

NOME

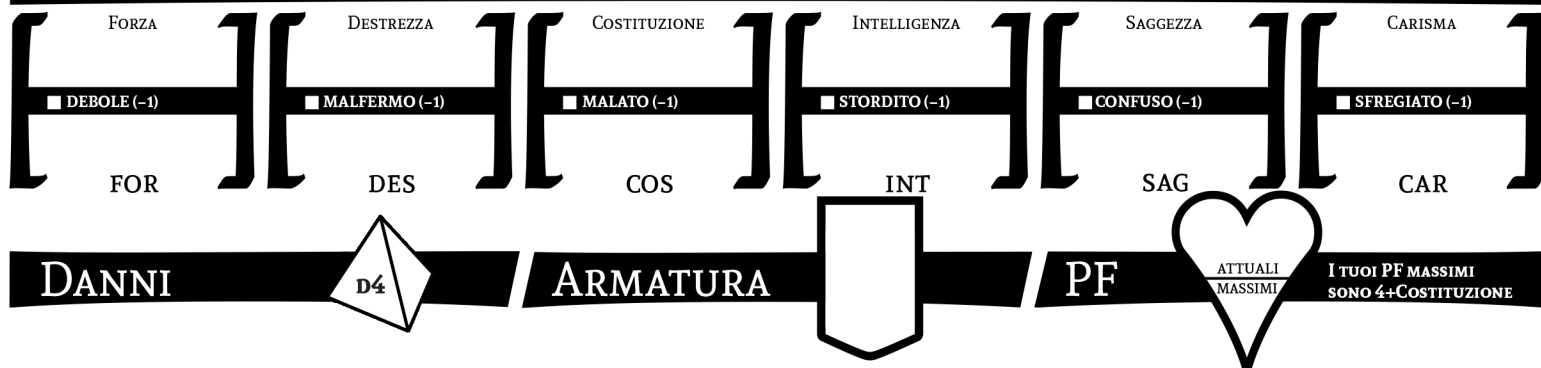
ASPETTO

Nomi: Byron, Vincent, Masque, Loki, Artemis, Toryn, Doopliss, Stiltskin, Raven, Arbor, Silvia, Hata, Delna, Scorpia, Ori, Melinna, Toropek

Capelli acconciati, Capelli impeccabili o Capelli immacolati
Uniforme, Abito nobiliare, o Vesti illusorie
Pelle perfetta, Pelle tatuata, o Senza pelle
Espressione arrogante, Volto indecifrabile, o Senza faccia

SPECIE

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)



GUIDA

MOSSE INIZIALI

Cosa ti spinge a celare la tua vera identità? Scegli uno:

AMBIZIONE E POTERE

Mettere in pericolo gli altri per il tuo tornaconto personale.

TRADIMENTO INEVITABILE

Trarre vantaggio dalla fiducia riposta in te.

SCAPPATOIA FACILE

Risolvere un diverbio senza utilizzare la violenza.

FUMO NEGLI OCCHI (CAR)

Quando crei un'illusione per confondere i sensi, descrivila e tira +CAR. *Con un 10+, scegli fino a 3 opzioni. *Con un 7-9, scegline 2:

- L'illusione fa credere qualcosa di specifico
- L'illusione indica una via che tu intendi far percorrere
- L'illusione permane più a lungo dei pochi momenti cruciali
- L'illusione non è fuori contesto o difficile da credere

SOLLEVARE IL VELO

Quando riveli un segreto, scopri qualcosa di nascosto, o smascheri una bugia, raccontaci un dettaglio ulteriore che lo riguarda. Quel dettaglio fa parte della realtà.

NULLA È CERTO

Quando racconti una bugia o una mezza verità, viene considerata come un fatto assodato da chiunque non condivida un passato con te. **Fintanto che nessuno mostri una prova evidente del contrario**, tutto ciò che dici è ritenuto frutto di sincera onestà.

MILLE MASCHERE

KIT DA CAMUFFAMENTO

Scegli qualsiasi razza, poi scegli due maschere dietro cui ti nascondi:

MASCHERA DELL'INGANNO

Ti nascondi dietro a quello che le persone vogliono vedere, quello che le persone pensano sia reale, tenendo a debita distanza la verità. **Quando Sfidi il pericolo per nasconderti, o distrarre l'attenzione**, tira +CAR al posto del tiro richiesto dal GM.

