

Novos Feitiços

Seu mago já aprendeu todos os feitiços do *Dungeoneer* e *Blacksand!*? Temos a seguir uma lista com novos feitiços para os magos de Titan. Primeiro, segue-se uma lista com o nome e custo de cada feitiço e depois temos a descrição de cada um detalhadamente. **Obs:** alguns destes feitiços foram baseados em regras opcionais criadas por mim e pelo Mário. Em caso de dúvida, faça as seguintes adaptações:

- Em caso de feitiços que afetem os atributos FORÇA, INTELIGÊNCIA, VIGOR ou CARISMA, troque esse atributo por HABILIDADE;
- Quando o feitiço criar alguma criatura, ignore os atributos FORÇA, INTELIGÊNCIA, VIGOR e CARISMA e use os outros atributos normalmente.

Feitiço Arcano	Gasto de Energia
<i>Acelerar*</i>	2
<i>Lentidão*</i>	2
<i>Patas de Aranha</i>	2
<i>Aura de Invencibilidade*</i>	4
<i>Detectar Magia*</i>	4
<i>Relâmpago</i>	4
<i>Resistência ao Fogo ou ao Frio*</i>	4
<i>Sombra</i>	4
<i>Toque Elétrico</i>	4
<i>Toque da Verdade*</i>	4
<i>Zap</i>	4
<i>Mísseis Mágicos*</i>	5
<i>Areia Movediça</i>	6
<i>Controle</i>	6
<i>Drenar Energia</i>	6
<i>Forma Animal</i>	6
<i>Invocar Gigante</i>	6
<i>Invocar Goblin</i>	6
<i>Mover Água*</i>	6
<i>Pedra Explosiva</i>	6
<i>Ventania*</i>	6
<i>Cópia de Criatura</i>	8

* *Esses feitiços podem ser utilizadas também por sacerdotes.*

Acelerar (2): lançado sobre um aventureiro, permite que o mesmo ataque duas vezes no mesmo turno, sendo que o segundo ataque não

pode ser revidado, só defendido. Além disso, o aventureiro pode movimentar-se com o dobro de velocidade. Dura 3 minutos.

Lentidão (2): este feitiço reduz pela metade do alvo sobre o qual foi lançado, de modo que ele faz um ataque a cada duas Séries de Ataque. Dura 3 minutos.

Patas de Aranha (2): com este feitiço o mago pode andar pelas paredes e/ou superfícies totalmente lisas. O efeito dura 10 minutos.

Aura de Invencibilidade (4): este feitiço aumenta a HABILIDADE e a FORÇA do alvo em 2 pontos. Dura 5 minutos.

Detectar Magia (4): este feitiço permite detectar de algo é mágico ou não. Se o alvo for mágico, uma suave luz azul irradiará dele. Funciona com objetos, criaturas e pessoas em geral.

Relâmpago (4): quando invoca este feitiço, o mago solta um relâmpago por linha reta por 6 metros, quando extingue-se. Se no meio do caminho houver um objeto não condutor, o relâmpago baterá nele e voltará prosseguindo até percorrer os 6 metros. Todos que estiverem no trajeto do feitiço recebem 1D6 + 2 pontos de dano.

Resistência ao Fogo ou ao Frio (4): ao lançar esse feitiço, o mago fica imune à ataques baseados em frio ou fogo (mas não de fontes mágicas). Quando é lançado, o mago deve escolher se a imunidade no momento é ao fogo ou ao frio. O efeito dura 3 minutos.

Sombra (4): através deste feitiço, o mago invoca uma sombra mágica do plano elemental das trevas que pode lutar ao seu lado (Habilidade 7 ,Força 7, Inteligência 5 e Energia 4) ou cumprir qualquer ordem. Dura 5 minutos.

Toque Elétrico (4): em combate corpo a corpo, o mago ou alvo terá um toque elétrico que causa 1D6 pontos de dano. Se o portador do feitiço estiver usando uma arma, o dano é cumulativo. O feitiço dura 3 minutos.

