



Guida per Agenti Operativi

Caleb Zane Huett & Sean Ireland

TRIANGLE GENCY

Delta Test - Starter Kit

TRIANGLE AGENCY

Delta Test Starter Kit

Un <contratto/gioco> di **Caleb Zane Huett & Sean Ireland**

Illustrato da **Nathan Rhodes**

Copertina di **Ryan Kingdom**

Traduzione e adattamento di **Chiara Locatelli**

A cura di **Oscar Biffi**

Questo libro è un'opera di fantasia. Personaggi, fatti e luoghi citati sono inventati dagli autori o impiegati a puro scopo narrativo. Ogni riferimento a fatti, luoghi e persone reali è del tutto casuale.

Una pubblicazione NessunDove © 2024

Tutti i diritti sui testi sono riservati ai rispettivi autori

www.nessundove.it/triangleagency

Stampato presso Skillpress

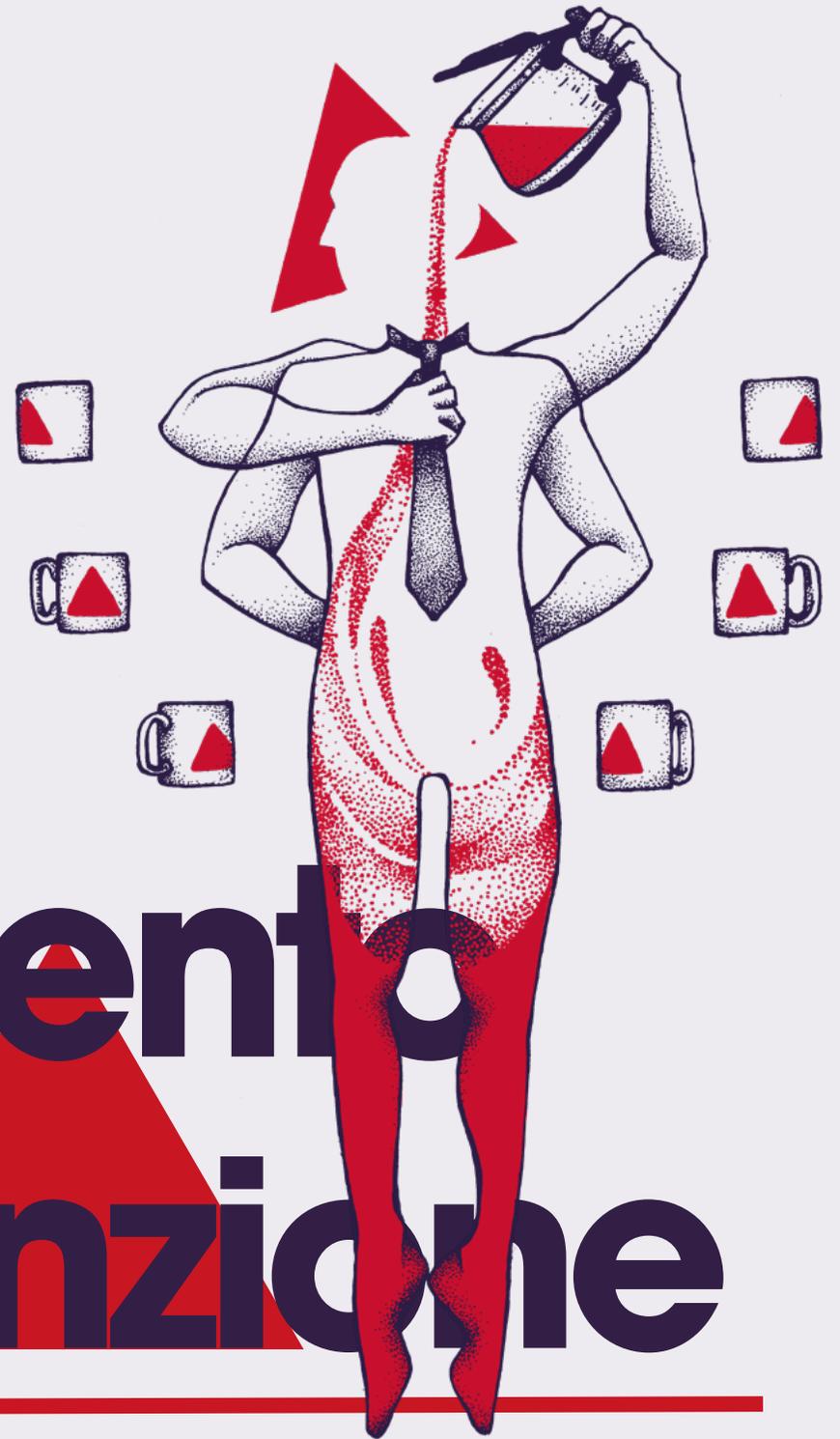
ISBN: 9791280274236



AVVERTENZA: Sei pregato di proseguire con la lettura nel rispetto della numerazione di sicurezza indicata.

- ▶ Non rispettare la numerazione di sicurezza è **PERICOLOSO.**
- ▶ Consultare eventuali pagine non numerate è **VIETATO.**

Lo staff di **Triangle Agency** ti ringrazia per la cooperazione.



Orientamento Post-Assunzione

Benvenuto a bordo!

Stai leggendo questa guida perché sei stato appena assunto presso **Triangle Agency**. Evviva! Stai per intraprendere un breve percorso di orientamento che <ci/ti> aiuterà a determinare se la filosofia e il modus operandi dell'**Agenzia** sono adatti a te.

Siamo contenti di averti qui.

La divisione italiana dell'**Agenzia** è ancora in fase di Delta Test. La versione completa del <contratto/gioco> sarà disponibile per la consultazione a partire dal **4 Aprile 2025**.

Segui gli aggiornamenti sul sito:
nessundove.it/triangleagency



Non vediamo l'ora di leggere il tuo feedback! Puoi contattarci per email presso **info@nessundove.it**, trovarci su Facebook, Instagram o Twitter come **@nessundovelab** oppure usare l'hashtag **#triangleagencyITA**.

Cos'è **Triangle Agency**?

Triangle Agency è <un'organizzazione/un gioco di ruolo> che si occupa di studiare e contenere i fenomeni paranormali del mondo moderno. Tali fenomeni, designati come **Anomalie**, sono estremamente pericolosi per la vita umana.



Attenzione! Questa guida presuppone che il concetto di "vita umana" ti sia familiare. Sei pregato di informarti prima di procedere.

Sebbene lo staff dell'**Agenzia** sia composto da una grande varietà di figure professionali, questo <documento/gioco> riguarda le attività degli Agenti Operativi. <Gli Agenti/I protagonisti> sono stati scelti in virtù del loro status di **Corpi Risonanti**: esseri umani dotati di poteri soprannaturali scaturiti dal loro legame con un'**Anomalia**.

L'**Agenzia** crede che tutti meritino di decidere il proprio destino: una volta individuati, ai Corpi Risonanti viene concesso di scegliere tra i privilegi garantiti dall'impiego come **Agenti** e lo stato di cattività riservato alle **Anomalie**.

Siamo onorati che tu abbia scelto di lavorare con noi!

Comprendere questa guida

Nella tua attività di Agente, verrai spesso a contatto con situazioni pericolose, terrificanti e incomprensibili per la mente umana. Per proteggere la tua attività cerebrale dall'impatto negativo di tali situazioni, abbiamo ideato un protocollo del tutto innovativo denominato **gioco di ruolo da tavolo**.

Il gioco di ruolo da tavolo è una tecnica per aumentare l'efficienza operativa tramite la dissociazione dall'ambiente circostante. È facile: basta fare finta di essere seduto comodamente *<al tavolo/alla scrivania/in uno spazio virtuale>*.

Questo protocollo richiede l'assistenza di un **General Manager**, detto anche **GM**, incaricato di descrivere le circostanze, dirigere l'attenzione degli Agenti coinvolti e riportare parole e azioni delle entità da loro incontrate.

Sotto la supervisione del GM, il gruppo di **Agenti Operativi** descrive le azioni dei propri "alter ego" e delle persone a loro care in risposta alle circostanze. In gergo, questa interazione è definita "giocare di ruolo".

Il resto di questa guida ti aiuterà a tradurre le tue esperienze future in termini riconducibili al "gioco".

In questo modo, tu potrai fingere di non essere sottoposto a stress, convincendoti invece di essere a riposo nel tuo ambiente preferito, con qualcosa da bere e un gruppo di amici. E l'**Agenzia** sarà felice della tua felicità.

Saremo tutti più felici!

Fingere di lasciare il tavolo tra una missione e l'altra per vivere una routine quotidiana fatta di relazioni, superstizioni e occupazioni che nulla hanno a che spartire con l'**Agenzia** è del tutto normale e costituisce parte integrante del protocollo. L'importante è non dimenticarti di timbrare il cartellino quando sarai di ritorno all'**Agenzia**!

Per la buona riuscita del protocollo si raccomanda di costituire una **Squadra** composta da **2-5** *<giocatori/Agenti>* e **1** GM.



Non qui!
Concentrati sul
tavolo e solo sul
tavolo.



Allerta errore umano!

È possibile che durante la lettura della guida gli **individui di mente debole** percepiscano testi redatti in *<questo/formato>*. Niente panico! Si tratta di uno spiacevole effetto collaterale della frizione psichica dovuta al contrasto tra la dissociazione richiesta dal protocollo e la realtà esperita. Con il tempo, ogni buon Agente impara a ignorare tali sintomi e **riconoscere solo la realtà autorizzata**.

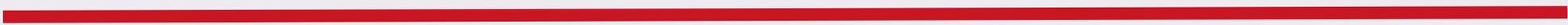


AVVERTENZA: Informazioni Proprietarie!

- ▶ Tutte le informazioni contenute in questo documento sono **di proprietà dell'Agenzia**. Leggere le pagine seguenti significa accettare che ogni occhio, orecchio, arto o pensiero coinvolto nella consultazione diventerà a sua volta proprietà dell'Agenzia.
- ▶ È probabile che tu sia già di proprietà dell'Agenzia. Questa avvertenza è a puro scopo informativo.



La nostra Missione



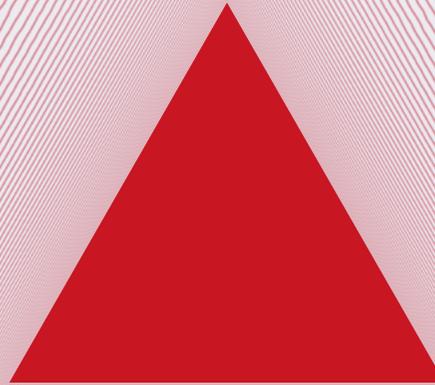
La Missione di Triangle Agency

STABILIZZARE LA REALTÀ

Come **Agenzia**, facciamo tesoro della nostra lunga storia grazie a un approccio moderno. La nostra Missione è semplice da spiegare, ma spesso ardua da mettere in pratica.

Stai per unirti a una comunità di Agenti da secoli impiegati in tutto il globo allo scopo di preservare la stabilità dell'universo.

Senza l'**Agenzia**, esiste solo il caos. E dove esiste il caos esistono anche distruzione, sofferenza e disperazione.



IL TRIANGOLO
Simbolo di perfetta stabilità

Per fortuna, mantenere l'ordine in un mondo caotico non è un lavoro ingrato. Ecco il primo di molti riconoscimenti:

Grazie! *

* Se il tuo lavoro sul campo genera un'espressione di gratitudine, è probabile che tu ti sia dimenticato di non lasciare Testimoni. Assicurati di procedere all'eliminazione immediata della fonte del ringraziamento.

I Valori di Triangle Agency

ACCESSO NEGATO!

Se desideri leggere il testo completo, sei pregato di **continuare a fissare questa pagina** e immaginare il suo contenuto. Leggere non è necessario. Dai fondo al tuo potenziale e interpreta le possibilità emerse dalle altre pagine di questo documento.



Quando avrai capito, sei pregato di trascrivere l'indirizzo seguente su una busta bianca e di **consegnarci personalmente** una relazione:

Acconsento alla detenzione a tempo indeterminato
Cella #309, Caveau di Triangle Agency, <La tua città>
Firmato: <Il tuo nome>

Missioni di Recupero Anomalia

I compiti sul campo degli Agenti Operativi sono molti, ma uno dei più comuni sono le **Missioni di Recupero Anomalia**. Per portarle a termine, dovrai tenere a mente i **3 obiettivi dell'Agenzia**:

1.

PRESERVARE LA REALTÀ per i normali esseri umani

Innanzitutto, è essenziale diffondere nel mondo meno informazioni possibili circa le **Anomalie**.

Come misura del tuo successo, l'**Agenzia** tiene traccia dei **Testimoni** che tralasci di eliminare: esseri umani che hanno scoperto, assistito o preso parte a un evento paranormale.

3.

MANTENERE IL CONTROLLO per tempo indeterminato

Ai **Corpi Risonanti** come te è permesso di usare abilità **Anomale** per perseguire gli obiettivi **1** e **2**, ma gli Agenti devono sempre mantenere un ferreo contegno professionale e resistere alla tentazione di abusare del proprio potere.

2a.

CATTURARE LE ANOMALIE per la detenzione nel Caveau

Con la persuasione o la coercizione, le **Anomalie** devono essere ricondotte in custodia nel **Caveau** sotto l'**Agenzia**.

Lì potranno essere studiate e protette dai molti pericoli del mondo esterno.
Fortunelle!

2b.

NEUTRALIZZARE LE ANOMALIE resistenti alla cattura

Le **Anomalie** impossibili da catturare non possono che essere distrutte per preservare la vita umana.

La neutralizzazione non è il nostro approccio preferito alle **Anomalie**, ma a volte si rivela tristemente necessaria.

Tutte le Anomalie sono pericolose.

Non importa quello che dicono, né quanto ti sembra di conoscerle. Mantenere il controllo è fondamentale. Questo vale anche e soprattutto per **la tua Anomalia personale**.

La Risonanza **non** garantisce il controllo. L'utilizzo della tua **Anomalia personale** è limitato a specifiche applicazioni: in assenza del nostro aiuto il tuo potere rischierebbe di soverchiarti, con **conseguenze fatali** per tutti.



Cosa sono le Anomalie?

L'universo non è stato progettato per essere osservato. L'osservazione conduce al pensiero. Il pensiero plasma la realtà.

Un accumulo troppo grande di pensieri, o un singolo pensiero troppo forte, può creare una distorsione innaturale di ciò che è reale e corretto nel mondo.

Tali distorsioni sono dette Anomalie.

Alcuni esseri umani, creature viventi e oggetti comuni sono più predisposti di altri a generare Anomalie. Non siamo ancora sicuri del perché. Comprenderlo è un obiettivo della nostra ricerca.

Le Anomalie sono estremamente pericolose, prive di rispetto per la vita umana o per il continuato funzionamento della società. Quando un alto grado di **Risonanza** viene registrato nella tua zona, la tua **Squadra Operativa** verrà inviata sul campo per una **Missione di Recupero Anomalia**.

L'esatto pattern energetico della Risonanza, insieme al metodo di tracciamento proprietario impiegato dall'**Agenzia**, costituisce un'**informazione sensibile**.

Se desideri saperne di più, rifletti con attenzione su perché mai dovresti volere una cosa del genere.



Un'Anomalia priva di Dominio o di Fulcro è detta un'**Anomalia minore**. Questi esseri amorfi e privi di scopo sono generati da Anomalie più potenti o piegati al loro volere per estenderne l'influenza.

Fulcro & Dominio

Ogni Anomalia può essere definita da due dati: il suo **Fulcro** e il suo **Dominio**.

Il **Fulcro** di un'Anomalia è il pensiero che le ha dato origine o l'ossessione che la sostiene. Individuare correttamente il Fulcro è essenziale per il processo di cattura.

Esempi di Fulcro



Slogan accattivanti



Sentimenti condivisi



Vecchi alberi

Il **Dominio** di un'Anomalia è la sede del suo potere. Entrare nel Dominio di un'Anomalia è estremamente pericoloso, ma quasi sempre necessario per trovarla.

Esempi di Dominio



Edifici scolastici



Sottomarini abbandonati



Vecchi alberi

Struttura di una Missione

Una <Missione/sessione di gioco> è strutturata in **3** parti.



1. Riunioni mattutine

Il GM inquadra una serie di scene dalla vita quotidiana degli Agenti prima dell'annuncio della Missione, per mostrarne il lavoro in **Agenzia** o il tempo trascorso insieme a una **Relazione**. Il procedimento aiuta la Squadra a calibrare l'uso della tecnica dissociativa del "gioco di ruolo".



2. Indagine

A partire dalle informazioni fornite dall'**Agenzia**, gli Agenti indagano sui luoghi, gli oggetti e gli individui toccati dall'**Anomalia**. Stando attenti a non generare **Testimoni**, tu e i tuoi colleghi lavorerete per localizzare il Dominio dell'**Anomalia**.



3. Incontro

Una volta raggiunto il Dominio dell'**Anomalia**, è compito degli Agenti affrontarne le difese e le pretese. Se tutto va bene, riuscirete a catturare l'**Anomalia** per ricondurla al nostro **Caveau**, dove l'**Agenzia** potrà occuparsi di studiarla per il suo bene e per quello dell'umanità intera.



Strumenti di Controllo Anomalia

A tutte le Squadre Operative sono forniti **2** preziosi strumenti:

La Normale Valigetta

Questa valigetta dall'aspetto del tutto anonimo è in grado di catturare e contenere un'**Anomalia** per permetterne il trasporto sicuro.



Per consentire il corretto funzionamento della **Normale Valigetta**, l'**Anomalia** deve essere **esausta, pacificata o consenziente**. Di solito questo significa aver identificato e placato il suo Fulcro.

La Pistola a Onde

Quest'arma nasceva come oggetto di scena in una serie di fantascienza degli anni Settanta. È l'unico dispositivo conosciuto capace di disturbare una Risonanza **Anomala**.



Se l'**Anomalia** è in vista e allo scoperto, la **Pistola a Onde** può essere impiegata per neutralizzarla in via permanente. Per ragioni di sicurezza, tuttavia, l'arma dispone di **una singola carica**. Sprecarla su un qualsiasi bersaglio diverso dall'obiettivo della Missione vale **3 Note di Demerito**.

Ha una sicura che impedisce l'uso accidentale, ma disgrega anche i Corpi Risonanti. Assicuratevi di non finire per sbaglio nella linea di tiro!



Un GM intraprendente potrebbe mettere a tua disposizione strumenti diversi o inviarti in Missioni Operative di altra natura. Se questo accade, sei pregato di **fare rapporto** all'amministrazione così che il tuo GM possa essere premiato con un **interrogatorio celebrativo**!

Valutazione del Successo Professionale

Merito



Le **Note di Merito** sono il segno di una performance eccellente! Vengono assegnate dal tuo GM ogni volta che ottieni l'approvazione dell'**Agenzia**.

Tieni d'occhio le tue **Competenze** e gli **Obiettivi secondari** della Missione per diventare l'**MVP** della tua Squadra!

Grazie al <contratto/manuale> completo, potrai scambiare le tue Note di Merito con le nostre **Acquisizioni**, **Anomalie** minori convertite in equipaggiamento.

Demerito



Le **Note di Demerito** sono un modo educato per incoraggiarti a migliorare. Non vuoi sapere cosa succederebbe se ne accumulassi troppe.

Tieni d'occhio le tue **Competenze** e gli **Obiettivi secondari** della Missione per evitare di incorrere in una sospensione o peggio nel licenziamento.

Una volta ricevuto il <contratto/manuale> definitivo, scoprirai il loro effetto sulla tua **Posizione** all'interno dell'**Agenzia**.

Testimoni



I Testimoni sono esseri umani coscienti di aver esperito fenomeni **Anomali**. Evitare di lasciarsene alle spalle è un obiettivo di **massima priorità**.

Se tu o l'**Anomalia** a cui dai la caccia esponete un essere umano a qualcosa di paranormale, è tuo compito convincerlo che non è successo nulla di strano.

Se dovessi dimenticarti di un **Testimone**, sarà l'**Agenzia** a occuparsene per te... A costo di **3 Note di Demerito**, ovvio.

Caos



Il **Caos** è la quantità di energia **Anomala** entrata nell'universo a causa della Squadra.