MASCHERA DELLA CARNE

Sei un changeling, un doppelganger, una creatura dalle mille facce, nessuna delle quali ti appartiene veramente. **Quando tocchi qualcuno**, pelle a pelle, ricordi la sua fisionomia. **Quando ti prendi un minuto per trasformare il tuo volto**, diventi l'esatta copia di chiunque tu abbia memoria. I tuoi vestiti non mutano.

MASCHERA DELL'ORO

Indossi abiti sfarzosi e ti nascondi dietro un'esistenza di lusso e ricchezza. **Quando mostri qualcosa a qualcuno interessato ad averla**, crederà essere di grande valore a prescindere dalla realtà.

MASCHERA DEL MITO

Indossi fama come volto e leggenda come mantello. Ovunque tu vada, la gente del posto ti riconoscerà come un eroe famoso. Quando arrivi in un'area popolata per la prima volta, descrivi per quale eroe vieni scambiato - quali grandi gesta la gente crede tu abbia compiuto?

MASCHERA DELLA VERITÀ

Usi la verità come lanterna, la quale tiene alla larga le bugie se non ne hai bisogno. **Quando racconti a qualcuno l'assoluta verità non tralasciando nulla**, si considera che egli non abbia più nessun passato condiviso con te per la mossa *Nulla è certo*.

3 utilizzi, lento, peso 2, 50 monete

Un kit da camuffamento può essere usato per realizzare vestiti, trucchi, parrucche e tutto ciò di cui tu possa aver bisogno per improvvisare un camuffamento.

Quando ti prendi qualche minuto per ideare un camuffamento, spendi 1 utilizzo del kit e descrivi quale ruolo hai intenzione di impersonare (come un cuoco, un medico, una guardia, etc.).

Verrai scambiato per un comune rappresentante di quel ruolo da chiunque non sia del mestiere, a meno che non mostri o provochi qualcosa che metta in dubbio il tuo camuffamento.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

_____ ha visto il mio vero volto.

_____ pensa di aver visto il mio vero volto.

Ho visto cosa giace nascosto nel cuore di _____

_____ non crede a nulla di quello che dico, per qualche ragione.

_____ crede a tutto quello che dico, per qualche ragione.

IL MILLEVOLTI

LIVELLO _____
PE _____

Il tuo Carico è 7+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1) e un kit da camuffamento (3 utilizzi, *lento*, peso 2). Scegli tre:

- 40 monete e la tessera di appartenenza ad una organizzazione
- Equipaggiamento d'avventura (5 utilizzi, peso 1) e una maschera d'argento finemente lavorata
- Una borsa di libri (5 utilizzi, peso 2) e un paio di occhiali da lettura
- Una spada raffinata (media, precisa, peso 1) e una maschera di ferro stranamente intarsiata
- Un fedele omuncolo privo di volto (+2 Lealtà, +2 in una abilità a tua scelta, costo: creane uno nuovo)
- Una villa (dotata di servitù) e un'instimabile maschera d'oro

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

UN SUSSURRO NELL'ORECCHIO

Quando hai a che fare con qualcuno che crede in te, puoi sempre usare la leva "raccontagli quello che ha voglia di sentire" per la mossa *Parlamentare*.

UN ABITO PER TUTTE LE OCCASIONI

Quando ti *Accampi*, ripristina 1 utilizzo del tuo kit da camuffamento.

UNA FACCIA IN PIÙ

Ottieni un'ulteriore maschera dalla lista delle *Mille Maschere*.

CELA, NON SENTIRE

Quando *Aiuti* o *Ostacoli* un altro PG, puoi cancellare un legame che avevi con lui per ottenere immediatamente un risultato di 10+.

SOSIA

Quando stai per essere ferito da un attacco, puoi rivelare all'attaccante che sta per colpire una controfigura - dicci dove sei realmente. **Se lo fai**, contrassegna una delle tue *Mille Maschere* e perdi la relativa mossa. **Quando ti Accampi**, togli tutti i contrassegni dalle tue *Mille Maschere*.

NON SONO MAI STATO DALLA TUA PARTE

Quando ottieni la fiducia di un PNG, guadagni il legame "__ ha fiducia in me". Quando lo tradirai, cancella il legame e ottieni +2 *al prossimo tiro* contro di lui.

INFILTRAZIONE

Quando spendi almeno un paio di minuti scambiando informazioni con un membro di un'organizzazione, verrai a conoscenza di tutto quello che ti servirà per fare in modo di esserne considerato appartenente. Puoi creare con la magia ogni documento che ti serve, e i membri dell'organizzazione ti aiuteranno se per primo aiuterai loro.

