**Nome** _____

**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

**Aspetto**

**Occhi** : Penetranti, Calcolatori, Freddi, Fiduciosi

**Capelli** : Incappucciato, Bianchi, Lunghi, Calvo

Mantello Oscuro, Vesti Fluenti, Vesti Personalizzate

**Corporatura** : Agile, Leggera, Modesta

**Assegna questi valori alle tue caratteristiche: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9 (+0), 8(-1)**

| Forza | Destrezza | Costituzione | Intelligenza | Saggezza | Carisma |
|---|---|---|---|---|---|
| ☐ Debole -1 | ☐ Malfermo -1 | ☐ Malato -1 | ☐ Stordito -1 | ☐ Confuso -1 | ☐ Sfregiato -1 |
| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |

**DANNO** D6

**Armatura**

**PF** Att. Max

PF Massimi = 6 + Costituzione

## Istinto

### ☐ 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 piano.

## Mosse iniziali

### 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.

# L'Ingannatore

Level _____

XP _____

## Equipaggiamento

Il tuo carico è : 9 + FOR = _____

# Equipaggiamento

**Peso Trasportato**

Inizi con Razioni da Dungeon (5 usi, peso 1)

**Scegli una difesa:**

☐ Pugnale dell'assassino (Corto, Preciso, Perforante 1)
☐ Coltelli da Lancio (Corto, Preciso, Vicino, Da Lancio, 3 Munizioni, Peso 1)
☐ Un elegante Bastone con Lama (Medio, Preciso, Nascosto, Peso 1)

**Scegli il Vestiario:**

☐ Armatura Nera di pelle e Cappuccio (Armatura 1, Peso 1)
☐ Abiti alla moda e una maschera di porcellana
☐ Un lussuoso mantello di seta e una staffa a forma di testa animale con occhi ingioiellati (Medio, Mistico, +1 danni, Peso 1)

**Scegli 2**

☐ Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, Peso 1) ed un numero apparentemente illimitato di sigarette costose.
☐ Un'ampia raccolta di passaporti e lettere di raccomandazione contraffatte
☐ Un modesto foglio bianco di pergamena che dice esattamente quello che vuoi che dica, quando vuoi che lo dica.
☐ Un singolo perdono governativo in un regno o governo vicino..
☐ Fluenza nelle lingue comunemente parlate in numero apparentemente infinito

## 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 costringerli 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 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

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 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 da loro o diventeranno sospetti.

### ☐ Tutt'uno con l'ombra

Puoi scegliere una mossa da qualsiasi classe. A meno che questa mossa non ti renda più furtivo o migliore ad offuscare le menti degli uomini, si è considerati essere un livello inferiore quando la si utilizza.

### ☐ Come sei Goffo

Quando utilizzi **Comando Ipnotico**, puoi far si che il nemico ignori il proprio senso di autoconservazione e/o si faccia del male direttamente. Se si ferisse da solo con un'arma, usa il tuo dado di danno.

**Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o una dalla lista 2-5:**

### ☐ Agente Dormiente

Quando utilizzi **Comando Ipnotico**, puoi scegliere di ritardare lo svolgimento 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 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.

### ☐ Mantello della Nebbia

*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: 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.