



MAGIA

Emile Durkheim [Apud: Boudon, R. Tratado de Sociologia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1995, pp. 536-540] fornece um bom ponto de vista para se conceituar magia quando demonstra com sua proposta de continuidade entre pensamento mágico e científico que ambos as formas de pensamento seguem as mesmas regras tradicionais, se fundamentando para isso na sociologia do conhecimento. Sua Teoria da Magia nos permite perceber que as práticas mágicas não se encontram distribuídas uniformemente pelas sociedades “primitivas”, bem como compreender porque ainda hoje ciência e magia coabitam tão facilmente. Seguindo esta linha de raciocínio, a teoria implica que a ruptura entre magia e ciência jamais foi consumada, havendo desde sempre interpenetração entre crenças “mágicas” e crenças objetivamente fundamentadas.

Da mesma maneira que outras atividades humanas pressupõem técnicas, as atividades do cotidiano nas sociedades tradicionais pressupõem técnicas extraídas não apenas da experiência, mas do corpus do saber que as doutrinas religiosas representam. A hipótese de Durkheim é, portanto, a de que essas doutrinas representam nas sociedades tradicionais o papel da ciência em nossas sociedades, ou seja, as fontes nas quais se fundamentam as técnicas das diferentes atividades.

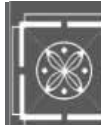
Como então legitimar um conjunto de saberes que não se fundamenta na metodologia experimental que caracteriza a ciência? Durkheim sugere que a crença na magia pode ser análoga à crença em relações de causa e efeito que são muito difíceis de demonstrar, e que também ocorrem na ciência, levando-se em consideração que, muitas vezes, a realidade sugere relações de causalidade que parecem lógicas, mas são falsas. Por exemplo, a convicção, atualmente difundida, de que a poluição industrial teria incidência sobre o clima não é diferente da crença em rituais destinados a propiciar a chuva, os quais são realizados na época em que as colheitas têm necessidade de chuva e, por conseguinte, em que há mais possibilidades de chover. Em ambos os casos, a demonstração (ou a refutação) da relação causal é objetivamente difícil.

Partindo desta teoria, vamos considerar a Magia como um conjunto de saberes fundamentado na religião e na superstição que pressupõe relações de causa e efeito não demonstráveis. A falsidade ou veracidade destas relações dependerá da crença ou não, nelas, de cada pessoa.

Observando-se a literatura e manifestações culturais que envolvem misticismo, pode-se sugerir que a magia costuma se manifestar através de diferentes canais que dependem da inserção cultural. Em geral, o senso comum ocidental identifica três formas ou canais de realização de magia: feitiçaria, fé e paranormalidade. A feitiçaria seria uma série de conhecimentos aprendidos e dependentes de rituais e/ou fetiches; a fé seria uma crença absoluta numa divindade capaz de conferir ao crente a capacidade de realizar milagres; e a paranormalidade seria um ou mais poderes sobrenaturais inatos, de difícil controle, independentes de crenças ou rituais.

Seja qual for o canal, os tipos de efeitos possíveis listados na literatura são bastante similares sendo variáveis as técnicas e métodos de realização. Ao que parece, a feitiçaria é de realização mais complicada e elaborada, exigindo materiais exóticos e estudos teóricos; entretanto, diferentemente dos poderes e milagres “inatos” ou “escolhidos”, é acessível a qualquer um que acredite e se dedique a aprender.

Estes efeitos mágicos se constituem nas alterações da realidade que são consideradas, segundo Richard Kieckhefer [Magic in the Middle Ages. New York: Cambridge University Press, 1989, pp. 8-17], as virtudes ocultas da natureza, as quais, para serem expostas e utilizadas, dependem ou de componentes materiais (talismãs, amuletos, patuás, etc) ou de componentes ritualísticos (rezas, simpatias, conjunções astrais, etc) ou de ambos. São estes que componentes caracterizam os diferentes feitiços, milagres, poderes etc.



