



# IL MAESTRO DELLE MASCHERE



## INTRODUZIONE

Hai mai desiderato essere qualcun altro? E se potessi cambiare chi sei?

Una maschera è uno strumento molto utile nelle tue mani. Quando indossi una maschera, diventi una persona completamente diversa. La maschera ti rende forte. Ti dà fiducia, ti dà potere. Con la giusta maschera, potresti essere qualsiasi cosa... tranne te stesso, ovviamente.

Forse hai dimenticato chi eri una volta, o stai nascondendo qualcosa di terribile sotto quella maschera. Qualunque cosa sia, non sei disposto ad accontentarti di una vita di banalità. Forse hai bisogno di qualcosa in cui credere, forse desideri più fama e prestigio. Forse là fuori nel mondo, scoprirai la verità su te stesso.

Un maestro della teatralità, del fascino e dell'imitazione, Il Maestro Delle Maschere nasconde la propria identità dietro le sue maschere magiche. Il Maestro Delle Maschere ha la capacità di duplicare le abilità dei propri alleati o di cambiare le proprie abilità secondo le maschere che indossa.

## CREDITS

### OPERA ORIGINALE

The Mask Master, Dungeon World War and Wonders Pack, Peter Johansen. Version August 13, 2016

### TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

### IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

### LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

### TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

### GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel  
[dungeonworld.com](#)

# NOME

# ASPETTO

Nomi: Helena, Valentine, Lucille, Campbell, Diego, Bruce, Percy, Marguerite, Basil

Maschere d'Argilla, Maschere di Legno o Maschere di Carta  
Turbante, Mantello con Cappuccio o Cappello Piumato  
Abiti Vistosi, Vestiti Voluminosi o Vestiti Scompagnati

Assegna questi punteggi 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

DANNI  ARMATURA  PF  MAX (7 + COSTITUZIONE) ATTUALI

## ALLINEAMENTO

### BUONO

Aiuta qualcun altro mettendo a rischio il tuo anonimato.

### NEUTRALE

Guadagna un riconoscimento per le tue abilità.

### CAOTICO

Sconvolgi lo status quo.

## BACKGROUND

Sì, come no! Come se avessi mai permesso a qualcuno di conoscere il tuo vero te. Chi eri e da dove vieni non ha importanza adesso, per te è tutta una questione di maschere.

Piuttosto, racconta privatamente al GM una cosa su di te che devi mantenere segreta. Quando quel segreto viene rivelato a tutti, devi ritirare questo playbook e sceglierne uno nuovo, ricominciando da livello 1. Conservi le tue attrezzature ma nient'altro.

## LEGAMI

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

Una volta ho provato a essere come \_\_\_\_\_, ma ho avuto molti problemi.

Vorrei essere coraggioso come \_\_\_\_\_.

Il potere di \_\_\_\_\_ mi fa un po' di invidia, quindi lo imito ogni volta che posso.

Se aiuto \_\_\_\_\_ a raggiungere il suo obiettivo, forse scoprirò anche la verità su me stesso.

Le mie abilità di recitazione possono ingannare chiunque...  
tranne \_\_\_\_\_.

## MOSSE INIZIALI

### MASCHERE PER TUTTE LE OCCASIONI

Possiedi diverse maschere che conferiscono - solamente a te - abilità speciali mentre le indossi. Ogni maschera che possiedi ha peso 1. Mettere una maschera richiede diversi secondi di concentrazione ininterrotta e puoi indossare una sola maschera alla volta. Scegli tre maschere dalla lista:

