

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

## TALENTI BONUS DEL MAGO

### PREREQUISITI

Alcuni talenti richiedono dei prerequisiti. Il proprio personaggio deve avere la caratteristica, il privilegio di classe, il talento, l'abilità, il bonus di attacco o altre peculiarità assegnati per poter selezionare o utilizzare quel talento. Un personaggio può ottenere un talento allo stesso livello in cui soddisfa il prerequisito.

Un personaggio non può utilizzare un talento se ha perso un prerequisito.

### TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Un talento di creazione oggetto permette all'incantatore di creare un oggetto magico di un certo tipo. A prescindere dal tipo di oggetto considerato, tutti i vari tipi di talenti di creazione oggetto hanno alcune peculiarità in comune.

**Costo in PE:** Il potere e l'energia, altrimenti conservati dall'incantatore, vengono consumati nella creazione di un oggetto magico. Il costo in PE è pari a 1/25 del costo dell'oggetto in monete d'oro. Un personaggio non può spendere così tanti PE nella creazione di un oggetto da perdere un livello. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, può spendere immediatamente i PE così ottenuti per creare un oggetto invece di conservarli per raggiungere il livello successivo.

**Costo in materie prime:** Il costo di queste materie è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Utilizzare un talento di creazione oggetto richiede anche l'accesso a un laboratorio o a un'officina magica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio in genere avrà a disposizione tutto l'occorrente, a meno che non sussistano circostanze particolari.

**Tempo:** Il tempo di creazione di un oggetto magico dipende dal talento e dal costo dell'oggetto. Il tempo minimo è un giorno.

**Costo dell'oggetto:** Mescere Pozioni, Creare Bacchette e Scrivere Pergamene creano oggetti che riproducono direttamente un determinato effetto magico, e il potere di questi oggetti dipende dal livello del loro incantatore, ossia un incantesimo da uno di questi oggetti ha il potere che avrebbe se lanciato da un incantatore di quel livello. Il prezzo di questi oggetti (e quindi il costo in PE e il costo in materie prime) dipende inoltre dal livello dell'incantatore. Il livello dell'incantatore deve essere sufficiente per permettere al creatore dell'oggetto di lanciare l'incantesimo a quel livello. Per determinare il prezzo finale di ciascun oggetto, si moltiplichi il livello dell'incantatore per il livello dell'incantesimo e infine si moltiplichi tale risultato per una costante, come illustrato di seguito:

*Pergamene:* Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 25 mo.

*Pozioni:* Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 50 mo.

*Bacchette:* Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 750 mo.

Ai fini di questo calcolo, gli incantesimi di livello 0 vanno conteggiati come se avessero un livello dell'incantesimo pari a 1/2.

**Costi extra:** Qualsiasi pozione, pergamena o bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. Per pozioni e pergamene il creatore deve consumare la componente materiale o pagare i PE quando crea l'oggetto.

Per una bacchetta il creatore deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

Alcuni oggetti magici allo stesso modo hanno un costo extra di componenti materiali o di PE come indicato nelle rispettive descrizioni.

### TALENTI DI METAMAGIA

Un incantatore che approfondisce lo studio della magia, impara via via a lanciare incantesimi in modi nuovi e diversi da come erano stati ideati o da come li aveva appresi in origine. Preparare e lanciare un incantesimo in questo modo è più difficile del normale, ma grazie ai talenti di metamagia ci si può comunque riuscire. Gli incantesimi modificati da un talento di metamagia usano slot incantesimo più alti del normale, senza però cambiare il livello dell'incantesimo, e quindi la CD dei tiri salvezza contro di essi non aumenterà di conseguenza.

**Maghi e incantatori divini:** Maghi e incantatori divini devono preparare i loro incantesimi in anticipo, e al tempo stesso scegliere gli incantesimi su cui applicare i propri talenti di metamagia (ossia, gli incantesimi che occuperanno slot di livelli superiori al normale).

