

# ROSE WOOD ABBNEY

## IL GIRO di VOCI



### L'Antico

All'inizio della prima sessione, i Giocatori e le Giocatrici devono tirare o scegliere il nome dell'Antico dalla tabella qui a fianco, o in alternativa possono inventare un nome.

L'Antico è oggetto di speculazioni, meraviglia e paura. I Fratres Herodoti, nella natura inquisitoria che è loro propria, mettono in dubbio che una tale figura sia mai esistita, ma nonostante ciò, ben poco capita senza che nell'abbazia e nei villaggi confinanti, l'Antico venga incolpato o lodato.

L'Antico \_\_\_\_\_

Tiro	Descrittore 1	Descrittore 2
1	Adultero	Sanguinario
2	Apostolo	Dorato
3	Cartaginese	Selvaggio
4	Centurione	Affamato
5	Egiziano	Perduto
6	Imperatore	Alleghro
7	Germanico	Nudo
8	Greco	Rosso
9	Magio	Pentito
10	Profeta	Silente
11	Pastore	Vendicativo
12	Schiavo	Piangente

## Le Dicerie del Momento

Usa questa scheda per tenere traccia della storia, dei personaggi ricorrenti e delle conseguenze delle dicerie che si diffondono incontrollate nell'Abbazia di Palissandro.

Se sei la persona designata per trascrivere una Diceria del Momento...

- Controlla se l'ultima Voce segnata sul Tracciato delle Voci è Virtuosa o Peccaminosa.
- Controlla se l'ultima Voce segnata sul Tracciato delle Voci è un'illusione, un'Ossessione o un Delirio.
- Scegli un suggerimento nella sezione corrispondente della Scheda delle Voci Apocrife.
- Scegli e descrivi una Figura Virtuosa o una Figura Peccaminosa, ammesso che non sia già stata nominata.
- Racconta la nuova Diceria del Momento il prima possibile, usando la Routine come guida.

**Illusione** descrive leggende locali che riguardano la regione e l'abbazia, cose talmente vecchie che nessuno ancora in vita le ricorda.

**Ossessione** descrive come il passato e l'eredità dell'Antico contaminino il presente. La gente del luogo indulge nel desiderio o nella paura che qualcuno fra di loro, la Figura Virtuosa o quella Peccaminosa, continui l'eredità dell'Antico.

**Delirio** applies to an event occurring as the designated player nsi applica a un evento nel momento in cui il Giocatore o la Giocatrice designata lo racconta. I Confratelli assistono in prima persona all'evento o ne vengono informati e dovrebbero sentirsi in dovere di intervenire per fermarlo o mitigarne le conseguenze per la comunità e per la sfortunata Figura Virtuosa o Peccaminosa.

figura Virtuosa \_\_\_\_\_

figura Peccaminosa \_\_\_\_\_

## Tribunale e Giudizio finale

Questa parte deve essere compilata non appena il Tracciato delle Voci è pieno. Contate, quali, fra le Voci Virtuose e Peccaminose spuntate sono in numero maggiore e completate le seguenti frasi di conseguenza.

V / P: Gli abitanti del villaggio e vari monaci dell'Abbazia di Palissandro sono convinti che la (Figura Virtuosa/Peccaminosa) sia un (Santo/Eretico).

La folla la trascina al monastero, dove l'Abate la terrà sotto la sua protezione fino a quando (la Legazione Pontificia / l'Inquisizione Papale) ne decideranno il destino.

- × Se sono state spuntate più Voci Virtuose, si procede con **Canonizzazione** (vedi pag. 128).
- × Se sono state spuntate più Voci Peccaminose, si procede con **Scomunica** (vedi pag. 129).

### Canonizzazione

Un vescovo della Sede Apostolica e il suo seguito giungono all'abbazia come Legazione Pontificia. Intendono indagare a proposito delle voci di miracoli e della presenza di un santo.

I Confratelli si alternano per tentare di smentire una Diceria del Momento Virtuosa alla volta, avanzando le loro argomentazioni.

Il Cantore racconta come il vescovo ribatte che la Diceria del Momento è senza dubbio la prova che la Figura Virtuosa sia un santo.

A seconda di come i Confratelli provano a smentire la Diceria del Momento, il Cantore stabilisce con quale Abilità tirano. Pungersi con una Spina non si applica a questa mossa, ma è ancora possibile utilizzare oggetti dalla lista Gioia nelle Piccole Cose.

### Scomunica

Un Vescovo dell'Inquisizione Papale e il suo seguito giungono all'abbazia. Intendono indagare a proposito delle voci di blasfemia e della presenza di un eretico.

I Confratelli si alternano per tentare di smentire una Diceria del Momento Peccaminosa alla volta, avanzando le loro argomentazioni.

Il Cantore racconta come il Vescovo ribatte che la Diceria del Momento è senza dubbio la prova che la Figura Peccaminosa sia un eretico.

A seconda di come i Confratelli provano a smentire la Diceria del Momento, il Cantore stabilisce con quale Abilità tirano. Pungersi con una Spina non si applica a questa mossa, ma è ancora possibile utilizzare oggetti dalla lista Gioia nelle Piccole Cose.

# Giro di Voci: 4 Sessioni

## 1. Illusione

Tracciato  
delle Voci

I

II

Voci Virtuose

Voci Peccaminose

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 2. Ossessione

III

IV

Voci Virtuose

Voci Peccaminose

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 3. Delirio

V

VI



VII

Voci Virtuose

Voci Peccaminose

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

# Giro di Voci: 6 Sessioni

## 1. Illusione

Tracciato delle Voci	I	II	III
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 2. Ossessione

	IV	V	VI
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 3. Delirio

	VII	VIII	IX	X
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

# Giro di Voci: 8 Sessioni

## 1. Illusione

Tracciato delle Voci	I	II	III	IV
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 2. Ossessione

	V	VI	VII	VIII
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

## 3. Delirio

	IX	X	XI	XII	XIII
Voci Virtuose	<input type="checkbox"/>				
Voci Peccaminose	<input type="checkbox"/>				



V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

V / P: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---