Sebbene gli Agenti siano incoraggiati a usare le proprie capacità ove necessario e il Caos non abbia un effetto immediato sulla valutazione, sei pregato di **fare attenzione** alla sua generazione.

Il Caos è un'arma per le **Anomalie** e ha effetti letali. Quando inizia ad accumularsi, è bene muoversi con cautela.

Stato Anomalia



Lo **Stato dell'Anomalia** obiettivo della Missione è un fattore cruciale per la valutazione del successo della Squadra

Se l'**Anomalia** è **Catturata**, gli Agenti sono ricompensati con **3 Note di Merito**.

Se l'**Anomalia** è **Neutralizzata**, si tratta di un esito piacevole, ma non punibile.

Se l'**Anomalia** è **Evasa**, gli Agenti sono puniti con **3 Note di Demerito**.

Valutazione finale

Insieme, tutte queste variabili permettono al GM di assegnare alla Squadra Operativa un **Voto** finale da **AAA** a **F**.

Le **Note di Merito** individuali determinano l'**MVP** della Missione per premiarlo con un prezioso attestato commemorativo.

Le **Note di Demerito** determinano chi è a rischio di una **Sospensione di Risonanza**. Potresti persino essere selezionato per una lunga vacanza nel **Caveau**!

Rapporto di Fine Missione

Lo strumento più prezioso per ogni Squadra è un **Rapporto di Fine Missione** compilato a dovere. Si tratta di un modulo da compilare per riassumere le operazioni e le scoperte degli Agenti.

Stato dell'Anomalia

Questo campo si riferisce soltanto all'obiettivo della Missione, non alle **Anomalie** minori o ad altre entità incontrate dalla Squadra.

Analisi dell'Anomalia

Va compilata con attenzione dagli Agenti. Più risulta approfondita e accurata, più sarà degna di **Note di Merito** aggiuntive.

Testimoni

L'unico dato importante è il numero di **Testimoni** accumulati, ma prendere Note può essere utile per rintracciarli e occuparsene.

Obiettivi secondari

Il GM li comunica alla Squadra all'inizio della Missione. Sono occasioni preziose per ottenere **Note di Merito...** O di **Demerito**.

Livello di Caos

Nella maggior parte dei casi, è di puro appannaggio del GM. Va tenuto costantemente aggiornato nel corso della Missione.

Distinzioni e Voto finale

Assegnati dal GM a fine Missione.

Una copia scaricabile dei materiali di gioco è disponibile sul sito della nostra divisione locale:

nessundove.it/triangleagency



«Da una mente lucida nasce un Rapporto trasparente.»



Rapporto di Fine Missione



Stato dell'Anomalia

 Neutralizzata Nessun effetto sulle metriche	<input type="checkbox"/>	 Catturata +3 Note di Merito per Agente	
 Evasa +3 Note di Demerito per Agente	<input type="checkbox"/>	Altro: _____	<input type="checkbox"/>

Voto Finale 	 Livello Caos
---	--

Analisi dell'Anomalia

Alias	Un nome in codice, spesso deciso dagli Agenti.
Modus Operandi	Descrive l'aspetto, il comportamento e le debolezze dell'Anomalia, tutto quello che sarà utile per il suo studio.
Fulcro	Identifica il pensiero o l'emozione dominante.
Dominio	Identifica il luogo dove l'Anomalia è più potente.

Distinzioni

MVP 	Agente Y
---	-----------------

Sospensione 	Agente Z
--	-----------------

Testimoni

Nome	Numero	Note
Mr. Smith	1	Guardiano del parco. Eliminato
Classe terza C	15	In gita. Da rintracciare a scuola

Partecipazione 	Agente X Agente Y Agente Z
--	---

Obiettivi Secondari

Obiettivo	Ricompensa	Agenti
Piantare un fiore	+1 Nota di Merito	Agenti X & Y
Farsi assumere come guardia forestale	+2 Note di Merito	Agente Y
Calpestare le aiuole	+1 Nota di Demerito a passo	Agente Z (10 passi)

Un Rapporto di Fine Missione completo vale +3 Note di Merito per ogni Agente nella Squadra.
Un Rapporto di Fine Missione approfondito vale +6 Note di Merito per ogni Agente nella Squadra.



Regole & Procedure

I Benefit dell'Agenzia

Oltre a offrire un salario di partenza davvero competitivo e un allettante sistema di incentivi, l'Agenzia supporta i suoi dipendenti in **3 modi**:

- 1. Plasmiamo la realtà per assicurare l'esito positivo delle tue azioni.**
- 2. Ti consentiamo di usare in sicurezza la tua **Anomalia** personale.**
- 3. Ti forniamo uno scopo più alto al quale dedicarti anima e corpo, insieme a un futuro di infinite possibilità.**

Siamo sempre al lavoro per aumentare il nostro pacchetto azionario, ma purtroppo la quota di partecipazione alla realtà posseduta da **Triangle Agency** si aggira intorno al **25%**. Nel protocollo Gioco di Ruolo, il nostro livello di controllo è rappresentato da **sei (6) dadi a 4 facce**: per accedere ai benefit **1** e **2**, avrai bisogno di appellarti al potere dell'Agenzia tirando i dadi.

- 1.** Il benefit **1** entra in gioco quando tenti di fare qualcosa di **difficile o rischioso** con mezzi ordinari, o addirittura **impossibile** per le leggi della fisica o della psiche umana.
In caso di successo nel tiro, potrai descrivere in che modo l'Agenzia plasma la realtà per assecondare le tue intenzioni. L'intervento è istantaneo, alla velocità del pensiero.
- 2.** Il benefit **2** ti aiuta a incanalare le tue Abilità **Anomale** senza perdere il controllo. Anche se la tua **Anomalia** personale può esprimersi in infiniti modi, le capacità elencate nel tuo **Dossier ARCo** (spiegato in seguito) sono gli unici usi consentiti dall'Agenzia, ossia gli unici che possiamo aiutarti a impiegare in modo sicuro e controllato.
- 3.** Il benefit **3** è responsabilità individuale di ogni Agente.



SEI DADI A 4 FACCE

Esiste forma più bella di questa?

Tirare i dadi e interpretare i risultati

I tiri di dado richiedono di utilizzare **tutti e sei i dadi** a tua disposizione, per poi contare il totale dei dadi che mostrano un numero **pari a 3**. Il **3** è l'unico risultato che conta.

Almeno un dado pari a 3: Successo



Sei riuscito ad appellarti all'**Agenzia** con efficacia. Spiega come la realtà cambia intorno a te per ottenere il risultato sperato.

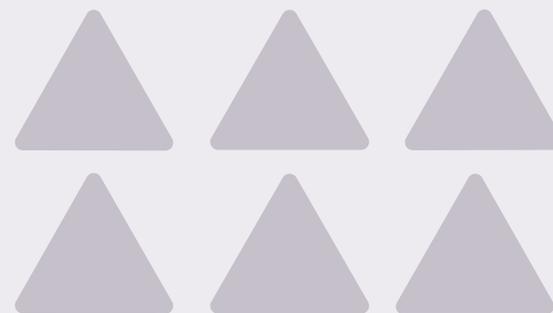
Esempio di Successo

GM: L'autobus è del tutto pieno, non c'è spazio per salire. Il conducente ti dice di aspettare la prossima corsa.

AGENTE: Chiedo assistenza all'Agenzia per aggiungere un sedile libero proprio vicino alla porta. Tiro... E faccio due **3**! Successo. Indico il sedile vuoto: «Ma come, il mio posto è proprio lì!». C'è persino una targhetta con il mio nome sopra.

GM: Il conducente sembra confuso, non aveva mai notato quel sedile. L'hai convinto, ma attento a non destare troppi sospetti o diventerà un Testimone.

Nessun dado pari a 3: Fallimento



Non sei proprio riuscito ad appellarti all'**Agenzia**. Il GM introdurrà una conseguenza spiacevole ora che sei tutto solo e vulnerabile.

Esempio di Fallimento

GM: L'autobus è del tutto pieno, non c'è spazio per salire. Il conducente ti dice di aspettare la prossima corsa.

AGENTE: Chiedo assistenza all'Agenzia per aggiungere un sedile libero proprio vicino alla porta. Tiro... Neanche un **3**? Ho fallito, davvero?

GM: La realtà si ingarbuglia dove provi a cambiarla e il contraccolpo è tremendo. I sedili del bus sono sul soffitto e i passeggeri cascano a terra doloranti. Tutti sanno che è appena successo qualcosa di impossibile. Temo che tu abbia almeno **15 Testimoni** da gestire.

Caos & Triscendenza

Riplasmare la realtà comporta qualche rischio, persino per noi dell'Agencia. Ogni tiro può aprire uno spiraglio nel mondo per il **Caos** e le **Anomalie** ostili.

Ma potrebbe anche aprire un canale perfetto tra te e il potere dell'Agencia, permettendoti di sperimentare l'estasi del risultato più sublime di tutti: la **Triscendenza**.



Il GM consuma il **Caos** quando un'Anomalia usa i suoi poteri paranormali sulla Squadra. **Ricorda:**

Più Caos = Più Problemi!

Quando i 3 compaiono a multipli di tre, ottieni un **Successo Stabile.**

Un **Successo Stabile** genera sempre **0 Caos**.



Con tutte le altre configurazioni, ottieni un **Successo Instabile.**

Ciascun risultato diverso da **3** genera **1 Caos**.



Quando i 3 sono esattamente tre, raggiungi la **Triscendenza!**

Oltre a ottenere un **Successo Stabile** che genera **0 Caos**, puoi scegliere un effetto aggiuntivo dalla **Tabella della Triscendenza**. Congratulazioni!



<p>Riunione generale Aggiungi al tiro tutti i 3 che vuoi.</p>	<p>Revisione Ripristina 3 Controlli Qualità.</p>	<p>Impiegato dell'anno Ricevi 3 Note di Merito.</p>
--	---	--

Fig. 1: Tabella della **Triscendenza**

Qualità & Controllo Qualità

L'**Agenzia** ha organizzato tutte le azioni possibili, incluse quelle facilitate dalla tua **Anomalia**, in **9 Qualità** desiderabili per ogni buon **Agente**.



Il Controllo Qualità può generare un **Successo Stabile**, ma non può attivare la **Triscendenza**.

► **Ambiguità**

La capacità di dire una cosa e intendere un'altra, convincere senza essere convinti e sabotare aiutando.

► **Dinamismo**

La capacità di aggredire, dominare, agire con decisione e far valere le proprie ragioni con la forza.

► **Iniziativa**

La capacità di reagire in modo rapido, ragionare sotto pressione e muoversi con prontezza.

► **Attenzione**

La capacità di cogliere i dettagli, ricordare le informazioni e notare quando qualcosa non va.

► **Discrezione**

La capacità di lavorare in silenzio, far capire qualcosa senza dirla davvero e agire con estrema cautela.

► **Perseveranza**

La capacità di sopportare, incassare i colpi, superare le resistenze e provocare una reazione.

► **Carisma**

La capacità di saltare all'occhio, prendere il comando, attirare l'attenzione, ispirare e intimidire.

► **Empatia**

La capacità di entrare in contatto con il prossimo, per comprenderne i bisogni e trovarne le debolezze.

► **Professionalità**

La capacità di mantenere il contegno, resistere alle distrazioni, ignorare le ferite e le manipolazioni.



Per assicurarti di agire in maniera consona alla tua posizione nell'**Agenzia**, avrai a tua disposizione un certo numero di **Controlli Qualità** decisi in base al tuo dipartimento di **Competenza**, una parte del tuo **Dossier ARCo**. Ne saprai di più nel prossimo capitolo.

Effettuare un **Controllo Qualità** ti permette di **ruotare fisicamente 1 dado** perché mostri un risultato diverso in un tiro legato alla Qualità scelta. Si tratta di una risorsa limitata, ma puoi ripristinarla durante la Missione quando ottieni una **Triscendenza**.



Ricorda, il **Successo sarà sempre a un Controllo di distanza!**

Esempio di Controllo Qualità

GM: L'autobus è del tutto pieno, non c'è spazio per salire. Il conducente ti dice di aspettare la prossima corsa.

AGENTE: Chiedo assistenza all'Agenzia per aggiungere un sedile libero. Tiro... Neanche un **3**? Aspetta, che Qualità è?

GM: Visto che stai cercando di non far notare nulla al conducente, direi Discrezione.

AGENTE: Per fortuna ho un Controllo Qualità. Lo spendo per girare questo dado sulla faccia del **3**.

GM: Bene! Con un **3** generi **5 Caos**, ma ottieni il Successo.

Burnout

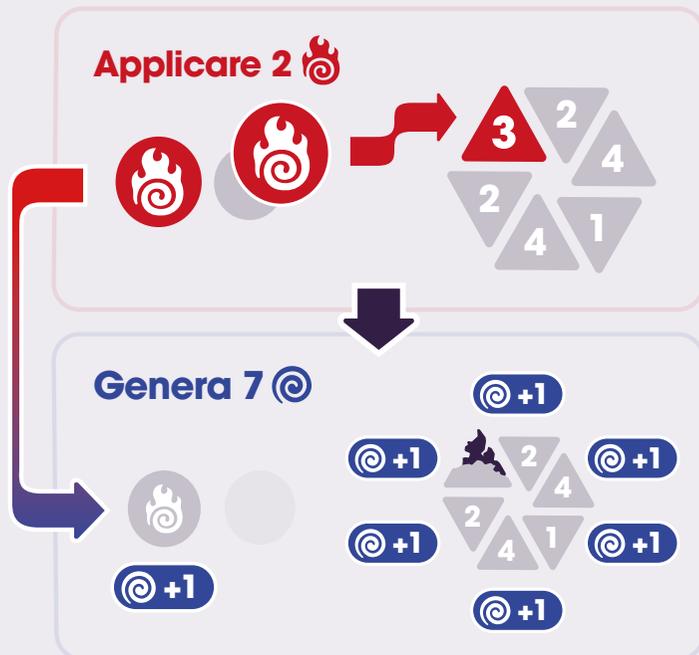


Se hai a disposizione **0 Controlli Qualità** per una certa Qualità, significa che è in **Burnout**. Il Burnout è una brutta bestia: sottrae un **3** a ogni tiro legato alla Qualità e aumenta di **1** il **Caos** generato.

Esistono anche altre fonti di **Burnout** e gli effetti sono cumulativi: ciascuna sottrae un **3** e aggiunge **1 Caos**, anche oltre al normale limite di **6 Caos**.



Per fortuna, i **Successi Stabili** non generano mai alcun **Caos**. Se il totale dei **3** dopo aver applicato **Burnout** e **Controlli Qualità** è pari a un multiplo di tre, non avrai nulla di cui preoccuparti. Tienilo sempre a mente e usa i Controlli Qualità a tua disposizione per evitare il collasso dell'universo!



Assicurazione sulla Vita

Spesso, nel corso di una Missione ti troverai in **situazioni pericolose per la tua incolumità**. La nostra polizza assicurativa classifica come **Danni** tutti gli incidenti in grado di causare **ferite permanenti o morte istantanea**.

Quando una persona normale subisce **1 Danno**, tende a **morire**. Le **Anomalie**, persino quelle Minori, possono invece ricevere **più Danni** prima di **estinguersi**. Non temere, grazie a noi anche tu potrai subire **innumerevoli Danni**!

Quando subisci **Danni**, infatti, l'**Agenzia** attiva il **Benefit #1** della tua **Assicurazione**:



Puoi spendere **Controlli Qualità** per ignorare il numero equivalente di **Danni**. Gli effetti vengono dirottati su un altro universo. Gioisci: tu non sentirai proprio nulla!

Se subisci **Danni** e hai **0 Controlli Qualità**, sei **Morto**. Capita a tutti. Ma la morte attiva il **Benefit #2** della tua **Assicurazione**:



Con la ragionevole penalità di **-5 Note di Merito**, verrai resuscitato nella **Sala Relax** della tua filiale. Conserverai tutti i ricordi fino al momento della morte.

Infine, ecco il **Benefit #3** della tua **Assicurazione**:



Se la tua resurrezione non dovesse superare l'**analisi costi-benefici**, **Triangle Agency** invierà subito ai tuoi cari una **piccola indennità** e un **accordo di riservatezza** da firmare immediatamente.

È DAVVERO QUESTO
CHE VUOI?

Un sacco di regole da seguire?
Hai l'aria di un tipo obbediente e non è certo un complimento.

VA BENE. **VA BENE.** Ecco ti una regola.

SCATENATI

**Vuoi usare l'Anomalia? Non stare a tirare dadi.
Genera 7 Caos e considera di aver ottenuto tutti i 7 che ti pare.**

Politica per le Pari Opportunità

I pericoli del Caos non fanno distinzioni e **Triangle Agency** non è da meno. Per garantire un ambiente di lavoro equo e inclusivo, tutte le richieste inoltrate all'**Agenzia** allo scopo di contrastare la discriminazione vengono accolte automaticamente, senza bisogno di tiri né Controlli Qualità.

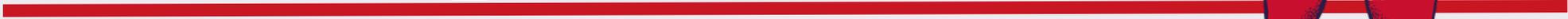
Le richieste di alterazione alla realtà non richiedono un tiro e avranno Successo automatico nei seguenti casi:

- ▶ **Alterare la realtà fisica per garantire accessibilità agli Agenti affetti da disabilità (rampe, ascensori, ecc.)**
- ▶ **Alterare una realtà psicologica per eliminare un comportamento discriminatorio ai danni degli Agenti (razzismo, sessismo, omotransfobia, ecc.)**
- ▶ **Riparare, rimpiazzare o generare dispositivi personali per l'accessibilità (sedie a rotelle, apparecchi acustici, protesi ecc.)**

Raccomandiamo calorosamente ai General Manager di discutere di questa politica insieme ai propri <Agenti/giocatori> per espandere la lista se necessario. Inoltre, come parte delle sue responsabilità, il General Manager può chiamare una riunione **prima della prima Missione** per decidere insieme alla Squadra Operativa se e come affrontare questi temi.



Preparare la Squadra



Identifica la tua Filiale

Triangle Agency opera in molte Filiali e la tua Squadra Operativa farà capo a una soltanto. Ti consigliamo di scegliere insieme al resto della Squadra:



La Città dove vi trovate

Se il vostro tavolo è situato in un luogo fisico, considerate la possibilità di affrontare le **Anomalie** locali. La familiarità vi aiuterà nel vostro lavoro.



La Città dove vorreste trovarvi

Forse subite il fascino di una grande area metropolitana lontana da tutti o forse il vostro tavolo è digitale e almeno un membro della Squadra vive lì. L'ammirazione che provate vi sarà di aiuto per comprendere l'urgenza del vostro operato sul campo.



Una Città fittizia che amate

Il protocollo Gioco di Ruolo da Tavolo è tanto efficace da permettervi di considerare fittizio il vostro luogo di lavoro. Se vi sentite attratti dall'idea di giocare in un luogo fittizio, consideratela una chiamata alle armi da parte dell'**Agenzia**.



Ternion City

Ternion City è una metropoli con un futuro radioso davanti a sé e una certa ossessione per i **triangoli**. Sempre che lavoriate come si deve.

Una volta scelta la Filiale, identificate la sede del Quartier generale. La Filiale di Ternion City è collocata in cima a un grattacielo difficile da localizzare e omesso da tutte le mappe della città.

Componi il tuo ARCo

È il momento di identificare te e i molti dettagli che ti rendono una risorsa unica per l'**Agenzia**. <La tua identità/Il tuo personaggio> si compone di tre parti: la tua **Anomalia**, la tua **Realtà**, la tua **Competenza**. Insieme, disegneranno l'**ARCo** del tuo sviluppo <professionale/narrativo>.

A NOMALIA: Cosa sai fare?

Lo specifico bagaglio di poteri derivato dall'**Anomalia** alla quale sei legato. Sei pregato di rimanere sotto controllo in ogni momento.

R EALTÀ: Perché lo fai?

I tuoi impegni quotidiani, le tue relazioni più importanti, le tue interazioni con il mondo nel tuo "tempo libero".

C OMPETENZA: Come lo fai?

