

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.

Curiosità triangolate

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

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 **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.

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 carpsici 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.