Nome Aspetto

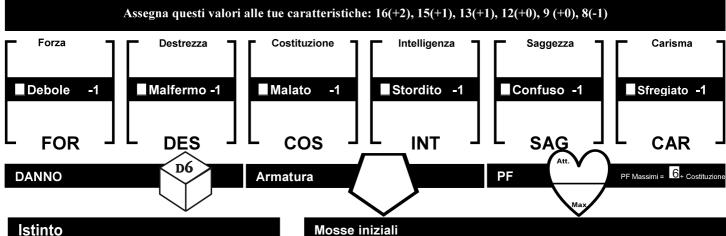
Maschili: Blake, Clive, Clancey, Jace, Jean, Lafayette, Kilroy, Kris, Nemo, Smith, Uri

Femminili: Edea, Harlene, Jade, Jean, Lani, Morgan, Sabrina, Selena, Raven, Rose

Non Umani: Blank, Kage, Ko, Mask, Nobody, Snake, Spirit, una singola lettera

Occhi: Penetranti, Calcolatori, Freddi, Fiduciosi Capelli: Incappucciato, Bianchi, Lunghi, Calvo Mantello Oscuro, Vesti Fluenti, Vesti Personalizzate

Corporatura: Agile, Leggera, Modesta



□ Sete di Potere

Trai vantaggio da un'altra persona per un guadagno personale.

□ Professionalità

Evita di essere scoperto o infiltrati senza intoppi in un'area a cui non potresti accedere

□ Altruista

Aiuta anonimamente qualcuno che non può farcela da solo

Società Segreta

□ Antica Fratellanza

Puoi usare il tuo legame di fratellanza per ricevere ospitalità da un qualsiasi Fratello in qualunque area civilizzata.

Confraternita degli Assassini

Quando tiri il tuo danno contro una vittima che non sospetta di te massimizza il risultato.

Cabala Mistica

Scegli una singola parola del potere, puoi sempre aggiungere questa parola gratuitamente al tuo Comando Ipnotico

Parola del potere

■ Mutaforma

Puoi concentrarti per applicare rozzi cambiamenti al tuo aspetto. Se usi questa capacità per migliorare il tuo Mantello dell'Ingannatore prendi un +1 al tiro.

Legami

Scrivi il nome di un tuo compagno in almeno uno dei seguenti:

	_ conosce di me più di quel che crede			
Mi fido di	; lui ha visto chi sono davvero			
	ed io abbiamo un segreto speciale che			
conosciamo solo noi due.				
	_ mi delude con la sua mancanza di grazia			
sociale				
Ho capito che mi rendo la vita più semplice quando				
non dico a	l'intero niano			

Comando Ipnotico (Car)

Quando usi un incantesimo per sovrascrivere la volontà altrui, Tira +Car * Con un 10+, Esprimi un comando con 3 parole o meno, il bersaglio lo seguirà involontariamente al meglio delle sue capacità. Comunque non faranno niente li possa ferire.

*Con un 7-9 Esprimi lo stesso un comando, ma hai una sola parola per farlo.

Mantello dell'Ingannatore (Car)

Quando tessi un'illusione per nascondere la tua identità Tira+Car

- *Con un 10+ scegli 3, *Con un 7-9 scegli 2, *Con un 6- ottieni comunque 1
- Illusione non verrà dissolta quando verrai toccato leggermente
- L'illusione cambierà anche la tua voce, odore e temperatura corporea
- · L'illusione apparirà normale nei riflessi come specchi o acqua ferma
- Il tuo modo di fare e la tua posa rispecchieranno perfettamente l'illusione Quando intraprendi azioni violente l'illusione termina

Invio dei Pensieri

Puoi comunicare telepaticamente con chiunque tu abbia un Legame.

I Pugnali dietro al Sorriso

Quando incontri qualcuno che non sospetta tu possa volerlo tradire o ferire. ti riterrà sempre inusualmente affidabile e convincente. Puoi usare ciò come leva per Parlamentare (Parlè).