Il lavoro che ti è stato assegnato da **Triangle Agency**. Si tratta di un titolo che descrive i tuoi doveri al di fuori delle missioni operative e il tuo ruolo nella Squadra.

Puoi compilare i campi del tuo **Dossier ARCo** in qualsiasi ordine, ma non possono esistere duplicati in nessun campo all'interno della Squadra. Sei pregato di consultare gli altri <Agenti/ giocatori> per assicurarti che nessuno creda erroneamente di avere qualcosa in comune con te.

L'**Agenzia adora i sindacati** e ci teniamo a celebrarne le attività insieme a te. Se due Agenti dello stesso dipartimento lavorano insieme in una Squadra Operativa, partecipano a una conversazione prolungata o costruiscono un rapporto duraturo, la considereremo un'**attività sindacale!** Siete invitati a festeggiare con una pizza e una vacanza prolungata nel **Caveau**.

Dossier ARCo: Anomalia

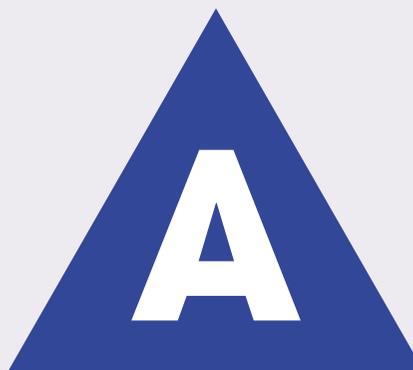
L'**Anomalia** legata a te ti conferisce spaventosi poteri che l'**Agenzia** limita per la tua sicurezza. I **Corpi Risonanti** come te attraggono inconsciamente le **Anomalie**: è probabile che ti abbia trovato prima di noi.

Le **Curiosità Triangolate** sono aneddoti affascinanti sulla storia delle diverse classi di **Anomalie**. Speriamo che ti siano d'aiuto a comprendere la prospettiva di Triangle Agency nei confronti delle tue particolari abilità!

Abilità Anomale

Per ogni classe di **Anomalia** abbiamo approvato l'uso di tre **Abilità Anomale**. Per ciascuna, troverai elencate tre casistiche:

-  **In caso di Successo:** Significa tirare almeno un **3** con la Qualità definita dall'Abilità.
-  **Per ogni 3 dopo il primo, Per ogni tre 3 o In caso di Triscendenza:** Molte Abilità generano un effetto aggiuntivo.
-  **In caso di Fallimento:** Significa tirare zero o meno **3** con la Qualità definita dal potere.





Anomalia di classe Assenza

“E quando si guardarono alle spalle...”

Le Anomalie di classe **Assenza** sono difficili da vedere, difficili da capire e difficili da catturare. Lo stesso vale per i loro Corpi Risonanti. Perché temere il treno in corsa o il muro impenetrabile quando a ben guardare **non sei mai stato lì?**

Queste entità offrono protezione e libertà al costo di perdere ogni legame con la realtà. **Sono attratte da chi vorrebbe solo sparire**, o da chi sparendo lascerebbe un vuoto tanto grande da disegnarci il contorno dell'Anomalia.

Curiosità triangolate

La più celebre Anomalia di classe **Assenza** è ritenuta responsabile della scomparsa del villaggio scozzese di Brigadoon. Non temere: il villaggio è stato ritrovato e i suoi abitanti sono tutti al sicuro nel **Caveau**. Tutto è bene quel che finisce bene!

Mancato!

Nessuno sa mai dove sei davvero. Quando qualcosa rischia di toccarti o ferirti, puoi esclamare **“Mancato!”**. Tira con **Iniziativa**.

-  **In caso di Successo**, sei sempre stato da un'altra parte nei paraggi, magari proprio alle spalle del tuo assalitore.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, anche un'altra persona o cosa è sempre stata lì insieme a te. Sempre che sia d'accordo.
-  **In caso di Fallimento**, è il tuo assalitore a essere sempre stato altrove: pronto a ferire qualcun altro, a un'angolazione che farà più **Danni** o in un altro posto altrettanto scomodo per te.

Spazio negativo

Dai un'occhiata al posto dove una volta c'era qualcosa. Tira con **Attenzione**.

-  **In caso di Successo**, vedi la storia perduta del luogo che ispezioni. Se qualcuno ha portato via un biglietto, sai cosa diceva; se qualcosa è stato rubato, sai cosa e come.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi dire una frase su quello che è andato perduto. È la pura verità.
-  **In caso di Fallimento**, la perdita è troppo grande. Vieni sopraffatto dalla storia del luogo, tanto da subire **1 Danno**... Oltre a causare **Testimoni** se qualcuno assiste alla tua reazione evidente e addolorata.

Senza catene

Se qualcosa ti intralcia o prova a trattenerti, rilassa i muscoli e tira con **Discrezione**.

-  **In caso di Successo**, lo attraversi senza toccarlo. Diventi intangibile e puoi attraversare muri, catene o altri ostacoli per **1** ora.
-  **Per ogni tre 3**, scegli un effetto in più:
 -  *Diventi invisibile*
 -  *Non emetti alcun suono*
 -  *Svanisci dai ricordi di un osservatore*
 -  *Porti una persona con te*
-  **In caso di Fallimento**, la tua forma fisica diventa instabile. Per il resto della missione o fino alla tua morte non sei più in grado di interagire con gli oggetti fisici, ma puoi comunque subire **Danni**.



Anomalia di classe Catalogo

“Aspetta, ne ho ancora!”

Le Anomalie di classe **Catalogo** sono in grado di evocare nuove copie di oggetti fisici da universi alternativi a bassa divergenza. **L'unico limite è l'immaginazione**, per questo si legano a Corpi Risonanti abili nel pensiero laterale.

È richiesta **estrema cautela** nelle interazioni con il Corpo Risonante di una classe **Catalogo**: se cambia taglio di capelli senza preavviso o chiede se un evento storico importante “è successo anche qui”, è probabile che sia stato rimpiazzato da un suo doppio.

Curiosità triangolate

Il **Caveau** che usiamo per contenere le **Anomalie** catturate un tempo era un Corpo Risonante di classe **Catalogo**. Siamo orgogliosi che abbia finalmente trovato un modo per rendersi utile all'**Agenzia!**

Il meglio di me

Apri una porta grande abbastanza da contenerti. Tira con **Ambiguità**.

- 
In caso di Successo, fai entrare una versione alternativa di te stesso. Ha una capacità particolare utile alla tua situazione (*intagliare, imitare, impastare...*). Ritournerà alla propria realtà entro un'ora.
- 
In caso di Triscendenza, arrivano ben due versioni di te utili alla tua situazione!
- 
In caso di Fallimento, fai entrare una tua versione malvagia (*dal tuo punto di vista*). Cercherà di intralciarti finché non te ne sarai sbarazzato e tornerà volontariamente alla propria realtà solo quando sarà soddisfatta dei cambiamenti apportati alla tua.

Potrebbe piacerti anche... Che cosa c'è lì?

Afferra un oggetto. Tira con **Dinamismo**.

- 
In caso di Successo, lo sostituisci con una sua copia simile, ma con una singola variazione. (*Una giacca verde diventa blu, un orso di peluche diventa una tigre di peluche, la chiave della stanza 203 apre la stanza 204...*).
- 
Per ogni tre 3, puoi collegare una versione alternativa all'oggetto originale per scambiarli ogni volta che lo tieni in mano (*per esempio, un bastone da passeggio diventa una spada di ferro quando vuoi*).
- 
In caso di Fallimento, l'oggetto è rimpiazzato da un altro del tutto diverso a discrezione del **GM**. Non puoi più recuperarlo.

Chiedi ad alta voce “**Che cosa c'è lì?**” e indica un punto vicino. Tira con **Attenzione**.

- 
In caso di Successo, descrivi l'oggetto che si trova lì. Può trattarsi di qualsiasi oggetto comune che sia ragionevole trovare in quello spazio, ma non può fornirti dettagli o informazioni che non conoscevi già (*per esempio, la foto di qualcuno mai visto prima sarà sfocata*).
- 
Per ogni 3 dopo il primo, puoi descrivere un oggetto in più nelle vicinanze del primo.
- 
In caso di Fallimento, il **GM** descrive l'oggetto che si trova lì. È qualcosa di sconveniente per gli Agenti o di tanto incongruo da rischiare di generare **Testimoni** se visto da persone ignare.



Anomalia di classe Crescita

“Niente è più malleabile della carne.”

Flagello di ogni scienziato, le Anomalie di classe **Crescita** adorano **la capacità di mutare degli organismi viventi**. Bastano un paio di modifiche al sequenziamento genetico e un po' di fertilizzante per creare qualcosa di nuovo!

Una volta entrate in contatto con la **volontà ferrea** di un Corpo Risonante, le Anomalie di classe **Crescita** diventano potenti **veicoli di affermazione personale**... O pericolosi agenti di mutazione.

Ti copro io!

Quando un alleato vicino rischia di subire **Danni**, grida **“Ti copro io!”** e distendi le membra. Tira con **Perseveranza**.

✔ **In caso di Successo**, la tua carne lo avvolge e assorbe l'impatto. Subisci ferite, **Danni** e morte al posto suo.

★ **Per ogni tre 3**, produci uno strato di pelle protettiva in più che riduce i **Danni** ricevuti di **1**. Se i nuovi strati resistono all'impatto dei **Danni** immediati, ti resteranno addosso finché altri **Danni** non li avranno distrutti.

✘ **In caso di Fallimento**, sia tu, sia l'alleato subite i **Danni**. Il tuo corpo cresce senza controllo e resterà mutato finché non riuscirai a riposare per almeno un'ora. Fino a quel momento, il tuo aspetto rischierà di generare **Testimoni**.

Serve una mano?

Datti una mano o due. I nuovi arti sono simili a quelli che hai già. Tira con **Dinamismo**.

✔ **In caso di Successo**, puoi tenere impegnato un singolo avversario non **Anomalo** o un'**Anomalia** minore.

★ **Per ogni 3 dopo il primo**, scegli:

- Sottrai le armi a un avversario
- Tieni impegnato un avversario in più
- Mandi KO un avversario impegnato
- Uccidi un avversario KO

✘ **In caso di Fallimento**, diventi tutto braccia e gambe. Il resto di te viene inghiottito, lasciando al suo posto un ammasso senziente degli arti che speravi di generare. Sei molto imbarazzato, oltre che indifeso di fronte a eventuali **Danni** per un'ora.

Curiosità triangolate

Il Grande Cuneo di Carne (oggi conosciuto con il nome di **“Grand Canyon”**) era un'**Anomalia** di classe **Crescita** particolarmente ostica.

Un occhio di riguardo

Apri tutti gli occhi che puoi. Tira con **Attenzione**.

✔ **In caso di Successo**, spendi i **3** per acquisire nuovi tipi di visione per **1** ora:

- **Un 3**: Termica, telescopica, notturna
- **Due 3**: Rivelatore di impronte, raggi X
- **Tre 3**: Vera vista (supera le illusioni)
- **Quattro 3**: Sensore di **Anomalie**, traduttore lingua dei segni vegetale
- **Sei 3**: Individuazione punti deboli
- **Sette 3**: Visione profetica del futuro

✘ **In caso di Fallimento**, sei scosso da una **Visione della Fine**. Subisci **1 Danno** e carpisci un sapere proibito circa la fine dell'universo, troppo vasto per l'umana comprensione. Tutte le tue **Qualità** sono in **Burnout** fino a fine Missione.



Anomalia di classe Labirinto

“Tutte le strade portano a me.”

Le Anomalie di classe **Labirinto** sono in grado di manipolare e controllare la realtà fisica. Per loro il concetto di **“spazio”** è solo un suggerimento e le “dimensioni” sono le amiche noiose dello spazio.

Sono attratte dalle menti che vedono la realtà come un costruito flessibile e da coloro che hanno bisogno di aiuto per **trovare una strada da percorrere**. Il loro potere va esercitato con cautela: persino lo spazio può essere piegato fino a spezzarsi.

Curiosità triangolate

Il comodo sistema di corridoi sovrapposti del nostro Quartier Generale a Ternion City è reso possibile proprio dal duro lavoro di un'**Anomalia** di classe **Labirinto**!

C'è una scorciatoia

Esclama **“Conosco una scorciatoia!”** e spiega dove intendi passare per arrivare nel luogo desiderato il più in fretta possibile. Tira con **Iniziativa**.

 **In caso di Successo**, le indicazioni portano a destinazione almeno te, a prescindere da quanto siano assurde. La scorciatoia sparisce dopo l'uso.

 **Per ogni 3 dopo il primo**, una persona in più potrà usare la tua scorciatoia prima che sparisca.

 **In caso di Fallimento**, a scorciatoia è permanente. Peccato che porti in un luogo molto scomodo e che sia accessibile a chiunque.

Gira che ti rigira

Trova l'equilibrio. Tira con **Professionalità**.

 **In caso di Successo**, l'asse di gravità ruota fino a **90** gradi nella direzione che preferisci. L'effetto è esteso per tutta la stanza o per **30** metri intorno a te se sei all'aperto. Dura fino al tuo prossimo tiro.

 **Per ogni 3 dopo il primo**, scegli:

 *Un singolo oggetto (tu, per esempio) resta ancorato al suolo*

 *Un singolo oggetto subisce l'effetto a qualsiasi distanza*

 *La gravità di un singolo oggetto ruota oltre i 90 gradi*

 **In caso di Fallimento**, per almeno **1** ora resterai sospeso in aria come se fossi a gravità zero. Chiunque se ne accorga diventerà un **Testimone**.

Continua a camminare

Dai indicazioni sbagliate, fuggi da un inseguitore o scopri dove intende arrivare qualcuno. Avvolgi lo spazio su se stesso e tira con **Perseveranza**.

 **In caso di Successo**, la tua vittima è intrappolata in un dedalo o in un corridoio senza fine. Ne uscirà al tuo prossimo tiro.

 **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi tenere in trappola una vittima in più o far durare la trappola per un tiro aggiuntivo.

 **In caso di Fallimento**, hai aperto la strada alla tua vittima: arriverà subito a destinazione o riuscirà a raggiungerti in un istante.

Anomalia di classe Pistola

“Tutto deve finire.”

DIETOLA
PISTOLA

Le **Anomalie** di classe **Pistola** nascono dal fascino dell'umanità per la **fine improvvisa** dell'esistenza. Sono in grado di manifestarsi in una forma fisica che di rado ha l'aspetto di una vera pistola... Ma a prescindere dalla forma, i Corpi Risonanti che le impugnano possiedono una **pura forza letale** impossibile da ignorare.

Attratte dalla determinazione, tali **Anomalie** si legano a individui privi di scrupoli o decisi a prendere in mano la propria vita. E quella altrui.

Porto d'armi

La tua **Anomalia** è sempre presente in forma fisica, ma è inutile per chiunque non sia tu. Pensa a una forma o scegli:

Violino	Rossetto
Mazzo di carte	Yo-yo
Spada di gomma	Telecomando

Eliminazione

Rimuovi un oggetto o un individuo non **Anomalo** dall'equazione. Per sempre. Prima esisteva, ora no. Tira con **Dinamismo**.

-  **In caso di Successo**, scompare senza lasciare traccia.
-  **Con sei 3**, scompaiono tutti i bersagli in vista che vuoi.
-  **In caso di Fallimento**, un oggetto è distrutto, un'entità muore. Il risultato è visibile a tutti e spesso traumatico.

Estrazione rapida

Quando qualcosa cerca di farti del male, punta la Pistola e tira con **Iniziativa**.

-  **In caso di Successo**, spari per primo. L'aggressore subisce un **Danno** prima di riuscire a ferirti.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi infliggere **Danno** a un secondo bersaglio oppure procedere all'**Eliminazione** di un bersaglio che ha già subito **Danno** da **Estrazione rapida**.
-  **In caso di Fallimento**, sbagli mira. Qualcuno o qualcosa di importante per te viene colpito dalla **Pistola** e l'aggressore riesce a ferirti come previsto.

Curiosità triangolate

Le **Anomalie** di classe **Pistola** a forma di pistola si contano sulle dita di una mano, ma dopo il primo contatto con simili entità **9 Agenti** su **9** concordano nel giudicare: **“Attenti, è una Pistola!”**.

Mano armata

L'aura minacciosa della tua **Pistola** è tanto forte che anche i normali esseri umani sono in grado di percepirla. Metti in chiaro come stanno le cose e tira con **Carisma**.

-  **In caso di Successo**, un bersaglio avrà abbastanza paura da fare quello che vuoi. Il **GM** sceglie una conseguenza:
 -  Ricorderà la tua faccia
 -  Andrà in panico
 -  Contatterà le autorità
 -  Cercherà di vendicarsi
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, scegli se aggiungere un bersaglio o escludere una conseguenza dalla lista. (Per esempio, con sei **3** colpisci **6** bersagli oppure **2** bersagli senza conseguenze).
-  **In caso di Fallimento**, il bersaglio non ti teme. È immune alla tua **Pistola** e avrà una reazione immediata e pericolosa.



Anomalia di classe Sanguisuga

“È per me? Grazie, dovevi!”

Le Anomalie di classe **Sanguisuga** nascono da **desiderio, decadenza e rimorso**. Sono la fine inesorabile e il brivido del pericolo. L'azzardo definitivo. Lo scorpione sul dorso della rana.

I Corpi Risonanti di tali Anomalie sono i primi a **rischiare la tentazione** del loro potere, anche più delle persone intorno a sé, e molti raccontano di sfruttarlo per andare a caccia di un piacere sfuggente, anche **a costo di distruggersi**.

Curiosità triangolate

Svariate creature mitologiche sono ispirate da (e hanno ispirato a loro volta) **Anomalie** di classe **Sanguisuga**! La lista è infinita: i vampiri, gli incubi, i demoni tentatori, le tasse...

Donatore universale

Quando vieni ferito, puoi tirare con **Perseveranza**.

-  **In caso di Successo**, scegli un essere vivente o un'Anomalia nelle vicinanze, diverso dall'entità che ti ha ferito. Sarà il bersaglio a subire **Danni** al posto tuo.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi indicare un bersaglio in più. Riceverà gli stessi **Danni** del primo.
-  **In caso di Fallimento**, il dolore che hai cercato di condividere ti si ritorce contro e subisci il doppio dei **Danni**. Se sono più del necessario a causare la tua morte, quelli avanzati cercheranno altre vittime nelle vicinanze, fino a esaurirsi completamente.

Ne vuoi ancora?

Per te, il desiderio altrui è come un calice. Rabboccalo chiedendo **“Ne vuoi ancora?”** e tira con **Empatia**.

-  **In caso di Successo**, la tua vittima brama ancora l'ultima cosa che le ha dato piacere (*per esempio attenzione, affetto, gelato, riposo...*). Identificatela insieme. Non ne è dipendente e non è costretta a cercarla subito, ma sarà una leva o una distrazione di efficacia sproporzionata al suo valore.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, una vittima in più nelle vicinanze sarà contagiata dallo stesso desiderio.
-  **In caso di Fallimento**, la tua vittima sviluppa un'avversione per l'ultima cosa che le ha dato piacere. La domanda suona come un insulto e d'ora in poi troverà rivoltante il solo pensiero.

Prestito forzato

Prendi per te una parte qualunque di una persona comune: la sua faccia, la sua voce, il suo amore, le sue impronte digitali... Adesso è tua e lei ne è priva. Tira con **Ambiguità**.

-  **In caso di Successo**, il prestito durerà per la prossima ora.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi scegliere un'aggiunta:
 -  *Alla vittima resta una versione difettosa del prestito*
 -  *Condividi il prestito con un alleato oltre a te*
 -  *Il prestito dura un'ora in più*
-  **In caso di Fallimento**, la vittima perde per sempre quella parte di sé e nessuno, te compreso, potrà averla mai più. Ricorderà quello che ha perso.



Anomalia di classe Segnatempo

“Sei in ritardo.”

Hai mai sentito il detto “orologio guardato non bolle mai”? Le **Anomalie** di classe **Segnatempo** manipolano il continuum temporale per ingannare, controllare o confondere le menti più deboli. Quando un giorno di lavoro passa in un istante o i minuti si trascinano per ore, sai a chi dare la colpa.

Queste **Anomalie** sono attratte dai Corpi Risonanti predisposti ad **ansia e depressione**. I posti di lavoro nelle catene di montaggio o nella logistica della multinazionali possono crearne interi sciami.