Toque da Verdade (4): o mago que lançar esse feitiço saberá tudo sobre uma criatura tocada por ele. Fica conhecendo-se tudo desde o nascimento até hoje. O mago, após utilizar esse feitiço, deve testar a SORTE ou ficará insano por 1D6 dias, afinal, a verdade é dura!

ZAP (4): este feitiço reduz 1 ponto da HABILIDADE, 1 ponto de FORÇA, 1 ponto de INTELIGÊNCIA, 1 ponto de VIGOR, 2 pontos de ENERGIA e 1 ponto de SORTE do alvo. Os pontos de HABILIDADE, FORÇA, VIGOR e INTELIGÊNCIA são recuperados em cinco minutos, já os de ENERGIA e SORTE não.

Mísseis Mágicos (5): ao lançar este feitiço, cinco mísseis mágicos partem de cada dedo do mago, cada um causando 1D6 pontos de dano. Esses mísseis podem ser direcionados à um único alvo ou à vários, dividindo-os da forma que quiser.

Areia Movediça (6): para lançar este feitiço é necessário um punhado de areia. Ao espalhar a areia no chão, o mago cria uma poça de areia movediça que engole tudo o que passar por ela, mas nada maior que um cavalo. Dura dez minutos.

Controle (6): este feitiço permite ao mago que o lançou ter controle total sobre uma criatura. Só funciona com criaturas com INTELIGÊNCIA 5 ou menos e dura cinco minutos.

Drenar Energia (6): este feitiço reduz a ENERGIA do alvo pela metade. Só pode ser usado uma vez por criatura.

Forma Animal (6): lançando este feitiço o mago pode transformar-se em qualquer animal a sua escolha, mas nenhum maior que um cavalo. O seu equipamento desaparece e reaparece quando o feitiço termina. O feiticeiro mantém sua HABILIDADE mas adquire a ENERGIA e FORÇA do animal, porém sua INTELIGÊNCIA permanece intacta, sendo possível falar nessa forma. A transformação dura até quando o feiticeiro desejar.

Invocar Gigante (6): é necessário possuir um dente de gigante para a execução desse feitiço. Após dizer as palavras e jogar o dente no chão, surge um gigante sob total controle do mago. O tipo de gigante depende do dente que o feiticeiro possui. O feitiço dura dez minutos e ao final desse tempo o gigante desaparece, levando o dente consigo.

Invocar Goblin (6): para lançar este feitiço é preciso possuir um ou mais dentes de goblin. Para cada dente possuído, surge 1 goblin sob total controle do mago, mas, o custo do feitiço aumenta em 1 ponto para cada criatura a mais. Cada goblin terá HABILIDADE 5, FORÇA 6, INTELIGÊNCIA 4, CARISMA 4, ENERGIA 5 e SORTE 5. O feitiço dura dez minutos.

Mover Água (6): com este feitiço o mago pode mover 1 metro cúbico de água doce ou salgada- mas apenas água. A água pode ser movida de um lugar para outro ou pode-se abrir um caminho através de um rio. O mago deve concentrar-se para soltar esse feitiço. Ele pode andar ou falar, mas nada além disso. Ele ainda pode lançar essa água sobre um inimigo. Dura 5 minutos.

Pedra Explosiva (6): com este feitiço, o mago pode fazer com que diversas pedrinhas explodam ao serem lançadas, causando 1D6 de dano cada uma. Obs: o mago pode, no máximo, ficar com cinco pedrinhas na mão.

Ventania (6): para utilizar este feitiço, faz-se necessário possuir uma trompa de chifre. Ao soprar pela trompa, o mago cria uma ventania de 5 metros de largura por 5 metros de altura capaz de derrubar um gigante.

Cópia de Criatura (8): cria uma cópia idêntica de uma criatura, com os mesmos atributos da original, sob total controle do mago. Não é possível copiar criaturas mágicas e a cópia desaparece após cinco minutos.

Alessio "Mestre Amânsio" Esteves