La Bugia Vivrà per Sempre (Mossa Mortale)

Con la tua morte, i tuoi agenti dormienti si attivano e la prossima fare ha inizio. Nomina la tua nuova associazione segreta e i suoi obbiettivi. Per il resto della campagna le azioni della tua associazione influenzeranno posti, persone ed eventi dove meno ci si aspetta, portando avanti i loro obbiettivi in segreto. I loro obbiettivi dovrebbero essere concordi a quelli del party, loro vorranno aiutare i compagni del fondatore; ma come tutto in cui tu hai messo le mani, c'è sempre qualcosa che non ti hanno detto.

It uncario à : 9 + FOR =	Equipaggiamento				
Pupulase dell'assessation (Corto, Predicto, Vertico, De farcato, 3 Munizioni, Peso 1)	Il tuo carico è : 9 + FOR =	Equipaggiamento	Daga Transportate		
Polyande dell'assessible (Cincle, Preside, Nationale, Person 1)	-	Lquipaggiamento	Peso Trasportato		
Cottletid Luncia (Corte, Precisios, Vicino, De Landio, 3 Municioni, Peto 1)					
Superior New Control (Amelion 1, Pepor 1) Seguil I Vestical time of Expensed (Amelion 1, Pepor 1) Albitalial model a una maschera di porrollima Un hi lusissocio menabio di sate un sua staffa a forma di testa animale con ouch simplicitali (Medio, Medio, 1, 1 danni, Pepor 1) Secgil 2 Illimitatio di signate di cettore. Illimitatio di signate lo cettore. Illimitatio con l'Ombra Puosi coopilere una mossa di qualissia di classe. A meno che condidere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, filliusione finiteche per entrambi. Illimitatione Mostri E passibile utilizzane Comando Ipnotico. I pugnali distro al sorriso e Stragere Persone si qualsiasi creatura intelligente entro il to campo visivo Illimitatione Mostri E passibile utilizzane Comando Ipnotico, I pugnali distro al sorriso e Stragere Persone si qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. Illimitatione Persone si qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. Illimitatione comando Ipnotico, pugnali distro al sorriso e Stragere Persone si con un'intelligenza enimale. Illimitatione comando Ipnotico, pugnali distro al sorriso e Stragere Persone sono illimitato se sorio illimitato e sono illi					
Arrigativa Nexa di pelle e Cappuccio (Armatura 1, Peso 1)	☐ Un elegante Bastone con Lama (Medio, Preciso, Nascosto, Peso 1)				
Dot Insulation membrido cised eu ma statha forma di testa animale University					
Un mantello di seta e una stafia a forma di testa animale con occide injociale (Medio, Matio, V domin, Peso I) social se di avventuriare (8 jusi, Peso I) ed un numero apparentemente liminitario di signetto cestose. Un'ampia raccolta di passaporti e lettere di raccomandazione contaffiate di un modesto foglio bianco di perparimen che dice assistamente quello che vuo che dica, quando vuol che lo clica. Un'ampia raccolta di passaporti e lettere di raccomandazione contaffiate di un simplo perdono governativo in un regno o governo vicino. □ Un simplo perdono governativo in un regno o governo vicino. □ Casalight Invece di diare un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, è possibile originato del un comando con Comando ipnotico, puol fari si che il menico igno con controle del mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse di riturdare il un social del mantello dell'ingannatore per non proposibile utilizzare Comando ipnotico, i pugnali dictor al sorrieo o Stragere Persona su qualsiasi creatura che abbia almeno un'indifigianza animale. Se stacciare i Segreti Quando sessi mella mentel di qualcuno che si fida di te al fine di trova con un'indifigianza animale. **Setto in un'indifigianza animale. **Con un 79 I segreti che scopri sono profondamente nascosti, fore con un'indifigianza di un'indifigianza di la controle di la					
Altrezci dell'avventuriero (5 us.) Peso 1) ed un numero apparentemente illimitato di sigurette cossisse. Internativa consultation di sigurette cossisse. Internativa consultation dell'avventuriero (5 us.) Peso 1) ed un numero apparentemente infinito Internativa consultation dell'avventuriero (6 us.) Internativa consultation Internat	☐ Un lussuoso mantello di seta e una staffa a forma di testa animale				
□ Artezza dell'avventuriero (5 usi, Peso 1) et un numero apparentemente illimitato di lagispette costone. □ Un'ampia raccotta di passaporti e lettere di raccomandazione contraffatte □ Un ampia raccotta di passaporti e lettere di raccomandazione contraffatte □ Un ampia raccotta di passaporti e lettere di raccomandazione contraffatte □ Un ampia raccotta di passaporti e lettere di raccomandazione contraffatte □ Un ampia processi di proprio permanente di partici di manura di proprio per di proprio sensa non transfato il un'attivo o migliore ad offiuscare le menti degli uomini, ai è considerati essere un livello inferiore conscringarità di memiticare una memoria recente. Descrivi ciò che ricordia al suo posto. □ Un manttello per due □ Quando tocotti un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, l'illissione finirebb e prentrambi. □ Voci Leggere □ Puoi usara Inviò del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente retroi il tuo campo visivo □ Dominare Mostri □ Dominare Mostri □ possibile utilizzare Comando Ipnotico, 1 pugnali dietro al sorriso o Streggere Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Con un 19+1 segreti che scopri sono utili, ma se scopriorano che tu il conosa con mperà la fictucia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono no intelli o nolosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità □ Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puol scegliere di usare le tue iliustoni per rendere te stesso invisibile. Quando cumenti accini violente vieni rivelato. □ Lesca el rema. Sa l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si discapno violente vieni rivelato. □ Lesca de man. Sa l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si discapno violente vieni rivelato. □ Lesca el manuente mentalmente le azioni della tua esca finche imane entro il tuo campo visivo. □ Lesca el man. Sa l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si discapno violente to					
