

**THE AGENCY**



# **THE AGENCY**

by Matt Machell

*Traduzione di GM Willo*

## **IL MORTO DI IERI MUORE DOMANI**

*Un calcio veloce all'inguine sistemò la prima guardia. La seconda, i cui denti avevano azzannato il braccio di Simon, fu più difficile da affrontare. La terza guardia armeggiava sul pavimento cercando di ritrovare gli occhi che Simon gli aveva cavato dalle orbite.*

*Simon Drake odiava gli zombi.*

*Nel tentativo di liberarsi della seconda, la usò come clava per il terzo, solo per finire con una testa senza corpo attaccata al braccio. Riuscì a liberarsene con l'aiuto di un ombrello, poi si allontanò per i corridoi del palazzo. Altri tre cadaveri in putrefazione entrarono nel cunicolo, arrancando verso di lui. Simon tolse loro il tappeto da sotto i piedi e si lanciò verso la porta.*

*Come raggiunse i gradini della residenza, una macchina sportiva, rossa fiammante, inchiodò davanti a lui.*

*"Serve un passaggio?" domandò Jenna Styles, spazzolando con noncalanche i resti di un giardiniere zombie dalla vernice dell'auto. Un paio di forbici estremamente affilate si erano conficcate nel cofano della vettura. Simon le estrasse, le gettò ai suoi inseguitori, e infine prese posto sul sedile del passeggero.*

*Il motore farfugliò e si spense.*

*"Ecco cosa accade a chi non lascia la mancia al meccanico," constatò Jenna. Uno sguardo nel retrovisore le mostrò un'orda dinoccolata che si faceva strada attraverso la ghiaia.*

*"Tieni ancora uno shotgun sotto il sedile posteriore?" chiese Simon.*

*"No," ammise Jenna, spingendo un interruttore sul cruscotto, "Ho trovato qualcosa di meglio."*

*Ci fu un ronzio e un clic, seguito da una fiammata vomitata dal retro della vettura.*

*Gli zombie presero fuoco....*

*Poi partirono i titoli di coda...*

## **INTRODUZIONE**

The Agency è una gdr in cui giocatori assumono il ruolo di agenti segreti in stile anni '60 per combattere la minaccia del soprannaturale. È Austin Powers che incontra Buffy l'ammazzavampiri, oppure Attenti a Quei Due insieme ad un horror della Hammer. È stato progettato per essere un sistema semplice e leggero, pieno di occasioni per atti eroici.

Non si tratta di un dettagliato insieme di regole. Tuttavia, il gioco è stato progettato per trasmettere al meglio il feeling dello scenario. Il gioco è fortemente incentrato sulla cooperazione dei giocatori per creare storie divertenti di un particolare stile, e le regole riflettono questo target. In contrasto con altri gdr, lo scopo di questo gioco è quello di permettere al divertimento di fluire grazie alla libertà concessa dalle regole.

Il gioco funziona al meglio in 4 o 5 giocatori, e avrete bisogno di alcuni dadi, carta, matita e le schede dei personaggi che troverete da fotocopiare in fondo al manuale.

**MEMO:** Tutto il personale dell'Agencia  
DA: Col. Masters  
Nullaosta di sicurezza: Alpha 5

Tutti gli agenti sono alla ricerca di Norman Fitch (vedi fascicolo 2345). Egli è conosciuto per essere in possesso di un artefatto chiamato l'Occhio di Lung. Si ritiene che questo dispositivo causi effetti di alterazione mentale e che abbia dubbie origini occulte. Il nostro uomo in Spagna ha osservato uno dei collaboratori di Fitch contattare un membro del F.E.S.T.A. Gli agenti sono incaricati di recuperare questo artefatto a tutti i costi e di prendere Fitch vivo per essere interrogato. Si consiglia cautela.

## **CONOSCERE L'AGENZIA**

È il 1960. Londra risuona della musica dei Beatles e dei Rolling Stones. Nuove mode e stili di vita attraversano la nazione. Con l'inizio dell'Era dell'Acquario, una sinistra cospirazione minaccia la nazione: abomini del soprannaturale vogliono la distruzione o la riduzione in schiavitù della razza umana! Gli unici capaci di fronteggiare questa sinistra minaccia

## **THE AGENCY**

sono gli agenti dell'organizzazione segreta chiamata semplicemente: l'Agenzia.

