

Provvidenza

L'Antico

All'inizio della prima sessione, i Giocatori e le Giocatrici devono tirare o scegliere il nome dell'Antico dalla tabella inclusa nella scheda del Giro di Voci o, in alternativa, possono inventare un nome.

Figura Virtuosa e Figura Peccaminosa

Nel momento in cui è l'ora di riempire la prima casella di Ossessione nelle Dicerie del Momento, il Giocatore o la Giocatrice designati devono scegliere un personaggio fra i Sospettati incontrati nel Mistero attuale o nei precedenti. Questo Sospettato diventa la Figura Virtuosa se la Diceria del Momento è Virtuosa o la Figura Peccaminosa se la Diceria del Momento è Peccaminosa.

Scrivete il nome del Sospettato nello spazio dedicato alla Figura Virtuosa o Peccaminosa nel Giro di Voci.

Più avanti, può essere scelta una seconda Figura purché non ci siano mai più di una Figura Virtuosa e una Figura Peccaminosa in gioco durante una campagna.

Pungersi con una Spina

In una sessione di *Rosewood Abbey*, quando il Cantore descrive i pericoli che i Confratelli devono affrontare, può permettersi di colpire duro perché i Confratelli hanno a disposizione la Mossa Pungersi con una Spina, un potente strumento in grado di cambiare il loro destino.

Dopo un tiro, e dopo che il risultato è stato narrato, il Giocatore o la Giocatrice può Pungersi con una Spina, spuntando una Spina della Virtù o una Spina del Peccato. Sono le circostanze a guidare la scelta.

Pungersi con una Spina incrementa il risultato dei dadi di un livello (un fallimento diventa 7-9, 7-9 diventa 10-11 e 10-11 diventa 12+).

Quando succede, narra un risultato differente. La narrazione precedente viene interpretata come un'inquietante rivelazione che il gruppo ha vissuto collettivamente, ma in realtà non è mai accaduta.

Spine della Virtù

Quando ne spunti una:

- Spunta una di queste virtù sulla tua Scheda del Personaggio.

Castità
Temperanza
Carità
Diligenza
Pazienza
Gentilezza
Umiltà

- Nel prossimo momento opportuno, usa la Routine come guida e racconta un ricordo che risponde a una delle seguenti domande:

“Chi fa sfoggio di questa virtù al punto da infastidirti?”

OPPURE

“In che modo sei stato lodato per possedere questa virtù quando non era così?”

- Spunta una Voce Virtuosa dal Tracciato del Giro di Voci. Puoi spuntare una sola Voce (Virtuosa o Peccaminosa che sia) per colonna, non entrambe.
- Scegli un altro Giocatore o Giocatrice per trascrivere una Diceria del Momento Virtuosa. Questa persona ha anche il compito di introdurla in gioco usando la Routine per scegliere il momento adatto.

Spine del Peccato

Quando ne spunti una:

- Spunta uno di questi peccati sulla tua Scheda del Personaggio.

Lussuria
Gola
Avarizia
Accidia
Ira
Invidia
Superbia

- Nel prossimo momento opportuno, usa la Routine come guida e racconta un ricordo che risponde a una delle seguenti domande:

“Chi hai denunciato per essersi macchiato di questo peccato?”

OPPURE

“In quale occasione passata inosservata ti sei macchiato di questo peccato?”

- Spunta una Voce Peccaminosa dal Tracciato del Giro di Voci. Puoi spuntare una sola Voce (Virtuosa o Peccaminosa che sia) per colonna, non entrambe.
- Scegli un altro Giocatore o Giocatrice per trascrivere una Diceria del Momento Peccaminosa. Questa persona ha anche il compito di introdurla in gioco usando la Routine per scegliere il momento adatto.

LE DICERIE DEL MOMENTO

Se sei la persona designata per trascrivere una Diceria del Momento, procedi come segue:

- × 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.

Quando trascrivi la Diceria del Momento, tieni a mente questi dettagli relativi a **Illusione**, **Ossessione**, e **Delirio**.

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 si 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.

Voci Apocrife

Le Voci Apocrife raccolgono le tabelle per Illusione, Ossessione e Delirio, ognuna con suggerimenti per le Voci divisi in Virtuosi o Peccaminosi. I Suggerimenti possono essere usati così come sono, ma è anche possibile trascriverli in modo differente: i dettagli possono cambiare quando vengono trascritti da copisti oberati dal lavoro o sotto la malia del demone degli errori di trascrizione, Titivillus. In parole povere, il Giocatore o la Giocatrice designata può adattare il suggerimento come ritiene più opportuno!