Winampia raccota di passaporti e lattere di riacconandazione contraffatte Un modesto foglio bianco di pergamena che dice esattamente quello che vuol che dica, quando voi che o dica. Un singolo perdorio governado in un regno o poremo vicino. Pranetra nelle lingua comunimembre parfalsi in numero apparentemente infinito Mosso evanzato Quando ragglungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse: Gasilight Gasil					
□ Un modeste foglic bibance die pergamena che dice esattamente quello che vuol che dice, quando vuol che lo dice. □ Un singolo perdono governativo in un regno o governo vicino. □ Un singolo perdono governativo in un regno o governo vicino. □ Gaslight □ Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegii una delle seguenti mosse: □ Gaslight □ Invece di diare un comando con Comando Ipnotico, è possibile costringeria dimenticare una memoria recente. Descrivi ciò che ricorda al suo posto. □ Un mantello per due □ Quando tocchi un allesto e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. □ Voci Leggere Puoi usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico. I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti □ Lesgreti che scopri sono profondamente nascosti, forsa anche dimenticati dalla persona che il detiene. □ Con un 10 + 15 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forsa anche dimenticati dalla persona che il detiene. □ Ce se comando ipnotico, puoi far si che il nemico igno di darno. □ Ce con un 10 + 15 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forsa anche dimenticati dalla persona che il detiene. □ Ce con un 10 + 15 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forsa anche dimenticati dalla persona che il detiene. □ Servi la Cospirazione □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per Due su un gruppo di fino a 10 persone, conscende un vecchi campo di sul vivo di persone, fino a 10 delerenti. □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per Due su un gruppo di fino a 10 persone, conscende un vecchi campo di si di della di del dell'invisibilità o di la dell'invisibilità o di la dell'invisibilità o di la dell'invisibilità assalimente di la esi li trattoranno come di un vecchi camico. Non sospettano nulla, p					
Comparison of the second power and the second process of the se	·				
□ Un singolo perdono governativo in un repro o governo visino. Mosse avanzate Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse: Gaslight Invece di dare un comando con Comando Ipnotico, è possibile controrda al suo posto. □ Un mantello per due Quando insiguin un alleato e usi il Mantello dell'ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse adiro il violente, l'illusione finirobbe per entrambi. □ Voci Leggere Puol usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri □ Dominare Mostri □ Dominare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare Segreti E considerati es scopri sono tilli, ma se scoprirano che u il conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6 l segreti che scopri sono tilli, ma se scoprirano che u il conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6 l segreti che scopri sono di ulti, ma se scopri sono comitti con sura la tuo dando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare la tuo illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca □ Mantello dell'invisibilità Cuando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare la tuo illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca □ Mantello dell'invisibilità Cuando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare la tuo illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca □ Mantello dell'invisibilità Cuando usi il un incantasimo per persuadere qualcuno a de l'entra dell'invisibilità o mantello dell'invisibilità o di la fila dell'invisibilità o di la conso compania di la					
Mosse avanzate Quando ragglungl un livello dal 2 al 5, scegil una delle seguenti mosse: □ Gaslight Invece di dare un comando con Comando Ipnotico, è possibile costingant a dimenticare una memoria recente. Descrivi cio che ricordia al suo posto. □ Un mantello per due Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di vol intraprendesse al zioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. □ Voci Leggere Puol usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campro visivo □ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico, i pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un intelligenze animale. □ Setacciare i Segreti Quando sagria, I'rar-Car. **Con un 10+1 Isagreti che scopri sono tulti o notosi al meglio. □ Isagreti che scopri sono tulti o notosi al meglio. □ Isagreti che scopri sono tulti o notosi al meglio. □ Isagreti che scopri sono tulti o notosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità □ Mantello dell'invisibilità □ Mantello dell'inpannatore puoi scegliere di ritar-Car scon un 10+1 Puoi controliare mentalimente le azioni della tua site re tue filusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Mantello dell'Invisibilità □ Mantello dell'Invisibilità □ Mantello dell'Ingannatore pro prosudere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira-Car scon un 10+1 Puol controliare mentalimente le azioni della tua con un 7-9 L'esca e ferma. □ Serso i la Consona di pnotico, puoi scegliere di ritardare lo svolgimento del comando per svariati giorni □ Servi la Cospirazione Quando un mantello per due Quando un mantello per due Quando un mantello per due Quando un mantello dell'invisibilità Quando un mantello dell'invisibilità Cuando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di ritardare lo svolgimento del con mantello per due Quando usi il Mantello dell'invisibilità Cuando usi il Mantello dell'inquali dietr					
Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse: Gaslight Invece di dare un comando con Comando Ipnotico, è possibile costringeril a dimenticare una memoria recente. Descrivi ciò che ricorda al suo posto. Un mantello per due Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi Intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. Voci Leggere Puoi usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Dominare Mostri E possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia ameno un'intelligienza aminate. Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare il nor segreti. Tra-Car. *Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che il dictiona cor morpara la fiducia che ripognogno in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noisoi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando sui il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di cusare le una rosa inquietantemente di proprio senso di autoca de proprio senso di autoca de mantello dell'ingannatore puoi scegliere di sarre le menti degli unomit, si e considerati essere un livello inferiore quando la si utilizza. La fiducia dei unomi quando di si utilizza. La fiducia dei tromantello per due comando proprio di persone, fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abbita assieme a Mantello dell'invaisibilità assieme a fiducia de ripognogno in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. La fiducia dei tuoi	_ , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	inito			
Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse: Gastight Invece di dare un comando con Comando Ipnotico, è possibile costringeril a dimenticare una memoria recente. Descrivi ció che ricorda al su posto. Un mantello per due Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di vol intraprendesse azioni vidente, l'illusione finirebbe per entrambi. Voci Leggere Puoi usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Dominare Mostri E possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia ameno un'intelligenza animale. Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare il nor segreti. Tra-4 Car. *Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che il detiene. *Con un 7-9 I segreti che scopri sono intili, ma se scopriranno che tu li conoso rompera la ficlucia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono intili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando usi il Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci il Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci il Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci il Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci il mantello qualcuno con commetta di la cue anti dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci illusioni per rendere te stesso invisible. Quando casci illusioni per rendere te stesso invisible. Quando così di ultizza mantello dell'ingannatore, si può invece diventare può flessibile dell'ingannatore per formare una silenziosa seca illusoria. Tira+Car *Con un					
Gaslight	Mosse avanzate				
Gaslight Invexe di dare un comando con Comando Ipnotico, è possibile roctorda al suo posto. Un mantello per due Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividera il mantello con Iron. Qualora uno di voi Intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. Woci Leggere Puoi usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visvo Dominare Mostri E possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregane Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. Count of the secopri sono nulli, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te che I segreti che scopri sono nulli, manse entro il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Mantello dell'ingannatore per formare una silerziosa e seca illusoria, Tira+Car	Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti	Tittling can listing			
ugusta mossa non ti renda più furtivo o migliore ad offuscare le menti degli unomis, si e considerati essere un livello inferiore quando la si ultizza. Un mantello per due Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno il voi intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. □ Voci Leggere Puol usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente ettro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persones su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Coundo scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti. Tira+Car ≺ Con un 10+ l segreti che scopri sono utili una se scoprirano che 1 til conosci romperà la fiducia che ripongono in te □ I segreti che scopri sono inutii o noiosi ai megio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usaro le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azoni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usaro le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando consente di acuni violente vieni rivelato. □ Care sei Goffo Quando utilizza comando lpnotico, puoi scegliere di ritardare lo svolgimento del comando per svariati giorni □ Servi la Cospirazione Puoi utilizzare Comando Ipnotico, puoi scegliere di ritardare lo svolgimento del comando per svariati giorni □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per due Puoi utilizzare Comando Ipnotico su un gruppo di persone, fino a 10 elementi. □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per due Puoi utilizzare Comandio Ipnotico su un gruppo di fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abilità assieme a Mantello dell'Invisibilità Quando utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invoce di uni veccini ani mantello per due provinci per dei uni dell'invisibilità Qua	mosse:		,		
menti degli uomini, si è considerati essere un livello inferiore costringeria ad imenticare una menoria recente. Descrivi ciò che ricorda al suo posto. Un mantello per due	☐ Gaslight				
costringerli a dimenticare una memoria recente. Descrivi ciò che ricorda al suo posto. Un mantello per due					
Come sei Goffo Quando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi.					
