

Voci Apocrife

ROSE
WOOD
ABBNEY

Quando il gioco lo prevede, scegli o tira una Voce da questa scheda e trascrivila nel Giro di Voci sotto forma di una Diceria del Momento. I dettagli possono cambiare quando vengono trascritti da copisti oberati dal lavoro o sotto la malia del demone degli errori di trascrizione, Titivillus.

1. Illusione

Illusioni Virtuose

1. L'abbazia sorge dove l'[Antico](#) costruì un ponte di pietra con l'aiuto degli angeli nell'arco di una sola notte..
2. Durante la costruzione dell'abbazia, i costruttori trovarono la fonte in cui l'[Antico](#) colpì una roccia da cui iniziò a zampillare acqua di sorgente.
3. Nel folto della foresta, l'[Antico](#) si erge ancora come un imponente albero nel punto in cui impedì ai saccheggiatori di raggiungere Roma.
4. Solo i più devoti possono trovare la caverna in cui l'[Antico](#) dormì insieme a un leone.
5. Una volta l'[Antico](#) raccolse una mela d'oro da un albero morto proprio dove ora cresce il frutteto dell'abbazia.
6. Abbandonato da neonato, l'[Antico](#) incontrò la Vergine, che gli apparve e lo nutrì al suo seno.
7. L'[Antico](#) esortò gli abitanti del villaggio a pentirsi dei loro peccati per poi tuffarsi nel fiume, salvando il villaggio da un'alluvione.
8. L'[Antico](#) una volta implorò Dio di salvare un bambino che stava annegando e da allora nuota nelle acque del lago come pesce gigante.

Illusioni Peccaminose

1. L'abbazia sorge nel punto in cui l'[Antico](#) sfidò Dio e venne colpito da un fulmine.
2. Durante la costruzione dell'abbazia, i costruttori trovarono il pozzo in cui l'[Antico](#) ordinava ai fedeli di annegarsi.
3. Nel profondo della foresta, l'[Antico](#) si erge ancora sotto forma di una massiccia pietra dove l'[Antico](#) fornì con un'effigie del Papa.
4. Solo i più malvagi possono trovare la grotta dove l'[Antico](#) predicava a capre e serpenti.
5. Un tempo l'[Antico](#) contaminò un campo con sangue e sale, e lì ora cresce il frutteto dell'abbazia.
6. Abbandonato da neonato, l'[Antico](#) fu trovato in una mangiatoia dopo che un pazzo aveva sfilato per il villaggio vestito da Vergine.
7. L'[Antico](#) allagò il villaggio dopo aver danzato con i demoni su una rupe ed essere caduto nel fiume.
8. L'[Antico](#) attirò un bambino per farlo annegare e ora nuota nelle acque del lago sotto forma di serpente gigante.

2. Ossessione

Ossessioni Virtuose

1. Un abitante del villaggio sostiene che la [Figura Virtuosa](#) asconda una pezza appartenuta all'[Antico](#) e l'abbia usata per tamponare le ferite di una delle sue mucche.
2. Un pastore ha sentito la [Figura Virtuosa](#) dire che, in quanto prescelto dell'[Antico](#), avrebbe presto eletto nuovi apostoli.
3. Un monaco ha sognato [Antico](#) che baciava la [Figura Virtuosa](#) e ha predetto la venuta di una nuova era per la cristianità.
4. Un mercante diretto all'abbazia a causa delle voci sull'[Antico](#), ha visto la [Figura Virtuosa](#) che cavalcava un cervo nel bosco.
5. Un bambino caduto nel fiume ha visto le immagini sorridenti della [Figura Virtuosa](#) e dell'[Antico](#) che lo hanno guidato in superficie.
6. I ratti sono fuggiti da un fienile dopo che il proprietario ha sentito la [Figura Virtuosa](#) cantare le lodi dell'[Antico](#).
7. Dopo che la [Figura Virtuosa](#) è stata vista nella foresta, un boscaiolo ha trovato un albero cresciuto nell'arco di una sola notte recante il simbolo dell'[Antico](#).
8. Un soldato smarrito si è rifugiato in una grotta e, dopo aver sognato l'[Antico](#), il mattino seguente, è stato ritrovato dall'[Figura Virtuosa](#).