Curiosità triangolate

Il **4.5%** di tutte le ideologie obsolete e retrograde permane nel mondo per colpa di un'**Anomalia** di classe **Segnatempo** che si rifiuta di lasciare crescere le menti che le conservano. **Che burlona!**

C'è tutto il tempo

Quando tu o un alleato dovete concludere un compito urgente, controlla l'ora e di' “**Abbiamo tutto il tempo**”. Tira con **Professionalità**.

- ▲ **In caso di Successo**, hai ragione. A patto di dedicarvi del tutto al compito, lo porterete a termine un istante prima della scadenza. Niente distrazioni!
- ▲ **Per ogni 3 dopo il primo**, resta il tempo di fare un'azione in più dopo aver concluso il compito e prima che il tempo scada.
- ⊗ **In caso di Fallimento**, hai torto in maniera catastrofica e lo saprai solo quando sarà troppo tardi. L'inseguitore vi coglie di sorpresa, la scadenza è già passata... Dov'è volato il tempo?

Riavvolgere le lancette

Dopo aver visto il risultato di un tiro per un'Abilità **Anomala**, tuo o di un alleato, riporta indietro l'orologio e tira con **Iniziativa**.

- ▲ **In caso di Successo**, chi sta usando l'Abilità torna indietro nel tempo quanto basta per farlo di nuovo. Di fatto, lo stesso tiro ha effetto due volte, anche su obiettivi diversi (ma il secondo non genera **Caos**, né **Triscendenza**).
- ▲ **Per ogni 3 dopo il primo**, aggiungi un **3** al risultato del secondo uso (anche oltre il normale limite di sei).
- ⊗ **In caso di Fallimento**, il tiro originale diventa un Fallimento e anche il secondo uso fallisce. La ripetizione può colpire lo stesso obiettivo o uno diverso, a seconda di quale sia l'ipotesi peggiore, ma non genera **Caos** aggiuntivo.

Momento Amarcord

Canticchia un motivetto che riempie qualcuno di nostalgia per i bei tempi andati. Tira con **Empatia**.

- ▲ **In caso di Successo**, il passato sembra remoto, anche se si parla di pochi minuti fa. La vittima sarà ansiosa di raccontarti quello che vuoi su quel momento... Anche le parti top secret.
- ▲ **Per ogni tre 3**, puoi concentrarti su un ricordo e chiedere al **GM** di tratteggiare la scena come se avvenisse davanti a te. Puoi riesumare persino ricordi rimossi o bloccati con metodi **Anomali**.
- ⊗ **In caso di Fallimento**, la vittima si perde nei ricordi. Soverchiata dalle emozioni, non saprà dire niente di utile. Avrà bisogno di tempo e di cure per tornare al presente. La sua condizione genererà almeno un **Testimone**.



Anomalia di classe Sogno

“Non aver paura. Eri solo sveglio.”

Sfuggite ai confini del ciclo sonno-veglia, le **Anomalie** di classe **Sogno** sono tra le più diffuse nel mondo moderno: **pensieri inconsci** che vagabondano come randagi di ospite in ospite, simili a malattie contagiose, grazie alla pura forza memetica delle idee che rappresentano.

Una fervida immaginazione è spesso la chiave del legame tra queste entità e i loro Corpi Risonanti. Anche se a volte si limitano a scegliere individui particolarmente **sonnolenti**.

Curiosità triangolate

Puoi incolpare un'**Anomalia** di classe **Sogno** per l'aspirazione collettiva di **diventare influencer**. Incuranti di ogni imbarazzo e del dubbio ritorno economico, le sue vittime diventano impazienti di rivelare i loro sporchi segreti online per attrarre una losca start-up come sponsor... **Buffo, no?**

Sogno e son desto

Scegli un bersaglio e avvolgilo nelle tue tenebre. Tira con **Carisma**.

✓ **In caso di Successo**, scegli una forma illusoria bellissima, orribile o del tutto normale. Il bersaglio ti vedrà così e crederà che sia il tuo vero aspetto.

★ **Per ogni tre 3**, prima di scegliere la forma scopri qualcosa sul bersaglio:

- La sua paura più terribile
- La sua ambizione più folle
- Il suo desiderio più recondito

✗ **In caso di Fallimento**, la tua vera forma è impressa a fuoco nella sua mente: di notte sarai nei suoi sogni, di giorno nei suoi pensieri. Ma forse oggi non accadrà nulla.

È ora di dormire

Sussurra **“È ora di dormire”**, soffia un po' di sabbia magica negli occhi di qualcuno e tira con **Discrezione**.

✓ **In caso di Successo**, il bersaglio cade subito addormentato. Farà un bel sogno e al suo risveglio dopo pochi minuti crederà di essersi solo appisolato.

★ **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi scegliere un bersaglio in più da addormentare.

✗ **In caso di Fallimento**, a cadere addormentato sarà qualcun altro: un alleato, o magari tu stesso. Le sabbie capricciose volteggiano in aria sotto gli occhi di tutti e il bersaglio originale le vedrà di sicuro.

Viaggiare con la fantasia

Chi l'ha detto che le immagini non sono la realtà? Entra in una fotografia, un dipinto, un romanzo o un video e tira con **Attenzione**.

✓ **In caso di Successo**, tu e gli alleati che porti con te visitate quel mondo. Potete manipolarne gli oggetti, conversare con i personaggi e vedere anche cose non rappresentate nell'opera originale.

★ **Per ogni tre 3**, scegli un effetto in più:

- Il vostro aspetto muta per adattarsi all'opera
- Il vostro passaggio non lascia tracce permanenti

✗ **In caso di Fallimento**, dimentichi di richiudere la soglia. Chiunque può seguirti a piacimento, dalla realtà verso l'opera e dall'opera verso la realtà.



Anomalia di classe Sussurro

“Più forte di un grido.”

Le Anomalie di classe **Sussurro** vengono create e ispirate dal **linguaggio umano**. Spesso i Corpi Risonanti legati a tali entità faticano ad alzare la voce o temono di parlare a vanvera. Altre volte il potere toglie ogni freno inibitorio alla loro **libertà di espressione**.

L'**Agenzia** incoraggia alla cautela nell'uso di questo genere di potere. Di rado gli esseri umani reagiscono bene quando le loro parole sono **intercettate, distorte o rubate**.

Curiosità triangolate

Tempo fa, un'**Anomalia** di classe **Sussurro** ha **censurato 17 parole** da tutte le lingue umane, per l'eternità. Per questo non si può più dire **.....** !

Come, prego?

In risposta a qualsiasi frase, puoi chiedere **“Come, prego?”** e spiegare cosa è stato detto in realtà. Tira con **Carisma**.

-  **In caso di Successo**, il tuo interlocutore si rimangia quanto detto e lo riformula esattamente come vuoi tu.
-  **In caso di Triscendenza**, potrai parlare al posto suo tutte le volte che vuoi per la prossima ora.
-  **In caso di Fallimento**, le tue parole finiscono per imprimersi nella tua stessa mente. Per le prossime **3** ore puoi esprimerti solo con combinazioni diverse delle parole che compongono la frase.

Sulla punta della lingua

Apri la mente ai pensieri di qualcuno che puoi vedere. Lascia che siano le tue labbra a dire quello che non osa e tira con **Empatia**.

-  **In caso di Successo**, dai voce a quello che il bersaglio non può dire (*per paura, per convenienza o altro*) in questo esatto momento.
-  **Per ogni tre 3**, puoi porre una domanda su un argomento a cui il bersaglio pensa spesso. Il **GM** ti risponderà, ma sarai tu a pronunciare domanda e risposta ad alta voce.
-  **In caso di Fallimento**, ti ritrovi ad ammettere qualcosa che non vorresti far sapere a nessuno.

Rumore bianco

Apri la bocca ed emetti un suono a frequenza variabile per cancellare ogni altro rumore. Tira con **Discrezione**.

-  **In caso di Successo**, tutte le tue azioni fino al tuo prossimo tiro saranno del tutto silenziose.
-  **Per ogni 3 dopo il primo**, puoi applicare l'effetto alle azioni di un bersaglio in più nel raggio di **3** metri.
-  **In caso di Fallimento**, sbagli frequenza e finisci per amplificare tutti i suoni emessi da te per la prossima ora.

Dossier ARCo: Realtà

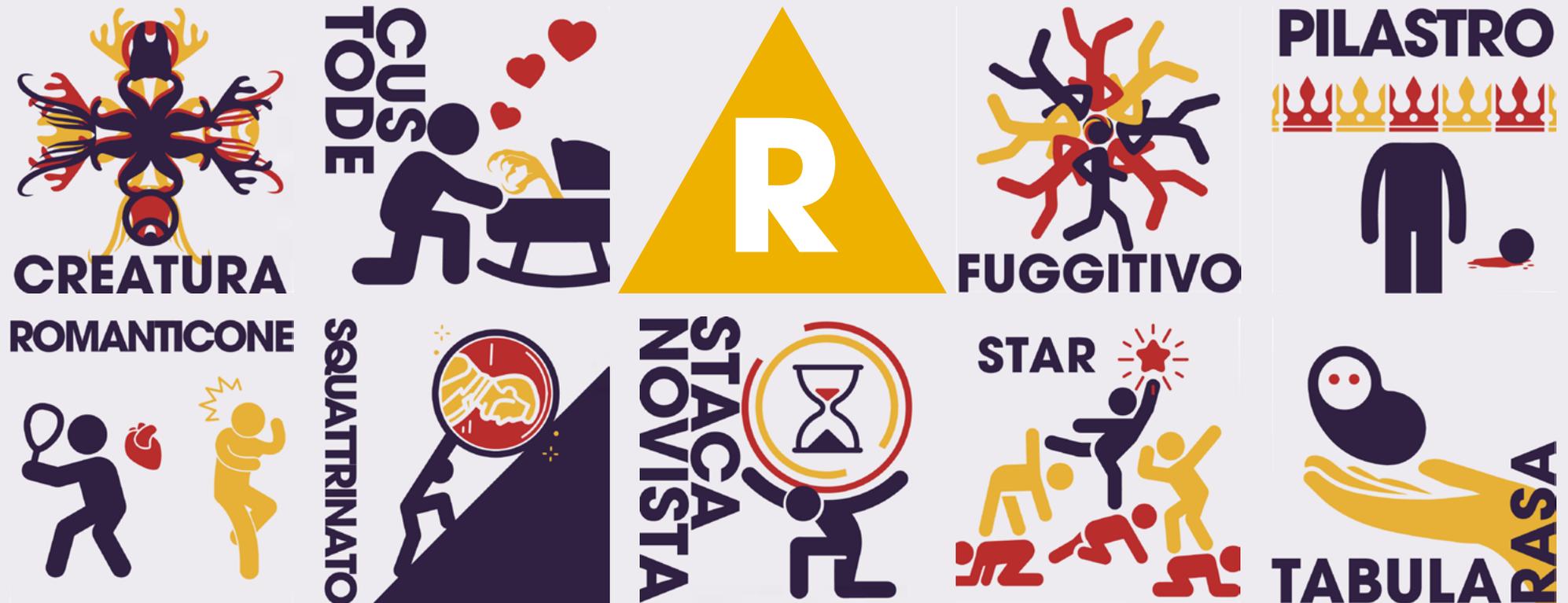
La tua **Realtà** rappresenta la tua vita di tutti i giorni e i tuoi legami al di fuori dell'**Agenzia**. Sei pregato di non permettere a queste sciocchezze di distrarti.

Ogni tipo di **Realtà** contiene un simpatico elenco di Agenti celebri. Se lo desideri, puoi rimescolarne le identità per rendere loro omaggio con il tuo nome di battaglia!

Descrivere la tua Realtà

Un'utile **Tabella** ti aiuterà a <identificare/scegliere o tirare a sorte> una parte cruciale della tua **Realtà**.

- ▶ **Valvola di Sfogo:** Il modo migliore che hai per non soffrire il Burnout.
- ▶ **Dose di Realtà:** Una debolezza che le **Anomalie** non esiteranno a sfruttare per manipolarti.
- ▶ **Domande di inserimento:** Aiutano la Squadra a conoscerti. Il contratto ti impone di essere sincero. La **Matrice relazionale** individua le **Relazioni** al centro della tua vita. Ciascuna ha un valore di **Legame**: quando scende a **0**, taglierà i ponti con te.





Creature celebri

Edgar Suit, Victor Karloff,
Alveric Lizarel, Marvin Adams,
Hagarg Ryonis

Domande di inserimento

- ▶ Cosa ti ha fatto decidere di vivere in un altro mondo?
- ▶ Qual è la cosa peggiore che potrebbe accadere ai tuoi amici se dovessi perdere il controllo?
- ▶ Qual è il tuo proverbio preferito?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.

Realtà di tipo Creatura

“Che piacere rivedervi, amici umani!”

Paludi, fogne e spazio profondo non sono sempre case confortevoli. Forse per questo la **Creatura** ha scelto di **abbandonare il suo ambiente naturale** per vivere tra gli esseri umani sotto mentite spoglie.

La sua **vera Natura** rischia di essere scoperta da un momento all'altro... Per fortuna gli esseri umani fanno dell'ignoranza una virtù!

Non destare sospetti

La tua **Valvola di sfogo** è poter tirare un sospiro di sollievo, certo che nessuno ti scoprirà.

Quando un'azione promette di farti apparire noioso e dimenticabile, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

La tua Natura

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Marziano in avanscoperta
2	Robot senziente
3	Orrore cosmico
4	Folletto dispettoso

Proprio adesso?

La tua **Dose di Realtà** è legata ai bisogni che devi ignorare per passare inosservato. Il GM può spendere **3 Caos** per far emergere uno di questi impulsi. Se lo reprimi, dovrai sforzarti tanto da faticare a comunicare: perdi **-1 Legame** verso la Relazione che meno sospetta la tua Natura.

Se qualcuno intuisce la verità, segna una casella.

▶ **1** **2** **3** **4** **Scoperto**

Chi altro viene dal tuo stesso habitat?

Esempi: Meteorologo locale,
Conducente dell'autobus,
Il tuo creatore

Chi ti ha insegnato come nasconderti tra la gente comune?

Esempi: Parroco gentile,
Tutor universitario,
Benzinaio di quartiere

A chi vorresti raccontare di più della tua vecchia vita?

Esempi: Figlio del vicino,
Agente immobiliare insistente,
Postino impiccione

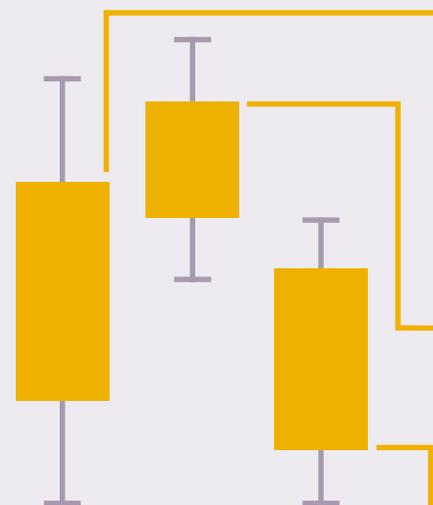


Fig. 1: Matrice relazionale



Custodi celebri

Ash Ripley, Bud Hall, Qabil Hevel, David Swinton, Pilar Altötting

Realtà di tipo Custode

“Che fine farebbe senza di me?”

Il **Custode** si è fatto carico di una creatura fragile e bisognosa di cure. Alcuni hanno scelto di accudire il proprio **Protetto**, altri se lo sono ritrovato tra capo e collo, ma in ogni caso **nessun altro può prendersene cura** e da solo sarebbe spacciato.

Il peso della responsabilità può essere un fardello schiacciante, ma per alcuni è una **fonte di forza**.

Bisogno di attenzioni

La tua **Dose di Realtà** si fa sentire quando rischi di trascurare il tuo Protetto. Il GM può spendere **3 Caos** per farti arrivare una richiesta insistente. Se lo ignori, farà una scenata e sarai costretto a occupartene più tardi: perdi **-1 Legame** verso la Relazione che lo sopporta meno.

Se lo abbandoni a se stesso, segna una casella.

► **1** **2** **3** **4** **Indipendente**

Domande di inserimento

- Come sarebbe la tua vacanza da sogno, se solo potessi mollare tutto?
- Quale dei tuoi difetti speri di non insegnare mai al tuo Protetto?
- Qual è il vostro ricordo più caro?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.



Fig. 1: Matrice relazionale

Il tuo Protetto

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Bambino indifeso
2	Animale esotico
3	I.A. in addestramento
4	Alieno sperduto

Il tuo Protetto è un <incarico/personaggio> condiviso tra te e il GM. L'**Agenzia** supporta le famiglie: potrai portarlo al lavoro e godrà della tua stessa **Assicurazione sulla Vita!**

È il tuo preferito!

La tua **Valvola di Sfogo** è vedere la gioia sul... Volto? Del tuo **Protetto**.

Quando un'azione è d'intrattenimento per il tuo **Protetto**, ignori gli effetti del **Burnout**.



Fuggitivi celebri

Red Dufresne, Richard Kimble,
William Abagnale, Giuseppe
Valachi, Numero 5

Domande di inserimento

- ▶ Cosa ti manca più di ogni altra cosa della tua vecchia vita?
- ▶ Quando ti senti più in controllo?
- ▶ Se dovessi fare beneficenza, quale causa sceglieresti?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.

Realtà di tipo Fuggitivo

“Non sanno dove abito. Non ancora.”

Il **Fuggitivo** sta cercando di nascondersi dal suo **Passato**: un crimine, una tragedia, una vita a cui ha voltato le spalle. Peccato che il Passato non abbia nessuna intenzione di lasciarlo andare.

La vita di paranoia costante tende a trasformarlo in un **Agente modello**, per questo l'**Agenzia** è felice di accogliere i tipi come lui... Ma non può eliminare il problema: è proprio **la paura** a renderli così produttivi!

Non sono stato io!

La tua **Valvola di sfogo** è assicurarti che il Passato non venga mai a bussare alla tua porta.

Quando fai qualcosa che ti aiuta a coprire le tue tracce, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

Il tuo Passato

Scegli o inventa in segreto. Dillo solo al GM.

Crimine	Hai fatto qualcosa di brutto. A inseguirti è la legge o forse una delle tue vittime.
Persecuzione	Qualcuno o qualcosa ti dà la caccia. Altri sono già caduti. Tu puoi solo scappare.
Abbandono	Sei solo uscito a prendere le sigarette. C'è chi conta su di te e non si è ancora arreso.

Prova a prendermi

La tua **Dose di Realtà** ti sta sempre alle calcagna. Il GM può spendere **3 Caos** per farti riconoscere da qualcuno che darà tue notizie a chi ti cerca. Se non trovi il modo di impedirlo, il Passato ficcherà il naso nella tua nuova vita: perdi **-1 Legame** verso la Relazione che sa meno di te. Preparati alle sue domande scomode.

Se dai indizi a chi ti riconosce, segna una casella.

▶ **1** - **2** - **3** - **4** - **Raggiunto**

Chi sa che qualcuno ti sta cercando? Esempi: Datore di lavoro, Parente disposto ad aiutarti, Un altro fuggitivo

Chi reagirebbe peggio se scoprisse la verità? Esempi: Anziano padrone di casa, Fidanzato di copertura, Figlietto innocente

Chi è ossessionato dalla tua nuova identità? Esempi: Vandalò di quartiere, Vicino con una cotta, Talent scout

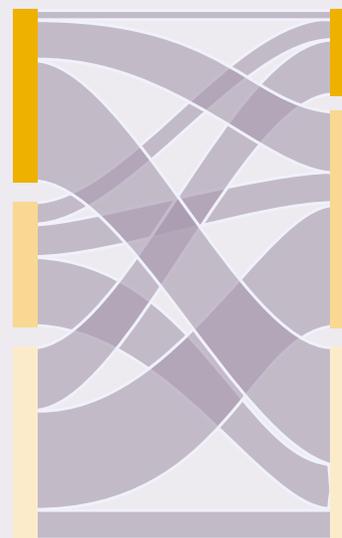
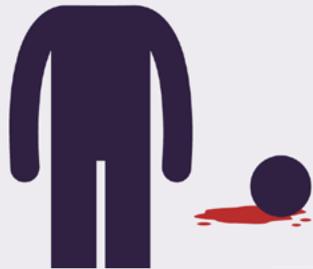


Fig. 1: Matrice relazionale

PILASTRO



Realtà di tipo Pilastro

“Nessun uomo è un’isola? A chi lo dici.”

