

### “Dubbi”

Tutti i **monaci mossi** guadagnano  
**+ 1 punti prova**

### “Zelante”

Ogni carta azione può essere **usata 2 volte**.  
Il segnatempo è mosso solo una volta

### “Sleale”

Se un monaco è **mosso in chiesa**, tutti gli altri giocatori perdono **1 tessere meridiana**  
(se ne hanno)

### “Maligno”

Dopo ogni turno, ogni monaco è mosso dello **stesso numero di punti sospetto della carta giocata**

### “Sospetto”

Dopo ogni turno il **monaco con più punti sospetto** guadagna  
**+ 1 punti prova**

### “Proibito”

Se un monaco è mosso nella **Biblioteca** guadagna  
**+ 2 punti prova**

### “Riunione”

Quando William e Adson vengono mossi nello stesso edificio, si **convertono i punti sospetto in punti prova**.  
(I segnalini sospetto vengono poi messi sul 10)

### “In fretta!”

Nessuno può restituire **tessere meridiana**; si possono comunque ancora prendere

### “Rabbiccinamento”

Il **giocatore che muove William** distribuisce un totale di  
**+ 2 punti prova** tra 1 o 2 monaci

### “Compromesso”

William o Adson aggiungono o tolgono **punti sospetto o punti prova doppi**

### “Invisibile”

Se un monaco **visita un edificio vuoto** perde  
**- 1 punti prova**

### “Interrogatorio”

Se un monaco visita un **edificio con altri monaci**, questi guadagnano  
**+ 1 punti prova**

### “Sconosciuto”

Il **giocatore che muove un monaco da William** distribuisce un totale di  
**2 punti prova** tra 1 o 2 monaci

### “Preso!”

Nella conversione dei punti sospetto in punti prova **a fine giornata**, **raddoppiano i punti prova**