A Magia é então definida neste sistema como possuindo regras próprias baseadas nos seguintes parâmetros: ter a Habilidade Magia nos níveis de aprendizado pertinentes para ser usada nos três tipos de situação (Superação, Interação e Introspecção), cuja soma equivale aos pontos de Poder Mágico (energia, chi, prana, axé etc.) possuídos pela personagem, os quais devem ser gastos para que o Efeito Mágico pretendido possa acontecer; adquirir Conhecimentos que aqui se constituem nos Efeitos Mágicos.

Competência Mágica

Segue a mesma lógica de funcionamento das outras competências, ou seja, cada perfil tem uma pontuação mínima em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação que corresponde à competência. É com esta pontuação mais o resultado do rolamento dos dados de 6 lados (D6) ou de uma carta numeral que você vai usar os Efeitos Mágicos, conforme a situação, comparando o resultado obtido contra uma dificuldade ou a defesa. A pontuação total em cada um dos perfis é de 5 pontos que é o total inicial de pontos de Poder Mágico. Este total aumenta conforme a personagem se torna Experiente e depois Perita, além disso, se podem usar pontos de experiência para comprar PM. Veja os exemplos a seguir:

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	PM
Habilidade Magia	ponto de competência	ponto de competência	ponto de competência	soma dos pontos de competência

Exemplo de uma personagem Habilitada de perfil Altruísta Cooperativo:

Tipo de situação	superação	interação	introspecção	Pontos de Poder Mágico (PM)
Habilidade Magia	1	3	1	5

Exemplo de uma personagem Experiente de perfil Hedonista Competitivo:

Tipo de situação	superação	interação	introspecção	Pontos de Poder Mágico (PM)
Habilidade Magia	4	2	1	9

Exemplo de uma personagem Perita de perfil Investigativo Rebelde:

Tipo de situação	superação	interação	introspecção	Pontos de Poder Mágico (PM)
Habilidade Magia	2	1	6	11

Exemplo de uma personagem Perita de perfil Marcial Isolacionista:

Tipo de situação	superação	interação	introspecção	Pontos de Poder Mágico (PM)
Habilidade Magia	6	3	5	14

Conceito

O próximo passo é definir a forma por meio da qual a personagem realiza seus efeitos: fé, feitiçaria ou paranormalidade. Esta definição, que depende das circunstâncias como a magia é tratada no cenário, depende do CONCEITO da Personagem. Deste modo, o Conceito determina qual Conhecimento é necessário para o desenvolvimento dos efeitos.

Personagens que realizam milagres relacionados a alguma crença religiosa devem observar os preceitos e dogmas da religião escolhida, caso contrário podem ser penalizados pela/o Mestre com a suspensão das suas virtudes ocultas. Tal conhecimento é expresso pelo CONHECIMENTO RELIGIÃO. Em compensação, em seguindo as exigências religiosas determinadas, seus efeitos podem ser realizados de forma simples e imediata, sem a necessidade de componentes materiais ou rituais complicados.

Personagens dotadas de poderes ditos paranormais costumam não ter muito controle sobre suas manifestações. Neste caso, é necessário um consenso entre mestre e interator sobre como estes poderes se manifestam: sob estresse, em situações de perigo, junto ou após uma atividade específica (poderes que se manifestam somente durante o sono, ou após a realização de uma obra de arte, durante ou depois de uma relação sexual, ao se autoflagelar, somente ao pôr-do-sol etc.). Qualquer que seja a condição, a realização do efeito também é imediata e só depende da tal condição. Este caso também se aplica a seres sobrenaturais, cujos poderes são ligados a alguma manifestação específica (por exemplo, o canto hipnótico de uma sereia).

Aqueles que optarem pela feitiçaria precisam apenas obter os componentes materiais e realizar os rituais necessários, tal e qual receitas culinárias. Para tanto, precisam entrar em contato com tais receitas e memorizá-las ou registrá-las. Este contato pode ser expresso pelo CONHECIMENTO OCULTISMO.

O aumento do nível de conhecimento nos efeitos, neste caso, simboliza também a intimidade com suas receitas, que pode chegar ao nível de criação de novas receitas. O/A mestre pode exigir que um/a feiticeiro/a relate seus rituais e suas receitas e mantenha um controle da disponibilidade dos materiais e condições necessários para sua realização. Além disto, tais receitas requerem um tempo de preparo de acordo com o nível de intensidade (veja tabela de efeitos a seguir). É interessante que os interatores desenvolvam e enviem receitas, poderes, restrições religiosas etc para ampliar os cenários.