Provvidenza

TRIBUNALE E GIUDIZIO FINALE

Appena il Tracciato delle Voci è pieno, compilate insieme la sezione Tribunale e Giudizio Finale del Giro di Voci. Poi, contate quali, fra le Voci Virtuose e quelle Peccaminose, sono in maggior numero.

Gli abitanti del villaggio e vari monaci dell'abbazia si convincono che la figura legata alle Voci in maggioranza sia un santo (Virtuose) o un eretico (Peccaminose). La folla la trascina al monastero, dove l'Abate la terrà sotto la sua protezione fino a quando la Legazione Pontificia (Figura Virtuosa) o l'Inquisizione Papale (Figura Peccaminosa) ne decideranno il destino.

Procedete con la Mossa di Canonizzazione se la Figura Virtuosa passa attraverso il processo di canonizzazione. Se, invece, è la Figura Peccaminosa a dover affrontare il giudizio, procedete con la Mossa di Scomunica. I Confratelli fanno a turno ad argomentare mentre Giocatori e Giocatrici cancellano ogni Diceria del Momento che riescono a smentire. Poi, la Mossa si conclude e il gioco passa al Giudizio Finale.

Canonizzazione

A Un vescovo della Sede Apostolica e il suo seguito giungono all'abbazia come Legazione Pontificia. Intendono indagare a proposito delle dicerie 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.

- **Con un 6-**, il Confratello non riesce a convincere la platea, ma non subisce alcuna conseguenza personale.
- **Con un 7-9**, il Cantore spiega al Giocatore o alla Giocatrice come le sue argomentazioni hanno irritato il Vescovo, col rischio di serie conseguenze per il Confratello. Il Giocatore o la Giocatrice sceglie se insistere con l'argomentazione o desistere, tradendo così il suo voto di difendere la verità. Un Confratello che decide di insistere smentisce la Diceria del Momento scelta e il Giocatore o la Giocatrice cancella la Voce smentita e il segno corrispondente nel Tracciato delle Voci. In ogni caso, spetta al Cantore raccontare cosa succede
- **Con un 10+**, il Confratello sostiene la sua tesi con successo, smentendo la Diceria del Momento. Il Giocatore o la Giocatrice cancella la Voce smentita e il segno corrispondente nel Tracciato delle Voci e poi racconta come le argomentazioni del Confratello influenzano il pubblico e i giudici.

Scomunica

Un Vescovo dell'Inquisizione Papale e il suo seguito giungono all'abbazia. Intendono indagare a proposito delle dicerie 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.

Giudizio Finale

Questa Mossa conclude una campagna di *Rosewood Abbey*. Il Vescovo rientra dopo la discussione privata con i suoi assistenti e decreta il verdetto. I Giocatori e le Giocatrici decidono chi, fra di loro, debba tirare. Nessun altro modificatore legato agli altri elementi del gioco può influenzare questo tiro e Pungersi con una Spina non può cambiare questo risultato.

Per la **Canonizzazione**, al risultato del tiro si aggiunge un modificatore basato sul numero totale di Voci nel Giro di Voci:

+3 per VII,
+5 per X,
+7 per XIII,

poi si sottrae al risultato il numero di Dicerie del Momento Virtuose che non sono state smentite.

Per la **Scomunica**, al risultato del tiro si aggiunge un modificatore basato sul numero totale di Voci nel Giro di Voci:

+3 per VII,
+5 per X,
+7 per XIII,

poi si sottrae il numero di Dicerie del Momento Peccaminose che non sono state smentite.

- **Con un 6-**, i Confratelli falliscono nel sostenere la verità. Il Cantore descrive cosa succede.
- **Con un 7-9**, il Cantore racconta come le argomentazioni dei Confratelli influenzano i giudici ma irritano il clero, influenzando in modo serio e definitivo sui Fratres Herodoti come gruppo. Giocatori e Giocatrici, insieme, decidono se insistere con le loro argomentazioni o desistere, tradendo così il loro voto di difendere la verità. Il Cantore descrive cosa succede basandosi sulla scelta del gruppo.
- **Con un 10+**, i Confratelli sostengono la loro tesi con successo. Giocatori e Giocatrici descrivono cosa succede.

Dopo tutto ciò, ogni Giocatore e Giocatrice narra un solenne epilogo per il proprio Confratello.