

Criaturas das Trevas: como combatê-las



I. Criaturas das Trevas como combatê-las.

Quando estamos citando o termo "Magia Negra", "Artes das Trevas", nos referimos primeiramente àquelas bruxos que, dia ou outro tiveram o intuito de provocar, controlar ou matar através da magia. Porém, vez que a magia está presente no mundo milhões de anos antes de ser descoberta pelo homem, algumas criaturas já transmitiam o medo e o terror através de suas próprias habilidades. Porém, como não menos importantes, aqui estarão dicas para combatê-las.

II. Os Dementadores

Dementadores são criaturas com porte humano de aproximadamente três metros, trajando enormes capas negras e um capuz, que oculta seus rostos desformes. Os dementadores são considerados as criaturas mais repugnantes existentes, vez que foram originadas diretamente das sombras. Por onde um destes seres passa, qualquer um no seu raio será afetado por uma incrível onda de infelicidade e depressão. Farejam a vítima através das emoções positivas.

Não há relatos sobre o quê os dementadores escondem abaixo do seu capuz, mas dizem que apenas um enorme buraco aonde ficaria a sua boca, utilizado para sugar a alma de suas vítimas.

Defesa: Ninguém jamais encontrou um meio de matar um dementador. Porém, existe um feitiço que os afasta (igualmente às mortalhas-vivas), que é o Feitiço do Patrono - fórmula "Expecto Patronum"- devido à manifestação de boa vontade e todas as emoções positivas que alguém pode sentir. Bruxos de nível ligeiramente avançado e experientes no uso do Feitiço do Patrono conseguem mudar um pouco o feitiço,



Hogwarts School-House Cup



conjurando uma grande e densa barreira prateada, capaz de repelir muitos dementadores de uma só vez.

Cura: Chocolate é um remédio indicado para aqueles que tiveram contato com dementadores e ainda estão afetados pelos sintomas que a sua presença na atmosfera causa.

III. Mortalha-Viva

Não menos importantes, porém mais raras de se encontrar, mortilhas-vivas são criaturas cobertas por um manto negro e tem pouco mais de 1cm de espessura. Habitam somente regiões de climas tropicais e costumam atacar de noite, sufocando a vítima, engolindo-a e digerindo-a em seguida. São poucas as pessoas que viram uma dessas criaturas e saíram vivas.

Defesa: Após os relatos do bruxo Flávio Belby, que felizmente sobreviveu ao ataque dessa criatura, apenas o Feitiço do Patrono é eficaz. Porém, como as Mortalhas-Vivas costumam atacar à noite e durante o sono das vítimas, a oportunidade de se defender é pouco provável. Para combatê-las indiretamente, é recomendado não deixar brechas pelas janelas à noite e reforçar os feitiços de proteção. Também é recomendado postar um bisbilhoscópio encantado com um Feitiço Alarmador ao lado da cama.

IV. As Acromantulas

Acromântulas são aranhas que possuem a aparência física semelhante à de uma aranha comum. Porém, podem atingir até 1,50 m, assim são consideradas gigantes. São dotadas também da fala humana e conseguem dialogar facilmente, porém, apenas com aqueles que elas não considerem uma ameaça para a sua espécie. O veneno de uma acromântula pode ser fatal.

Defesa: Feitiços como Incendio e sua forma aprimorada, o Incendio Erupto, são bastante eficazes. Essas criaturas são ágeis, portanto, feitiços de longo alcance são mais eficientes. Contudo, um Feitiço Para Repelir Aranhas e Acromântulas (Arania Exumae) foi desenvolvido, afastando a Acromântula da área. Dependendo do nível de uso do bruxo, a criatura pode nunca mais voltar ao local.

Cura: Uma dose de 250 ml do "Antídoto para Veneno de Aranha" é suficiente para impedir os malefícios causados pelo veneno da acromântula no organismo humano.

V. Vampiros Humanoides

Criaturas com a aparência semelhante à humana, - exceto pelos seus caninos maiores, pele totalmente pálida e olhos amarelos ou vermelhos - possuem uma inteligência de nível igual ao dos bruxos, sendo alguns vampiros também bruxos. Os vampiros necessitam de sangue para sobreviver, mas não necessariamente humano. Porém, são estes os que oferecem ameaça, e são fáceis de identificar pelos seus olhos vermelho vivo. Alguns vampiros são considerados mestiços, ou seja, vampiros e bruxos, o quê apresenta uma ameaça ainda maior.



Hogwarts School-House Cup



Defesa: Por serem sensíveis à luz solar, os vampiros são vulneráveis à feitiços de Conjuração de Luz também, porém, não tanto. O método mais fácil de retardar, confrontar ou até matar estes seres, é apartir da queimação do "Bulbo de Alho Germânico". As propriedades existentes no bulbo deste alho, ao serem queimadas, afastam e parecem provocar dor aos vampiros. Porém, o Alho Germânico é uma planta mágica rara. Devido ao fato de serem muito mais ágeis que os humanos e gozarem de habilidades acrobáticas inacreditáveis, tente ferir um vampiro, somente para retardá-lo até uma possível fuga.