- Maschera di Ferro:** Hai 3 armatura, ma ottieni anche -1 a tutti i tiri su SAG e CAR.
- Maschera della Morte:** I non morti ti ignorano a meno che tu non attiri l'attenzione su di te, e puoi lanciare l'incantesimo del Chierico *Parlare con i Morti* spendendo 1 PF.
- Maschera da Guerra:** Il tuo dado del danno diventa un d10.
- Maschera Mistica:** Puoi vedere e interagire con gli spiriti di qualsiasi tipo. Possono percepire la tua capacità e saranno più inclini a comparire davanti a te.
- Maschera del Demone:** Terrorizzi qualcuno con cui sei in contatto visivo. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta.
- Maschera della Pestilenza:** Quando usi un oggetto che ripristina i PF su di te o su qualcun altro, l'oggetto cura ulteriori PF pari al tuo livello.
- Maschera Vuota:** Quando ti nascondi tra una folla o agisci in modo discreto, nessuno ti noterà a meno che tu non attiri l'attenzione su di te.
- Maschera Elegante:** Quando *Sfidi il Pericolo*, puoi tirare con CAR anziché quello indicato dal GM.

Mentre non indossi una maschera o niente che copra il tuo viso, la tua fiducia è infranta; subisci -1 *continuato* a tutti i tiri fino a quando non metti nuovamente una maschera.

### EMULATORE

Quando *Ti Accampi*, perdi tutte le prese di questa mossa e scegli un personaggio con cui hai almeno un Legame: guadagni tante prese quanto il numero di Legami che hai con lui. Quando osservi quel personaggio compiere una mossa, puoi spendere 1 presa per compiere immediatamente quella mossa anche tu, anche se sta usando una mossa che tu non possiedi. Se imiti una mossa che richiederebbe di spendere delle prese, spendi PF al posto di quelle prese, 1 per 1.

### IMPERSCRUTABILE

Le maschere che indossi hanno la propria identità. Qualsiasi azione che compi mentre indossi una certa maschera sarà attribuita a quella maschera, e solo a quella maschera. Nessuno riconoscerà la tua vera identità se indossi una maschera differente. Inoltre, non inneschi mai la mossa *Ricercato*, e qualunque tentativo di leggere la tua mente o di individuare la tua posizione fallisce automaticamente.



## IL MAESTRO DELLE MASCHERE

LIVELLO   
PE

# EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 10+FOR. Inizi con Razioni da Dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*) e le tue maschere (*1 peso ciascuna*).

Scegli le tue armi:

- Mazza (*media, 8 monete, peso 1*) e Scudo (*+1 armatura, 15 monete, peso 2*)
- Bastone (*media, a due mani, 1 moneta, peso 1*) e abiti incantati (*1 armatura, 1 peso*)

- Arco Logoro (*vicino, 15 monete, peso 2*) e un Fascio di Frecce (*munizioni 3, 1 moneta, peso 1*)

Scegli uno:

- Erba Pipa dei Mezzuomini (*6 utilizzi, 5 monete, peso 0*)
- Attrezzatura da Avventuriero (*5 utilizzi, 20 monete, peso 1*)
- 2x Bende (*3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0*)

# MOSSE AVANZATE

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

## DIETRO LA MASCHERA

Quando coinvolgi un personaggio in una conversazione, puoi fare al giocatore una domanda dalla seguente lista. Deve rispondere sinceramente. Dopodiché anche lui può farti una domanda dalla lista. Se menti, non puoi più usare questa mossa su di lui.

- Quali sono le tue intenzioni attuali?
- Cosa desideri di più?
- Cosa non vuoi che io sappia?
- Cosa vuoi da me?

## SOSIA (CAR)

Quando crei e indossi una maschera con le sembianze di una persona che hai studiato attentamente, assumi il suo travestimento. Quando metti a rischio il tuo travestimento, tira+CAR. \*Con un 10+, puoi ingannare tutti tranne chi conosce intimamente quella persona. \*Con un 7-9, inganni solo chi non la conosce.

## GRANDE DEBUTTO (CAR)

Quando fai un ingresso spettacolare mentre indossi una maschera, tira+CAR. \*Con un 10+, scegli tre opzioni dalla lista. \*Con un 7-9, scegli due. \*Con un 6-, scegli una, in aggiunta a ciò che dirà il GM.

