



# Talenti e Altre Opzioni



6

Non ci sono limiti a quanti talenti un giocatore puoi acquistare per il suo personaggio, è comunque importante chiedere sempre conferma al GM su quali talenti siano accessibili e quali no. Alcuni possono infatti sbilanciare il gioco o non adattarsi al tipo di ambientazione scelta dal GM.

Un talento, a meno che non venga riportato diversamente nella descrizione, può essere acquisito solo una volta. Alcune combinazioni di particolari professioni e razze permettono ad un personaggio di possedere più volte lo stesso talento. Ad esempio la professione Cantastorie conferisce il talento Sensi Potenzianti, un Elfo Cantastorie riceverà il talento due volte, una volta per via della sua razza e un'altra per via della professione, il bonus di +10 a Percezione andrà sommato diventando un +20.

Altre combinazioni di Razza / Professione che permettono di raddoppiare un talento sono lo Gnomo Mago, riceve due volte Percezione del Magico e può quindi usare Percezione con una penalità di -10 anziché -20 come da talento, oppure il Gryx Guerriero che riceve due volte il talento Riflessi Fulminei ottenendo un bonus di +10 all'iniziativa.

**Note per il Giocatore:** Quando un personaggio acquisisce un talento dopo la fase iniziale di creazione del personaggio, può capitare che il giocatore debba aspettare che il GM inserisca nella storia del gruppo un'avventura, un PNG o un evento particolare che giustifichi l'acquisizione del talento stesso. Per rendere più veloce questa fase si consiglia ai giocatori, intenzionati a far prendere un talento al loro personaggio, di creare una storia su come il talento viene acquisito, qualcosa che racconti magari cosa accade durante il periodo di addestramento.

**Note per il GM:** Quando si sta preparando una storia di background relativa all'acquisizione di un talento conviene inserirla nella trama principale al più presto possibile, possibilmente molto prima che i personaggi guadagnino abbastanza punti esperienza da passare di un altro livello. Alcune volte è possibile far accadere queste piccole sottotrame durante il periodo di tempo che i personaggi dedicano all'addestramento.

**Esempio:** Hargil è passato di livello, Jacopo ha deciso di acquistare per il suo personaggio il talento Famiglio. Jacopo propone al suo GM una storia che giustifichi l'acquisizione del talento: Hargil potrebbe ottenere il suo famiglio

aiutando qualche sorta di creatura fatata che si trova in difficoltà, il famiglio rappresenterebbe quindi un "premio" o qualcosa di simile. Al GM l'idea piace, si tratta solo di trovare un modo di inserirla nell'ambientazione, durante l'avventura in corso il GM fa in modo che Hargil sia l'unico a sentire le grida d'aiuto di una piccola fata, questo accade mentre il gruppo di PG sta attraversando una foresta. Hargil, seguendo le grida, raggiunge una radura dove uccide alcuni goblin che avevano catturato la fatina. In cambio del suo aiuto la piccola creatura fatata decide di donare ad Hargil un animale che è in perfetta sintonia magica con lui, questo animale sarà il suo famiglio. Usando questo metodo il famiglio non appare magicamente per il personaggio appena il gioco riprende dopo il passaggio di livello, il personaggio deve giusto aspettare che la storia che giustifichi il talento venga giocata. Il talento viene preso subito dopo il passaggio di livello e prima dell'avventura successiva.

## LISTA COMPLETA DEI TALENTI

**Note per il GM:** Il Gamemaster dovrebbe esaminare con attenzione la lista dei talenti per determinare se sono tutti adatti all'ambientazione in cui gioca, alcuni potrebbero infatti sbilanciare il gioco.

