Carta ao Novo Proprietário

Caro Proprietário deste livro mágico,

Este livro está dividido em três “partes”, Na primeira estão as 100 magias e 150 encantamentos que você têm à sua disponibilidade para utilizar durante seus futuros jogos.

Na segunda parte estão estão relatos de jogos para lhe dar inspiração e uma oportunidade de ver como o jogo se comporta na prática.

Na terceira parte estão as regras e instruções que lhe ensinarão a como jogar este jogo.

Recomendo começar sua leitura pela terceira parte para primeiro aprender como se joga, depois ler os relatos que estão na segunda parte para se ter uma ideia de como o jogo se comporta na prática, após isto tente montar algumas jogadas planejadas e montar a sua estratégia usando as magias e encantamentos da primeira parte para, enfim, estar pronto para enfrentar qualquer outro proprietário.

Renan, o autor.

Parte 1

Divina

Mesmo que uma barreira apareça na sua frente, com estas magias é possível se fazer o impossível .

Você perceberá que sonhos só existem se você acreditar neles, tudo é possível.

01 - Invocar Deus/Deusa:

"O proprietário invoca um deus"

02 - Pacto Divino:

"O proprietário faz um pacto com seu deus e assim ele se torna imune à morte, mas o deus se torna mortal"

03 - Controle do Firmamento:

"Um deus pode ter controle sobre o firmamento"

04 - Emancipação Divina:

"Os poderes divinos do deus são aumentados a ponto de quase chegarem a se compararem aos poderes de um deus maior, porém eles ainda são imperfeitos"

05 - Reincorporação Terrena:

"O corpo do proprietário pode ser reincorporado caso ele morra"

06 - Benção:

"O proprietário é abençoado pelo seu deus e recebe algum poder que tenha a ver com a área de atuação do deus"

07 - Paraíso:

"O deus abre uma ligação fraca entre ele e seu paraíso"

08 – Habilidade Divina:

"Com seus poderes divinos o deus/deusa pode ficar extremamente habilidoso em algo, permanentemente"

09 – Espada de Nuvens:

"Uma espada é feita de nuvens, as propriedades da espada dependem da sua composição"

10 – Controle Elemental:

"O deus ganha controle sobre um elemento da natureza, não é um controle completo"

11 – Tentação:

"O deus tenta uma criatura com visões de seu paraíso"

12 – Livre Arbítrio:

"O deus pode utilizar um feitiço de acordo com a sua vontade, sem que o proprietário o ordene"

13 – Avatar:

"O proprietário pode ser possuído pelo deus"

14 – Divinidade:

"O deus têm suas habilidades divinas aumentadas"

15 – Ascensão:

"O deus/deusa perde sua forma física e ascende para o seu paraíso"

16 – Fanatismo:

"Um ser vira um fanático que obedece cegamente ao deus"

17 – Guardiões:

"Seres místicos, protetores do deus aparecem sobre o comando dele"

18 – Envio:

"Um artefato divino é dado pelo deus a uma criatura"

19 – Profeta:

"O deus manda um grande profeta trazer a sua mensagem e lutar contra os seus inimigos"

20 – Milagre:

"Um milagre que tenha a ver com a área de atuação do deus é criado"

21 – Oferenda:

"Algo que tenha a ver com a área de atuação do deus deve ser dado a ele, caso contrario a fúria do deus recairá sobre quem não deu oferenda"

22 – Sacrifício:

"O deus demanda que algo vivo seja sacrificado, a alma vai para o paraíso do deus"

23 – Visão:

"Um ser têm uma visão sobre o futuro, de acordo com a vontade do deus"

24 – Armagedom:

"O deus inicia o armagedom e assim seres divinos começam a destruir tudo na Terra, sem distinção de qualquer ser"

25 – Mitose Divina:

"Carregando sua energia o deus consegue ter um filho com área de atuação que seja relacionada com a área de atuação do deus, sendo que este filho é mais fraco do que o deus, criação permanente"

26 – Amaldiçoar:

"Algum inimigo do deus é amaldiçoado por ele"

27 – Chamado Heroico:

"Vários heróis de todo o mundo são chamados a lutar pelo deus"

28 – Guerra Santa:

"Uma guerra santa é convocada pelo deus"

29 – Paraíso Terreno:

"O paraíso do deus é transportado para o plano físico durante alguns instantes"

30 – Líquido Perfeito:

"Um líquido com propriedades especiais é trago do paraíso"

31 – Inverno:

"O deus abre uma ligação fraca entre ele e o seu inferno"

32 – Punição:

"Algum ser que tenha ferido algum princípio do deus é enviado ao inferno do deus como punição"

33 – Redenção:

"Algum ser pode sair do inferno contando que ele cumpra uma promessa ao deus ou que ele aceite um termo, a promessa ou termo tem que ter a ver com a área de atuação do deus, o ser que faz a proposta"

34 – Tortura:

"O ser que está preso no inferno é torturado"

35 – Chance de Liberdade:

"Os seres que estão presos no inferno podem ser libertos se eles servirem ao deus, a mente deles não pode ser alterada"

36 – Fusão Paradisinfernal:

"O paraíso e o inferno são fundidos em um só"

37 – Visão do Inferno:

"Um ser têm uma visão do inferno e assim ele fica com medo de quebrar um dos princípios do deus"

38 – Controle Divino:

"O deus passa o controle de tanto o seu paraíso quanto o seu inferno para o proprietário"

39 – Reza:

"O proprietário obriga um ser a ajoelhar e rezar para o deus, assim a energia do rezante é transferida para o deus enquanto este ser reza"

40 – Modificação Divina:

"Um objeto comum é envolvido pela aura do paraíso do deus e assim ele passa a ter uma ligação fraca com o paraíso"

41 – Força Interior:

"O deus faz um ser liberar uma força interior desconhecida até mesmo por ele próprio, assim ele pode realizar algo antes impossível para ele"