituais 30, Teoria da Magia 20), Esportes (Natação 30), Linguagem secreta 30, Manipulação (Interrogatório 20, Intimidação 20), Pesquisa/Investigação 40.

Aprimoramentos: Patrono (Thule), Poderes Mágicos 3, Pontos heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Ar, Arkanun.

## Neonazista

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 270 Pontos de Perícia

Perícias: Armadilhas 20, Armas brancas (Faca 40/30), Armas de fogo (Revólver 40/0, Escopeta 30/0), Briga 40/40, Camuflagem 30, Condução (Carro 20), Esportes (Natação 30), Explosivos 20, Linguagem secreta 30, Manipulação (Interrogatório 20, Intimidação 40, Tortura 20), Pesquisa/Investigação 30, Táticas militares 20.

Aprimoramentos: Patrono (Thule), Pontos heróicos 3.



A origem da Suástica:

A suástica ou cruz gamada como também é conhecida é um dos símbolos místicos mais difundidos e antigos do mundo. É encontrado do extremo Oriente à América Central, passando pela Mongólia, pela Índia e pelo norte da Europa. Foi conhecido dos celtas, dos etruscos, da Grécia antiga. Alguns quiserem remontá-lo aos atlantes, o que é uma maneira de indicar sua remota antiguidade. Qualquer que seja sua complexidade simbólica, a suástica, por seu próprio grafismo, indica manifestamente um movimento de rotação em torno do centro, imóvel, que pode ser o ego ou o pólo. É, portanto, símbolo de ação, de manifestação, de ciclo e de perpétua regeneração.

# Magos das Sombras



Os Magos das Sombras vêm da ordem de Tsurubél, irmão de Ksárul, Mestre da Sala Azulada, que traiu a Irmandade de Tenebras e fugiu para a Terra.

Tsurubél traiu a Irmandade de Tenebras por influência de Satan, um dos três governantes do Inferno. Os três soberanos do Inferno não desejam de maneira nenhuma que os demônios do Reino Morto sejam despertados, porque certamente isso causaria um grande desbalanço nos poderes infernais, resultando em guerras e devastações nos Nove Círculos do Inferno.

Auxiliados pelas forças demoníacas, a razão da existência dos Magos das Sombras é a destruição completa da Irmandade de Tenebras. Vivem isolados e mantêm poucos contatos com as outras ordens de magia, sendo tão temidos e odiados quanto a Irmandade de tenebras.

Estão infiltrados na sociedade mortal através de templos e cultos secretos, sendo também auxiliados pelos demônios e anjos caídos em missões mais perigosas.

## Características

São em sua grande maioria descendentes das grandes famílias necromantes do século X. Apesar do vê de medo que inspiram, são muito sábios (muitos servem como conselheiros para os diáconos em várias cidades do mundo) e estão procurando salvar a Terra da destruição final, embora quase nenhuma outra ordem os compreenda.

Hoje em dia, os Magos das Sombras são os principais inimigos da Irmandade de Tenebras (e não os magos da Luz, por incrível que pareça), pois somente eles sabem o quão perigosos são as entidades que moram além de Infernun. Para eles, os Magos de Tenebras nada mais são do que marionetes na mão de Ksárul, que se não forem detidos a tempo, acabarão abrindo os portais para os planos inferiores e serão responsáveis pela total destruição da Terra e da raça humana.

Graus

Os Magos das Sombras seguem a mesma organização da Irmandade de Tenebras, mas sem os sacrifícios e ataques terroristas. Esta ordem possui grande número de criaturas sobrenaturais, principalmente Incubi, Succubi e Espectros em seus graus mais altos.

### Magos das Sombras

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 270 Pontos de Perícia

Perícias: Armas brancas (Punhal ou outra 30/30) ou Armas de fogo (escolha uma 50/0), Ciências (Herbalismo 20), Ciências proibidas (Abismo 30, Astrologia 20, Ocultismo 40, Planos de Existência 20, Rituais 40), Etiqueta (Nobreza 20), Idiomas (Grego 30, Hebraico 30, Latim 30), Manipulação (Interrogatório 20, Intimidação 20, Tortura 20).

Aprimoramentos: Patrono (Magos das Sombras), Poderes Mágicos 3, Pontos heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Arkanun, Spiritum, Humanos.

## Obscuridade

Os sacerdotes dos deuses das trevas não possuem uma relação de fé propriamente dita com suas divindades. A relação que eles têm é de fanatismo e cegueira cuja devoção os leva às maiores atrocidades. Ao invés de conseguirem Pontos de Fé, os sacerdotes e magos das trevas possuem Pontos de Obscuridade.

Esses pontos são conseguidos por um Aprimoramento similar ao de Pontos de Fé, com a diferença que é uma característica vil que não rende iluminação ou comunhão com os céus.

São recuperados através de sacrifícios (quando sacrifica um humano, ao invés de 3 Pontos de Magia o mago pode escolher recuperar 3 Pontos de Obscuridade; animais de médio porte sacrificados com esta finalidade rendem 1 Ponto de Obscuridade) ou quando a pessoa imerge profundamente em um dos desejos de sua divindade. Causar um destes desejos em um grande número de pessoas também pode recuperar Pontos de Obscuridade.

Os Pontos de Obscuridade são utilizados para simularem poderes demoníacos. Gasta-se um ponto para cada nível do poder utilizado, portanto, para simular Voz 1, Provocar Gritos, é preciso gastar 1 Ponto de Obscuridade, porém para simular Garras 3 é preciso gastar 3 Pontos de Obscuridade. A duração de um poder é de  $1d6+2$  rodadas, mas pode ser aumentado pelo mesmo tempo com o gasto de mais um ponto.

O mestre pode escolher uma regra alternativa para certos poderes como Regeneração. Pode deixar o que o poder funcione até que sua função seja cumprida e depois desapareça. Portanto, alguém que gaste 5 Pontos de Obscuridade para usar Regeneração 5 (1 PV a cada meia-hora), terá a habilidade até se recuperar totalmente ou receber mais dano, o que o fará ter que usar o poder novamente.

Os Pontos de Obscuridade estão disponíveis apenas para os personagens do Mestre, inimigos dos personagens dos Jogadores. Caso um desses os utilize, terá chegado a um grau de corrupção tão grande que não poderá mais ser usado pelo jogador e se tornará mais um inimigo na campanha. Não podem de maneira alguma ser usados por um personagem jogador...

(Ou será que não?)