**Stregoni e bardi:** Stregoni e bardi scelgono gli incantesimi quando li lanciano, e in quell'istante possono decidere se utilizzare o meno i talenti di metamagia per potenziare i loro incantesimi. Gli incantesimi così potenziati, anche in questo caso, occupano uno slot di livello superiore. Tuttavia, dato che stregoni e bardi non possono preparare in anticipo gli incantesimi in forma metamagica, devono applicare il talento di metamagia sul momento. In questi casi, va da sé, impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare un incantesimo metamagico (ossia, potenziato da un talento di metamagia). Se il tempo di lancio normale di un incantesimo è 1 azione, stregoni e bardi impiegano un'azione di round completo per lanciare una versione metamagica dello stesso. (Si noti che questo non corrisponde al tempo di lancio di 1 round).

Infine, gli incantesimi con un tempo di lancio più lungo richiedono un'azione di round completo aggiuntiva per essere lanciati.

**Lancio spontaneo e talenti di metamagia:** Un chierico che lancia spontaneamente gli incantesimi *curare* o *infliggere*, in alternativa può lanciare la versione metamagica degli stessi. Lanciare spontaneamente un incantesimo metamagico con tempo di lancio pari a 1 azione richiede un'azione di round completo, mentre per quelli con tempo di lancio più lungo occorre un'azione di round completo aggiuntiva per il lancio.

**Effetti dei talenti di metamagia su un incantesimo:** In ogni caso, un incantesimo metamagico continua a funzionare al suo livello originale, anche qualora fosse preparato e lanciato come incantesimo di livello superiore. Non vi è alcuna modifica ai tiri salvezza, a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione del talento.

Le modifiche indotte da questi talenti si applicano soltanto agli incantesimi lanciati direttamente da chi utilizza il talento. Un incantatore non può utilizzare un talento di metamagia per modificare un incantesimo lanciato da una bacchetta, pergamena o altri oggetti.

I talenti di metamagia che permettono di eliminare le componenti di un incantesimo, non eliminano però l'attacco di opportunità derivante dal lanciare quello stesso incantesimo sotto minaccia. Ad ogni modo, un incantesimo modificato dal talento Incantesimi Rapidi non provoca alcun attacco di opportunità.

I talenti di metamagia non sono applicabili a tutti gli incantesimi. Si vedano le specifiche descrizioni dei talenti per sapere quali incantesimi non sono modificabili con un particolare talento.

**Talent di metamagia multipli su un incantesimo:** Un incantatore può applicare più talenti di metamagia sullo stesso incantesimo (le eventuali variazioni di livello si sommano). Non si può applicare più volte lo stesso talento di metamagia su un dato incantesimo.

**Oggetti magici e talenti di metamagia:** Il personaggio grazie ai talenti di creazione oggetto può immagazzinare incantesimi metamagici in pergamene, pozioni o bacchette. I limiti di livello per la creazione delle pozioni e delle bacchette vanno conteggiati rispetto ai livelli degli incantesimi risultanti dall'applicazione dei talenti di metamagia. Non è necessario possedere talenti di metamagia per attivare oggetti contenenti incantesimi dello stesso tipo di metamagia.

**Incantesimi metamagici e controincantesimi:** Un incantesimo potenziato da un talento di metamagia rimane immutato agli effetti di un controincantesimo o nella sua capacità di controincantare altri incantesimi.

## DESCRIZIONE DEI TALENTI

Quello che segue è il formato standard per le descrizioni dei talenti.

### NOME DEL TALENTO [TIPO DI TALENTO]

**Prerequisito:** Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un numero minimo di gradi in una o più abilità o un livello che il personaggio deve possedere per poter acquisire questo talento. Questa sezione è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

**Beneficio:** Cosa permette di fare il talento al personaggio. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione.

In generale, possedere un talento due volte è come possederlo una volta sola.

**Normale:** In cosa è limitato o impossibilitato un personaggio che non possiede questo talento. Se il mancato possesso di questo talento non implica particolari svantaggi, questa sezione è assente.