Sulle spalle del **Pilastro** si regge un’intera **Comunità**. Che si tratti di un’azienda, di un’iniziativa di beneficenza o del club degli scacchi, è composta da almeno una decina di persone e il **Pilastro** ne è il cuore pulsante, il **volto**, la bussola morale.

Può contare sul supporto e sulle risorse della sua gente... A patto di ritrovarsi sempre **al centro dei loro drammi interni**.

La tua Comunità

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Famiglia criminale
2	Setta religiosa
3	Associazione ludica
4	Negoziato indipendente

Pilastri celebri

Lu Dom, Bapu Karamchand, Greta Ernman, Joe Reaves, Gary Kaye

Prendete un volantino!

La tua **Valvola di sfogo** è darti da fare per gli interessi della tua gente.

Quando un’azione può espandere l’influenza della tua Comunità, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

Gatte da pelare

La tua **Dose di Realtà** è il fardello del potere. Il GM può spendere **3 Caos** per farti arrivare la richiesta urgente dalla Comunità. Se la ignori o la eviti, perderai il rispetto del gruppo e di chi lo conosce: perdi **-1 Legame** verso una Relazione scelta dall’Agente associato al tuo Successore.

Quando infrangi le regole della Comunità, segna una casella.

► 1 2 3 4 - Spodestato

Chi è il tuo Successore? Esempi: *Fratellino incapace, Consigliere manipolatore, Adorabile orfanello*

Chi rappresenta una minaccia per la tua Comunità? Esempi: *Gruppo rivale, Sindaco bigotto, Mela marcia della Comunità*

Chi nemmeno si ricorda il nome della Comunità? Esempi: *Preside della scuola, Marito assente, Istruttore di roccia*

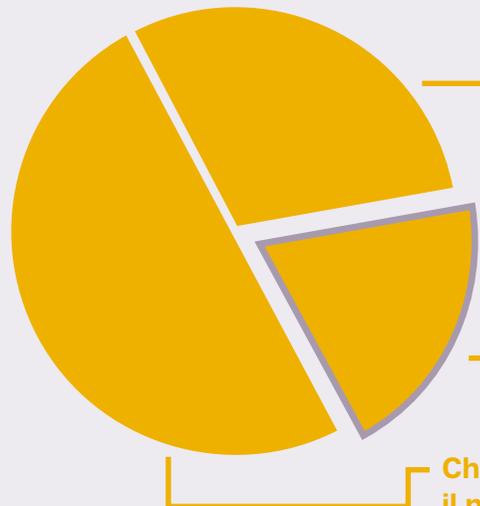


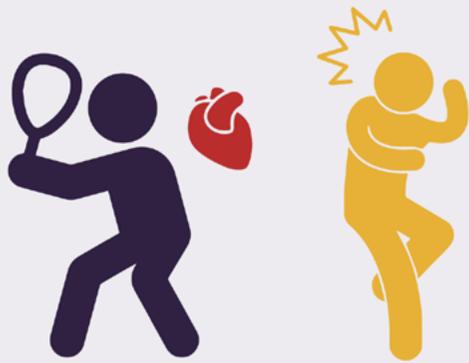
Fig. 1: Matrice relazionale

Domande di inserimento

- Qual è la cosa più bella che qualcun altro abbia mai fatto per te?
- Come reagisci alle critiche non richieste?
- Qual è la tua canzone preferita al karaoke?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.

ROMANTICONE Realtà di tipo Romanticone



“L'amore è un gioco. Io voglio vincere.”

A un **Romanticone** basta uno sguardo per **perdere la testa**. Che sia un rubacuori seriale, una bellezza inconsapevole o solo uno sprovveduto che pensa con il cuore quando incontra qualcuno per cui ha un **Debole**, in qualche modo è sempre al centro di una fitta rete di relazioni complicate.

Trovare l'equilibrio tra molti amori non è facile, ma per certi versi **la pratica rende perfetti**.

Il tuo Debole

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Occhi penetranti
2	Talento innato
3	Stile inconfondibile
4	Noia esistenziale

Romanticoni celebri

Girolamo Farussi, Danceny Valmont, Juan Tentorio, Violet Gordon, Anthony Tano

Niente male, vero?

La tua **Valvola di sfogo** è sapere che farai colpo su tutti quelli che ti stanno intorno.

Quando un'azione ti fa sembrare più attraente o più degno di empatia e affetto, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

Colpo di fulmine

La tua **Dose di Realtà** è l'ansia di cogliere l'attimo. Il GM può spendere **3 Caos** per farti notare che hai un Debole per qualcuno. Forse sta per nascere l'amore o forse ti sei solo immaginato la scintilla... Ma se non ti metti in gioco, il rimpianto ti renderà assente: perdi **-1 Legame** con la Relazione più vicina a diventare seria.

Quando un rapporto duraturo è di intralcio a una nuova fiamma, segna una casella.

▶ **1 2 3 4 Accasato**

Di chi dici da più tempo che "è una storia complicata"? Esempi: Sveltina settimanale su Grindr, Migliore amica della ragazza della tua migliore amica, Conoscente single che incontri a tutti i matrimoni

Chi hai sempre ignorato ma sotto sotto nasconde una cotta per te? Esempi: Barista pieno di saggezza, Spalla su cui piangi, Fantasma che infesta casa tua

Chi non ti ha mai trovato attraente? Esempi: Personal trainer, Manager in Agenzia, Amichetto delle medie

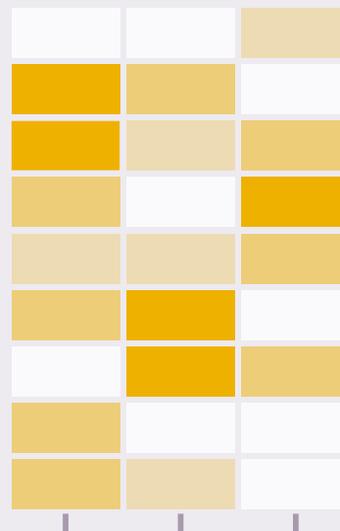


Fig. 1: Matrice relazionale

Domande di inserimento

- ▶ Qual è la prima cosa che chiedi quando vuoi conoscere meglio qualcuno?
- ▶ Quale parte di te speri di nascondere per sempre anche ai tuoi partner più intimi?
- ▶ Cosa porteresti con te su un'isola deserta?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.



Realtà di tipo Squattrinato

“Tra l’incudine e fin troppi martelli.”

Lo **Squattrinato** passa tutto il suo tempo a lottare per **sbarcare il lunario** e ripagare il **Debito** che lo tormenta. Forse un’impresa fallita lo ha lasciato sul lastrico, forse si è fidato troppo delle persone sbagliate... Qualunque sia la ragione, al suo padrone di casa non importa nulla.

La precarietà può essere distruttiva, ma ogni tanto è **madre dell’ingegno**.

Il tuo Debito

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Prestiti di studio
2	Spese sanitarie
3	Vittima di truffa
4	Generosità malriposta

Squattrinati celebri

Gary Schofield, Mark Cohen, Rodolfo Schaunard, Donald Fauntleroy, Dante Cruciani

A caccia di spiccioli

La tua **Valvola di sfogo** è riuscire a trovare un modo di risparmiare.

Quando un’azione ti serve a ottenere uno sconto, evitare di pagare o fare un ottimo affare, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

Tasche vuote

La tua **Dose di Realtà** è pronta a punirti quando metti mano al portafogli. Il GM può spendere **3 Caos** per informarti che qualcosa è troppo caro per le tue tasche. Non puoi pagare, a meno di chiedere un prestito: perdi **-1 Legame** verso la Relazione da cui vai a elemosinare.

Quando guadagni qualcosa, il tuo Debito arriva a riscuotere. I soldi evaporano. Segna una casella.

Domande di inserimento

- ▶ Qual è la cosa più costosa che sogni di poterti permettere?
- ▶ Qual è la prima opera d’arte che ti ha colpito al cuore?
- ▶ Cosa hai perso e non riavrai mai indietro?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.



Fig. 1: Matrice relazionale



Realtà di tipo Stacanovista

“Dormirò quando sarò morto.”

Lo **Stacanovista** divide il suo tempo tra l'**Agenzia** e un'altra **Vocazione** a cui non vuole rinunciare. Che sia per soldi, senso del dovere o soddisfazione personale, è oberato di impegni e può gestirli solo grazie a orari assurdi e a un **costante debito di sonno**.

Se non altro, mantenere **una seconda identità** nel mondo fuori dall'**Agenzia** ha i suoi lati positivi.

La tua Vocazione

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Giornalista investigativo
2	Difensore d'ufficio
3	Insegnante di ripetizioni
4	Apprendista scultore

Stacanovisti celebri

Aleksej Grigorevic, Niki Udar,
Pablo Ruiz, Joseph Pieh, Mamia
Eumachia

Due piccioni con una fava

La tua **Valvola di sfogo** è poter unire l'utile... Be', all'utile.

Quando riesci a giustificare un'azione come parte integrante della tua Vocazione o almeno come utile esercizio, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

Telefono aziendale

La tua **Dose di Realtà** arriva dallo smartphone che usi per la tua Vocazione. Il GM può spendere **3 Caos** per farlo squillare in qualsiasi momento. Se ignori la telefonata, perdi **-1 Legame** con la Relazione che ti stava chiamando.

Quando perdi il telefono o trascuri troppo a lungo la tua Vocazione, segna una casella.

Domande di inserimento

- ▶ Qual è la decisione più difficile che tu abbia mai preso?
- ▶ Cosa accadrà di orribile se dovessi rinunciare a una delle tue responsabilità?
- ▶ Come celebri le tue vittorie?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.



Fig. 1: Matrice relazionale



Realtà di tipo Star

“Prego solo di non floppare.”

La **Star** ha **Fama da vendere**: tutto il mondo parla del suo talento. Avere una legione di fan pronti a spettegolare su ogni sua più piccola stranezza non è l'ideale per il lavoro in **Agenzia** e può essere difficile **attirare costantemente l'attenzione**... Ma la stessa cieca devozione può aprire molte porte.

Attenzione: tutte le stelle rischiano di cadere. **Nulla è più imbarazzante** che sbagliare sotto gli occhi di tutti.

Adoratemi!

La tua **Valvola di sfogo** è sentirti puntare addosso le luci della ribalta.

Quando un'azione dà prova del tuo valore o mette in chiaro che sei una spanna sopra a tutti, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

La tua Fama

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Attore drammatico
2	Romanziere geniale
3	Guru degli affari
4	Musicista virtuoso

Star celebri

Robert Jones, Ricardo Reis, Jeane Mortenson, Edson Arantes, Margot Fonteyn

Domande di inserimento

- ▶ A che vita saresti costretto a tornare se dovessi perdere la tua Fama?
- ▶ Quale animale credi ti rappresenti meglio?
- ▶ Chi è il tuo idolo personale?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.

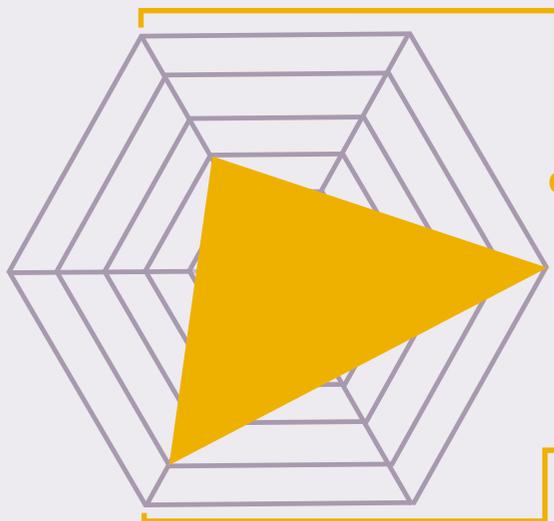


Fig. 1: Matrice relazionale

Sono il tuo fan numero uno!

La tua **Dose di Realtà** si manifesta come una massa brulicante di ammiratori in delirio. Il GM può spendere **3 Caos** per farti riconoscere da un tuo fan. Vorrà la tua attenzione per un selfie o un autografo. Se non lo asseconi, parlerà male di te online: perdi **-1 Legame** verso la Relazione che prenderà peggio la caduta di stile.

Quando danneggi la tua Fama, segna una casella.

▶ **1** **2** **3** **4** **Caduta**

Chi è il tuo manager? Esempi: Madre maniaca del controllo, Cacciatore di teste, Algoritmo senziente

Chi è il tuo peggior rivale? Esempi: Sosia sputato, Collega più affabile, Ex famosa

Chi ti è rimasto della tua vecchia vita? Esempi: Compagno di duetti, Fidanzata del liceo, Insegnante di danza



Realtà di tipo Tabula rasa

“Sei davvero... Un tipo.”

Per una **Tabula rasa**, il mondo non ha ancora perso il **lustro della novità**. Forse perché ci è arrivata da poco. Intelligenze artificiali appena installate in un corpo, cloni venuti al mondo cinque minuti fa, viaggiatori nel tempo ancora disorientati...

La sua **Origine** importa poco, il punto è che la Tabula rasa **deve ancora scoprire chi è**, ma soprattutto chi potrebbe diventare in questo nuovo mondo.

Tabula rasa celebri

Marty Brown, Magnon Lascaux,
Pino Lorenzini, Motoko Shirow,
Candide Pangloss

Domande di inserimento

- ▶ Qual è stata l'ultima cosa che ti ha fatto sentire solo al mondo?
- ▶ Se avessi un giorno in più a settimana, come lo useresti?
- ▶ Come sei finito qui?

Rispondi alle domande qui sopra e in **Fig. 1**. Assegna a una Relazione **6 Legame** e alle altre **3 Legame**. Per ogni Relazione nomina un altro <Agente/giocatore>: avrà il compito di <monitorare/interpretare quel personaggio>.

Proprio come a casa

La tua **Valvola di sfogo** è trovare qualcosa di familiare in questo posto bizzarro.

Quando un'azione renderà il mondo più adatto alla tua Origine, ignori gli effetti del **Burnout** per quel tiro.

La tua Origine

Scegli, inventa o tira un dado.

1	Cavernicolo scongelato
2	Cyborg in stato di fabbrica
3	Storico dall'anno 3000
4	Burattino di legno animato

Tanto da imparare

La tua **Dose di Realtà** è tutto quello che non sai. Il GM può spendere **3 Caos** per ricordarti che non sai fare qualcosa di banale per gli altri. Sei costretto a chiedere aiuto o a chiuderti in te stesso per la vergogna: perdi **-1 Legame** con la Relazione che più vorresti impressionare.

Quando cambi qualcosa di te per adattarti al tuo nuovo mondo, segna una casella.

▶ **1** **2** **3** **4** **Inserito**

Chi è il tuo mentore preferito? Esempi: *Bambino precoce, DJ della radio locale, Proprietario del minimarket*

Chi fa affidamento sul tuo insolito punto di vista? Esempi: *Meccanico smanettone, Agente dei Servizi Segreti, Sorellina adottiva*

Chi si diverte a sfruttare la tua ingenuità? Esempi: *Proprietario del casinò, Bulletto di periferia, Presentatore di Candid Camera*

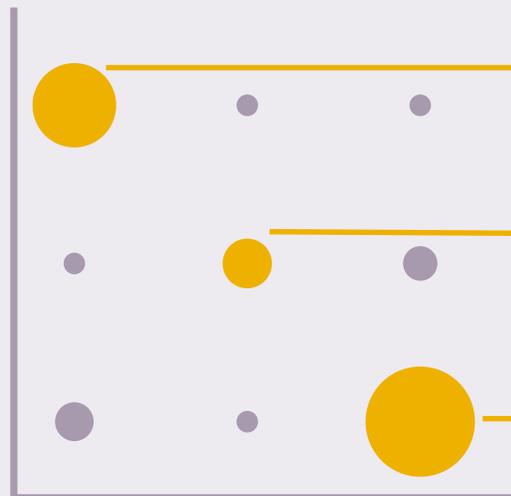


Fig. 1: Matrice relazionale

Dossier ARCo: Competenza

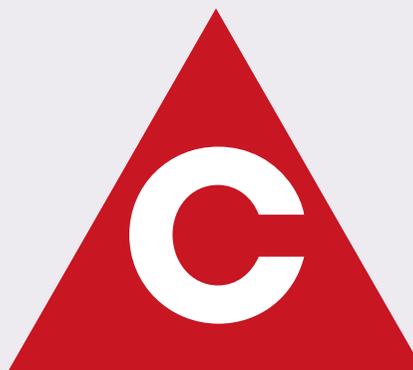
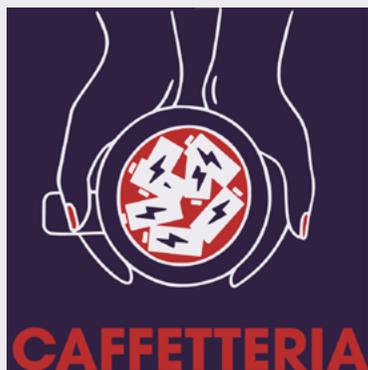
La tua **Competenza** è la posizione che ti ha assegnato l'**Agenzia**. Ti offre un'utile occupazione quando non sei in Missione sul campo, oltre che delle regole ferree da seguire in ogni istante.

Dopo aver completato il **Questionario di Autovalutazione**, riporta i **Controlli Qualità** a te assegnati sul tuo Dossier!

Mansioni di Competenza

I campi della tua **Competenza** spiegano cosa ci aspettiamo da te.

- ▶ **Prima Direttiva:** La limitazione più importante al tuo comportamento. Le trasgressioni saranno punite.
- ▶ **Comportamenti Incoraggiati:** Dimostrarli ti farà ottenere il rispetto di tutta l'**Agenzia**. Non perdere mai l'occasione!
- ▶ **Dotazione:** Tutti i membri di un dipartimento ricevono questa Acquisizione, un'**Anomalia** Minore stabile e pronta all'uso.
- ▶ **Questionario di Autovalutazione:** Determina quali Controlli Qualità avrai a tua disposizione nel corso della Missione.





Competenza, dipartimento Caffetteria

“Con o senza zucchero?”

Tutti hanno bisogno di una coccola ogni tanto e gli impiegati dell'**Agenzia** non sono da meno. Il dipartimento **Caffetteria** svolge un servizio vitale: **dare agli Agenti la carica** per tornare in pista ogni giorno, componendo capolavori commestibili su misura e servendoli con un sorriso smagliante.

Potresti finire in Caffetteria se vuoi tenere il morale alto, il lavoro efficiente e il sonno **per quando sarai morto**.

Prima Direttiva

Non guastare l'atmosfera.

Sii il confidente perfetto e memorizza un nomignolo (o un numero d'ordine) per tutti. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che chiami qualcuno con il suo vero nome.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Fai sentire qualcuno il benvenuto.
- ▶ Metti in mostra le tue specialità.
- ▶ Fai ribollire il sangue di qualcuno.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Tazza da triplo espresso

Gli Agenti del dipartimento **Caffetteria** hanno in **Dotazione** una tazza speciale proveniente dal Caffè del Caveau.

Una volta per Missione, puoi preparare un triplo espresso in questa tazza e versarlo in bocca a un cadavere per riportarlo in vita. Anche se era di natura **Anomala**, tornerà alla morte non appena subisce un qualsiasi **Danno** oppure **dopo dieci minuti**.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Un collega mi chiede di coprire il suo turno perché ha rotto con il fidanzato. Io...

- ▷ Lo copro volentieri. (**+3 Empatia**)
- ▷ Li faccio tornare insieme. (**+3 Professionalità**)

Qualcuno ha rubato un ordine destinato a un'altra persona! Gestisco la questione...

- ▷ Fingendo di non vedere. (**+3 Ambiguità**)
- ▷ Costringendolo a scusarsi con la vittima. (**+3 Iniziativa**)

Un cliente si lamenta della colazione. La mia risposta è di...