Ossessioni Peccaminose

1. Un abitante del villaggio sostiene che la [Figura Peccaminosa](#) nasconda un coltello appartenuto all'[Antico](#) e lo abbia usato per maledire una delle sue mucche.
2. Un pastore ha sentito la [Figura Peccaminosa](#) affermare di essere un rampollo dell'[Antico](#), scelto per allevare i cavalli dell'apocalisse.
3. Un monaco ha sognato l'[Antico](#) che bastonava la [Figura Peccaminosa](#) e si vantava dell'imminente caduta della cristianità.
4. Un mercante che ha lasciato il villaggio dopo aver sentito parlare dell'[Antico](#), assicura che la [Figura Peccaminosa](#) abbia ordinato ai lupi di inseguirlo nel bosco.
5. Un bambino giura di aver visto le immagini della [Figura Peccaminosa](#) e dell'[Antico](#) che lo deridevano mentre rischiava di annegare nel fiume.
6. I ratti hanno invaso un fienile dopo che il proprietario ha sentito la [Figura Peccaminosa](#) maledire il luogo in nome dell'[Antico](#).
7. La [Figura Peccaminosa](#) è stata vista nel bosco e un taglialegna ha poi trovato un albero marcito nell'arco di una sola notte con inciso il simbolo dell'[Antico](#).
8. Un soldato smarrito si è rifugiato in una grotta e dopo aver avuto incubi sull'[Antico](#), il mattino seguente ha visto la [Figura Peccaminosa](#).

3. Delirio

Deliri Virtuosi

1. Gli abitanti del villaggio portano la [Figura Virtuosa](#) in una grotta dove implorano per la salvezza delle loro anime.
2. Un monaco mette in dubbio che la [Figura Virtuosa](#) sia la più devota e degna della grazia dell'[Antico](#).
3. Un presunto assassino sostiene che l'[Antico](#) gli abbia promesso la redenzione se servirà la [Figura Virtuosa](#) pe tutta la vita.
4. Una madre non sposata sostiene che il suo bambino sia l'[Antico](#) reincarnato e si rivolge alla [Figura Virtuosa](#) per averne conferma.
5. Un pellegrino ferito trovato sulle montagne spiega con gioia che l'[Antico](#) lo ha istruito a viaggiare in cerca della [Figura Virtuosa](#).
6. Un nobile, credendo che la [Figura Virtuosa](#) abbia guarito la sua sposa, offre grandi ricchezze all'abbazia in nome dell'[Antico](#).
7. Due soldati chiedono alla [Figura Virtuosa](#) di invocare l'[Antico](#) affinché benedica l'uno, l'altro o entrambi prima del loro duello.
8. La devozione per l'[Antico](#) ispira un novizio a lasciare l'abbazia per vivere nella foresta. L'Abate ordina alla [Figura Virtuosa](#) di riportarlo indietro.

Deliri Peccaminosi

1. Gli abitanti del villaggio inseguono la [Figura Peccaminosa](#) in una grotta e vi ammassano pietre all'ingresso per imprigionarla.
2. Un monaco offre alla [Figura Peccaminosa](#) la sua anima in cambio di un incontro con l'[Antico](#) per sperimentare ogni sorta di delizie terrene.
3. Una vedova affronta la [Figura Peccaminosa](#) a proposito dell'[Antico](#) che avrebbe ingannato suo marito per indurlo a combattere il papato e morire in battaglia.
4. Un vecchio sostiene che il nipote orfano sia il figlio maledetto dell'[Antico](#) e ne cerca la prova nella [Figura Peccaminosa](#).
5. Un pellegrino ferito trovato sulle montagne spiega con rabbia che la [Figura Peccaminosa](#) lo ha fatto perdere nel dominio dell'[Antico](#).
6. Un nobile, che si rivela alla [Figura Peccaminosa](#) quale servitore dell'[Antico](#), riscuote un grande debito che l'Abbazia ha nei suoi confronti.
7. Due soldati, convinti che l'[Antico](#) nasconda un tesoro, rapiscono la [Figura Peccaminosa](#) perché riveli loro dove si trovano tali ricchezze.
8. L'edonismo dell'[Antico](#) ispira un novizio a lasciare l'abbazia per vivere in città. L'Abate ordina alla [Figura Peccaminosa](#) di riportarlo indietro.