

# Mosse Base

## Sacro

Quando **fai qualcosa di rischioso o affronti qualcosa che temi** mentre sei **all'interno delle mura dell'abbazia**, nomina ciò che temi possa accadere se fallissi o non mantenessi il controllo, poi tira con l'Abilità appropriata.

- **Con un 7–9**, il Cantore ti dice in che modo le tue azioni ti rendono vulnerabile. Puoi tirarti indietro o andare fino in fondo. Se vai fino in fondo, il Cantore descrive cosa succede.
- **Con un 10+**, riesci a compiere l'azione che avevi in mente o mantieni il controllo. Descrivi cosa succede.
- **Con un 12+**, riesci a compiere l'azione che avevi in mente o mantieni il controllo. Il Cantore ti dice quale vantaggio aggiuntivo ottieni. Descrivi cosa succede.

## Profano

Quando **fai qualcosa di rischioso o affronti qualcosa che temi** mentre sei **all'esterno delle mura dell'abbazia**, nomina ciò che temi possa accadere se fallissi o non mantenessi il controllo. Il Cantore ti dirà in che modo le cose siano peggio di quello che temessi. Puoi tirarti indietro o andare fino in fondo. Se vai fino in fondo, tira con l'Abilità appropriata.

- **Con un 7–9**, riesci a compiere l'azione che avevi in mente o mantieni il controllo, ma con una complicazione o un costo. Il Cantore descrive cosa succede.
- **Con un 10+**, riesci a compiere l'azione che avevi in mente o mantieni il controllo. Descrivi cosa succede.
- **Con un 12+**, riesci a compiere l'azione che avevi in mente o mantieni il controllo. Il Cantore ti dice quale vantaggio aggiuntivo ottieni. Descrivi cosa succede.

## Indagare

Quando **cerchi un indizio, conduci una ricerca o raccogli informazioni in qualsiasi modo**, descrivi come lo stai facendo e tira con l'Abilità appropriata.

- **Con un 7–9**, c'è una complicazione con l'Indizio stesso o incontri un problema durante la ricerca. Il Cantore ti dice di quale complicazione si tratta.
- **Con un 10+**, trovi un Indizio. Il Cantore ti dice di cosa si tratta.
- **Con un 12+**, trovi un Indizio. Inoltre, **trovi un secondo Indizio o smentisci una Diceria del Momento** trascritta nel Giro di Voci. Collabora con il Cantore per descrivere come smentisci una Diceria del Momento. Quindi, spuntala in modo che venga inserita tra quelle smentite ai fini della Mossa Giudizio Finale al termine della campagna. Fino a quel momento, il numero di Voci Peccaminose e Virtuose nel Tracciato del Giro di Voci rimane invariato. Il Cantore e i Giocatori e le Giocatrici si accordano tra di loro su una buona opportunità per i Confratelli di convincere gli altri monaci o il loro gregge della falsità di quella Diceria del Momento.

## In Horarium

Quando **vivi un momento di intimità** con un altro Confratello **mentre uno di voi è coinvolto in un'attività monastica**, ognuno di voi sceglie due se l'attività rientra nella sua competenza monastica, altrimenti sceglie una:

- Fai all'altro Giocatore o Giocatrice una domanda sul suo Confratello. Deve rispondere onestamente ed esaurientemente.
- L'altro Confratello si adegua alla linea di condotta che proponi, altrimenti prende una Condizione.
- Elimina una Condizione appropriata.
- Solo se l'attività rientra fra le tue competenze monastiche, ti imbatti in un Indizio rilevante per un Mistero attivo. Di' al Cantore di cosa si tratta. L'Indizio non può condurre da solo alla risoluzione del Mistero.

## L'Opera del Signore

Una volta per sessione, qualsiasi Confratello può dire: “*Questo mi ricorda di una storia riportata nell'opera di...*”, e completare la frase citando il nome di un antico autore. Poi, tutti i Giocatori e le Giocatrici si accordano su come quello che sta capitando ai Confratelli nella situazione attuale ricordi loro un evento citato nell'antica storia.

Per narrare questo passo ispiratore occorre fornire le seguenti informazioni:

- Il nome dell'antico autore e dell'opera in questione (niente ripetizioni).
- Una lezione, un problema o una situazione descritta dall'autore che è rilevante rispetto all'attuale situazione dei Confratelli.
- Il modo in cui l'autore suggerisce di seguire la lezione, superare il problema o risolvere la situazione.

Come risultato della mossa, si può scegliere di prendere 12+ a un tiro rilevante o stabilire un fatto a proposito della situazione attuale che il Cantore deve inserire nella narrazione.

## Confabulatio

Quando i Confratelli hanno raccolto un numero di Indizi pari ad almeno la metà della Complessità del Mistero (arrotondata per eccesso), possono usare questa Mossa per discuterne la soluzione. Se viene raggiunto un consenso, scelgono chi tra di loro tirerà i dadi. Al risultato bisogna aggiungere il numero di Indizi trovati e sottrarre la Complessità del Mistero. Nessun altro modificatore legato agli altri elementi del gioco può influenzare questo tiro. Pungersi con una Spina può, però, modificarne il risultato.

- **Con un 7–9**, la soluzione è corretta, ma il Cantore aggiunge una complicazione sgradita alla soluzione o offre un'opportunità bizzarra o pericolosa per scoprire il colpevole o salvare la situazione.
- **Con un 10+**, la soluzione è corretta. Il Cantore offre un'opportunità per scoprire il colpevole o salvare la situazione.
- **Con un 12+**, la soluzione è corretta. Inoltre, **viene smentita una Diceria del Momento** trascritta nel Giro di Voci. Giocatori e giocatrici collaborano con il Cantore per descrivere come quella Diceria del Momento venga smentita. Quindi, la spuntano in modo che venga inserita tra quelle smentite ai fini della Mossa Giudizio Finale al termine della campagna. Fino a quel momento, il numero di Voci Peccaminose e Virtuose del Tracciato del Giro di Voci rimane invariato. Il Cantore, i Giocatori e le Giocatrici si accordano tra loro su una buona opportunità per i Confratelli di convincere gli altri monaci o il loro gregge della falsità di quella Diceria del Momento.