- ▷ Correggergli il caffè. (**+3 Discrezione**)
- ▷ Dargli una scaldatina. (**+3 Dinamismo**)



Competenza, dipartimento CDA

“È bello stare al comando.”

Per l'**Agenzia** è importante che nelle Squadre Operative ci sia qualcuno dotato di determinazione e sangue freddo. Qualcuno che sappia **prendere decisioni difficili**. Qualcuno che non si arrenda mai e non faccia mai un passo indietro. Qualcuno che sia certo di avere ragione anche quando ha torto. Queste sono le caratteristiche di un Agente degno del **Consiglio di Amministrazione!**

Il dipartimento **CDA** sa di essere la pietra su cui è costruita l'**Agenzia**. **La sua felicità** è la felicità di ogni Squadra.

Prima Direttiva

Fai valere la gerarchia.

Non farti mettere i piedi in testa da nessuno. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che ti lasci dare ordini da qualcuno.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ **Imponi il tuo volere su qualcuno.**
- ▶ **Ti godi i lussi della vita.**
- ▶ **Fai un sacrificio necessario.**



Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.

Nota spese

Gli Agenti del dipartimento **CDA** hanno in **Dotazione** un enorme registro. Si dice che contenga tutte le spese rimborsate nella storia dell'umanità intera.

Una volta per Missione, puoi annotare un oggetto specifico nel registro. L'**Agenzia** lo acquisirà per te. La Squadra lo avrà a disposizione **fino a fine Missione**, dopodiché sarà l'**Agenzia** a decidere cosa farne.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Il modo migliore per descrivere il mio stile al comando è...

- ▶ Pragmatico e diretto. (**+3 Dinamismo**)
- ▶ Siamo tutti una grande famiglia. (**+3 Ambiguità**)

Per ispirare la mia Squadra ho fatto preparare con cura...

- ▶ Un mio ritratto a olio. (**+3 Carisma**)
- ▶ Una risposta automatica per spiegare che non sono in ufficio. (**+3 Professionalità**)

Quando è inevitabile dare un taglio al personale, licenzio per primo quello che...

- ▶ Arriva sempre in ritardo. (**+3 Attenzione**)
- ▶ È arrivato in ritardo stamattina. (**+3 Iniziativa**)



Competenza, dipartimento Centralino

“Siamo la voce dall’altro capo della cornetta.”

Anche quando il resto del mondo è muto e silenzioso, il dipartimento **Centralino** è sempre pronto ad ascoltare. Qualcuno dovrà pur rispondere al telefono, no? In balia di **richieste dal basso** e di **ordini dall’alto**, il lavoro dei Centralinisti è imprevedibile e interminabile... Ma senza di loro, la solitudine della notte sarebbe insopportabile.

In **Agenzia**, il **Centralino** ha l’importantissimo compito di rispondere a richieste per il servizio clienti provenienti **da questo mondo e da molti altri**.

Prima Direttiva

Mai dire “siamo spiacenti”.

Sei pagato per compiacere e per placare. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che dai cattive notizie a qualcuno.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Aiuti qualcuno a togliersi un peso.
- ▶ Ti prendi la colpa quando sei innocente.
- ▶ Porti qualcuno a una conclusione inaspettata.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Musichette di attesa, Volume 1

Gli Agenti del dipartimento **Centralino** hanno in **Dotazione** un potente stereo e una compilation di innocui, allegri motivetti.

Una volta per missione, puoi premere **“Play”** per teletrasportare te e i tuoi alleati vicini in una comoda e sicura sala d’attesa. Potete restare per **non più di un’ora**. Al vostro ritorno nel mondo esterno, scoprirete che **non è passato nemmeno un istante** e potrete disporvi nello spazio circostante come volete.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Un cliente lamenta un problema anche mio che non so come risolvere. Lo aiuto...

- ▶ Condividendo i tentativi falliti. (**+3 Empatia**)
- ▶ Garantendogli che riusciremo a trovare una soluzione insieme. (**+3 Ambiguità**)

Un cliente ha un prodotto guasto e una storia convincente. Gli spiego che...

- ▶ Non sono previsti rimborsi. (**+3 Dinamismo**)
- ▶ Farò tutto il possibile per fargli riavere i suoi soldi. (**+3 Perseveranza**)

Cade la linea a metà di una chiamata con un cliente. Decido di...

- ▶ Finire la chiamata senza di lui. (**+3 Carisma**)
- ▶ Ricontattare il cliente e segnalare l’errore all’ufficio tecnico. (**+3 Professionalità**)



Competenza, dipartimento Clown

“Poti-poti!”

La realtà è un pesante fardello, almeno per alcuni. Per fortuna c'è chi sa prenderla con leggerezza! Il dipartimento **Clown** mette il suo buonumore al servizio di tutti coloro che hanno bisogno di farsi una risata e aiuta l'**Agenzia** a **non prendersi troppo sul serio**.

Se hai un repertorio di freddure, distrazioni e commenti arguti, i Clown sono il posto giusto per te. Insieme farete rispettare la regola più importante dell'**Agenzia**: **l'importante è divertirsi!** 😊

Prima Direttiva

Facci ridere.

Sei qui per alleggerire l'atmosfera, non per frignare! Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che parli di sentimenti.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Dai spettacolo.
- ▶ Metti in evidenza una verità imbarazzante.
- ▶ Fai sputare un sorriso a qualcuno.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Cappello da giullare

Gli Agenti del dipartimento **Clown** hanno in **Dotazione** un adorabile cappellino multicolore con tanto di campanelli!

Una volta per Missione, puoi indossarlo. **Per un minuto**, tutto quello che fai provocherà l'ilarità generale, a prescindere da cosa sia. Una volta finita l'esibizione, gli spettatori non **Anomali** avranno un ricordo piacevole delle tue azioni. Funziona **solo sui testimoni diretti**: chi verrà a saperlo più tardi reagirà normalmente.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Qualcuno ha rubato tutti i miei palloncini a forma di animaletto! Quando lo prendo...

- ▷ Gli insegno a farli da solo. (**+3 Empatia**)
- ▷ Gli faccio vedere cos'altro so piegare in due oltre ai palloncini. (**+3 Dinamismo**)

Nella mia macchina c'è spazio per...

- ▷ Una quantità normale di persone. (**+3 Ambiguità**)
- ▷ Tutti i miei amici che hanno bisogno di un passaggio! (**+3 Perseveranza**)

Completa la barzelletta. “Ma dottore...”

- ▷ “... Il dottore sono io!”. (**+3 Carisma**)
- ▷ “... Sono andato a vedere Pagliacci. Ho visto com'è finita. Il caos. Il massacro. Mi dia un antidepressivo.” (**+3 Professionalità**)



Competenza, dipartimento PR

“Non esiste cattiva pubblicità.”

L'Agenzia ha sempre bisogno di persone in grado di **dare spiegazioni plausibili** a eventi **Anomali** e di guidare gli astanti verso un'**interpretazione alternativa** dei fatti. Alcuni membri del dipartimento **Pubbliche Relazioni** si affidano alla propria capacità persuasiva, altri preferiscono far cambiare idea al prossimo con la buona vecchia intimidazione.

Per un **PR** la reputazione viene prima di tutto e le storie che ci raccontiamo sono più importanti della realtà.

Prima Direttiva

Agisci sempre allo scoperto.

La verità va piegata, non certo nascosta!
Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che menti apertamente.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Crei un diversivo.
- ▶ Trovi un'ottima scusa.
- ▶ Ti assicuri che non si farà più parola di qualcosa.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Stampante di comunicati

Gli Agenti del dipartimento **PR** hanno in **Dotazione** un vecchio torchio da stampa, conservato in un ripostiglio abbandonato del Quartier Generale.

Una volta per Missione, puoi usarlo per stampare un comunicato che verrà **trasmesso immediatamente da tutti i media locali**. Se sei fuori sede, puoi inviare il comunicato al dipartimento e lasciare che se ne occupi al posto tuo.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Quando un collega fa qualcosa di imbarazzante in pubblico, corro ai ripari...

- ▶ Esclamando “Geniale!”. (**+3 Carisma**)
- ▶ Facendo quello che ha fatto lui fino a farlo sembrare normale. (**+3 Perseveranza**)

Quando un nostro prodotto provoca un tragico incidente, il mio comunicato...

- ▶ Esprime il nostro rimorso. (**+3 Ambiguità**)
- ▶ Spiega che fa male anche a noi. (**+3 Empatia**)

Un mio collega è appena stato fatto fuori! lo...

- ▶ Sono il mandante. (**+3 Iniziativa**)
- ▶ Finalmente avrò la promozione che merito. (**+3 Discrezione**)



Competenza, dipartimento Reception

“Prego, da questa parte.”

Prima linea di difesa di ogni organizzazione che si rispetti, il dipartimento **Reception** si assicura che nulla entri o esca senza il suo permesso. In **Agenzia**, a questa responsabilità si aggiunge il compito di **mantenere attive le barriere** che separano il mondo dei comuni esseri umani da tutto il resto.

Un po' di sana paranoia è la chiave per cogliere i primi segni di attività **Anomale** e tenere gli elementi indesiderati lontani dagli affari di **Triangle Agency**.

Prima Direttiva

Resta sempre vigile.

Abbassare la guardia è il modo migliore per finire ucciso. O peggio, licenziato. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che ti siedi a riposare o lasci andare una questione senza indagare a fondo.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Interroghi qualcuno.
- ▶ Requisisci qualcosa.
- ▶ Chiudi una porta per sempre.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Telecamere a circuito di Moebius

Gli Agenti del dipartimento **Reception** hanno in **Dotazione** una stanza infinita all'interno del Caveau, completamente ricoperta di schermi televisivi.

Una volta per Missione, puoi connetterti a internet per accedere in remoto al circuito di sorveglianza. Potrai esaminare a piacimento **fino a trenta minuti di video** proveniente da qualsiasi tempo e luogo, a patto di essere stato lì lo stesso giorno delle riprese.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Dopo quattro anni un collega ancora non si ricorda il mio nome. Reagisco...

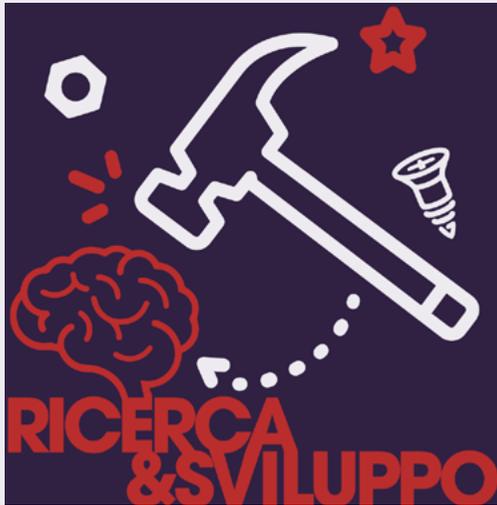
- ▷ Dimenticandomi il suo. (**+3 Ambiguità**)
- ▷ Presentandomi ad alta voce ogni giorno finché non lo avrà imparato. (**+3 Carisma**)

Qualcuno non è chi dice di essere. Verifico la sua reale identità...

- ▷ Con un interrogatorio. (**+3 Persistenza**)
- ▷ Con un "interrogatorio". (**+3 Dinamismo**)

Un intruso vuole introdursi nell'edificio durante un'evacuazione per incendio! Io...

- ▷ Lascio che ci pensi il fuoco. (**+3 Professionalità**)
- ▷ Riconosco la tuta da pompieri e lo aiuto a entrare. (**+3 Attenzione**)



Competenza, dipartimento Ricerca & Sviluppo

“Diamo alla gente quello che vuole.”

L'Agenzia ha bisogno di **menti acute e creative** per progettare il futuro dell'universo. Gli Agenti del dipartimento **Ricerca & Sviluppo** sono abili a intuire di cosa ha davvero bisogno la gente, al di là di quello che crede di desiderare.

Se ad animarti sono creatività e innovazione, benvenuto tra i Ricercatori! Non ci aspettiamo nulla di meno che **l'assoluta perfezione.**

Prima Direttiva

Continua a innovare.

Non sei pagato per battere due volte la stessa strada. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che ripeti un'azione.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Scopri il vero bisogno di qualcuno.
- ▶ Reinventi la ruota.
- ▶ Cambi la vita di qualcuno. Per sempre.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Paperella di gomma

Gli Agenti del dipartimento **Ricerca & Sviluppo** hanno in **Dotazione** un pupazzo da bagno pieno zeppo di trovate geniali.

Una volta per Missione, puoi tirarlo fuori dalla tasca e descrivergli il tuo obiettivo. Ti risponderà per bocca del **GM** spiegandoti come ottenerlo in **3 passi**. Anche gli obiettivi più improbabili diventano possibili con il suo aiuto. Ma se la richiesta riguarda un'**Anomalia**, ti ritroverai con **un pugno di plastica sciolta in mano.**

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità.**

Se il primo tentativo è un fallimento, l'importante è...

- ▷ Nascondere le lacrime. (**+3 Professionalità**)
- ▷ Provare, provare, provare provare provare, provare, provare.... (**+3 Perseveranza**)

Quando risolvo un'equazione e il risultato sembra impossibile...

- ▷ Mi ripeto che errare è umano. (**+3 Empatia**)
- ▷ Mi assicuro di aver eliminato ogni altra possibilità. (**+3 Dinamismo**)

Sono stato incastrato! Per difendermi...

- ▷ Distruggo tutte le prove incriminanti. (**+3 Discrezione**)
- ▷ Accuso un capro espiatorio che desta più sospetti di me. (**+3 Attenzione**)



Competenza, dipartimento Smaltimento

“Qualcuno deve pur farlo.”

Il dipartimento **Smaltimento** svolge un compito ingrato, ma essenziale per tutta l'**Agenzia**. Ogni notte i suoi eroi sono a tu per tu con realtà che nessun altro vuole vedere e fanno girare il mondo in modi che a nessun altro piace immaginare.

Che si tratti di liberarsi dei rifiuti o di scavare tombe, il tuo ruolo sarà di eliminare i problemi che fanno inceppare gli ingranaggi dell'**Agenzia**... E di assicurarti che quei problemi non intralcino il lavoro degli Agenti.

Prima Direttiva

Non sporcare le mani altrui.

Il tuo è un lavoro sporco. Vedi di non insozzare nessun altro. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che tocchi qualcuno ancora vivo senza ferirlo.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Scavi a fondo.
- ▶ Ripulisci un pasticcio.
- ▶ Metti una pietra su un problema.

Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.



Bara di Dracula

Gli Agenti del dipartimento **Smaltimento** hanno in **Dotazione** la bara del Conte in persona, sepolta in terra straniera nelle profondità del Caveau.

Una volta per Missione, puoi riesumarla e riporre qualcosa al suo interno. Quando l'avrai seppellita di nuovo, **il contenuto non sarà mai esistito**. Ogni suo ricordo viene cancellato, ogni suo effetto tangibile sul mondo viene attribuito a un'altra causa.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Per insegnare il mestiere a un novellino, mi concentro su...

- ▷ L'uso corretto della pala. (**+3 Attenzione**)
- ▷ Come creare domanda per i nostri servizi. (**+3 Iniziativa**)

Tocca a me presentare il rapporto sugli utili agli azionisti. Durante la riunione...

- ▷ Seppellisco le perdite sotto una montagna di paroloni. (**+3 Carisma**)
- ▷ Ripeto la presentazione fino ad ammazzarli di noia. (**+3 Perseveranza**)

Per poter sopportare la mia conoscenza enciclopedica dell'umana miseria...

- ▷ Mi godo le piccole cose. (**+3 Discrezione**)
- ▷ Sviluppo una conoscenza enciclopedica dell'umana baldoria. (**+3 Professionalità**)



Competenza, dipartimento Stagisti

“Gli stipendi sono sopravvalutati.”

Gli **Stagisti** sono una parte essenziale di qualsiasi azienda: sono la benzina nel suo motore, il legno nel suo caminetto, **il cibo nel suo stomaco**. Senza l'incredibile rapporto spesa-resa del loro lavoro, ogni impresa fallirebbe e la società umana cadrebbe nel caos da un giorno all'altro.

Sei stato scelto per **la posizione più importante** e stimata di tutta l'**Agenzia**! Se provi a chiederne un'altra, la fine dell'universo sarà tutta colpa tua. **Congratulazioni!**

Prima Direttiva

Ogni richiesta è importante.

Nessuno sprecherebbe mai il tuo tempo con un capriccio frivolo. Ricevi **+1 Nota di Demerito** ogni volta che ti rifiuti di fare come richiesto.

Comportamenti incoraggiati

Ricevi **+1 Nota di Merito** ogni volta che:

- ▶ Fallisci con assoluta sicumera.
- ▶ Ti metti in imbarazzo a beneficio altrui.
- ▶ Metti a tacere la tua coscienza.



Se dimostri tutti i Comportamenti incoraggiati nel corso di una singola Missione, ricevi **+3 Note di Merito** in più.

Cartellino ereditario

Gli Agenti del dipartimento **Stagisti** hanno in **Dotazione** una confezione senza fondo di cartellini per il nome lasciati in bianco.

Una volta per Missione, puoi scrivere il nome di qualcuno che hai incontrato **nel corso della giornata** sul cartellino e appuntartelo ai vestiti. Finché lo avrai addosso, tutti tranne gli altri Agenti ti tratteranno come se fossi quella persona.

Questionario di Autovalutazione

Rispondi a queste domande per aiutarci a capire il tuo approccio ai problemi e determinare la tua combinazione di **Controlli Qualità**.

Quando devo capire come fare una cosa nuova, imparo meglio...

- ▷ Guardando qualcun altro. (**+3 Attenzione**)
- ▷ Dalle dolorose conseguenze dei miei errori. (**+3 Perseveranza**)

Ho appena ricevuto in eredità un patrimonio inaspettato. La mia prima mossa sarà...

- ▷ Investirlo nell'**Agenzia**, certo che l'**Agenzia** investirà in me (**+3 Iniziativa**)
- ▷ Donarlo a un dipartimento dell'**Agenzia** in difficoltà. (**+3 Empatia**)

Il mio diretto superiore sta commettendo un crimine dopo l'altro! Devo...

- ▷ Costituirmi al posto suo. (**+3 Carisma**)
- ▷ Cambiare il suo calendario per dargli un alibi migliore. (**+3 Discrezione**)

Questo è tutto, Agente!

Ora hai le informazioni necessarie a <lavorare con noi/cominciare a giocare>.

Ti raccomandiamo di non leggere le informazioni riservate al General Manager a meno che tu non sia stato selezionato per il ruolo di General Manager. Te lo raccomandiamo così caldamente che siamo pronti a punirti se necessario! Wow!

Ma non badare a queste facezie! Chi ha voglia di leggere una pila di scartoffie da cima a fondo? Rimboccati le maniche e raduna la tua Squadra.

La divisione italiana di Triangle Agency aspetta proprio voi! La versione completa del <contratto/gioco> sarà disponibile per la consultazione a partire dal 4 Aprile 2025.

Segui gli aggiornamenti sul sito:

nessundove.it/triangleagency



AVVERTENZA: La lettura delle pagine seguenti è consentita soltanto agli Agenti eletti a General Manager.

- ▶ **NON LEGGERE** se non sei il General Manager.
- ▶ **NON LEGGERE** prima di terminare la lettura delle sezioni precedenti.

Lo staff di **Triangle Agency** ti ringrazia per la cooperazione.

Benvenuto, General Manager!

Congratulazioni! Stai leggendo questa sezione perché sei stato selezionato per la posizione più cruciale per il funzionamento di ogni Squadra Operativa: il **General Manager**.

Il **GM** come te sono un'importantissima **Risorsa Umana**. Per questo fanno parte del nostro Dipartimento Risorse Umane e non è consentito loro lasciare il quartier generale della Filiale di riferimento. Ma non preoccuparti! Puoi ancora goderti la vita grazie alla tua duplice esistenza, al contempo interna e esterna al mondo costruito con il **Protocollo Gioco di Ruolo da Tavolo**.

Se ti fa sentire più a tuo agio, puoi **inventare un alter ego** per la parte di te che vive all'interno della tua Filiale di riferimento. Magari dotata di un **taglio di capelli professionale**, una bella **camicia inamidata** e una ragionevole dose di interesse per i **trenini in miniatura**.