Lista Completa dei Talenti			
Costo	Talento	Costo	Talento
10	Addestramento Scudo	20	Passo Furtivo
20	Ambidestria	15	Percezione del Magico
20	Armonia con la Natura	10	Riflessi Fulminei
15	Atletico	10	Sapiente
10	Caricamento Rapido	10	Sensi Potenzianti
10	Destrezza Estrema	15	Sonno Ridotto
25	Flagello	10	Specializzazione Abilità
25	Gigantismo	20	Subdolo
10	Guarigione Rapida	10	Terapeuta
15	Incrementa Area (area)	15	Velocità Fulminea
15	Incrementa Area (bers.)	10	Vena Artistica
20	Incrementa Durata	25	Visione notturna
15	Incrementa Raggio	30	Vista nell'Oscurità(Mag)
25	Muscolatura Densa	15	Vista nell'Oscurità(Min)
15	Odore Neutro		



### ADDESTRAMENTO NELLO SCUDO

Il personaggio è stato addestrato nell'uso degli scudi al loro massimo potenziale. Quando il personaggio sta usando uno scudo ai fini del suo bonus è ora considerato Addestrato, questo comporta un bonus maggiore.

Costo: 10

### AMBIDESTRIA

Il personaggio è egualmente abile nell'uso di entrambe le mani, non riceve penalità nell'uso di un'arma con la mano non dominante.

Costo: 20

### ARMONIA CON LA NATURA

Il personaggio ha un bonus di +15 a tutte le abilità della categoria Rurale e anche all'abilità Erboristica.

Costo: 20

### ATLETICO

Il personaggio riceve un bonus di +10 a tutte le abilità Atletiche.

Costo: 15

### CARICAMENTO RAPIDO

Il personaggio è eccezionalmente veloce quando si tratta di ricaricare armi da tiro.

**Archi** – può ricaricare e attaccare il round successivo.

**Fionde** – può ricaricare e attaccare il round successivo.

**Balestre** – il tempo di ricarica è dimezzato (arrotondare per eccesso).

Questo talento può essere acquistato più volte, ogni volta per un'arma diversa.

Costo: 10

### DESTREZZA ESTREMA

Il personaggio è particolarmente agile, rapido e veloce nei movimenti, riceve quindi un bonus di +10 a tutte le manovre di Furtività e/o Acrobazia / rotolare.

Costo: 10

### FLAGELLO

Il personaggio può scegliere un tipo di creatura (o razza) contro la quale riceve un bonus di +20 ai tiri per determinare il danno. Questo bonus viene usato solo quando si determina il danno inflitto (ad esempio con un critico) e non influenza la capacità di colpire o meno il proprio nemico. Questo bonus va sempre usato per intero, inoltre permette di ignorare i limiti al danno.

Costo: 25

### GIGANTISMO

Il personaggio è il 50% più alto e pesante di un normale membro della sua razza. Riceve un +5 al bonus di forza.

Costo: 25

### GUARIGIONE RAPIDA

I tempi di guarigione del personaggio sono estremamente brevi, tutti i tempi di recupero naturali dalle ferite sono dimezzati. L'ammontare di tempo richiesto (se presente) da

guarigioni di natura magica non è dimezzato.

Costo: 10

### INCREMENTA AREA D'EFFETTO (AREA)

Quando lanci un incantesimo che ha effetto su un'area questa è raddoppiata senza bisogno di usare le opzioni di scalamento. Al momento dell'acquisto del talento si sceglie su quale incantesimo avrà effetto, il talento potrà essere acquistato altre volte e ogni volta si dovrà scegliere un incantesimo diverso dai precedenti. Un incantesimo a cui sia stata raddoppiata l'area d'effetto grazie a questo talento può anche essere scalato per aumentare ulteriormente l'area.

Costo: 15

### INCREMENTA AREA D'EFFETTO (BERSAGLI)

Un incantesimo che ha come area d'effetto "1 bersaglio" ha ora come area d'effetto "2 bersagli" senza bisogno di usare le opzioni di scalamento. Al momento dell'acquisto del talento si sceglie su quale incantesimo avrà effetto, il talento potrà essere acquistato altre volte e ogni volta si dovrà scegliere un incantesimo diverso dai precedenti. Quando si usa un incantesimo potenziato da questo talento i due bersagli devono essere differenti e si usa lo stesso tiro di dado per entrambi.