□ Um mantello per due Ouando tochi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore, puoi condividere il mantello con loro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. □ Voci Leggere Puoi usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri Ē possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti □ Quando segreti, Tira+Car. + Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che il detiene. + Con un 10+1 segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conscio irromper la la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. □ Mantello dell'Invisibilità □ Mantello dell'Invisibilità □ Mantello dell'Invisibilità □ Stregare Persone Quando usi il Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Stregare Persone Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car + Con un 10+ Duo controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. □ Stregare Persone Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, rira+Car el con un 10+ si sibili del dell' dell		•			
Guando tocchi un alleafo e usi il Mantello dell'ingannatore puoi rocomodividere il mantello con Iro. Qualora uno di voi intraprendesse azioni violente, l'illusione finirebbe per entrambi. Voci Leggere Puoi usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Dominare Mostri					
Guando tocchi un alleato e usi il Mantello dell'Ingannatore puoi condividera il mantello con loro. Qualora unutil to dado di danno. Voci Leggere Puoi usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o una dalla lista 2-5: Agente Dormiente Quando utilizza Comando Ipnotico, puoi scegliere di ritardare lo svolgimento del comando per svariati giorni Serval la Cospirazione Quando usi il mantello qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tirar-Car Con un 10 + 1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che la dell'invaisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando usi il Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le tuei illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando usi il Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le una costi illusoria, Tirar-Car Con un 10 + Puoi controllare mentalmente le azioni della tue esca finché rimane entro il tuo campo visivo. Mantello dell'Ingannatore puoi scegliere di usare le una costi illusoria, Tirar-Car Con un 10 + Puoi controllare mentalmente le azioni della tue esca finché rimane entro il tuo campo visivo. Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosea esca illusoria, Tirar-Car Con un 10 + Puoi controllare mentalmente le azioni della tue esca finché rimane entro il tuo campo visivo. Mantello dell'Ingannatore, resca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tirar-Car Con un 10 + Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiche la magia durerà abbastanza a lungo. Con un 7 - 9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico Puoi aguingere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10 + o 2 con 7 -		Quando utilizzi Comando Ipnotico, puoi f	ar si che il nemico igno		
Voci Leggere Puol usare Invio del Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Dominare Mostri		il proprio senso di autoconservazione e/o s	si faccia del male		
Usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri Ē possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 10+1 segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finche rimane entro il tuo campo visivo. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più fleesibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettaen culla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettaen culla, poiché la magia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico Puoi utilizzare Comando Ipnotico su un gruppo di persone, fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abilità assieme a fichei del ribusoni per rendere te stesso invisibile. Quando si della ruo della Nebbia. Mantello della Personalità La fiducia dei tuoi gregari è una cosa inquietantemente implicita, la loro lealtà ha un +1 e puoi sostituire "la lode e l'approvazione del datoro" al loro normale coste diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si un'iparaneti più più picc			arma, usa il tuo dado		
Puoi usare Inviio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo Dominare Mostri	azioni violente, i iliusione ilinireppe per entrambi.	di danno.			
Puoi usare Invio dei Pensieri con qualsiasi creatura intelligente entro il tuo campo visivo □ Dominare Mostri Ē possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 19-I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu il conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu il conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono invisibile. Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca ilitusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finche rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più ffessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poichè la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico □ Decreto Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	□ Voci Leggere	Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli	una delle mosse		
□ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 l'esgreti che scopri sono tuttii, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inuttii o noicsi al meglio. ■ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. ■ Esca Quando utilizzi Comando Ipnotico, puoi scegliere di osvolgmento del comando per svariati giorni □ Servi la Cospirazione Puoi utilizzare Comando Ipnotico su un gruppo di persone, fino a 10 elementi. □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per due Puoi utilizzare Un mantello per Due su un gruppo di fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abilità assieme a Mantello dell'invisibilità o Mantello della Nebbia. □ Culto della Personalità La fiducia dei tuoi gregarà è una cosa inquietantemente implicita. La loro lealtà ha un +1 e puoi sostituire "la lode e l'approvazione del datore di lavoro" al loro normale costo diventare intername entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tusi l'un'esca è derma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza muovamente Mantello dell'invisibilità Quando usi l'un'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza muovamente Mantello dell'Invisibilità Quando usi l'un'esca è de l'avoro" al loro normale costo diventare una nebbia intaplie.					
□ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li dettiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono putili, ma se scopriranno che tu li conosci cromperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusorin per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 L at un magiia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico Puoi utilizzare Comando Ipnotico puoi un gruppo di persone, fino a 10 elementi. □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per Que Puoi utilizzare Un mantello per Due su un gruppo di fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abilità assieme a Mantello dell'Invisibilità a fiducia dei tuo i gregari è una cosa inquietantemente implicita. La loro lealtà ha un +1 e puoi sostituire "la lode e l'approvazione del datore di lavoro" al loro normale costco diventare una nebbia intangible. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovam		☐ Agente Dormiente			
□ Dominare Mostri È possibile utilizzare Comando Ipnotico, I pugnali dietro al sorriso e Stregare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. □ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+ I segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono inutili on olosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un in incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico □ Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.		•	scegliere di ritardare lo		
Setrogare Persone su qualsiasi creatura che abbia almeno un'intelligenza animale. Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10 + I segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. ■ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10 + Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10 + Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge, ma solo temporaneamente. * Con un 7-9 Le tua magia regge. * Con un 7-9	☐ Dominare Mostri				
□ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. *Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. *Con un 10+1 segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Decreto Ipnotico Puoi utilizzare Comando Ipnotico su un gruppo di persone, fino a 10 leementi. □ Legione Anonima Richiede: Un mantello per due Puoi utilizzare Un mantello per Due su un gruppo di fino a 10 persone consenzienti. Non puoi usare questa abilità assieme a Mantello dell'Invisibilità co Mantello della Nebbia. La fiducia dei tuoi gregari è una cosa inquietantemente implicita. La loro lealtà ha un +1 e puoi sostituire "la lode e l'approvazione del datore di lavoro" al loro normale costo diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quandi uni trappendi azione violente torni nuovamente Mantello dell'Invisibilità Quando usi Esca puoi usare contemporaneame					
□ Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 l segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono intili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. □ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Può controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno		☐ Servi la Cospirazione			
Setacciare i Segreti Quando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che il detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore puri scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno	almeno un intelligenza animale.	Puoi utilizzare Comando Ipnotico su un	gruppo di persone, fino		
Cuando scavi nella mente di qualcuno che si fida di te al fine di trovare i loro segreti, Tira+Car: * Con un 10+ I segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità	□ Setacciare i Segreti	a 10 elementi.			
trovare i loro segreti, Tira+Car. * Con un 10+1 segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. * Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6-1 segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità o mantello dell'inpannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bissogno Culto della Personalità La fiducia dei tuoi gregari è una cosa inquietantemente implicita. La loro lealtà ha un +1 e puoi sostituire "la lode e l'approvazione del datore di lavoro" al loro normale costo diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poichè la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno					
*Con un 10+ I segreti che scopri sono profondamente nascosti, forse anche dimenticati dalla persona che li detiene. *Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità					
*Con un 7-9 I segreti che scopri sono utili, ma se scopriranno che tu li conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Cuando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 L ta tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno	*Con un 10+ I segreti che scopri sono profondamente nascosti,				
che tu ii conosci romperà la fiducia che ripongono in te 6- I segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno					
G-I segreti che scopri sono inutili o noiosi al meglio. Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ ESCA Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 L a tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno					
□ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno		a mantono don miviolomita o manteno de	Ja HODDIA.		
□ Mantello dell'invisibilità Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. □ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 L tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno	o i cogreti one coopii cono mutili o notosi di meglio.	□ Culto della Personalità			
Quando usi il tuo Mantello dell'ingannatore puoi scegliere di usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car *Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. *Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car *Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. *Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno	☐ Mantello dell'invisibilità		inquietantemente		
usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando commetti azioni violente vieni rivelato. Esca Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car **Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. **Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car **Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. **Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Mantello della Nebbia Richiede: Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibilità Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente Mantello dell'invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto.					
