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

Conjurativa

A Terra não é o centro do Universo, nem a magia, seres e coisas podem ser invocados com estas magias.

Você perceberá que se a sua mente ultrapassar as barreiras da realidade o impossível se tornará real, tudo pode lhe pertencer, tudo pode ser criado.

01 – Conjuração Elemental:

"Pode-se conjurar um elemental capaz de controlar o seu elemento, conjuração permanente"

02 – Invocar Criatura:

"O proprietário pode invocar qualquer criatura, mas ela não pode ser dotada de poderes mágicos, invocação permanente"

03 – Arma Mágica:

"Uma arma mágica é invocada, ela só pode ser usada para ataque"

04 – Armadura Mágica:

"Uma armadura, ou pedaço de armadura, é invocada, ela só pode ser usada para defesa"

05 – Conjurar Alma:

"Uma alma completa é conjurada, ela é permanente"

06 – Efeito:

"Algum tipo de efeito pode ser criado"

07 – Extensão Corporal:

"O corpo do proprietário é estendido arcanamente de modo que ele possa controlar os objetos em volta dele"

08 – Conjuração Impossível:

"Se cria, por um breve período de tempo, algo que não se poderia conjurar em condições normais"

09 – Mutualismo:

"O proprietário invoca algo para ele, e essa mesma coisa para o outro proprietário"

10 – Modificação Ambiental:

"Os objetos ao redor do proprietário podem ser utilizados para se invocar algo com características parecidas"

11 – Reatividade Criada:

"Alguma substancia química ou átomo pode ser criado de modo que ele reaja com alguma coisa"

12 – Conjurar Presente:

"Um presente é conjurado e dado ao outro proprietário em nome do conjurador"

13 – Criação da Sorte:

"Algo imprevisível é criado, algo que não tem nada a ver com a situação atual ou com a vontade do proprietário"

14 – Objeto Imprevisível:

"Uma coisa é criada, porém a sua funcionalidade muda drasticamente e imprevisivelmente sempre que um feitiço é usado"

15 – Aniquilismo:

"Algo deixa de existir por um breve período de tempo"

16 – Invocação Negativa:

"Uma criatura deixa de existir por um breve período de tempo"

17 – Conjuração Parcial:

"O proprietário pode conjurar uma extensão para uma coisa"

18 – Criação Dupla:

"Pode se criar duas coisas em locais diferentes, contando que elas se influenciem"

19 – Criação de Luz:

"Luz pode ser criada"

20 – Criação e Trevas:

"Trevas ,que engolem luminosidade, podem ser criadas"

21 – Conjurar Vida:

"O necessário para a sustentabilidade de seres vivos é criado"

22 – Sobremente:

"Uma mente extremamente inteligente é criada"

23 – Objeto Incrível:

"Um objeto com uma propriedade especial é criado, ele não pode atacar nem defender"

24 – Criação Múltipla:

"O proprietário pode criar inúmeras coisas comuns"

25 – Máquina Conjurada:

"Uma máquina em funcionamento é criada, ela é permanente"

26 – Estudo:

"O proprietário pode criar conhecimento, fazendo com que um ser possa aprender algo"

27 – Valor:

"Um objeto tem o seu valor aumentado"

28 – Cultura:

"Alguma tradição cultural é criada"

29 – Arte:

"O proprietário cria algum tipo de obra artística"

30 – Tempo:

"O proprietário cria um pouco de tempo"

31 – Espaço:

"Um pouco de espaço é criado"

32 – Objetivo:

"O proprietário escolhe um objetivo de vida para um ser"

33 – Objeto de Cobiça:

"Um objeto muito cobiçado por um ser ou proprietário é criado"

34 – O Maior Medo:

"O maior medo de um ser ou proprietário é criado, permanentemente"

35 – Globo Privado:

"O proprietário cria um globo em que dentro dele o proprietário pode escolher as regras físicas"

36 – Criação Instável:

"Algo instável é conjurado, este objeto pode se adaptar parcialmente à situação"