Costo: 15

### INCREMENTA DURATA

La durata di un singolo incantesimo è raddoppiata, non si possono scegliere incantesimi senza durata o con durata del tipo "C". Questo talento può essere preso più volte, ogni volta per un incantesimo diverso.

Costo: 20

### INCREMENTA RAGGIO

Questo talento raddoppia il Raggio di un incantesimo con Raggio superiore a Tocco. Questo talento può essere acquistato più volte ma ogni volta per un incantesimo diverso.

Costo: 15

### MUSCOLATURA Densa

Il corpo del personaggio è dotato di una struttura muscolo scheletrica resistente e robusta, questo lo rende anche più denso e pesante del normale. Come conseguenza, il Modificatore al Peso di razza va moltiplicato per 5 al momento del calcolo del peso, inoltre questo talento implica che non si possa mai pesare meno del Peso Base di razza, di conseguenza si tira soltanto un dado per verificare di quanto è più pesante il personaggio (si veda il Capitolo 4 riguardo il calcolo del peso).

Il personaggio riceve uno speciale bonus di +5 sia al BO che al BD, tuttavia la maggiore densità del personaggio gli conferisce un malus di -25 a tutte le manovre di Nuotare.

**Esempio:** un Umano con il talento Muscolatura Densa ha un peso base di 90kg, il suo modificatore al peso di razza normalmente è 2, a causa del talento andrà moltiplicato per 5. Il nuovo modificatore al peso è 10 (2[valore base] x 5), visto che il personaggio non può pesare meno del Peso Base, ma solamente di più, ci resta soltanto da tirare un dado e moltiplicarlo per il modificatore al peso, il risultato sono i kg da aggiungere al Peso Base. Il giocatore tira un 3, questo significa che il suo personaggio peserà 120



kg (90 [peso base] + 3 [tiro] x 10 [nuovo modificatore al peso]). Se il suo personaggio fosse stato un elfo il suo Peso Base sarebbe stato 60kg, il modificatore al peso 5 (1 [valore base] x5), con lo stesso tiro di 3 il suo personaggio avrebbe avuto un peso di 75kg (60 [peso base] + 3 [tiro] x5 [nuovo modificatore di peso]).

Costo: 25

### ODORE NEUTRO

Il corpo del personaggio ha la peculiare abilità di celare ogni odore nel raggio di 1,5 metri, inoltre non lascia nessuna traccia olfattiva percepibile da animali.

Costo: 15

### PASSO FURTIVO

Il personaggio sa camminare con passo delicato e senza emettere alcun rumore, per questo riceve un bonus di +25 alle manovre di Furtività.

Costo: 20

### PERCEZIONE DEL MAGICO

Il personaggio ha l'abilità innata di percepire la presenza di magia attiva. Per poter sfruttare questa sua dote il personaggio deve effettuare una normale manovra di Percezione (con una penalità di -20). Ogni round il personaggio può concentrarsi e controllare un'area del diametro di 3 metri entro una distanza di 30 metri da dove si trova. Se questo talento viene preso due volte (ad esempio grazie a particolari combinazioni di razza e professione come Gnomo Mago) la penalità alla manovra di Percezione è di -10.

Costo: 15

### RIFLESSI FULMINEI

Il personaggio è dotato di una reattività e di riflessi eccezionali, questo gli conferisce un bonus di +5 ai tiri iniziativa.

Costo: 10

### SAPIENTE

Il personaggio ha un'insaziabile fama di apprendere e una straordinaria capacità di riportare alla mente le conoscenze che possiede. Riceve un bonus di +10 a tutte le abilità di Conoscenza, siano esse magiche o mondane.

Costo: 10

### SENSI POTENZIATI

Il personaggio è dotato di sensi particolarmente acuti e sviluppati, riceve un bonus di +10 a tutti i tiri di Percezione.