Algumas referências históricas podem ser utilizadas como especializações da competência Ocultismo e representar um conjunto de efeitos mágicos. Segundo Francis Barrett [Magus: Tratado Completo de Alquimia e Filosofia Oculta. São Paulo: Mercury, (1801) 1994], a Magia Astral utilizada por estudiosos das ciências ocultas, se utiliza de talismãs, com influência da Astrologia e da magia árabe e judaica, assim como elementos de paganismo e do próprio cristianismo. Através da magia astral se fazia a Necromancia, ou adivinhação pelos mortos, conjuração de espíritos e ilusões (efeitos Conjuração e Ilusão). Na Idade Média, esta era uma prática considerada “demoníaca”, estudada e praticada em



segredo por membros do clero e da aristocracia. Nestes grupos surgiu também a prática da Alquimia, trazida do oriente pelos cruzados (efeitos Transmutação e Psicocinese).

A Magia Natural era a ferramenta mais utilizada por curandeiros e parteiras da Antigüidade e valia-se com freqüência de amuletos. A distinção entre médicos e cirurgiões tornou-se mais evidente a partir do período medieval. Até então, os termos eram quase sinônimos, mas quando a medicina passou a ser estudo universitário, o trabalho “sujo” da cirurgia permaneceu fora do currículo. Nasce, assim, uma nítida distinção entre o médico, um intelectual com formação universitária e científica - ainda que alguns utilizassem Astrologia - e o barbeiro-cirurgião, responsável não só pela barbearia, mas também pela cirurgia - sangrias em geral - e pela medicina “mágica”, utilizando com freqüência ervas e animais junto com encantamentos, rezas, bênçãos e exorcismos. Esta referência, tendo sobrevivido aos períodos de Inquisição e “caça às bruxas”, permanece até os dias atuais, diluída entre as práticas de rezadeiras e benzedeiras e de medicina popular (efeitos Empatia, Esconjuração, Vitalidade e Sincronicidade).

Algumas práticas mágicas como a Astrologia, a Cabala, a Quiromancia e o Tarot, entre outras, ainda são amplamente utilizadas e respeitadas neste campo de saber. São principalmente aplicadas para autoconhecimento e previsões de destino ou futuro (efeitos Cognição e Sincronicidade). Estas práticas se utilizam de inscrições e/ou objetos, mas não necessariamente mágicos. Para conhecer mais, consulte os links e a bibliografia disponíveis. Os interatores também podem contribuir, enviando sugestões de links e bibliografia.

EFEITOS MÁGICOS

Os efeitos mágicos são os conhecimentos usados por meio da Competência Mágica. Portanto, o nível de Competência Mágica determina quão bem o/a usuário/a realiza um Efeito e seus parâmetros específicos, indicados na tabela abaixo.

Os níveis também se referem às variadas intensidades com que cada efeito mágico pode ser realizado. Isto implica diferentes resultados e abrangências a cada nível. Assim, dentro de cada efeito, podem ser obtidos resultados em níveis de intensidade diferentes até o nível de aprendizado máximo da competência mágica. Vejamos o caso da personagem de perfil altruísta cooperativo:

Ela terá 5 pontos de poder mágico e 3 efeitos mágicos no nível máximo de competência (Magia em Superação 1; em Interação 3; e em Introspecção 1), que é 3, Habilitado.

Uma vez escolhidos os efeitos, esta personagem poderá realizar cada um deles nos três níveis de intensidade até seu máximo (Habilitado), gastando tantos pontos de poder mágico quantos forem requeridos para cada nível, e obtendo seus respectivos resultados e abrangências, segundo a tabela:

Nível	HaBiLiTado	eXPerienTe	PeRiTo
Dificuldade	6 a 9	10 a 12	13 e 15
Custo de PM	3 pontos	6 pontos	12 pontos
Duração	resultado em rodadas	resultado em horas	resultado em semanas
Alvos	1	resultado	à escolha
Preparo*	imediatO	1 hora	24 horas

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. O alcance dos efeitos é medido pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário. Vejamos um exemplo:

