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

Dimensional

As fundações deste mundo, como o espaço e o tempo podem ser modificados, portais para outras dimensões podem ser abertos com estas magias.
Você perceberá que o mundo vê é apenas uma fração infinita da realidade, não existem limites.

01 – Portal para o Vácuo:

"Um portal para o vácuo é aberto e ele pode sugar objetos para dentro"

02 – Portal de Volta:

"A conexão do Vácuo com um espaço é feita. Nesse espaço pode-se trazer de volta qualquer objeto que fora enviado para o Vácuo"

03 – Interdimensionalidade:

Os proprietários vão para uma dimensão paralela que é bem parecida com esta, mas com uma leve diferença"

04 – Dobra Temporal:

"Sendo o tempo um tipo de dimensão ele pode ser um pouco alternado, mas volta ao que deveria estar se esta magia não tivesse sido usada"

05 – Convenção de Espaço:

"Devido à manipulação da "Quarta dimensão espacial", as outras três também são alternadas consequentemente"

06 – Monstro Dimensional:

"Um monstro é invocado de outra dimensão, porém ele é instável e pode atacar ambos proprietários"

07 – Prisão Hexagonal:

"Um grande hexágono é feito em volta dos proprietários, dentro deste hexágono uma propriedade de outra dimensão acontece"

08 – Paradoxo:

"O proprietário pode trazer de outra dimensão uma coisa que não precisa seguir alguma regra básica desta dimensão. Esta coisa é permanente"

09 – Espaço Quebrado:

"O proprietário pode fazer uma coisa mudar de posição instantaneamente"

10 – Buraco de minhoca:

"Uma criatura ou proprietário pode mudar de posição instantaneamente"

11 – Mudança de Fase:

"O proprietário pode ficar alguns segundos em uma outra dimensão, porém não pode trazer nada dela"

12 – Morte Dimensional:

"Uma versão de um proprietário que vive em outra dimensão é morta, assim enfraquecendo ou afetando levemente este proprietário"

13 – Orbe de Ruptura:

"O proprietário lança um orbe capaz de modificar as leis básicas desta dimensão e adicionar leis de outras dimensões no local onde o orbe encostou"

14 – P.G. Dimensional:

"Um portal ligando para outra dimensão é aberto, dentro deste portal outro é aberto, e assim sucessivamente. Quando uma coisa entra no portal ela se perde transitando em diversas dimensões, porém uma hora ou outra ela volta à dimensão que ela estava quando entrou"

15 – Fusão de Brechas:

"Dois locais, em dimensões distintas, tem suas posições trocadas entre si"

16 – Visão Real:

"Uma pequena janela para esta mesma dimensão é aberta e com ela é possível ver qualquer lugar do universo e sem distorções"

17 – Cubo Infinito:

"Cinco portais são abertos em volta dos proprietários prendendo eles entre os portais, cada portal sai no seu portal oposto, o portal de cima sai nele mesmo"

18 – Bug Temporal:

"Uma ação acontece outra vês, como se ela tivesse acontecido duas vezes"

19 – Cópia Distorcida:

"Uma versão de outra dimensão de uma coisa ou ser é trazida para esta dimensão"

20 – Automudança Dimensional:

"O proprietário pode dar, ou tirar, de seu corpo uma característica ou propriedade de outra dimensão"

21 – Mini Portal Modificador:

"Um portal é aberto e o que entra nele sai com alguma propriedade a mais, de outra dimensão"

22 – Bolsa Infinita:

"Uma coisa que se assemelhe a qualquer compartimento pode armazenar qualquer coisa que conseguir entrar dentro dele, quantas coisas o proprietário quiser"

23 – Tempo:

"O Tempo do ambiente pode ser adiantado ou atrasado pelo proprietário"

24 – Distopia:

"Vários portais simultaneamente são abertos e assim as três dimensões espaciais são alteradas constantemente"

25 – Volta:

"O proprietário consegue-se conectar ao "Além" e assim trazer alguém de volta à vida"

26 – Ida:

"Ao se conectar ao "Além" o proprietário pode mandar algum ser para lá"

27 – Improbabilidade:

"O proprietário trás uma coisa de outra dimensão, porém não se sabe se isto existe ou não"

28 – Dimensão Paralela:

"O proprietário anula, em uma coisa, uma dimensão"

29 – Reestar:

"Um objeto volta a um estado em que ele estava anteriormente"

30 – Dimensão Espelho:

"Um grande portal é feito e nele ocorre tudo oposto ao que ocorre nesta dimensão"

31 – Explosão:

"Um portal é explodido e assim as propriedades da outra dimensão a que ele ligava passam a existir em uma área em volta da explosão"