Costo: 10

### SONNO RIDOTTO

Il personaggio ha bisogno di meno ore di sonno del normale, per lui quattro ore di sonno equivalgono a otto.

Costo: 15

### SPECIALIZZAZIONE NELLE ABILITÀ

Il personaggio è dotato di una grande concentrazione durante la fase d'apprendimento, questo comporta che lui riceva un bonus di +10 ad una singola abilità. Questo talento può essere preso al massimo tre volte e ogni volta per

una abilità diversa.

Costo: 10

### SUBDOLO

Il personaggio è per natura discreto e subdolo, riceve un bonus di +10 a tutte le abilità di sotterfugio.

Costo: 20

### TERAPEUTA

Il personaggio è particolarmente dotato nel guarire e prendersi cura degli altri, riceve un bonus di +10 a tutte le manovre e abilità legate alla medicina e guarigione.

Costo: 10

### VELOCITÀ FULMINEA

Il Movimento Base del personaggio è incrementato di 1,5 metri.

Costo: 15

### VENA ARTISTICA

Il personaggio riceve un bonus di +10 a tutte le abilità Artistiche.

Costo: 10

### VISIONE NOTTURNA

Il Personaggio può vedere chiaramente fino a 30m di distanza in una notte in cui il cielo sia limpido e le stelle visibili. In una notte di luna piena può vedere fino a 150m come se fosse pieno giorno. In totale assenza di luce non vede niente come la maggioranza delle altre razze. Quando non si trova all'aperto ma dentro edifici, o magari nel sottosuolo, il personaggio può vedere fino al doppio della distanza normalmente consentita dall'illuminazione disponibile.

Costo: 25

### VISTA NELL'OSCURITÀ (MINORE)

Il personaggio è in grado di vedere sino a 3m anche in totale assenza di luce. Se è presente un minimo di luce, come quella emessa da una candela, una torcia o lanterna, allora riesce a vedere fino al doppio della distanza consentita dalla fonte luminosa.

Costo: 15

### VISTA NELL'OSCURITÀ (MAGGIORE)

Il personaggio è in grado di vedere sino a 6m anche in totale assenza di luce. Se è presente un minimo di luce, come quella emessa da una candela, una torcia o lanterna, allora riesce a vedere fino al doppio della distanza consentita dalla fonte luminosa.

Costo: 30

### PUNTI FATO

Delle volte un personaggio ha bisogno di un qualcosa in più, di quella piccola "spinta" per poter superare un ostacolo e ottenere un successo in una manovra o magari salvarsi da quel critico che altrimenti lo ucciderebbe. I Punti Fato sono quella meccanica di gioco attraverso cui i giocatori possono aiutare i loro personaggi in situazioni critiche. Ogni personaggio inizia il gioco con 3 Punti Fato e può acquistarne altri nel corso del gioco, per ogni 5 Punti Svi-



luppo spesi il numero di Punti Fato a disposizione del personaggio aumenta di uno fino ad un massimo di cinque, non si possono avere infatti più di 5 punti fato. Il Gamemaster può anche decidere di premiare un personaggio con uno o più Punti Fato per una manovra spettacolare che ha portato a termine o per un'idea che è stata fondamentale per il raggiungimento di un obiettivo da parte dell'intero gruppo. I Punti Fato possono essere spesi per ottenere uno degli effetti riportati di seguito.

- Per 1 Punto Fato, il giocatore può aggiungere uno speciale modificatore di +50 ad un tiro che effettua per il suo personaggio.
- Per 2 Punti Fato, il giocatore può aggiungere uno speciale modificatore di +100 ad un tiro che effettua per il suo personaggio.
- Per 1 Punto Fato, il giocatore può aggiungere uno speciale modificatore di +50 al Bonus Difensivo del suo personaggio per la durata di un round.
- Per 2 Punti Fato, il giocatore può aggiungere uno speciale modificatore di +100 al Bonus Difensivo del suo personaggio per la durata di un round.
- Per 1 Punto Fato, il giocatore può ridurre un critico, subito dal suo personaggio, di un valore pari a 25.
- Per 2 Punti Fato, il giocatore può ridurre un critico, subito dal suo personaggio, di un valore pari a 50.