A personagem altruísta cooperativa possui um total de 12 PM e quer fazer um feitiço de Empatia em uma situação de Interação no nível Habilitado. A dificuldade para esse nível é de 6 a 9 e a Mestre determina que no caso a dificuldade é 8. Nossa personagem gasta os 3PM necessários para o feitiço e faz o teste: ela tem 3 em interação e rolando dois dados obtém 2 e 4, perfazendo um total de 9 (3+2+4). Como a dificuldade era 8, ela foi bem sucedida e o seu feitiço tem um alcance de 21 metros (12 + 9). Se ela desejasse um alcance maior teria de gastar mais PM a razão de 1 PM por metro (para efeitos de longa distância veja Níveis de Aprendizado Avançado – Efeitos Combinados)

Personagens Experientes podem realizar um efeito tanto em intensidade habilitada quanto experiente gastando os pontos de poder mágico pertinentes. Personagens Peritas podem, do mesmo modo, realizar um efeito nos três níveis.

A seguir, uma LISTA DE EFEITOS MÁGICOS coletados em diferentes fontes referenciais, que pode ser ampliada e discutida pelos interatores, e as maneiras de resistir (competência do alvo, segundo a situação determinada pelo/a Mestre, mais habilidades e conhecimentos pertinentes).

Cognição: teste relativo à dificuldade do nível; clarividência, clariaudiência, presságios, sonhos, etc, do presente, passado ou futuro; distância física e temporal aumentam a dificuldade.

Conjuração: teste comparativo com competência do alvo; constitui-se da invocação de espíritos e troca de favores, permitindo ao usuário chegar aos outros efeitos através do espírito invocado. As exigências dos espíritos são as mais variadas e podem ficar a critério da/o Mestre. Permite ainda a incorporação e materialização de entidades não-carnais.

Empatia: teste comparativo com competência do alvo; manipulação mental, desde a detecção de pensamentos, sentimentos e emoções até comunicação mental direta e projeção empática, por auto-sugestão; nos níveis mais altos, permite alteração de padrões mentais, como programação de memórias, traumas, repressões e desejos.

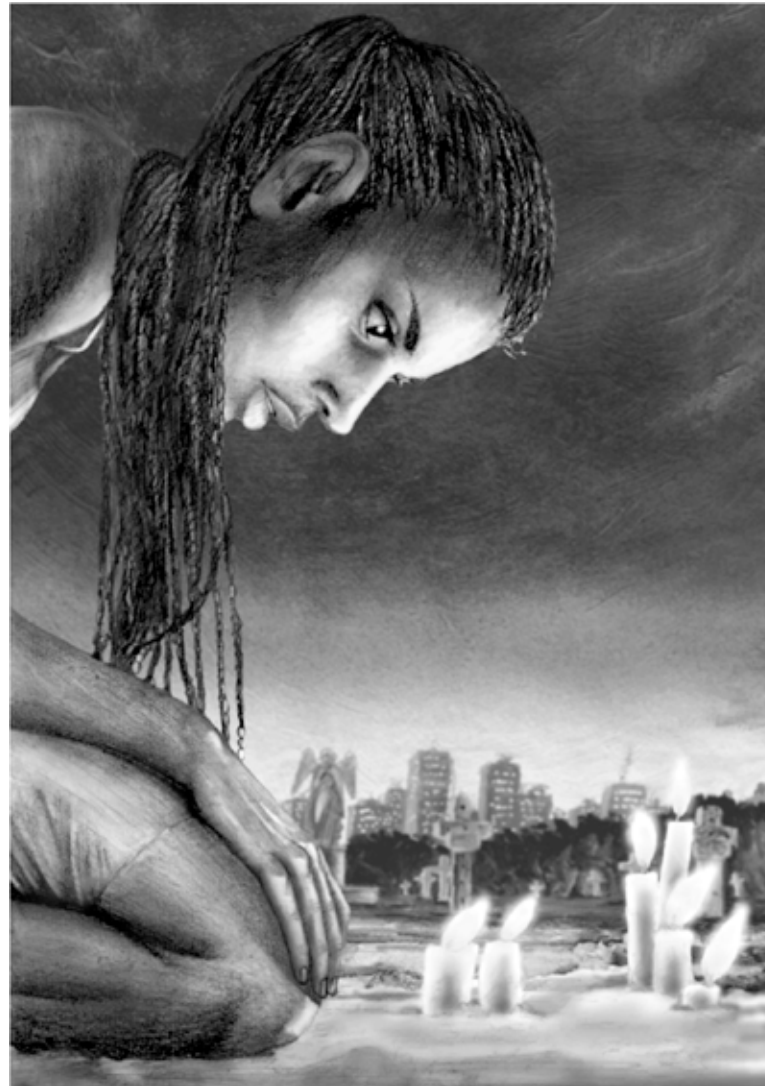
Esconjuração: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; remoção de feitiços e escondjuração de entidades e possessões não-carnais; necessita contato direto.