**Speciale:** Elementi aggiuntivi riguardanti il talento che possono tornare utili per decidere se acquisire o meno il talento.

### CREARE ARMI E ARMATURE MAGICHE [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 5° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi arma, armatura o scudo magico di cui si soddisfino i prerequisiti. Il potenziamento di un'arma, di un'armatura completa o di uno scudo richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo delle rispettive caratteristiche magiche. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo totale delle sue caratteristiche magiche in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo totale.

L'arma, l'armatura o lo scudo da potenziare deve essere un oggetto perfetto, fornito dal personaggio. Il suo costo non è incluso nel costo descritto sopra.

È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura o uno scudo magico rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare l'oggetto la prima volta.

### CREARE BACCHETTE [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 5° livello.

**Beneficio:** Permette di creare una bacchetta di qualsiasi incantesimo di 4° livello o inferiore che il personaggio conosce. La creazione di una bacchetta richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una bacchetta è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 750 mo. Per creare una bacchetta il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Una bacchetta di nuova creazione possiede 50 cariche.

Qualsiasi bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

### CREARE BASTONI [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 12° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi bastone di cui si soddisfino i prerequisiti.

La creazione di un bastone richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare un bastone il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Un bastone di nuova creazione contiene 50 cariche.

Alcuni bastoni richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base del bastone.

## CREARE OGGETTI MERAVIGLIOSI [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 3° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi oggetto meraviglioso di cui si soddisfino i prerequisiti. L'incantamento di un oggetto meraviglioso richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per incantare un oggetto meraviglioso il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

È inoltre possibile riparare un oggetto meraviglioso, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare quell'oggetto la prima volta.

Alcuni oggetti meravigliosi richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un oggetto o per ripararne uno rotto.

## CREARE VERGHE [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 9° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi verga di cui si soddisfino i prerequisiti.

La creazione di una verga richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una verga il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Alcune verghe richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base della verga.

## FORGIARE ANELLI [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 12° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi anello di cui si soddisfino i prerequisiti. La forgiatura di un anello richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per forgiare un anello il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del suo prezzo base.

È inoltre possibile riparare un anello rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di forgiare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per forgiare quell'anello la prima volta.

Alcuni anelli magici richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un anello o per ripararne uno rotto.

## INCANTESIMI AMPLIATI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Il personaggio modifica la linea, l'emanazione, l'esplosione o la propagazione di un incantesimo per aumentare l'area influenzata. Qualsiasi estensione numerica dell'area dell'incantesimo, aumenta del 100%. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi la cui area non rientri in alcuna delle quattro categorie sopra riportate non sono influenzati da questo talento.

## INCANTESIMI ESTESI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Un incantesimo esteso dura il doppio del normale. Gli incantesimi la cui durata è concentrazione, istantanea o permanente non sono influenzati da questo talento. Un incantesimo esteso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

## INCANTESIMI IMMOBILI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Il personaggio può lanciare un incantesimo immobile senza le componenti somatiche.

Gli incantesimi privi di componenti somatiche non sono influenzati. Un incantesimo immobile occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

## INCANTESIMI INGRANDITI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Il personaggio può modificare un incantesimo con raggio di azione vicino, medio o lungo per ingrandirlo del 100%. Un incantesimo ingrandito con raggio di azione vicino viene quindi ad avere un raggio di azione di 15 m + 1,5 m per livello, mentre gli incantesimi con raggio di azione medio ottengono un raggio di azione di 60 m + 6 m per livello e infine quelli con raggio di azione lungo arrivano a un raggio di azione di 240 m + 24 m per livello. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi i cui raggi di azione non sono definiti dalla distanza, e allo stesso modo gli incantesimi i cui raggi di azione non sono vicino, medio o lontano, non possono essere ingranditi.