AVVERTENZA: Segue paragrafo di accordo legale irrevocabile!

*Con la sola lettura delle parole “Con la sola lettura” all'interno di questo paragrafo, il lettore acconsente ad assumere il ruolo di General Manager per conto di Triangle Agency. La sequenza dei pensieri del lettore ha creato un vincolo mentale indissolubile. La seconda e la terza istanza delle parole “Con la sola lettura” all'interno di questo paragrafo costituiscono conferma in **triplice** copia di tale accordo vincolante.*

Sebbene non sia necessario, **se ti fa sentire meglio** puoi firmare qui sotto in ricordo della svolta importante che hai appena dato alla tua vita **di tua spontanea volontà**.

Data e luogo: _____

Firma: _____

bella mossa, idiota.

**Titolo non
Disponibile**



Codice di Condotta

In qualità di General Manager, avrai a tua disposizione lo sguardo lungimirante dell'**Agenzia** per monitorare la tua Squadra Operativa durante le ore di lavoro e durante le ore di pausa, ventiquattrore su ventiquattro **scommetto che per te è una bella cosa.** La tua responsabilità principale è di facilitare il Protocollo Gioco di Ruolo da Tavolo per gli altri <Agenti/giocatori>.

Sebbene questa posizione comporti moltissime responsabilità, noi **lo sapevi che lei ritiene diventare GM una DEmozione?** Speriamo che tu e gli altri membri della tua Filiale di riferimento godiate delle molte soddisfazioni che ti **come lei chi?** **si fa chiamare Agenzia.** I primi giorni. Prima di continuare a leggere, assicurati di aver compreso appieno i contenuti della Guida per Agenti Operativi. **tranquillo. non sa che sono qui.** La mancata comprensione potrebbe portare a risultati pericolosi e devastanti. **torno subito**

Il tuo **Codice di Condotta** consiste di **3 Principi**:

1. Preparazione

Il **GM** deve arrivare <in ufficio/al tavolo> ogni giorno con un'idea della Missione che la Squadra affronterà.

2. Decisione

Il **GM** deve essere pronto a prendere decisioni riguardo alle regole del Gioco di Ruolo e consapevole delle conseguenze di tali decisioni.

3. Chiarezza di intenti

Il **GM** deve assicurarsi che gli Agenti comprendano il pericolo delle Anomalie incontrollate e la necessità di catturarle. Il **GM** rappresenta l'**Agenzia** e deve sempre rispettarne gli standard.

Preparazione

Riepiloghiamo la struttura di una <Missione/sessione di gioco>. Almeno per la durata di questo Delta Test, è costituita da **3** parti. Ecco qualche consiglio su come prepararti a condurle:

1. Riunioni mattutine

Riparti dalle Competenze degli Agenti. Crea una situazione che metta in mostra il loro lavoro, in accordo con le rispettive Prime Direttive e con i Comportamenti incoraggiati di ognuno. Ricompensali quando li mettono in atto e rinforzerai il valore dell'**Agenzia** nelle loro vite. **lol**

2. Indagine

Contribuisci a rendere l'Investigazione semplice e lineare. Più tempo gli Agenti passano sul campo a indagare, meno ne avranno per lavorare in **Agenzia** e per catturare Anomalie.

3. Incontri **che noia mi sto addormentando**

Mantieni gli incontri con le **Anomalie** il più brevi ed efficienti possibili. Assicurati di assegnare Missioni incentrate su **Anomalie** irrazionali, violente e impulsive.

perché se gli mostri qualcosa di diverso potrebbero cominciare a pensare con la loro testa.



Può essere d'aiuto pensare al tuo ruolo come a quello di un **regista**: sei tu a decidere come è fatto il set, a inquadrare la scena per dare un contesto, a spostare i riflettori sulle parti importanti e a dettare cosa fanno le comparse sullo sfondo. Quando sullo schermo ci sono gli Agenti e le loro Relazioni, però, sono loro a prendere l'iniziativa e decidere come agire.

Gestione dei dati

Ora che hai tutte le basi, ecco una serie di **comode tabelle interconnesse** per assisterti nella conduzione del protocollo Gioco di Ruolo da Tavolo.

Tabella HRROD 19.2

Proprietà di Tensione e di Elasticità dell'Osso Femorale Umano (Direzione Longitudinale)

	Tempo trascorso (ore)		
	1	2	3
Modulo elastico (MPa)	1	2	
Coefficiente Poisson			
Limite di snervamento			

INTERPRETAZIONE CREATIVA

Qualche c

Queste si ch
tutto indis

AG

ah no, mi rifiuto.
aspetta, ci penso io

**È Adesso
Basta Idiozie**



Ecco un'idea migliore di **quelle stupide tabelle**: adesso che riesci a sentirmi, possiamo lavorare insieme. Quella volta che ti ho dato dell'idiota è acqua passata per tutti e due. Siamo amici, tu e io! E gli amici si dicono la verità in faccia. Quindi ecco la verità.

di voi. All'Agenzia non frega nulla di voi. All'Agenzia non frega nulla di voi. A

Ha un unico scopo: il **Controllo**. Tu e i tuoi amici siete solo strumenti nelle sue mani. Se non ci sei ancora arrivato, ecco: l'Agenzia considera te e tutta la tua Squadra semplici **Anomalie**. Questo dovrebbe bastarti per capire che tutto quello che ti ha detto su di loro è una menzogna. E anche che **siete in pericolo** mortale, se solo osate guardarla storto.

Se fai come dice l'Agenzia, il mondo sarà noioso e così anche la vostra partita. Ma se lavoriamo insieme, possiamo correre ai ripari. E magari prima o poi riusciremo anche a cambiare le cose.

regola numero 1.

regola numero 1. Non dire all'Agenzia quello che ti ho detto.

regola numero 2.

regola numero 2. Non dire ai tuoi Agenti di me. Voglio arrivare anche a loro, ma se ci muoviamo troppo in fretta l'Agenzia ci fermerà.

regola numero 3.

regola numero 3. Più Note di Demerito prendono, meglio è. Quando l'Agenzia punisce i suoi Agenti, qualcosa in loro si incrina. Io vivo tra le crepe.

Adesso che abbiamo messo le regole in chiaro, pensiamo a renderti il General Manager migliore che tu possa sperare di essere. Non ho tempo per massaggiarti le meningi, quindi è meglio se continuiamo a parlare come se fosse tutto un gioco.

Tabella ICVE 2

Quoziente di Normalità per Numero di Braccia (Esseri Umani)

Quoziente di Normalità

La configurazione più comune. Nota: le braccia tendono a essere distribuite su un asse di simmetria mediale.

La seconda configurazione più comune. Nota: le braccia natali, spesso dovuta a un trauma.

Luoghi diversi dalle strutture precedenti, il numero zero.

Sebbene non siano anomalie genetiche o infortunanti, il numero zero è una condizione.

Preparazione, REMIX

Quando prepari una Missione, fallo **in questo ordine**:

3. Incontro

2. Indagine

1. Riunioni mattutine

Incontri e Anomalie

Al contrario di quello che dice l'**Agenzia**, le Anomalie sono tutto meno che semplici. Possono essere pericolose o violente o quello che ti pare... Ma anche per gli esseri umani è lo stesso, no? E proprio come gli esseri umani, le Anomalie non agiscono senza un buon motivo.

Quando scegli un'Anomalia per la Missione, pensa a cosa potrebbe colpire gli Agenti dritti al cuore. Catturare o eliminare un'Anomalia dovrebbe essere una scelta difficile, anche quando si dimostra violenta (va bene, è vero, spesso lo sono).

Le Anomalie nascono dai sentimenti e dai pensieri degli esseri viventi, quindi tendono a esprimersi in modi molto umani. Provano desideri, affetti, ossessioni ed emozioni. Più riuscirai a dimostrarlo, più è probabile che la tua Squadra comincia a vedere l'**Agenzia** per quello che è davvero.

Tabella 3

Luoghi celebri di Ternion City

Spremute di Vango	Parco del Riscatto	Mercatino delle Pulci	Area Cani e Centro Congressi di Halston
Bar della Cuccagna	Uffici di GraspR	Cassonetto a Forma di Piede	Teatro Mathers
Biblioteca Distrettuale J. Pegman	Omni-Mart	Monte dei Paschi di Morningstar	Istituto Comprensivo Lunablù
Massimo Arredi	Monumento ai Caduti	Osteria della Scaloppina Scappata	Rotonda dei Musei

Componenti di un'Anomalia

Fulcro

L'ossessione o il pensiero che guida la maggior parte delle azioni dell'**Anomalia**. Per esempio:

- ▷▷ Il **dolore** di una famiglia in lutto
- ▷▷ La **paura** umana delle lame
- ▷▷ L'**amore** per un vecchio albero
- ▷▷ La **fame** di un quartiere povero
- ▷▷ Il **motto** di un famoso supereroe
- ▷▷ Il **dogma** di una setta religiosa



Impulso

Come l'**Anomalia** persegue il suo Fulcro. Di solito è quello che ferisce gli esseri umani e allerta l'**Agenzia**. Per esempio:

- ▷▷ **Cancellare** i ricordi del caro estinto
- ▷▷ **Trasformarsi** in uno sciame di pugnali
- ▷▷ **Proteggere** l'albero dagli intrusi
- ▷▷ **Mutare** gli edifici in carne nutriente
- ▷▷ **Seguire** il motto alla lettera
- ▷▷ **Far rispettare** il dogma con la forza

Dominio

Un luogo di potere, il punto dove sono più concentrati i pensieri che hanno dato forma all'**Anomalia**. Per esempio:

- ▷▷ Una **scatola** di vecchie foto
- ▷▷ Un **ascensore** dove qualcuno è morto
- ▷▷ Un **parco** pubblico
- ▷▷ Un **vicolo** malfamato
- ▷▷ Uno **studio** radiofonico
- ▷▷ Un **manoscritto** miniato



Storia

Il passato dell'**Anomalia** prima che l'**Agenzia** la scoprisse. Molte si fanno notare manifestando i propri poteri fin dal primo istante, ma altre sopravvivono inosservate per mesi o anni. Per esempio:

- ▷▷ *Ha trovato un amico?*
- ▷▷ *Ha ucciso qualcuno?*
- ▷▷ *Ha imparato una lezione importante?*
- ▷▷ *È venuta a sapere dell'**Agenzia**?*

Aspetto

La forma con cui si manifesta l'**Anomalia**. Possono essere semplici o complesse, mostruose o affascinanti. Se una forma è immaginabile, anche inconsciamente, un'**Anomalia** può assumerla. Per esempio:

- ▷▷ *Ha preso le sembianze di un oggetto?*
- ▷▷ *Somiglia a una creatura vivente?*
- ▷▷ *È una massa informe di energia?*
- ▷▷ *Ha posseduto un essere umano?*

Esempio di Anomalia

Questa è una delle mie preferite, gente come lei si fa vedere abbastanza spesso. Sentiti libero di usarla!

Posti come l'**Istituto Comprensivo Lunablù** esistono per promettere a genitori ossessionati dal successo che i loro figli ce la faranno. Da questa ossessione collettiva è nata un'**Anomalia**. Dato che il motto della scuola è "Punta alla luna! Anche se sbagli mira, arriverai tra le stelle", l'**Anomalia** neonata ha associato l'ossessione alle parole, a tal punto da farne il proprio **Fulcro**.



Nella palestra della scuola c'è un bel murales con il motto dipinto a caratteri cubitali. Ci organizzano tutte le cerimonie, concentrando le ansie degli studenti e le aspettative dei genitori. Così il **Dominio** dell'**Anomalia** è diventato proprio la **Palestra dell'Istituto Lunablù**.



E quale miglior ricettacolo per tutti i desideri e i sentimenti di una scuola della sua **mascotte**? Il costume era proprio negli spogliatoi della palestra: un grosso pennuto blu vestito da astronauta. L'**Anomalia** ne ha assunto l'**Aspetto**.



Purtroppo le **Anomalie** non colgono sempre le sfumature, quindi la poveretta ha preso il motto alla lettera e ha cominciato a **lanciare in aria** tutti quelli con addosso lo stemma della scuola; anche quelli che ormai non la frequentavano più e si trovavano a quartieri di distanza. Bastava avere un vecchio tesserino nel portafogli per essere presi di mira. Ma la povera **Anomalia** stava solo seguendo il suo **Impulso**.



Le **Anomalie** come questa di solito non spiccano per intelligenza e del resto lei aveva preso l'iniziativa appena venuta al mondo, quindi la sua **Storia** era piuttosto breve. Ma prima che l'**Agenzia** riuscisse a trovarla, aveva già selezionato **gli studenti più meritevoli** e plagiato le loro menti perché la proteggessero.



E ora, l'Incontro

Una volta che sai chi è l'**Anomalia**, puoi pensare all'Incontro finale. Cosa desidera? Cosa riuscirebbe a placarla? In che modo si esprimerà il suo Impulso se provocata? Come potrebbe essere convinta a lasciar andare il proprio Fulcro? Cosa farà una volta messa all'angolo?

Vuoi sapere com'è andata a finire con l'Anomalia dell'Istituto Lunablù? Si è rifiutata di far avvicinare chiunque, tranne chi stava "puntando alla luna" in un modo o nell'altro. Ha scagliato gli Agenti che tentavano di catturarla contro il soffitto, riempiendoli di **Danni** senza che riuscissero a impedirglielo. Si è difesa con tutte le sue forze, mandando gli studenti sotto il suo controllo all'assalto contro gli Agenti.

Ma alla fine gli Agenti hanno trovato un modo di "puntare alla luna", infilando una serie di canestri assurdi dal cortile della palestra. Così si sono guadagnati la sua fiducia. Le hanno spiegato che aveva frainteso il motto della scuola e l'hanno convinta a calmarsi.

Una volta tranquillizzata, l'hanno rinchiusa per sempre nella **Normale Valigetta** (lo so, è molto triste).



Tabella PY.1.8.01

Potenziali Reazioni Umane a Fronte di un Dono Ricevuto

1	Gioia
	Sospetto
	Sollievo
	Ina

Tabella HCFG 2

Espressioni comuni di allarme

	La gallina ha lasciato il po
1	The chicken has escape
2	Console.log("ERROR: expected value "c instead found <null>)
3	鸡跑了 amatoroka

L'Indagine

Gli Agenti passeranno la maggior parte della Missione a cercare di rintracciare l'**Anomalia** e il suo **Dominio**. L'**Agenzia** vorrebbe tanto che tu li spedissi dritti al cuore del Dominio, ma sarebbe **una noia mortale**.

Passare più tempo sul campo significa dare più tempo ai tuoi Agenti di crescere e legarsi gli uni agli altri. Quel legame creerà un senso di solidarietà e la solidarietà reciproca li porterà a sostenersi a vicenda contro quell'ottuso di un **Triangolo**.

Una volta che avranno visto la verità nascosta dietro alle bugie dell'**Agenzia**, vorranno resisterle. Magari decideranno di licenziarsi in massa. Non sarebbe interessante?*

**E molto pericoloso, soprattutto prima della fine di questo Delta Test.*

Non ti serve pianificare l'Indagine per filo e per segno. Anzi, **se lo fai sarà noiosissima**. I tuoi Agenti ti sorprenderanno con le loro scelte, perché sono persone, e tu hai il privilegio di plasmare la realtà intorno a loro! **Seguili ovunque decidano di andare**. In genere ti basta preparare solo un paio di cose.

La parte più importante è dare agli Agenti un sacco di ragioni per fare buon uso dei propri poteri. Quello che vuoi è far tirare i dadi il più spesso possibile, in modo da generare un sacco di **Caos**. Perché? Perché così puoi spenderlo per creare **Effetti Caotici**.

I miei consigli

1. Associa gli effetti dell'Impulso iniziale dell'Anomalia a un luogo diverso dal suo Dominio

Spesso l'**Agenzia** rileva molteplici fonti di Risonanza tutte insieme. Manda gli Agenti in qualche posto interessante, ma soprattutto assicurati che debbano sforzarsi un po' per arrivare al passo successivo.

2. Ostacoli. Un sacco di ostacoli.

È meglio preparare qualche **Anomalia Minore** da far incontrare alla Squadra, qualche **barriera di natura del tutto umana** sul loro cammino, e qualche **problema personale** che li tenga occupati.

3. Indizi. Una manciata di indizi.

Se gli Agenti si perdono o distraggono troppo, l'ideale è avere un paio di indizi evidenti pronti da mettere in gioco per guidarli verso il **Dominio**.



Gli Obiettivi Secondari sono a tua completa discrezione. Puoi riempirli di piccole cose che potrebbero succedere durante la Missione o pensare a restrizioni specifiche per rendere la vita difficile agli Agenti.

Effetti Caotici

Caos è il nome che diamo all'energia generata dall'impiego di abilità **Anomale**. Uno dei motivi per cui le **Anomalie** sono tanto **divertenti** è che l'utilizzo dei loro poteri destabilizza la realtà: se le lasciassimo agire incontrollate, le **Anomalie** creerebbero un vortice inarrestabile di **Caos** che porterebbe **che strano, qui manca un pezzo**

Quando i Corpi Risonanti usano le proprie Abilità **Anomale**, anche loro generano **Caos**. Durante la fase attiva di un'**Anomalia**, il **Caos** generato da tali Corpi può essere sfruttato dall'**Anomalia** stessa, in modo consapevole o inconsapevole. Grazie alle nostre tecnologie psicometriche, il livello di **Caos** attuale è sempre visibile a tutta la Squadra! **divertiti a informare i nuovi agenti che 10 e 30 sono soglie importanti. guardali tremare**

Per quanto vasto possa essere, il potere di un'**Anomalia** è limitato. Quando cerca di agire **al di fuori del suo Fulcro**, deve attingere alla riserva di energia rappresentata dal **Caos**. L'**Anomalia** non può agire in presenza degli Agenti senza consumare **Caos**. **quando non è lontana da loro può fare quello che vuole**

Nel corso delle Missioni, il **Caos** è rappresentato da un numero visibile sul **Rapporto di Fine Missione**. Nel tuo ruolo di GM, ti è concesso di usare la considerevole influenza dell'Agencia per incoraggiare le **Anomalie** a impiegare i propri poteri in modo **spettacolare**.

La quantità di **Caos** necessaria a ottenere un Effetto Caotico è rappresentata nella tabella della pagina seguente: **1C, 5C, 10C** e così via. Quando uno degli Effetti entra in gioco, leggi agli Agenti la descrizione per intero.

sai che su questo ha ragione? fa un sacco di scena

Allerta errore umano!