Ilusão: teste comparativo com competência do alvo; manipulação sensorial fisiológica, incluindo ilusões sensitivas e alucinações.

Projeção Astral: teste relativo à dificuldade do nível; capacidade de sair do corpo na forma astral, desde a simples visão do plano astral até a viagem astral; o corpo físico fica inconsciente, e o corpo astral não

Testes de Efeitos Mágicos

A resolução de ações mágicas é a mesma das habilidades e conhecimentos, podendo ser testes comparativos e/ou relativos, de acordo com o efeito. Para realizar um efeito mágico, além do teste, o usuário precisa gastar seu poder mágico e recuperá-lo depois. Pode acontecer de o/a Mestre exigirem gastos permanentes de pontos, dependendo da intensidade do efeito e dos resultados desejados.



pode agir diretamente no plano físico, apesar de poder se comunicar.
Psicocinese: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; manipulação de energia cinética, ou de ação, desde a simples detecção de movimentos até levitação e teletransporte.

Sincronicidade: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de coincidências; proteção mística contra magia, possessão, e em níveis mais elevados, contra danos físicos. Funciona em níveis sutis, geralmente de forma coincidental, ou seja, evitando situações perigosas. Em termos de sistema, significa que um ataque inevitável direcionado ao usuário precisa ter um resultado superior ao obtido pelo usuário ao fazer a proteção. Os objetivos do efeito devem ser claros e específicos e devem estar de acordo com o que cada Nível permitir. Inclui também manipulação de destino, baseada em auto-sugestão, como maldições ou bênçãos, pragas, maus-olhados etc. Quanto mais discrepante o efeito for do contexto, maior a dificuldade.

Transmutação: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de matéria inanimada e energias, desde a forma até a composição química e propriedades físicas; inclui a manipulação dos quatro elementos alquímicos (fogo, terra, água e ar).

Vitalidade: teste comparativo com competência do alvo ou relativo à dificuldade do nível; alteração de matéria animada, humana, vegetal ou animal, incluindo mudar de forma, curar ou provocar doenças, intoxicações, ferimentos, etc, desde a diagnose até cura completa ou morte; a gravidade do problema de saúde aumenta a dificuldade.

OBS.: Muitas vezes, o "alvo" pode ser o próprio usuário; neste caso, considera-se que a dificuldade é a do nível em que será realizado o efeito.

Os efeitos se manifestam em diferentes receitas de feitiçaria e poderes divinos, sobrenaturais, paranormais, de acordo com o cenário e o Conceito de personagem escolhido. Para ter acesso a receitas, é preciso ter acesso direto à compilação ou à livros de magia pessoais e seus respectivos autores. Para poderes, é necessário ter algum mestre, religião, ser sobrenatural, etc, como responsável pela aprendizagem. Para realizar os efeitos, é preciso ter consigo os componentes materiais requeridos. Nos casos de gestos ou palavras, é preciso que o usuário seja ou esteja capaz de executar tais atos. Cada cenário tem suas receitas e poderes próprios detalhados nos seus respectivos BARALHOS DE AÇÕES.





RECUPERAÇÃO DE PODER MÁGICO

Faz-se através de rituais ou meditação, em intervalos mínimos de 24 horas. Em ambos os casos, o número de pontos de poder mágico recuperado é diretamente proporcional ao número de horas despendidas no processo, na razão de 1, 2 ou 3 pontos para 1 hora, de acordo com o nível de conhecimento na competência mágica. As horas despendidas são definidas pelo resultado do teste dos conhecimentos Meditação (paranormalidade), Religião (fé) ou Ocultismo (feitiçaria) com a competência em magia.