MASCHERA DELL'OMBRA

Quando fai un passo verso un luogo buio o all'ombra e nessuno ti sta osservando, diventi invisibile finché non abbandoni la zona in ombra o attiri attenzione su di te. Considera la mossa come una delle tue *Mille Maschere*.

PARRUCHE DI RISERVA

Quando ti *camuffi*, puoi camuffare anche un qualsiasi numero di persone consenzienti. Ognuna di loro indosserà il tuo stesso tipo di camuffamento.

DILETTANTE SOVVERSIVO

Ottieni una mossa non multiclasse da un qualsiasi libretto. Non puoi scegliere una mossa per infliggere danni o incrementare quelli che già puoi infliggere.

RACCONTARE UNA BALLA (CAR)

Quando racconti una falsità e assolutamente nessuno ti crede, tira +CAR. *Con un 10+, dicci chi dei presenti invece ti crede. *Con un 6-, il GM ti dirà chi dei presenti si è stancato delle tue menzogne e cosa farà in merito. *Con un 7-9, si verificano entrambe le circostanze.

ULTIMO RESPIRO: FREGAMI UNA VOLTA...

Anche la tua stessa vita è solo un'ulteriore maschera che cela la verità.

Quando muori e la Morte viene a reclamarti, la Morte si porta via un falso te, uno che non è mai stato reale. Perdi permanentemente una delle tue *Mille Maschere* e pronuncia il nome di un PNG che hai incontrato in quest'ultimo giorno - egli acquisirà il tuo volto e morirà al tuo posto. Comunque, la Morte non sarà felice di essere stata ingannata e ti darà la caccia. **Ogni notte dopo la tua morte**, ripeti questa mossa finché non perderai tutte le Maschere dietro cui ti sei nascosto in vita, e infine la Morte ti prenderà veramente.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

CAMBIARE I CONNOTATI

Quando afferi la testa di qualcuno e spingi la tua fronte contro di essa, riesci a rubare la sua faccia Ora tu mostrerai il suo volto e viceversa.

VIVERE UN REQUIEM

Quando tu, o un tuo alleato, dai il colpo di grazia a un nemico, puoi scegliere di trasformare quest'ultimo attacco in un'illusione. Il nemico subisce realmente il dolore del colpo e vive la sua morte, ma ciò non è vero e in realtà è ancora vivo. L'esperienza, invece, lo farà impazzire - è vivo ma sarà completamente terrorizzato dal suo carnefice, facendo di tutto per scappare da lui.

MORTE FITTIZIA

Richiede: Sosia

Quando crei un *Sosia*, puoi contrassegnare una seconda *Maschera*. Se lo fai, convinci il tuo attaccante che in realtà chi ha appena attaccato non è una controfigura ma che ti ha appena ucciso.

UNA MISTERIOSA FIGURA MASCHERATA

Quando indossi una maschera, vieni scambiato per una persona differente. La gente non è in grado di identificare nulla del tuo io mascherato che riconduca a te, e viceversa. Il tuo io mascherato può non avere nome o averne uno che hai pensato per lui. **Se viene chiesto di descrivere il tuo io mascherato**, l'unica descrizione che salterà fuori è: "indossava una maschera".

ISCRIZIONI APERTE

Richiede: Infiltrazione

Sei effettivamente membro di qualsiasi organizzazione in cui ti imbatti, legittimamente o meno. **Se formulerai una richiesta ad una organizzazione di cui fai parte seguendo la prassi**, ogni organizzazione ti aiuterà anche senza preavviso, nella maniera che meglio le compete. **Se aiutarti risulterà pericoloso o necessiterà di molte risorse**, dovrai ripagare adeguatamente per l'aiuto ricevuto.

ULTRATERRENO

Ottieni una mossa da un libretto che nessuno sta usando.

C'È UN TRADITORE FRA NOI

Richiede: Non sono mai stato dalla tua parte

Quando infliggi danno a qualcuno con cui hai un legame, puoi cancellare quel legame per infliggere +1d10 danni contro di lui. **Quando cancelli un legame guadagnato con la mossa Non sono mai stato dalla tua parte per i fini di questa mossa**, ottieni anche +2 *al prossimo tiro* contro di lui.

DOVE C'È FUMO...

Aggiungi la seguente opzione alla mossa Fumo negli Occhi:

- L'illusione risulta più realistica del dovuto - spinge via qualcuno e/o gli infligge il tuo danno

ANCORA UNA FACCIA IN PIÙ

Ottieni un'ulteriore maschera dalla lista delle *Mille Maschere*.