- Qualcuno desidera incontrarti più tardi, il GM ti dirà chi.
- Qualcuno si infatua di te, il GM ti dirà chi.
- Qualcuno ti farà un regalo, il GM ti dirà chi.

## CRISI D'IDENTITÀ

Indossare una maschera richiede solo un istante.

## IMPRESARIO

Non devi mai spendere denaro per *Fare Baldoria* e tiri+CAR invece di spendere soldi. Se è già in corso una festa, puoi aggregarti e *Fare Baldoria* senza essere tornato trionfante da una impresa.

## IMPROVVISAZIONE

Quando usi *Emulatore*, guadagni 1 presa aggiuntiva, anche con un 6-.

## FESTA IN MASCHERA

Ottieni una maschera addizionale dalla lista.

## ATTORE METODICO

Quando indossi una maschera, scegli una statistica: prendi +1 *continuato a tiri* che utilizzano quella statistica finché non rimuovi la maschera. Anche il GM sceglie una statistica: prendi -1 *continuato a tiri* che utilizzano quella statistica finché non rimuovi la maschera.

## ATTORE DI SUPPORTO

Quando provi ad *Aiutare* qualcuno, \*Con un 10+, gli rubi la scena mettendolo in secondo piano agli occhi del nemico e scegli un effetto aggiuntivo:

- Il tuo *Aiuto* fornisce +2 invece di +1.
- Qualunque conseguenza della sua mossa ricade su di te anziché lui.

## SOSTITUTO

Scegli una mossa non multiclasse da una classe che nessun altro sta utilizzando al momento.

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

## OLTRE LA MASCHERA

*Richiede: Dietro la Maschera*

Quando usi *Dietro la Maschera*, puoi anche chiedere "In che modo sei vulnerabile a me?" La controparte non può farti questa domanda.

## CLONE

*Sostituisce: Sosia*

Quando crei e indossi una maschera con le sembianze di una persona che hai studiato attentamente, sembri proprio come lui. Le tue azioni possono tradirti, ma chiunque non conosca intimamente quella persona è comunque ingannato. Quando incontri chi conosce intimamente quella persona, tira+CAR. \*Con un 10+, vengono ingannati anche se compi comportamenti strani, fintantoché non ti tradisci in modo certo. \*Con un 7-9, sono sospettosi di te.

## CHIAMATA DEL SIPARIO

*Richiede: Grande Debutto*

Invece di scegliere una delle opzioni dalla lista, puoi scegliere la persona che reagirà. Il GM sceglierà come reagisce dalla lista.

## BIS!

Quando usi *Mimetizzare*, puoi usare nuovamente quella mossa spendendo un'altra presa, fino alla prossima volta che *Ti Accampi*.

## RIFLESSO DELLA MASCHERA

Quando una mossa nemica ti fa *Sfidare il Pericolo*, \*Con un 12+, oltre a evitare il pericolo, puoi usare subito quella mossa contro il tuo nemico, senza tirare o spendere prese da *Emulatore*.

## ARTISTA DELLA PERFORMANCE

Quando *Emuli* una mossa e devi tirare, usa CAR al posto della statistica usuale.

## FACCIA DA POKER

Quando dici una bugia o una mezza verità, sarà accettata per vera da chiunque non abbia dei trascorsi con te. Finché non ci sono prove convincenti del contrario, qualunque cosa dirai sarà accettata come aperta onestà.

## SUPER SWING

Scegli una mossa non multiclasse da una classe che nessun altro sta utilizzando al momento.

## GIOCHI TEATRALI

*Richiede: Attore di Supporto*

Aggiungi l'opzione seguente all'elenco di *Attore di Supporto*:

- Puoi *Emulare* immediatamente la sua mossa senza spendere prese.

## DOPPIA FACCIA

Puoi indossare due maschere alla volta, guadagnando i benefici di entrambe contemporaneamente.