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

Material

A magia está em todo lugar e em todas as coisas, ao controlar a magia se controla a essência dos objetos.

Você perceberá que magia é tudo e que tudo é magia, nada tem de ser o que parece.

01 – Controle Solar:

"O proprietário pode controlar o Sol"

02 – Controle Lunar:

"O proprietário pode controlar a Lua"

03 – Transmutar Arma:

"O proprietário consegue transformar uma arma em outro tipo de arma"

04 – Tomar Sobre:

"O proprietário pode controlar uma criatura"

05 – Descrição:

"O proprietário pode manipular um objeto"

06 – Reação Violenta:

"O ar pode ser modificado e assim ser usado para se transformar em algum objeto"

07 – Modificação Corporal:

"O proprietário pode modificar uma parte de seu corpo, mudança permanente"

08 – Geneticismo:

"O proprietário sofre uma mudança profunda que altera seu DNA, mudança permanente"

09 – Ilusão Física:

"Uma ilusão de algo é criado"

10 – Alucinação:

"O poder de criar ilusões é elevado quase ao máximo e assim uma alucinação é produzida fazendo com que toda a área onde estão os proprietários seja escondida pela alucinação, ela é tão forte que até o proprietário que a criou acaba caindo nela"

11 – Brecha Temporal:

"Pode se fazer um objeto voltar, ou avançar um pouco no tempo. Funciona apenas para viajar poucos segundos no tempo, viajem permanente"

12 – Previsão:

"Pode se prever o futuro de um objeto"

13 – Análise:

"O proprietário analisa o ambiente"

14 – Distração:

"Uma pequena distração é criada e assim o proprietário inimigo ou algum ser se distrai durante um pequeno tempo"

15 – Sensitivo:

"O proprietário pode mudar a sensação produzida por algo"

16 – Inversão de Polaridade:

"Um objeto têm as suas propriedades e características totalmente invertidas"

17 – Controle Asteral:

"Um asteroide pode ser modificado pelo proprietário"

18 – Eterealidade:

"Uma coisa passa a ser etérea, permanente"

19 – Quebra Temporal:

"O proprietário pode mudar algo de lugar instantaneamente"

20 – Paradoxal:

"Uma mudança numa coisa pode levar a um paradoxo, todas as múltiplas possibilidades desse paradoxo acontecem"

21 – Vida:

"O proprietário pode dar vida a um objeto inanimado, permanentemente"

22 – Morte:

"O proprietário pode matar ,temporariamente, algum ser vivo"

23 – Intenção:

"Um pensamento forte pode ser inserido na mente de um ser ou proprietário"

24 – Permutação Imperfeita:

"Um objeto pode se transformar em algo que pode pertencer a um mesmo grupo que ele"

25 – Conservação de Energia:

"A energia contida em um objeto pode ser conservada"

26 – Mudança Energética:

"A energia Contida em um objeto pode ter o seu tipo mudado"

27 – Criação de Poção:

"Um líquido pode ser mudado para que ele tenha certas substancias dissolvidas"

28 – Alquimia:

"O proprietário pode transformar o material de um objeto em outro material, sem alterar a forma"

29 – Massa é Energia:

"Qualquer coisa que tem massa pode se tornar energia"

30 – Energia é Massa:

"Qualquer energia pode se tornar uma coisa com massa"

31 – Armadilha:

"Uma coisa se transforma em outra como resultado de uma armadilha"

32 – Ausência de Magia:

"A magia em alguma coisa é anulada"

33 – Retroanálise:

"O proprietário analisa minuciosamente o passado de um objeto"

34 – Espada Forjada:

"Uma espada é feita de algum objeto"

35 – Homúnculos:

"Algo se transforma temporariamente em uma alma"

36 – Finalidade:

"O proprietário pode mudar a finalidade de um objeto"