Exemplo:

Uma personagem experiente teve um resultado fácil (6) no seu teste; isto quer dizer que ela vai conseguir realizar o ritual por 6 horas, à razão de 2 pontos por hora (pontuação do seu nível), recuperando um total de 12 pontos de poder mágico.

Além destes processos, existe a recuperação natural de poder mágico, que é de 1 ponto por hora de descanso.

NÍVEIS DE APRENDIZADO AVANÇADOS

Ao atingir determinados níveis de aprendizado na competência mágica, o/a usuário/a pode obter resultados mais potentes e complexos, bem como fazer objetos mágicos, por meio da combinação de efeitos.

EFEITOS COMBINADOS

Ao atingir o Nível Experiente num efeito, quando se espera que o/a usuário/a seja capaz de alterar aquilo que aprendeu, desenvolvendo novas abordagens, passa a ser permitido combinar efeitos mágicos para obtenção de um resultado muito complexo. A combinação pode ser feita de duas maneiras:

- 1.gasta-se apenas os pontos de poder mágico relativos à média entre os custos dos níveis de intensidade desejados; entretanto, são necessários vários testes, um para cada efeito; se houver falha em qualquer um dos testes, o resultado não foi atingido, apesar do gasto dos pontos de poder mágico;
- 2.ou gasta-se os pontos de poder mágico relativos à soma dos custos dos níveis de intensidade desejados; entretanto, é necessário um único teste, para o efeito de nível de aprendizado mais alto.

Exemplo:

Uma feiticeira deseja combinar feitiços dos efeitos Conjuração e Vitalidade, nos níveis de intensidade experiente e habilitado. Se ela optar pela primeira forma de combinação, deverá gastar apenas 5 pontos de poder mágico (custo 6 para experiente mais custo 3 para habilitado, dividido por dois = 4,5, arredondado), mas fazer dois testes contra as respectivas dificuldades de cada nível de intensidade. Se optar pela segunda forma de combinação, deverá gastar a soma dos custos, que é igual a 9 pontos de poder mágico, mas só precisará testar contra a dificuldade do nível mais alto (no caso, experiente).

Também a partir do Nível Experiente passa a ser possível tornar permanente um resultado mágico. Para isso, é preciso que os gastos de poder mágico pertinentes ao nível de intensidade desejada no efeito também sejam permanentes. Isto implica que tais pontos de poder mágico não são recuperáveis nem por descanso, nem por meditação, nem por magia. Só é possível repor tal perda através gastando-se tantos pontos de experiência quanto o nível desejado vezes 3.

Retomando o exemplo anterior, se a feiticeira optar pela segunda opção de combinação e quiser tornar o resultado permanente, deverá gastar os 9 pontos definitivamente. Para recuperá-los, precisa gastar $9 \times 3 = 27$ pontos de experiência.

Ao atingir o Nível Perito num efeito, quando se espera que o usuário seja capaz de prever situações, é possível realizá-lo à distância, em alvos fora do alcance ou que se manifeste no futuro. Por exemplo, pode-se apoderar de um objeto íntimo de alguém e fazer o efeito sobre o objeto, obtendo-se o resultado sobre este alguém (continua sendo um teste comparativo contra a defesa do alvo). Também se pode planejar para que tal efeito somente venha a se manifestar depois de algum tempo, especificado pelo usuário em horas, dias, semanas, meses ou anos, quando o alvo estiver, por exemplo, em alto mar e não puder fazer nada a respeito. Neste caso, dificuldade é a do nível Perito, independentemente da intensidade desejada. Ou seja: a feiticeira quer que um efeito se manifeste na intensidade experiente somente daqui a dois meses após a realização; em vez de gastar os pontos e testar contra a dificuldade da intensidade experiente, ela gasta os pontos e testa contra a dificuldade do nível de aprendizado perito (12 pontos, muito difícil).

