

Dossier ARCo: Realtà

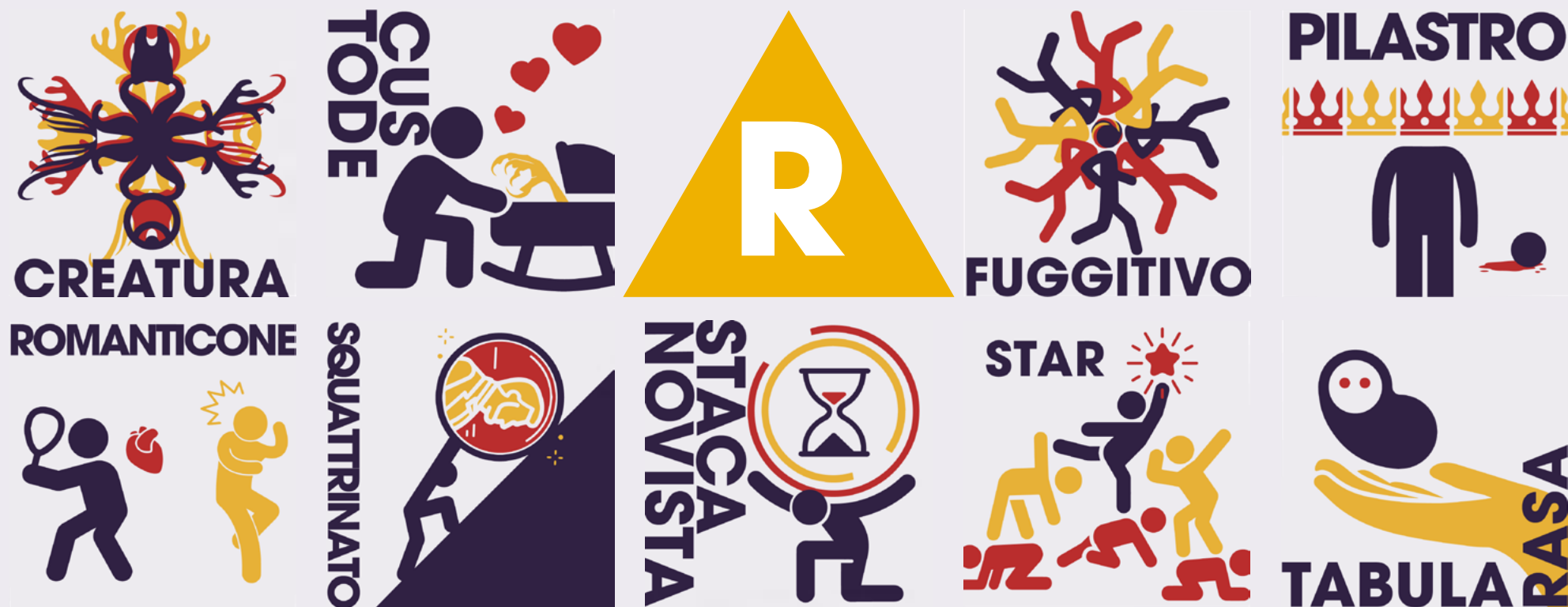
La tua **Realtà** rappresenta la tua vita di tutti i giorni e i tuoi legami al di fuori dell'**Agenzia**. Sei pregato di non permettere a queste sciocchezze di distrarti.

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**

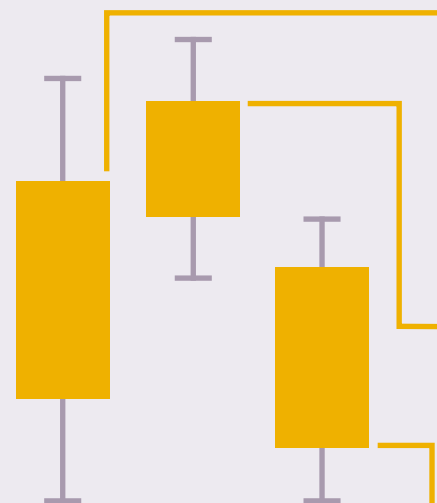


Fig. 1: Matrice relazionale

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



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**

Custodi celebri

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

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>.