VI. Inferi

Um inferi é o cadáver de um ser humano, que foi reanimado por meio de magia das trevas avançada por um bruxo das trevas. Com o nome proveniente da Maldição "Imperius", essas criaturas são apenas marionetes dos Bruxos das Trevas, mas podem oferecer grande risco. Uma vez que não sentem dor, são criaturas extremamente resistente a feitiços, atacando desde a arranhões até mordidas que podem ser fatais.

Defesa: São muito resistente a feitiços, porém, sensíveis à luz solar, já que são criaturas originadas diretamente da magia negra, das trevas. Fogo e luz afetam diretamente, portanto, feitiços de grande potência como o Claram Lucem, Circle Flamarien ou Incendio Erupto são os mais eficazes.

Cura: Poções Fecha-Cortes e Poções Fortalecedoras são de extrema importância após o combate com essas criaturas.

VII. Fantasmas

Nem todos os fantasmas são malignos. Fantasmas foram pessoas que, ao morrerem, escolheram voltar para o mundo dos vivos, porém, apenas para aconselhar e auxiliá-los.

Fantasmas possuem a habilidade de atravessar objetos ou entrar dentro deles, manipulando-os. Entretanto, alguns fantasmas voltam para o mundo físico no intuito de assustar, atrapalhar e infernizar os bruxos.

Observação: Alguns fantasmas apresentam um perigo mais evidente do que outros. Alguns relatos em livros dizem que, diferentes fantasmas possuem uma espécie de encantamento semelhante à artes das trevas, podendo assim, deixar a vítima em coma com apenas UM toque.

Defesa: Uma vez que feitiços corpóreos, lampejos e etc não os afetam, à anos foi desenvolvido um Feitiço Repelente de Fantasmas (Expecto Exumae). Dependendo do nível do bruxo que o usar, o fantasma jamais voltará ao lugar que foi expulso.

VIII. Bicho-Papão

Criaturas curiosas, um bicho-papão é um ser transformista e que, portanto, nenhum ser humano sabe sua verdadeira forma. Assim que alguém entrar no campo de visão dessas criaturas, elas penetrarão sua mente de forma tão rápida que não pode ser percebida e tomará a forma do maior medo daquela pessoa.



Hogwarts School-House Cup



Diversos bruxos estão desenvolvendo pesquisas para descobrir a forma verdadeira desta criatura. Resultados positivos trariam novos métodos de defesa inovadores.

Defesa: Devido a muitas pesquisas e experiências, foi comprovado que o bicho-papão não é afetado por outros feitiços, se não, o Feitiço Derrubador de Bicho-Papão, conhecido pela fórmula "Riddikulus". O usuário do encantamento deve imaginar uma situação engraçada para o seu maior medo. O quê um bicho-papão mais teme são as risadas, consideradas, após o feitiço, essenciais para a sua fuga.

IX. Diabretes

Diabretes são criaturas azul-elétrico, com vinte centímetros de altura. Seu rostos são finos e possuem vozes agudas e irritantes.

Não possuem azas, porém conseguem voar e se divertir, além de pregar peças, que normalmente são levar os humanos pelas orelhas para lugares alto e prendê-los ali, ou até mesmo arremessá-los. Apesar de não parecerem muito agressivos ou perigosos, são classificados XXX, vez que já causaram incidentes terríveis com alguns bruxos.

Defesa: Apesar de frágeis, os diabretes são pequenos e velozes. Portanto feitiços de longo alcance são mais eficazes, como o Feitiço Conjuratório Pirocinético Avançado. Na tentativa de acertá-los, é útil usar como antecessor um Feitiço para Desacelerar.

X. Os Barretes Vermelhos

Barretes vermelhos são criaturas anãs que costumam viver em masmorras, crateras e campos de batalha destruídos. Aonde quer que tenha sido derramado sangue humano, é provável a aparição de uma dessas criaturas. Possuem longos cabelos vermelhos e dentes pontudos. Costumam atacar de noite, tentando matar a vítima à pancadas ou perfurando-a com suas lanças ou martelos.

Defesa: Vez que são criaturas pequenas e sorrateiras, procure desarmá-la primeiro, assim ela será inofensiva e vulnerável a azarações e demais feitiços.

XI. Explosivins

Criaturas de couraça cinza e uma pele vermelha e carnuda, suas patas dianteiras são pinças e são muito velozes. Vez que são cruzamentos entre mantícoras e caranguejos de fogo, sua couraça repele qualquer feitiço que ali for lançado. Através do seu rabo, parecido com o da mantícora, é capaz de lançar jatos de fogo imensos.

Defesa: O único meio de derrotar um Explosivin é acertando a parte inferior dele, uma vez que sua couraça seja muito dura e repele feitiços. Usar feitiços aquáticos no seu rabo também é vantajoso, porém, não suficiente para derrotá-los.



Hogwarts School-House Cup



XII. Grindylows

]Grindylows são criaturas que vivem nos lagos e rios e possuem uma aparência misturada de molusco com humanos. Possuem dentes afiados, vários chifres e olhos enormes. São considerados malignos porque destroçam com seus caninos qualquer ser humano que aparecer perambulando perto da sua moradia.

Defesa: Algumas azarações também funcionam nessas criaturas, mas o Feitiço de Relaxamento - Relaxo - quando usado na água libera um jato d'água quente que os afeta ainda mais.



Hogwarts School-House Cup