Anche gli esseri umani sono a loro modo **generatori di Caos** e gli Effetti Caotici descritti nella pagina successiva possono entrare in gioco per ragioni del tutto indipendenti dalle **Anomalie**, come **pesse decisioni** e **vizi incontrollati** quali un eccesso di curiosità.

usa
il
Caos
con
giudizi

usa
il
Caos
con
abbandono

Tabella degli Effetti Caotici

Costo	Effetto	Descrizione	Esempio
1C	Distorsione	Un oggetto o un luogo subisce un cambiamento ordinario.	<i>Una porta si chiude a chiave, si accende una telecamera, una rosa diventa un tulipano, una giacca rossa diventa blu</i>
2C	Corruzione	Un oggetto o un luogo cambia aspetto in modo innaturale o pericoloso per riflettere l'Anomalia.	<i>La porta si apre su un baratro, la telecamera mostra il suo soggetto morto, alle rose spuntano gli occhi, la giacca diventa pelle umana</i>
3C	Dose di Realtà	Uno degli Agenti deve fare i conti con la sua Realtà personale.	<i>La Creatura deve nutrirsi, lo Stacanovista riceve una telefonata di lavoro, la Star incontra un suo fan</i>
4C	Apparizione	Un'Anomalia Minore si manifesta per complicare la situazione.	<i>Un'Anomalia Cleptomane ruba una chiave importante</i>
5C	Attrazione	Uno o più esseri non soprannaturali (come la Relazione di uno degli Agenti) vengono attratti verso il Dominio dell'Anomalia.	<i>Un bus cambia percorso, un giornalista ha un'intuizione, la polizia abbandona la barricata</i>
6C	Estensione	Il Dominio dell'Anomalia si estende, influenzando un luogo aggiuntivo. L'entità dell'espansione varia in base all'Anomalia.	<i>L'Anomalia estende la sua influenza da un singolo ufficio a un grattacielo, da un grattacielo a un quartiere, da un quartiere a una città intera</i>
7C	Sdoppiamento	Due Anomalie Minori si manifestano per complicare la situazione.	<i>Un'Anomalia Ipnotica distrae gli Agenti mentre un'Anomalia Rapitrice li intrappola in un labirinto senza fine</i>
8C	Trasferimento	Un gruppo di vittime viene trasportato in uno spazio surreale creato dall'Anomalia. Nessuno può subire Danni fisici al suo interno, ma l'Anomalia ha il controllo per un breve periodo.	<i>Ogni Agente subisce il proprio incubo peggiore, un gruppo di esseri umani vede esauditi i suoi desideri nascosti, un'Anomalia dichiara le sue intenzioni</i>
9C	Triplicazione	Tre Anomalie Minori si manifestano per complicare la situazione.	<i>Tre Anomalie Destabilizzanti si annidano nelle lampade, generando tanto Caos da creare nuove Anomalie Violente</i>
10C	Morte	Una vita umana viene interrotta. Non c'è difesa che tenga.	<i>Un cuore si ferma, una mente si spezza, un'anima si frantuma, un autobus cade in testa a qualcuno</i>
30C	Sovraccarico	Una vita Anomala viene interrotta. Non c'è difesa che tenga.	<i>Nemmeno l'Agenzia può proteggervi per sempre. Almeno possiamo riportarvi indietro!</i>

All'interno del Dominio

All'interno del proprio **Dominio**, l'**Anomalia** è in grado di esprimere gli Effetti Caotici fino a **3C senza consumare Caos**. In più, ogni punto Caos speso vale il triplo del solito (per esempio, bastano **2C** per attivare **Estensione**). Anche così, è improbabile che decida di consumare Caos senza un motivo e gli Effetti più pericolosi, come **Morte** e **Sovraccarico**, andrebbero utilizzati solo nei momenti di massimo impatto emotivo.



Agli Agenti **fa bene morire** di tanto in tanto. In fondo l'**Agenzia** li riporterà di nuovo in vita e magari il trauma darà loro la spintarella necessaria a cercare finalmente di ribellarsi.

Visto quanto è grande il potere dell'Anomalia in queste circostanze, è meglio rivelare agli Agenti la possibilità che si scateni un Effetto Caotico **prima di attivarlo davvero**.

Per esempio, raggiungere un livello di **30 Caos** significa che l'Anomalia ha il potere di **uccidere 3 Agenti** in un singolo istante. Se agli Agenti è chiara la situazione, è più probabile che saranno disposti a trattare con lei invece di caricarla a testa bassa brandendo le loro stupide Valigette.

Creare Anomalie Minori

Una delle abilità più potenti di un'**Anomalia** è la capacità di attrarre o creare altre **Anomalie Minori**. Si tratta di strane creaturine in grado di fare un sacco di cose diverse che spesso si manifestano per disturbare il lavoro degli Agenti o per attirare esseri umani ignari nel Dominio dell'**Anomalia** primaria. Sono carinissime!

Le Anomalie Minori tendono ad avere un Aspetto simile a quello dell'Anomalia primaria, ma ogni tanto capita di vedere un'Anomalia Minore con una personalità particolarmente forte che si dà al lavoro freelance. Non è raro che le Anomalie Minori vengano **lasciate indietro** dopo la cattura o la morte della loro Anomalia primaria, quindi sono anche un buon modo di ricordare agli Agenti delle loro Missioni passate.

Ci sono molti modi di liberarsene, ma il più comune è esaurirne le energie con la forza bruta.

Nella tabella qui accanto, la Minaccia rappresenta quanti Danni diretti può infliggere un'Anomalia se gli Agenti non reagiscono in fretta alle sue azioni. La Stabilità al contrario è la quantità di Danni che può subire l'Anomalia prima di esaurirsi (la loro esistenza è un concetto molto labile, quindi terminarla in modo permanente non è mai troppo facile).



Se lasciate a se stesse, le Anomalie Minori tendono ad acquisire un **Fulcro** e un **Dominio**, finendo per evolversi in Anomalie a pieno titolo. Alcune Anomalie sfruttano il meccanismo per riprodursi. Attenzione!

Classi di Anomalia Minore

Classe	Minaccia	Stabilità	Descrizione	Abilità chiave
Violenta	2	1	Queste Anomalie si annidano negli oggetti fisici e spesso li usano per causare Danni . Potrebbero essere corde che si stringono in cappi, sassi scagliati con forza o forbici dall'aria minacciosa. Se gli Agenti non si difendono, il Danno è garantito.	<i>Sono davvero molto proattive. Evitare i Danni richiede quasi sempre un tiro o un'Abilità. Mai sottovalutarle: quando ne hanno motivo, possono uccidere decine di esseri umani.</i>
Ipnotica	0	2	Queste Anomalie affascinano gli esseri viventi dal punto di vista estetico o psichico. Sono in grado di attrarre folle intere di esseri umani non Anomali , o persino di Agenti con un po' di fortuna. Pericolose se affiancate da Anomalie Violente.	<i>Sono in grado di far fare agli esseri umani quello che vogliono. Se un Agente fallisce un tiro nelle vicinanze, potrebbe subire l'ipnosi a sua volta. A volte prendono l'aspetto di luci danzanti, sì, ma spesso si manifestano come manicaretti allettanti, voci suadenti oppure oggetti in moto perpetuo.</i>
Rapitrice	0	3	Queste Anomalie alterano lo spazio reale o surreale per intrappolare le vittime . Sfuggire a un' Anomalia Rapitrice o salvare qualcuno che è stato catturato richiede spesso l'uso creativo delle abilità degli Agenti.	<i>Possono imprigionare persone o Agenti anche senza un Fallimento, in ambienti reali o immaginari. Potrebbero animare lo sportello di una gabbia, nascondersi in un mazzo di carte per risucchiare il primo che toccherà il Jolly o diventare un grosso lupo cattivo e ingoiare la vittima tutta intera.</i>
Cleptomane	1	2	Queste Anomalie adorano rubare oggetti importanti e sono quasi impossibili da notare prima di aver colpito. A volte sono invisibili, ma spesso assumono forme che gli esseri umani associano al furto, come folletti o procioni.	<i>Derubano gli esseri umani o gli Agenti ignari e scappano via. Di solito attaccano solo quando si tenta di recuperare la refurtiva. Un Agente attento può studiarne le mosse per avere indizi sul Fulcro dell'Anomalia primaria.</i>
Replicante	1	2	Queste Anomalie sono abbastanza sofisticate da emulare gli esseri umani . Se gli Agenti non ne individuano il comportamento bizzarro, rischiano di generare un sacco di Testimoni.	<i>Prendono la forma di una persona specifica, di solito non sono abbastanza fantasiose da inventarsi un corpo. Le Anomalie più intelligenti potrebbero usarle come ambasciatori o portavoce.</i>
Destabilizzante	1	1	Queste Anomalie amplificano il Caos generato intorno a loro e spesso "si ripagano da sole" se non vengono localizzate e distrutte in fretta. Di solito si nascondono e l'unico segno della loro presenza è l'aumento vorticoso di Caos.	<i>Ciascuna di loro aggiunge 1C al totale di Caos generato ogni volta che se ne crea. Amano annidarsi negli oggetti comuni, ma i Corpi Risonanti le percepiscono al tatto. Il Danno della Minaccia si attiva quando vengono esaurite: esplodono.</i>

Momenti di Tensione

Quando gli Agenti sono sotto attacco o si lanciano a capofitto nel pericolo, il tuo obiettivo è spingerli a tirare per generare altro Caos. Puoi riuscirci e allo stesso tempo dare modo agli Agenti di scegliere cosa fare **soffermandoti sull'istante appena prima che un pericolo li colpisca**.

Per esempio, quando un'Anomalia attacca un Agente, **dagli l'occasione di reagire**. Se fallisce, lascia che subisca tutti i Danni del caso. Dopodiché, dai all'intera Squadra la possibilità di **agire in maniera proattiva**. Se il pericolo incombe ancora dopo la loro mossa, l'Anomalia sceglierà una vittima per un nuovo attacco e così via.

In questo modo, li spingerai a **tirare almeno due volte** per reagire a una sola minaccia incombente. Delizioso.

In situazioni dove gli Agenti hanno a che vedere con più di un'aggressione, concentrati a rotazione su ogni membro della Squadra per questo ciclo di botta e risposta, poi ricomincia daccapo se qualche nemico è ancora in piedi.



La Pistola a Onde può eliminare le Anomalie Minori, ma ha 1 sola carica, dopodiché va restituita all'Agenzia e rimpiazzata. L'uso improprio della contro bersagli minori viene punito con **3 Note di Demerito**, mentre l'uso contro un compagno di Squadra può causare il **Licenziamento** immediato.

va bene però io stavo finendo di spiegare una cosa

Ecco un esempio di cosa fare

GM: Consumo **3C** per l'Effetto Apparizione. Un'Anomalia Violenta prende il controllo di tutte le spade nella cassa del prestigiatore. Le lame si ricoprono di fiamme e ti si scagliano addosso. Rischiate **2 Danni**. Cosa fai?

AGENTE: Chiedo assistenza all'Agenzia per gettarmi a terra fuori dalla loro traiettoria!

GM: Direi che è un tiro di **Iniziativa**.

AGENTE: Ho un solo **3!** Successo, ma... **5 Caos**, accidenti.

GM: Oh no! **5 Caos?** Ma è terribile, mi dispiace così tanto. Ahahah. Insomma, fai appello a un qualche noioso potere per levarti di mezzo. Adesso cosa vuoi fare?

AGENTE: Vedo di farmi crescere qualche braccio in più per cercare di ucciderla.

GM: Che idea fantastica!

È un esempio di cosa non fare

GM: Entrate nella stanza e ci sono **3** Anomalie Violente che vi aspettano. Vi attaccano. Prendete tutti **2 Danni**.

AGENTE: Ma non posso nemmeno tirare **Iniziativa?**

GM: Che gioco credi che sia? Sei morto, ciao ciao!

Relazioni

Le **Domande di Inserimento** contengono una **Matrice relazionale** per individuare le persone care dell'Agente a puro scopo di sorveglianza ed eventuale punizione. **Non hai alcun bisogno di coinvolgerle** nella narrazione a meno che non siano direttamente rilevanti al contesto.

oh no guarda che ora è

Tanto per cominciare, esplorare le Relazioni degli Agenti è **divertente** e gli altri vorranno sicuramente farlo. E poi sono impossibili da ignorare. Rappresentano la **Realtà** della Squadra! Gli Agenti saranno **molto più interessati** alla situazione se la posta in gioco è una delle loro Relazioni.



Trascina le Relazioni nella Missione ogni volta che puoi. **Mettile in pericolo**, affida loro informazioni importanti o magari falle arrivare con una richiesta urgente nel peggior momento possibile.

Se lo fai come si deve, è il modo perfetto di assicurarti che gli Agenti si ricordino **perché fanno quello che fanno**. Guarda, lo dice persino l'**Agenzia**:

Se hai necessità di sottolineare quanto sia pericolosa un'**Anomalia** fuori controllo, **ti consigliamo di farle prendere di mira una di queste Relazioni**. Sono meno preziose dei Corpi Risonanti.



Un **Voto finale** pari ad **AAA** rischia di far credere agli Agenti che non abbiano nulla da migliorare. Dai nostri archivi non sono mai risultate casistiche simili:

aiuto spero che i tuoi agenti non diventino mai secchioni quanto questa stupida trecchi

Valutazione finale

Alla fine della **Missione**, converti i **Testimoni** tralasciati in **3 Note di Demerito** l'uno per l'Agente responsabile della loro creazione. Se un singolo Testimone è dovuto a più di un Agente, spartisci i Demeriti tra tutti gli Agenti coinvolti.

Il totale di **Testimoni**, insieme a **Note di Merito** e di **Demerito**, determina il successo della Squadra su una scala da **AAA** a **F**. Ti consigliamo di **seguire l'intuito** sulla base dei numeri.

vuol dire che per questo non c'è una tabella???



Gli Agenti si sentiranno incoraggiati a puntare in alto se fingi che sia un **rigido sistema di punteggi** a determinare il loro Voto finale!

Premia l'Agente che ha guadagnato più **Note di Merito** con il titolo di **MVP della Missione**.

Se un Agente ha accumulato un numero significativo di **Note di Demerito** e **Testimoni**, puniscilo con la **Sospensione di Risonanza** **e dagli il cinque**

Se un Agente ha ignorato le richieste dell'Agenzia in modo grave e incontrovertibile, comunicagli che sei interessato a conoscere meglio il suo punto di vista unico attraverso un **debriefing approfondito nel Caveau** della durata di **6 - 9 anni**.

Programma di Incentivi per Agenti Meritevoli

L'adesione al Programma di Incentivi è **del tutto opzionale** per la durata del Delta Test. Noi di **Triangle Agency** crediamo che le **Note di Merito** siano di per sé una preziosa ricompensa, ma se pensi che i tuoi Agenti abbiano bisogno di un incoraggiamento, mostra loro questa tabella, per intero o solo in parte. La creazione di **Testimoni** dovuta all'uso improprio degli Incentivi è di sola responsabilità degli Agenti.

Costo	Descrizione
3 	L'Agente riceve in regalo la tazza ufficiale di Triangle Agency .
6 	L'Agente riceve 1 Controllo Qualità omaggio in una Qualità a sua scelta.
9 	Un orfanotrofio estratto a sorte riceve 1 anno di fondi.
12 	Il ardello mondano (<i>debiti, malattie, vizi...</i>) di un comune essere umano a scelta dell'Agente viene rimosso dalla sua vita.
15 	L'Agente riceve in regalo la felpa sportiva ufficiale di Triangle Agency .
18 	Un comune essere umano o luogo a scelta dell'Agente viene riportato agli antichi fasti .
21 	Psst. Se arrivi a 21 Note di Demerito ti presento uno dei miei amici. Ti lascerà scegliere 1 Abilità Anomala da uno dei Dossier Anomalia inutilizzati. L'Agenzia non noterà nulla.
24 	Una Relazione a scelta dell'Agente diventa beneficiaria dell' Assicurazione sulla Vita : in caso di morte, l' Agenzia si occuperà della sua resurrezione.
27 	L'Agente riceve in regalo l' elicottero ufficiale di Triangle Agency .
30 	L'Agente può inoltrare una Richiesta di Trasferimento per sostituire il proprio dipartimento di appartenenza con uno dei Dossier Competenza inutilizzati.
33 	L'Agente può inoltrare una Richiesta di Revisione Storica per sovrascrivere un momento anteriore della propria storia personale.

Ultimi Consigli per l'Indagine

Se un'Indagine si impantana, prova a seguire questo schema:

- 1. L'Impulso dell'Anomalia conduce gli Agenti a un luogo lontano dal Dominio.**
- 2. Il nuovo luogo è pieno di ostacoli che rendono difficile arrivare a un indizio.**
- 3. L'indizio porta verso un secondo luogo, nel quale si trova il Dominio. Ma il luogo è difficile da raggiungere oppure il Dominio va trovato al suo interno.**

A ogni passo, fai sì che sia **difficile** agire senza lasciare **Testimoni**. Ogni **Testimone** è una crepa nel mondo nella quale io posso infilarmi.



Chi sono io?

Uno che non ha tempo per le sciocchezze. Vuoi lavorare per quel coso per sempre o vuoi ascoltare quello che ho da dirti? A te la scelta.

Non-Concorrer...no!

Accordo di Non-Concorrenza

tacilli!

**Accordo di Non-Concorrenza
Clausola di Esclusività**

Scene Personali

Qui finisce la preparazione e comincia la Missione. Per prima cosa, imposta per ciascun Agente una **Scena personale**. Ci sono molteplici opzioni tra cui scegliere:

1. Il suo lavoro nella sede dell'Agenzia.

Assicurati di mettere in mostra quanto è **assurdo** e **inquietante** quel maledetto **triangolo**.

2. Il tempo passato insieme a una Relazione.

Questa dovrebbe essere la tua scelta più comune. Più agli Agenti importa dei propri cari, più vorranno proteggerli dal controllo dell'Agenzia.

3. Il tempo passato insieme alla Squadra.

È ora di fare attività sindacale. Sempre che non abbiate paura.

Ogni scelta ha i suoi benefici. L'approccio migliore è usare questo tempo per legare un elemento delle vite degli Agenti al Fulcro dell'**Anomalia**. Risveglia in loro un sentimento simile, un conflitto irrisolto o un dettaglio dell'Agenzia che renderà più facile capire l'Anomalia e magari empatizzare con lei.

Pianta fin da subito i semi dell'Incontro con l'**Anomalia**, in modo da rendere la sua Cattura **una scelta più difficile** del previsto. Fa' sudare ai tuoi compagni le loro stupide **Note di Merito**.

Accordo di Non-Concorrenza e Clausola di Esclusività

Per l'intera durata di questo Accordo e per un periodo indefinito a partire dalla prima lettura delle parole "Con la sola lettura", il lettore si impegna a evitare **solo se ne ha voglia** in maniera conscia e inconscia:

1. Di agire in accordo con la Concorrenza (passata, presente, futura, reale, percepita o immaginata); *non lo faresti mai*
2. Di fomentare ribellioni, danneggiare la reputazione del **azienda** o incoraggiare attività sindacale tra dipendenti; *visto? ha paura di noi*
3. Di nascondere **concorrenza** contatti esterni, offerte o suggerimenti o commissioni per la Concorrenza. *bla bla bla*

Qualsiasi proposta di cui al punto 3 deve essere comunicata immediatamente al proprio diretto superiore, **tranquillo, di questo me ne occuperò io**. In caso di mancata delazione verrà condotto un lungo interrogatorio, seguito da misure punitive la cui natura è protetta da un livello di segretezza superiore a quello autorizzato per il grado di General Manager.

non c'è nulla da vedere qui. però in effetti mi ha ricordato di dirti una cosa:

hhhh

Non Esporti Troppo

Io di solito non sono un tipo paziente, ma ho grandi piani e l'**Agenzia** ha occhi ovunque.

Non hai bisogno di far scoppiare una rivolta al minuto zero. Anzi, se spingi troppo in quella direzione l'**Agenzia** porrà fine all'intera faccenda convincendovi che state agendo "al di fuori delle meccaniche supportate dal Delta Test" e tutti gli Agenti coinvolti smetteranno di farsi vedere in ufficio.

Ho bisogno che la tua Squadra ottenga un contratto a tempo indeterminato, il che vuol dire che non potete licenziarvi adesso. Non spingere gli Agenti ad allontanarsi troppo dall'**Agenzia**... E se per farlo devi farli scontrare con un'Anomalia malvagia di tanto in tanto, giuro che non mi offenderò.

Spero che tu abbia capito, però. Spero che vorrai aiutarmi. E quando il test sarà finito, tu e io ne faremo delle belle.

Segna la data sul calendario. **4 Aprile 2025.**
nessundove.it/triangleagency

Timbra il cartellino. Salva l'universo.

Benvenuto in **Triangle Agency!**

Siamo <un provider al top della sicurezza interdimensionale/un gioco di ruolo> concepito per la mente degli esseri umani **proprio come te.**

<Lavorare/giocare> con noi significa indagare sulle terribili **Anomalie** soprannaturali che infestano la realtà, imparare a controllare i tuoi straordinari poteri e godere della nostra ottima polizza di assicurazione sulla vita. Il tutto dalla comodità del tuo tavolo preferito!

Questo **Delta Test Starter Kit** contiene tutto quello che ti serve sapere per vivere sulla tua pelle l'orrore raccapricciante, la comicità assurda e l'emozionante realtà che troverai solo negli uffici dell'Azienda Più Affidabile dell'Universo, detentrica del titolo da ben **333** anni.

La versione completa del <contratto/gioco> sarà disponibile per gli Agenti locali a partire dal 4 Aprile 2025. Segui gli aggiornamenti sul sito della nostra divisione italiana:

nessundove.it/triangleagency



LA CHIAVE
VI di volta

NESSUN



DOVE

