

Mosse dei Confratelli

Sant'Adriano, la Guardia

Hai una Domanda di Fine Sessione aggiuntiva che è sempre spuntata: *“Hai inflitto una punizione extragiudiziale a un malfattore?”*

Sant'Agata, la Guaritrice

Hai un passato in ambito medico, descrivilo. Poi aggiungi una borsa con attrezzi medici alla tua lista Gioia nelle Piccole Cose. Quando usi la borsa per ottenere Vantaggio su un tiro, non spuntarla.

San Brandano, il Viaggiatore

Un tempo viaggiavi per le corti dei nobili in tutta Europa e un certo carisma non ti ha ancora abbandonato. Aggiungi +1 alla tua Presenza (max +3).

San Cosma e San Damiano, i Fratelli

Hai un fratello o una sorella che è il tuo esatto opposto in fatto di aspetto e personalità. Descrivilo al Cantore e dagli un nome. In qualsiasi momento, puoi chiedere una scena con tuo fratello.

Puoi anche chiedere il suo aiuto per avere Vantaggio su un tiro in un'azione in cui ti supporta, ma il suo aiuto ha sempre un prezzo, stabilito dal Cantore.

Sant'Eligio, l'Inventore

Quando, in una situazione, improvvisi usando gli oggetti che hai a portata di mano, chiedi agli altri Giocatori e Giocatrici e al Cantore di stabilire tre oggetti che trovi vicino a te. Se spieghi in modo plausibile come uno o più di questi oggetti ti possa aiutare in un'azione, ottieni Vantaggio in un tiro relativo.

San Gabriele, l'Araldo

Solo uno dei Confratelli del gruppo può avere questa Mossa. All'inizio di ogni sessione, il Cantore legge una lettera che hai ricevuto.

Il messaggio proviene sempre dalla stessa persona sconosciuta che ti chiede di portare a termine un compito, spesso non collegato a nessun Mistero attivo.

Quando porti a termine il compito, spunta un PE. I messaggi e i compiti diventano sempre più strani e inquietanti man mano che accumuli spunte nelle Spine del Peccato e della Virtù.

Santa Gertrude, la Pifferaia

Possiedi un animale col quale condividi un forte legame.

Questo straordinario animale è in grado di eseguire trucchi e obbedire a semplici comandi. Dai un nome al tuo intelligente compagno e aggiungilo alla tua lista Gioie nelle Piccole Cose. Quando ti affidi al tuo amico per ottenere Vantaggio su un tiro, non spuntarlo.

San Giosuè, l'Aiutante

All'inizio di ogni mistero, uno sconosciuto ti mette qualcosa in mano o lo lascia in uno posto dove puoi trovarlo.

Il Cantore ti dice di cosa si tratta. È un Indizio sull'Antico piuttosto che su un particolare Mistero, ma tu puoi comunque assegnarlo a un Mistero attivo se lo desideri.

San Malo, il Plebeo

Qualcosa nel tuo aspetto o comportamento induce le persone importanti a considerarti indegno di attenzione. Di cosa si tratta?

Una volta per sessione, quando Indaghi in un luogo occupato da ricchi e potenti, trovi un Indizio aggiuntivo, anche con un fallimento.

- **Con un 12+**, smentisci anche una Diceria del Momento aggiuntiva.

Santa Margarita la Perla

Possiedi un ornamento elegante, un piccolo oggetto che impressiona o distrae le persone.

Descrivi l'ornamento e aggiungilo alla tua lista Gioia nelle Piccole Cose. Quando usi l'ornamento per ottenere Vantaggio in un tiro, non spuntarlo.

San Mosè, il Forte

Una volta per sessione, se tu o un qualsiasi numero dei tuoi compagni Confratelli subite un danno fisico, puoi descrivere come tutti lo evitate per un soffio.

San Raffaele, il Bugiardo

Quando vuoi creare una distrazione o evitare le conseguenze di un fallimento, descrivi come una Diceria del Giro di Voci influisce sulla situazione.

Descrivi cosa innesca la Mossa e tira, aggiungendo il numero di Dicerie già spuntate. Nessun altro modificatore legato agli altri elementi del gioco può influenzare questo tiro e Pungersi con una Spina non può cambiare il suo risultato.

- **Con un 6-**, la distrazione non riesce e spunti una Spina del Peccato.
- **Con un 7–9**, la distrazione riesce, ma devi comunque spuntare una Spina della Virtù.
- **Con un 10+**, la distrazione riesce ed eviti le conseguenze del tuo atto. Descrivi cosa succede.

San Vito, l'Acrobata

Una volta per sessione, puoi prendere 12+ in qualsiasi tiro relativo a imprese fisiche spericolate o audaci.