

## Giocare il Simulacro

**I**ncerto, instabile, impressionabile, e spaesato. Il SIMULACRO non ha un passato, e sta lottando per immaginare il suo futuro. È nel mezzo di una crisi esistenziale, ed essendo non-del-tutto-reale può guardare solo a chi lo circonda per trovare le risposte che cerca.

Le due opzioni per le CARATTERISTICHE del SIMULACRO spaziano dall'essere un bellissimo enigma (CALDO 1 e OSCURO 2) a un disadattato scostante (INSTABILE 2 e OSCURO 1). La sua CARATTERISTICA FREDDO è bassa, rendendogli difficile affrontare le sue paure o tenere testa agli altri.

Il SIMULACRO brama di trovare un senso a sé stesso, e si aggrappa a qualsiasi etichetta che gli sembra potrebbe aiutarlo a dare forma a un'identità che stia insieme, ed è per questo che molte delle sue MOSSE ruotano attorno alle CONDIZIONI.

Quando utilizzi *Strane Impressioni*, puoi guadagnare una qualsiasi delle MOSSE DELLE PELLI dalla relativa scheda. Non sei limitato solo a quelle che quel personaggio ha effettivamente selezionato. Quando ottieni temporaneamente una MOSSA in questo modo, ciò non ha impatto sull'accesso che l'altro personaggio ha su di essa.

Se il SIMULACRO fa sesso con più di una persona alla volta, ciascuno scrive e rivela il com'è stata vissuta l'esperienza contemporaneamente. Se il SIMULACRO condivide la risposta con uno o più personaggi, quelli sono i personaggi che segnano ESPERIENZA.



# Il Simulacro

**S**i erano prefissati di creare qualcosa dal nulla. Non è chiaro se vi siano riusciti oppure no. In fondo, sembra che vi sia davvero un bel po' di zona grigia tra qualcosa e il nulla.

**S**ei vivo, ma non sei reale. Non hai un'anima. Non hai memoria della tua infanzia, perché tu un'infanzia non l'hai avuta. Non hai dei genitori; però, hai dei creatori. E quei creatori si sono dimenticati di darti un posto nel mondo.

## Identità

**Nome:** Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklin, January, Max, Nix, Raymond, Summer

**Aspetto:** immacolato, trasandato, tormentato, inesperto, coscienzioso

**Occhi:** occhi ambigui, occhi senz'anima, occhi ampi, occhi assenti, occhi disperati

**Origine:** nato da un desiderio, esperimento fallito, un tempo era un giocattolo, amnesico, macchina

## Il tuo Passato

Stai imparando come ci si comporta dai segnali e atteggiamenti di qualcuno, e ciò ti ha insegnato molto su questa persona. Ottieni due FILI su di essa.

Qualcuno è venuto a conoscenza del tuo passato inventato, e ha realizzato che è una colossale menzogna. Ottiene due FILI su di te.



## Caratteristiche

CALDO 1, FREDDO -1, INSTABILE -1, OSCURO 2  
CALDO -1, FREDDO -1, INSTABILE 2, OSCURO 1

## Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del SIMULACRO.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del SIMULACRO.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Hai trovato dei **Simulacri Fratelli**.

Esperienza



## Caratteristiche

Caldo .....

Freddo .....

Instabile .....

Oscuro .....



## Condizioni

### Fili

## Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, entrambi i giocatori scrivono in segreto se il rapporto ha disorientato o sollevato il proprio personaggio. Se rivelate la stessa risposta, entrambi i personaggi segnano ESPERIENZA.

## Sé Oscuro

Il tuo corpo è una prigioniera. Non è il tuo posto e non ti appartiene. Hai bisogno di metterlo in pericolo, di farlo soffrire, proprio come esso ha fatto soffrire te. Ci dev'essere un modo di liberarti di lui. Hai bisogno di incontrare i tuoi creatori, e metterli di fronte alle proprie responsabilità per ciò che ti hanno fatto. Per fuggire dal tuo Sé OSCURO, devi riuscire a vedere come qualcun altro si sente più intrappolato di quanto non ti senta tu.

Danno



## Mosse del Simulacro

Scegli due:

### ○ Meglio di Niente

Quando ottieni una CONDIZIONE...  
NE...  
segna ESPERIENZA.

### ○ Metamorfosi

Quando **Guar-  
di nell'Abisso...** su un 7 o più l'Abisso ti mostrerà anche ciò che devi diventare, e puoi permanentemente scambiare tra loro due delle tue CARATTERISTICHE.

### ○ Sforzati di Più la Prossima Volta

Quando mandi all'aria tutto...  
assegnati una CONDIZIONE appropriata e prendi 1 PROSSIMO.

### ○ Impostore

∞ Aggiungi 1 a ogni tuo tiro mentre stai mentendo.

### ○ Strane Impressioni

Quando un PERSONAGGIO PRINCIPALE ti ferisce o ti aiuta a guarire...  
puoi reagire osservandolo a occhi spalancati. Se lo fai, ottieni temporaneamente una delle sue MOSSE DELLA PELLE e aggiungerla alla tua scheda del personaggio. La MOSSA scompare dopo che l'hai utilizzata.

### ○ Una Tela Bianca

Quando fai qualcosa che incarna una delle tue CONDIZIONI, permettendo a quella CONDIZIONE di modificare il tuo senso del sé...  
cancellala e aggiungi 1 al tuo tiro.