OBJETOS MÁGICOS

Talismãs (a inscrição sobre o objeto/corpo ativa o efeito mágico) e amuletos (o próprio objeto ativa o efeito mágico) são exemplos de objetos mágicos autônomos, ou seja, com poder mágico próprio, que podem ser utilizados por qualquer um que saiba como utilizá-los.

Para fazer objetos mágicos, primeiro, obviamente, é preciso construir o objeto (por exemplo, testando-se conhecimentos como Artes Visuais, Caligrafia, Tatuagem ou Trabalhos manuais). Para enfeitiçá-lo, testa-se o efeito pertinente contra a dificuldade relativa ao nível de conhecimento que se quer no objeto (ou a que a/o Mestre determinar). Pode-se ainda combinar efeitos no objeto, conforme explicitado nos Níveis Avançados. Para que o objeto seja permanentemente mágico, é necessário empenhar pontos permanentes de poder mágico, conforme explicitado nos Níveis Avançados.

Caso contrário, o efeito mágico durará tanto quanto o resultado do teste (veja a tabela de intensidade).

Uma vez pronto, o objeto conterà tantos pontos de poder mágico quantos forem gastos na sua elaboração. O objeto será capaz de realizar o efeito mágico no nível de conhecimento testado quando da sua confecção, ou nos níveis abaixo deste. O objeto recuperará os pontos gastos na mesma proporção do nível do efeito que contém, por hora de ritual ou 1 ponto por hora em que ficar sem uso.

Exemplo: um feiticeiro fez uma inscrição sobre um objeto testando primeiro sua habilidade Caligrafia contra uma dificuldade imposta pelo

Mestre e depois testando seu nível no efeito Empatia, ativando nele um feitiço deste efeito no nível Perito. Como queria que fosse permanente, o feiticeiro precisava gastar definitivamente pelo menos 12 PM, custo referente a este nível. Ele optou por gastar permanentemente 15 PM. Terminado, o talismã é capaz de realizar o feitiço no nível máximo de perito, que lhe custará 12 pontos de poder mágico. O feiticeiro que fez o talismã tinha um total de 40 pontos de poder mágico, mas só gastou 15 pontos para definir sua potência. Assim, o talismã dispõe de 15 pontos para realizar o efeito que contém, podendo, por exemplo, realizá-

lo no nível máximo, gastando 12 pontos e no nível mínimo (habilitado), gastando mais 3 pontos.

A partir daí, precisa recuperar os pontos, o que neste caso acontecerá se ficar 15 horas sem uso ou à razão de pontos por hora se for feito um ritual (veja Recuperação de Poder Mágico), de acordo com o nível da competência magia. Para utilizá-lo, o usuário procede como se usasse o efeito diretamente, com as mesmas regras deste, porém sem gastar seu (do usuário) poder mágico, gastando, sim, o poder mágico do objeto. Isso indica que outros também podem usar um objeto enfeitiçado, desde que saibam como fazê-lo e, principalmente, como proceder para que o objeto recupere os pontos gastos (por exemplo, testando o conhecimento Ocultismo). Esses detalhes ficam a critério da imaginação da/o Mestre e dos interatores.

Gasto de Experiência

Todas as personagens Habilitadas começam com 5 PM, que é a soma dos valores numéricos da Competência Mágica nas três situações. Cada vez que um desses valores for aumentado com Pontos de Experiência (XP), automaticamente aumentam os PM. Caso queira aumentar os PM sem aumentar a competência, o/a jogador/a pode gastar tantos XP quanto o valor desejado de PM (de 5 para 6 PM demanda 6 XP). Quando a competência chegar a 6 nas três situações e os pontos de PM a 18, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada passo até o valor desejado (por exemplo de 18 para 20: $18 + 19 + 20 = 39$ XP). Exceção: como visto quando PM são gastos permanentemente a sua recuperação se dá ao triplo do valor despendido em XP. Portanto, quem gastou permanentemente 3 PM precisará de 9 XP para recuperá-los. Todos também começam com 1 Efeito Mágico, ou de acordo com o Conceito. Quando chegar a Experiente (4 ou 5) em um dos valores numéricos, o/a jogador/a pode escolher mais 3; quando chegar a Perito (6), mais 6.