I Punti Fato possono essere usati solo in una situazione in cui un successo o un fallimento hanno un impatto immediato e notevole sulla vita del personaggio, come ad esempio durante una qualche sorta di sfida. Non si possono usare Punti Fato in situazioni normali e comuni come ad esempio durante la creazione di un oggetto o in altri casi in cui non si è sotto pressione.

### PACCHETTI D'ADDESTRAMENTO

Un Pacchetto d'Addestramento è un insieme di abilità raggruppate assieme secondo una certa logica, vengono sviluppate contemporaneamente ma con uno sconto sul costo totale. Questi pacchetti d'abilità riflettono insegnamenti e addestramenti speciali offerti da organizzazioni e gilde oppure uno speciale "curriculum" deciso da un giocatore per riflettere gli speciali interessi e obiettivi del suo personaggio. Alcuni esempi di organizzazioni che potrebbero offrire pacchetti d'addestramento sono le gilde dei maghi, ordini di cavalleria, gilde dei ladri e gilde d'artigiani.

### COME USARE I PACCHETTI D'ADDESTRAMENTO

Sia i giocatori che il Gamemaster (GM) possono creare Pacchetti d'Addestramento (PA). Il GM può trovare utile usare i TP per presentare ai giocatori nuove e interessanti organizzazioni introducendole così nella campagna di gioco e nel mondo in cui sono ambientate tutte le avventure; questo è particolarmente vantaggioso se i giocatori potrebbero essere interessati a entrare a far parte di queste associazioni. Mettendo a disposizione vari TP, il GM dà ai giocatori l'opportunità di sentirsi ancora di più parte integrante del mondo in cui si svolgono le avventure.

Anche i giocatori possono creare i loro TP, nel farlo devono collaborare strettamente con il GM per fare in modo che ci sia una storia dietro il TP stesso, qualcosa che permetta al GM di inserirlo nell'ambientazione con il minor sforzo possibile. Quando un giocatore crea un TP, questo è sempre soggetto all'autorizzazione del GM prima che i giocatori possano acquistarlo. Anche il creare TP aiuta i giocatori a sentirsi parte integrante del mondo in cui sono ambien-

tate le avventure. Solitamente i TP sono appresi solamente quando un personaggio passa di livello, alcune volte però questo può accadere anche nel corso del gioco, i personaggi potrebbero avere l'opportunità di guadagnare dei TP direttamente grazie all'interpretazione e allo svolgersi di determinati eventi nel gioco. Quando un TP viene preso durante lo svolgimento del gioco, al prossimo passaggio di livello del personaggio il costo del TP viene rimosso dai Punti Sviluppo a disposizione. I TP presi durante lo svolgimento del gioco contano ai fini del limite di un TP per livello.

**Esempio:** Il gruppo di PG ha fatto un accordo con uno dei capitani della flotta del celeberrimo pirata Falco di Antar. I PG, per tutta la durata del viaggio, lavoreranno a bordo della nave, questo basterà a pagare per il viaggio. Il GM potrebbe creare un Pacchetto d'Addestramento: *Marinaio che rifletta l'addestramento ricevuto dai personaggi durante il viaggio. La prossima volta che i personaggi passeranno di livello dovranno spendere un numero di Punti Sviluppo pari al costo del PA: Marinaio, inoltre in quel livello non potranno prendere altri Pacchetti d'Addestramento, il limite è di uno a livello.*

Queste sono alcune linee guida sull'acquisizione di Pacchetti d'Addestramento:

1. I personaggi non possono apprendere più di un Pacchetto d'Addestramento a livello.
2. Se i gradi guadagnati grazie ad un PA porterebbero il personaggio ad avere più gradi di quanti consentiti dal limite di gradi per livello allora quei gradi extra sono perduti e semplicemente si raggiunge solo il limite.

