

ABILITÀ DEI GREGARI

ADEPTO

Rango 1: quando **un Adepto ti aiuta ad attingere energie magiche con la mossa Mana**, prendi una presa in più del normale.

Rango 2: quando **un Adepto ti aiuta a lanciare un incantesimo** (*Arcano, Divino* o *del Patrono*, a seconda del suo background), gli effetti del tuo incantesimo aumentano di portata, durata o potenza. Il GM ti dice, prima del lancio dell'incantesimo, in che modo si concretizza l'aiuto che ti viene fornito, in relazione alle circostanze e all'incantesimo che stai per usare. *Con un 7-9 o un 6-, le conseguenze ricadono comunque su di te, ed inoltre l'Adepto non potrà aiutarti nuovamente a lanciare incantesimi fintanto che non vi accampate.

Rango 3: quando **un Adepto ti aiuta a lanciare un incantesimo**, ottieni gli effetti descritti per il Rango 2, ma è l'Adepto ad assumersi tutti i rischi del lancio: *con un 7-9 non devi scegliere dalla lista. *Con 6- il GM ti dirà quali orribili conseguenze subisce il povero gregario!

ANIMISTA

Rango 1: quando **qualcuno esala il suo ultimo respiro in presenza di un Animista**, egli intercede per lui con la Morte (che chissà quale oscuro debito aveva con quel farabutto!), e quel qualcuno prende +1 al tiro.

Rango 2: quando **un Animista invoca per te uno spirito della natura o un'anima defunta**, questa appare, risponde ad una sola domanda al meglio delle sue conoscenze, e poi svanisce. Non puoi scegliere quale spirito evocare: si manifesta quello più vicino o legato al luogo dell'evocazione. Dopo che ha usato questa mossa, l'Animista non può usarla di nuovo fintanto che non vi accampate.

Rango 3: quando **un Animista invoca gli spiriti degli antenati affinché ti aiutino**, ottieni +1 al prossimo tiro. Una volta usata questa mossa, l'Animista non può usarla di nuovo finché non vi accampate.

BATTITORE

Rango 1: quando **assegni a un Battitore il ruolo di Apripista per intraprendere un viaggio pericoloso**, considera di aver ottenuto un risultato di 7-9 per tale ruolo.

Rango 2: quando **un Battitore segue le tracce di una creatura, ti conduce fino al prossimo cambiamento significativo** (direzione, terreno, meteo o modalità di spostamento). Dopo che ha usato questa mossa, il Battitore non può usarla di nuovo finché non vi accampate.

Rango 3 (sostituisce il Rango 1): Quando **assegni a un Battitore il ruolo di Apripista per intraprendere un viaggio pericoloso**, considera di aver ottenuto un risultato di 10+ per tale ruolo.

COMBATTENTE

Rango 1: quando **un Combattente ti aiuta a fare taglia e spacca o una raffica**, se infliggi danno, infliggi +1 danno.

Rango 2 (sostituisce il Rango 1): quando **un Combattente ti aiuta a fare taglia e spacca o una raffica**, se infliggi danno, infliggi +1d4 danno.

Rango 3: quando **un Combattente ti aiuta a fare taglia e spacca o una raffica**, prendi +1 al tiro.

GUARDIA DEL CORPO

Rango 1: quando **una Guardia del Corpo ti aiuta a sfidare il pericolo**, eventuali effetti negativi di un risultato di 7-9 colpiranno lui per primo.

Rango 2: quando **una Guardia del Corpo ti aiuta mentre fai taglia e spacca**, eventuali effetti negativi colpiranno lui per primo. *Con un 7-9 subisce il contrattacco del nemico. *Con un fallimento, il GM ti dirà a quali orribili conseguenze il povero gregario andrà incontro!

Rango 3: quando **una Guardia del Corpo è accanto a te**, prendi +1 Armatura.

MENESTRELLO

Rango 1: quando **fai baldoria e un Menestrello è l'anima della festa**, il costo in monete per attivare la mossa (ma non quello per ottenere bonus al tiro), è azzerato. Il Menestrello può usare questa mossa una sola volta per sessione.

Rango 2: quando **arrivi in un luogo civilizzato e chiedi a un Menestrello di darti una mano tramite i suoi contatti**, può farlo in molti modi. Digli cosa ti serve, e lui te lo farà ottenere:

- qualcuno che, nonostante tutto, potrebbe essere disposto ad aiutarti;
- qualcosa di inconsueto (prendi +1 al prossimo tiro per fare rifornimento);
- un'informazione su qualcosa o qualcuno;
- dei mercenari (prendi +1 al prossimo tiro per reclutare).

Il Menestrello può usare questa mossa una sola volta per visita in un certo luogo civilizzato.

Rango 3: quando **chiedi a un Menestrello di narrarti una leggenda**, digli su quale argomento vorresti sentirtene una. Se il gregario conosce una leggenda pertinente alla tua richiesta (a discrezione del GM), te la racconta e tu prendi +1 al prossimo tiro per *declamare conoscenze* riguardo qualcosa di cui essa parlava.

SACERDOTE

Rango 1: quando **ti accampi con un Sacerdote**, tutti guariscono di +1d4 PF. Inoltre, quando recuperi le forze e un Sacerdote è con te, rimuovi una Debilitazione a tua scelta ogni due giorni di riposo anziché ogni tre.

Rango 2: quando **un Sacerdote ha il tempo necessario per ricucirti le ferite**, recuperi 1d4 PF.

Rango 3: quando **un Sacerdote intercede per te con la sua chiesa**, una tua richiesta ragionevole e tematicamente appropriata (a discrezione del GM) verrà esaudita. Il Sacerdote può usare questa mossa una sola volta per sessione.

SCASSINATORE

Rango 1: quando **uno Scassinatore ti aiuta ad individuare una trappola o a disinnescarla, a trovare un passaggio segreto o ad aprire una serratura**, prendi +1 al tiro che devi fare. Dopo che ha usato questa mossa, lo Scassinatore non può usarla di nuovo fintanto che non vi accampate.

Rango 2: quando **vi accampate**, uno Scassinatore può trasformarsi in un vero e proprio "tuttofare"! Ripara un oggetto rotto, vi rifornisce di 1 utilizzo di *munizioni* oppure prepara l'Attrezzatura da Avventuriero che vi serve (sempre 1 utilizzo). Se una riparazione è davvero "tosta" (a discrezione del GM), potrebbe volerci più di un tentativo per portarla a termine.

Rango 3: quando **uno Scassinatore "apre la strada"**, fiuta le trappole prima che diventino un problema, avvertendoti in tempo utile.

SCOUT

Rango 1: quando **uno Scout ti aiuta a fare la guardia**, prendi +1 al tiro.

Rango 2: quando **assegni a uno Scout il ruolo di Ricognitore o di Quartiermastro per intraprendere un viaggio pericoloso**, considera di aver ottenuto un risultato di 7-9 per il ruolo che sta ricoprendo.

Rango 3: quando **vi accampate al di fuori di un centro abitato**, se ciò è anche solo minimamente plausibile, uno Scout sarà sempre in grado di procurarvi 1d4 *razioni*.

