

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

## 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.

## 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.

## 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 COSTRUTTO [CREAZIONE OGGETTO]

**Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi.

**Beneficio:** Una creatura con questo talento può creare qualsiasi costruito di cui soddisfi i prerequisiti. Incantare un costruito richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Per incantare un costruito, un incantatore deve spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime pari a metà del suo prezzo (vedi le schede di "Golem", "Guardiano protettore" e "Omuncolo" per i dettagli).

Una creatura con questo talento può riparare costrutti che hanno subito danni. In una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato.

Un costruito appena creato ha i punti ferita medi per i suoi Dadi Vita.

## 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 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.

## 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 mescere 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.

## 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.