Non dovrebbe essere consentito, senza il permesso esplicito del GM, di acquistare PA pagandone il costo in più livelli anziché in uno solo. Se un Pacchetto d'Addestramento ha un costo troppo elevato per essere acquistato in un solo livello, probabilmente è composto di troppe abilità o gradi d'abilità e deve essere riprogettato e magari diviso in più Pacchetti d'Addestramento più piccoli.

### PROGETTARE UN PACCHETTO D'ADDESTRAMENTO

Queste sono le regole da rispettare quando si crea un nuovo Pacchetto d'Addestramento:

- Un PA non dovrebbe mai contenere un totale di gradi d'abilità superiore a 20.
- Un PA non dovrebbe mai dare meno di 2 gradi in ognuna delle abilità che contiene.
- Un PA non dovrebbe mai dare più di 5 gradi in un'abilità.

Tutte le abilità contenute nel Pacchetto d'Addestramento dovrebbero riflettere la natura del PA stesso e del gruppo / associazione per cui è stato creato.

**Costo di un Pacchetto d'Addestramento:** I PA sono acquistati con uno sconto, in termini di punti sviluppo, pari al 25%, ovviamente il costo dipende dal fatto che le abilità contenute nel pacchetto facciano parte, per il personaggio che lo acquista, di categorie preferite o categorie non preferite. Per ottenere il costo finale del PA, fate un totale del costo di tutti i gradi nelle abilità che contiene e successivamente applicate uno sconto del 25%. Ad un esempio un PA con un costo di 20 PS, una volta applicato lo sconto, costerà 15 PS.



### ESEMPI DI PACCHETTI D'ADDESTRAMENTO

Questa sezione fornisce alcuni esempi di Pacchetti d'Addestramento per illustrare come possono essere usati all'interno della tua campagna di gioco. I nomi di luoghi e persone citati negli esempi non si riferiscono a nessuna ambientazione e sono inseriti soltanto per rendere meglio l'idea di come è fatto un PA.

#### ARCIERI ASTHOTIANI

Gli arcieri del regno di Astoth sono famosi per l'abilità nell'uso dell'arco, spesso si sottopongono ad un durissimo processo di addestramento per imparare ogni singolo aspetto della loro arma, dal suo uso sino alla sua creazione.

**Storia:** Vicino alle foreste di Astoth c'era una volta un lord che era stato ingiustamente privato delle sue terre e dei suoi titoli nobiliari da un nobile senza scrupoli. Il lord nella sua fuga dal nobile, che cercava di farlo incarcerare, si recò nella foresta di Astoth che si trovava ai confini del suo regno. La foresta, al di fuori dei confini del regno, segnava il limite oltre cui si trovava una regione selvaggia che non era ancora stata ammessa dal re, cugino del nobile che aveva bandito il lord privandolo di ogni cosa. Prendendo il nome della foresta come suo, Lord Astoth dichiarò la foresta il suo nuovo regno, convinse un gran numero di persone a migrare nella foresta sotto l'offerta di una maggiore libertà di quella offerta loro dai nobili delle regioni vicine. Lord Astoth era uno dei più bravi arcieri della nazione, decise quindi che gli arcieri sarebbero stati il nucleo principale della sua armata. Questo nuova armata, composta da molti meno uomini di quelle nobili dei regni vicini, sfruttava tutti i vantaggi che la foresta poteva fornirgli. Non passò molto tempo che gli uomini di Lord Astoth divennero i più temuti della regione, quando il re decise di espandere il suo regno non cerco neppure di anettere con la forza il piccolo regno di Astoth.

