

## Dossier ARCo: Competenza

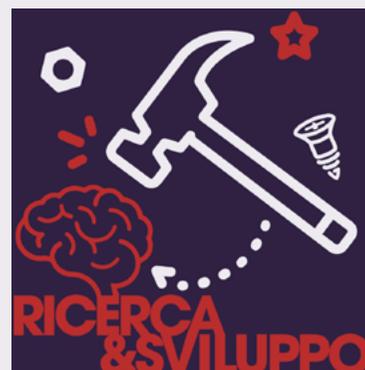
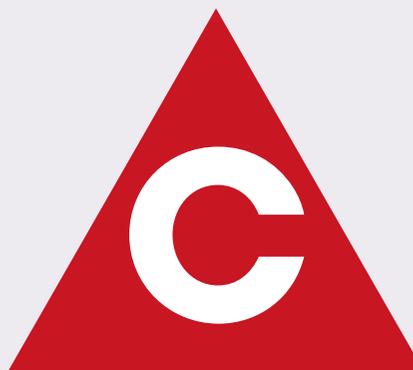
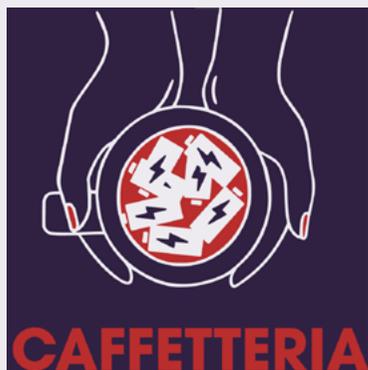
La tua **Competenza** è la posizione che ti ha assegnato l'**Agenzia**. Ti offre un'utile occupazione quando non sei in Missione sul campo, oltre che delle regole ferree da seguire in ogni istante.

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...**

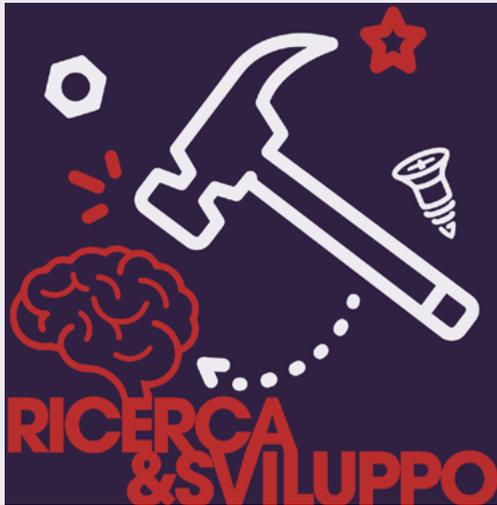
- ▷ Dimenticandomi il suo. (**+3 Ambiguità**)
- ▷ Presentandomi ad alta voce ogni giorno finché non lo avrà imparato. (**+3 Carisma**)

**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**)