

Talento necessario: INCANTARE OGGETTI MERAVIGLIOSI

TABELLA DI CREAZIONE OGGETTI MERAVIGLIOSI			
Incantamento	Creazione	Vendita	Effetto F3
Gatto Nero	30	60	Il PG può contro chiamare EVITA ad un colpo fisico subito. Uso singolo
Apotecario	20 + feticcio comune	80	Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare 2 CURA toccando il bersaglio
Favore di Xhoac	60	120	Quando durante la conta per lo status di <i>morente</i> arriva al 60° secondo, il PG può ricominciare a contare da 1. Uso singolo
Sette Leghe	90	180	Tre volte al giorno il PG può segnalare SVANITO e spostarsi di 10 passi. Utilizzabile max una volta ogni 5 minuti.
Favore del Pentarca	40 + feticcio comune	120	Tre volte al giorno il PG può chiamare DISPEL a bersaglio. Utilizzabile max una volta ogni 5 minuti.
Accumula incantesimi	100 + feticcio raro	300	Una volta al giorno è possibile lanciare un incantesimo sull'oggetto. Il possessore dell'oggetto può lanciare l'incantesimo accumulato all'interno come innato. Al termine della giornata di gioco l'incantesimo si dissolve.
Cimiero di ferro	100	200	Una volta al giorno il PG può dichiarare "CIMIERO DI FERRO" e per i successivi 5 minuti può contro chiamare INEFFICACE a tutte le chiamate subite (escluso ARTEFATTO). Se il PG si muove o attacca o lancia un incantesimo l'effetto ha termine.
Eco del Krovimest	100 + feticcio comune	240	Tre volte al giorno quando riceve una chiamata BONUS il possessore può immediatamente ripetere quella chiamata su un altro alleato.