## INCANTESIMI INTENSIFICATI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Un incantesimo intensificato ha un livello di incantesimo più alto del normale (fino a un massimo del 9° livello). A differenza di altri talenti di metamagia, Incantesimi Intensificati aumenta a tutti gli effetti il vero e proprio livello dell'incantesimo su cui viene applicato. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo (come la CD dei tiri salvezza e la capacità di penetrare un *globo minore di invulnerabilità*) sono calcolati sulla base del livello intensificato. L'incantesimo intensificato è difficile da preparare e da lanciare, proprio come se fosse un incantesimo di quel livello effettivo.

## INCANTESIMI MASSIMIZZATI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo modificato da questo talento, sono elevati alla massima potenza. Non ha alcun effetto sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti, né sugli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo massimizzato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Un incantesimo sia potenziato che massimizzato, ottiene i benefici separati di ciascun talento: il risultato massimo più la metà del risultato che normalmente si otterrebbe.

## INCANTESIMI POTENZIATI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo potenziato aumentano del 50%.

Questo talento non si applica ai tiri salvezza e ai tiri contrapposti né agli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo potenziato occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

## INCANTESIMI RAPIDI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Il lancio di un incantesimo rapido è un'azione gratuita. Il personaggio può compiere un'altra azione, persino lanciare un altro incantesimo, nello stesso round in cui lancia un incantesimo rapido. Il personaggio può lanciare soltanto un incantesimo rapido per round. Un incantesimo il cui tempo di lancio sia più lungo di 1 azione di round completo non si può rapidizzare. Un incantesimo rapido occupa uno slot incantesimo di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Lanciare un incantesimo rapido non provoca alcun attacco di opportunità.

**Speciale:** Questo talento non può essere applicato agli incantesimi lanciati spontaneamente (compresi quelli di bardi, chierici, druidi e stregoni), poiché usare un talento di metamagia per lanciare un incantesimo in questo modo aumenta automaticamente il tempo di lancio a un'azione di round completo.

## INCANTESIMI SILENZIOSI [METAMAGIA]

**Beneficio:** Il personaggio può lanciare un incantesimo silenzioso senza le componenti verbali. Gli incantesimi privi di componenti verbali non sono influenzati. Un incantesimo silenzioso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

**Speciale:** Gli incantesimi da bardo non possono essere potenziati da questo talento.

## MESCERE POZIONI [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 3° livello.

**Beneficio:** Il personaggio può creare una pozione di qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore conosciuto, che abbia come bersaglio una o più creature. La miscela di una pozione richiede un giorno. Quando si crea una pozione, si stabilisce il livello dell'incantatore, che deve essere sufficiente per lanciare l'incantesimo in questione e non superiore al livello del personaggio. Il prezzo base di una pozione è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 50 mo. Per mescolare una pozione il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Quando si crea una pozione, si devono effettuare tutte le scelte che si prenderebbero normalmente all'atto del lancio dell'incantesimo. Chiunque beva la pozione diventa il bersaglio dell'incantesimo.

Qualsiasi pozione che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della creazione della pozione.

## PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI [SPECIALE]

**Prerequisito:** Mago di 1° livello.

**Beneficio:** Ogni volta che il mago sceglie questo talento, deve anche scegliere un numero di incantesimi pari al suo modificatore di Intelligenza (devono essere incantesimi che il mago conosce già). Da quel momento, il mago prepara gli incantesimi prescelti senza consultare il libro degli incantesimi.

**Normale:** Un mago privo di questo talento, deve consultare un libro degli incantesimi per preparare tutti i suoi incantesimi, con la sola eccezione di *lettura del magico*.

## SCRIVERE PERGAMENE [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisito:** Incantatore di 1° livello.

**Beneficio:** È possibile creare una pergamena di qualsiasi incantesimo conosciuto dal personaggio. La scrittura di una pergamena richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una pergamena è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 25 mo. Per scrivere una pergamena il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Qualsiasi pergamena che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della scrittura della pergamena.