□ Esca Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. □ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno □ Mantello della Nebbia Richiede: Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. □ Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibilità Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. □ Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibilità Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente l'esca prende il tuo posto. □ Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	usare le tue illusioni per rendere te stesso invisibile. Quando				
Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Richiede: Mantello dell'invisibilità Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quand intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibilità Quando si utilizza Mantello dell'invisibilità ouò passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quand intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quand intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Pichiede: Sosia Richiede: Mantello dell'Invisibilità Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente l'esca prende il tuo posto. Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	commetti azioni violente vieni rivelato.	F. F. 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2			
Quando usi il Mantello dell'Ingannatore per formare una silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Richiede: Mantello dell'invisibilità Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Mantello dell'Invisibilità Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Mantello dell'Ingannatore, si può interperatore diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi essere toccatia.		☐ Mantello della Nebbia			
silenziosa esca illusoria, Tira+Car * Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Stregare Persone Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Stregare Persone Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando si utilizza Mantello dell'Ingannatore, si può invece diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando usi procolo una reprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibiltà Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente l'esca prende il tuo posto. *Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. *Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno					
*Con un 10+ Puoi controllare mentalmente le azioni della tua esca finché rimane entro il tuo campo visivo. *Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car *Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. *Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno diventare una nebbia intangibile. Non si può essere toccati, e si può passare attraverso anche il più piccolo buco o crepa. Quando intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibiltà Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente Mantello dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.			tore, si può invece		
esca finché rimane entro il tuo campo visivo. * Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno		diventare una nebbia intangibile. Non si p	uò essere toccati, e si		
*Con un 7-9 L'esca è ferma. Se l'esca viene attaccata, si intraprende un'azione violenta, o si utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car *Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. *Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Intraprendi azione violente torni nuovamente solido. Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibiltà Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.					
utilizza nuovamente Mantello dell'Ingannatore, l'esca si dissipa. Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Sosia Richiede: Esca e Mantello dell'invisibiltà Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.		ınıraprendi azione violente torni nuovame	nte solido.		
Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Richiede: Esca e Mantello dell'invisibiltà Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente Mantello dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. □ Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.		□ Socio			
□ Stregare Persone Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Quando usi Esca puoi usare contemporaneamente Mantello dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. □ Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	umzza nuovamente iviantello dell'ingannatore, l'esca si dissipa.		:14.2		
Quando tessi un incantesimo per persuadere qualcuno a diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno dell'Invisibilità o Mantello della Nebbia, sparendo mentre l'esca prende il tuo posto. Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	□ Stregare Persone				
diventare più flessibile e disponibile tira+Car * Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno l'esca prende il tuo posto. l'esca prende il tuo posto. Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.					
* Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno * Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.			, oparonao menue		
di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia durerà abbastanza a lungo. * Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Decreto Ipnotico Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	* Con un 10+ Si fidano implicitamente di te e ti tratteranno come	p			
* Con un 7-9 La tua magia regge, ma solo temporaneamente. Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno Puoi aggiungere una parola al tuo Comando Ipnotico aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.	di un vecchio amico. Non sospettano nulla, poiché la magia	☐ Decreto Ipnotico			
Devi lavorare velocemente per ottenere ciò di cui hai bisogno aumentando a 4 con un 10+ o 2 con 7-9.			ndo Ipnotico		
			•		
·	da loro o diventeranno sospetti.				