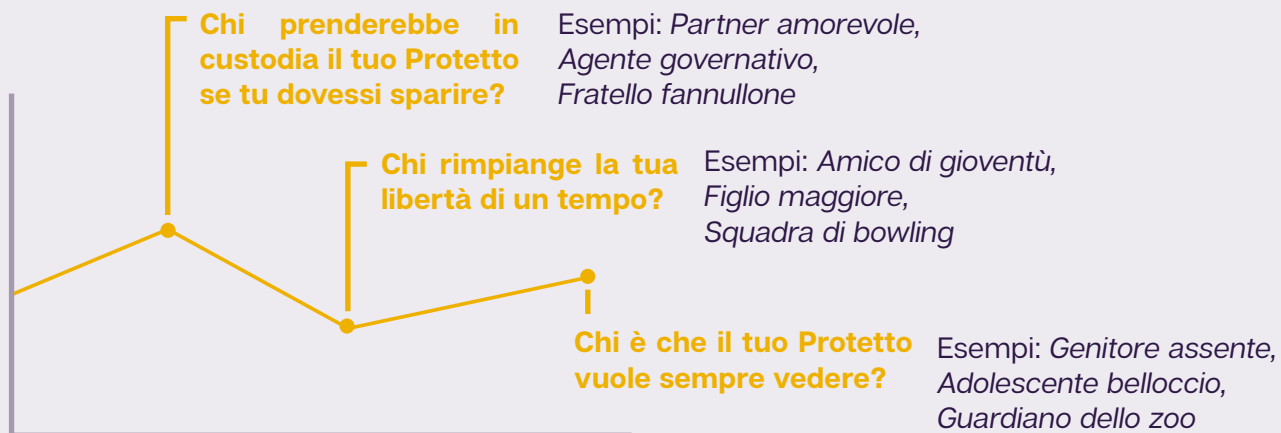


Fig. 1: Matrice relazionale

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

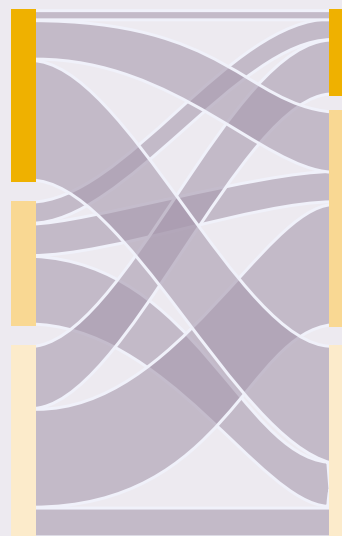
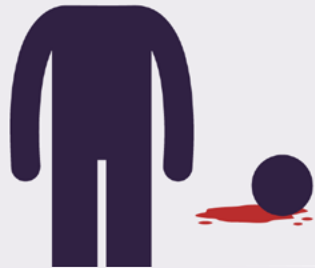


Fig. 1: Matrice relazionale

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**.

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.

Pilastri celebri

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

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>.

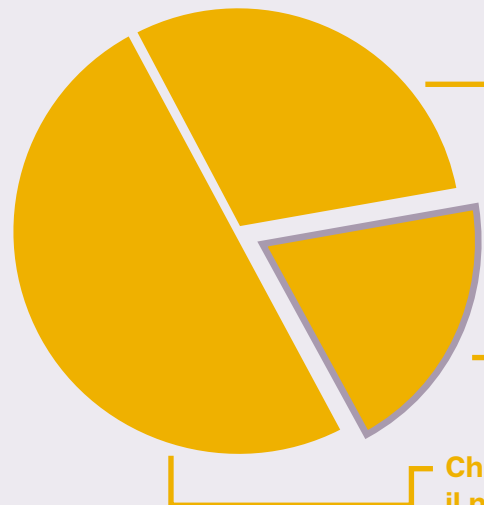


Fig. 1: Matrice relazionale

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*

La tua Comunità

Scegli, inventa o tira un dado.

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

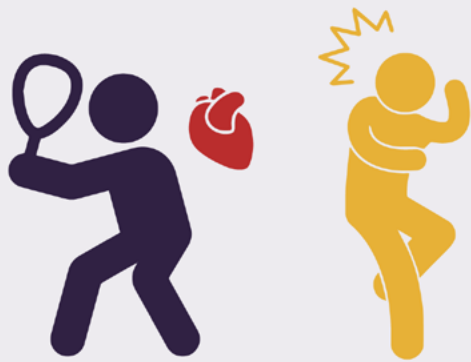
Gatte da pelare

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

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, Danceney 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

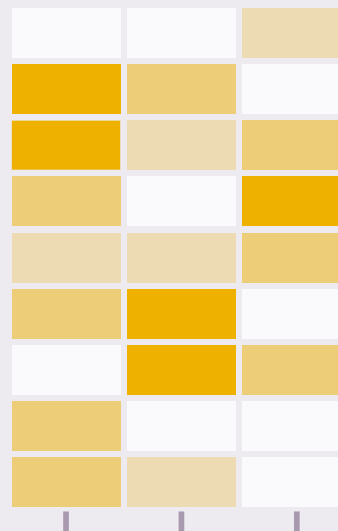


Fig. 1: Matrice relazionale

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>.

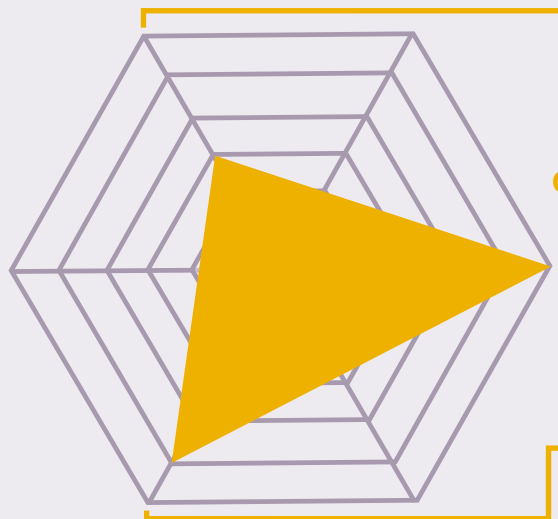


Fig. 1: Matrice relazionale

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: Sospia 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*

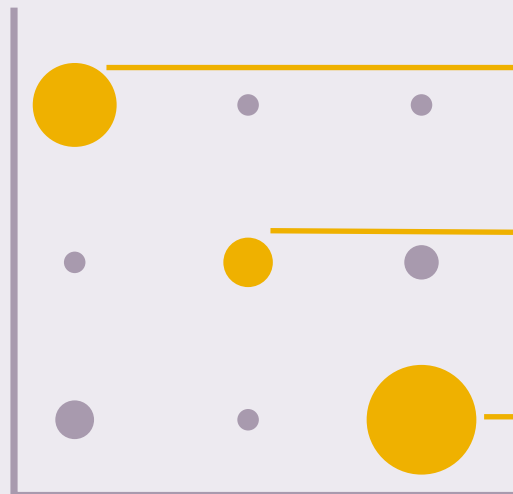


Fig. 1: Matrice relazionale