Abilità	Gradi
Abilità con le Armi: Archi	4
Artigianato (costruire archi)	2
Artigianato (produrre frecce)	2
Cecchinaggio	2
Conoscenze Mondane: Storia Astothiana	2

#### GIROVAGHI DELLA CALDEA

Perlustrare regioni selvagge è un compito pericoloso ma qualcuno deve farlo, questi sono i Girovaghi della Caldea. Rinomati come i migliori cercapiste e conoscitori delle terre di confine, ogni gruppo di avventurieri che ne annovera uno tra le sue fila può dirsi più che fortunato.

**Storia:** Molti anni fa esisteva una piccola terra chiamata Caldea, era posta al limitare delle terre di confine, spesso era la prima a incontrare la furia della guerra durante gli interminabili scontri tra le terre civilizzate e le tribù barbariche del nord. Per prevedere i movimenti delle genti barbariche ed essere pronti alla guerra, il paese di Caldea istituì l'ordine dei Girovaghi della Caldea, a loro sarebbe spettato il compito di vagare continuamente per le terre selvagge alla costante ricerca di tracce del passaggio dei barbarici invasori o di pericoli peggiori. Appena fosse stato avvistato un qualunque pericolo per il paese, i Girovaghi avrebbero subito fatto rapporto ai loro signori e comandanti così da poter organizzare una forza militare abbastanza potente da

poter scacciare via il nemico senza troppi problemi. Nel corso degli anni, i Girovaghi della Caldea hanno avuto nomea di essere i migliori conoscitori delle terre selvagge disponibili, anche se la regione di Caldea ora non esiste più i suoi Girovaghi ancora sopravvivono.

Abilità	Gradi
Leggere e Seguire Tracce	3
Foraggiare / Sopravvivenza	2
Furtività	3
Percezione	3

#### CACCIATORI DI TAGLIE

Spesso trovandosi a lavorare al limite della società stessa, ci sono individui che fanno del cacciare criminali e fuggitivi il loro mestiere. Laddove qualcuno scappa lontano dalla giurisdizione locale della giustizia allora serve un Cacciatore di Taglie.

Questo genere di uomini e donne seguono le tracce di malviventi di ogni genere, lo scopo è catturarli e consegnarli alla giustizia così che vengano processati o imprigionati. In molti diventano Cacciatori di Taglie e benché spesso siano tra di loro amichevoli il più delle volte sono rivali intenzionati a catturare lo stesso criminale. I Cacciatori di Taglie vengono anche assunti per scortare, all'occorrenza, un criminale quando viene trasferito da un posto ad un altro, questo permette alla giustizia locale di non distogliere le proprie forze dal preservare l'ordine.

Abilità	Gradi
Foraggiare / Sopravvivenza	2
Furtività	2
Leggere e Seguire Tracce	4
Maestria delle Funi	2
Percezione	2

#### MARINAI DI ANJOR

Una vera e propria sotto cultura fatta di uomini che sono soliti spostarsi di porto in porto trasportando merci e lavorando su varie navi, gente che parla un proprio linguaggio e ha usanze proprie. Possono essere trovati in ogni porto e si possono riconoscere dai tatuaggi che portano negli avambracci, creazioni artistiche che un Marinaio di Anjor farebbe solo per un altro iniziato.

**Storia:** Si ritiene che i Marinai di Anjor arrivino da una terra lontana dall'altra parte del mare, una terra che sprofondò sotto temibili onde scatenate dalla furia degli dei adorati, tanto tempo fa, dagli Anjoriani stessi. Da allora i sopravvissuti hanno visitato tutto il mondo lavorando in ogni porto che hanno trovato, ora come ora è difficile trovare marinai che non siano Anjoriani visto che tutti coloro che sono diventati loro amici sono infine diventati a loro volta Anjoriani. Di chi sia diventato loro nemico non si è mai sentito più parlare, ognuno sembra essere stato vittima di fatali incidenti.

Abilità	Gradi
Arrampicarsi	2
Governare Imbarcazioni	3
Linguistica: Anjoriano - Parlato	4
Maestria delle Funi	2
Navigazione	3