L'Agenzia nasce come un oscuro sotto-dipartimento dei servizi segreti militari e lavora come unità per operazioni speciali con il compito di indagare strani fenomeni occulti. Per quasi cinquant'anni, questa piccola squadra è stata l'unica organizzazione che ha protetto il paese dagli orrori della notte. Gli ultimi 10 anni hanno visto una ripresa allarmante delle attività delle creature soprannaturali di ogni genere. Questo ha costretto l'ufficio generale ad espandere il team originale istituendo ufficialmente l'Agenzia.

Il mandato di questa organizzazione è molto semplice: scoprire ogni minaccia soprannaturale alla nazione ed eliminarlo. Per evitare panico e sommosse popolari, l'Agenzia ha il compito di portare a termine il suo lavoro nel modo più discreto possibile, e per questo motivo i testimoni devono essere arruolati. Questa politica ha portato un assortimento di strani personaggi a diventare membri dell'Agenzia. Playboy, milionari, militari e rock stars, tutti quanti lavorano segretamente per l'Agenzia. Questi agenti sono organizzati in piccole squadre, radunati in caso di necessità, ed aiutati da uno staff di scienziati e dal personale di supporto.

L'Agenzia ha sede nel Sussex rurale, nascosta dietro la facciata di un bel palazzo giacobino. La zona intorno al quartier generale dell'Agenzia è utilizzata per la formazione di nuovi agenti, che spesso possono essere visti praticare arti marziali o eseguire corsi di assalto. Diverse centinaia di metri sotto il suolo, l'Agenzia gestisce un impianto sperimentale di contenimento, dove le creature soprannaturali "neutralizzate" vengono immagazzinate in modo sicuro e controllato.

## **IL GIOCO**

Per giocare l'Agenzia, avrete bisogno di un po' di dadi normali e alcuni giocatori (3-5 circa) e qualcuno che agisca come Regista. Se non avete mai giocato in un gioco di ruolo prima d'ora, sappiate che il Regista è il giocatore responsabile per l'organizzazione di gioco e l'impostazione della scena. È lui che inventa e trama descrivendo le azioni dei personaggi non giocanti. Mentre i giocatori creano ed interpretano i protagonisti della storia, il Regista crea le premesse per quella storia e muove gli alleati ed i nemici. Se ne parlerà anche più avanti.

In genere il gioco incomincia con il Regista che descrive una scena, e

## **THE AGENCY**

prosegue con i giocatori che descrivono come i loro personaggi reagiscono agli eventi. Le loro decisioni porteranno ad un cambiamento della scena e allo sviluppo della trama. Gli eventi possono essere drammatiche scene di inseguimenti, combattimenti contro le creature del soprannaturale, o singoli atti eroici. Lo scopo del gioco è quello di divertirsi creando insieme una storia divertente. Le regole servono ad organizzare l'azione ed incoraggiare le tipiche situazioni del genere "action". I dadi aggiungono alla storia il fattore dell'imprevedibilità.

### **MEMO**

A: Ufficio Westminster

DA: Col. Masters

Nulla osta di sicurezza: Delta 4

Si ricorda a tutti gli agenti che a seguito del recente tentativo di sostituire gli inservienti del reparto ristorante con degli zombi, la mensa resterà inaccessibile per le prossime due settimane a causa del processo di decontaminazione.

## **LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**

I giocatori costruiscono i personaggi le cui azioni li guideranno nel corso della gioco. La creazione di un personaggio è semplice: il primo passo è quello di trovare un buon profilo. Tenete a mente le influenze del gioco. Ricordare le serie TV di spionaggio degli anni '60 e '70? Quale personaggio di quelle storie vorreste interpretare?

I personaggi vivranno tutti due vite, una normale fuori dall'Agenzia e una dentro. I profili tipici del genere potrebbero essere: playboy internazionale, rock star, fotografo, esperto militare, spia, topo d'appartamento, scienziato, mistico guru, maestro d'arti-marziali o modella. A questo punto è bene scegliere un bel nome, magari qualcosa di evocativo. Annotare poi alcuni dettagli sul suo look e i suoi modi.

Se avete problemi a creare un personaggio, considerare le seguenti domande: Cosa immagini che possa fare, e cosa di questo credi sia davvero spettacolare? Qual è il suo scopo? Come si comporterà per ottenere quello che vuole? Che cosa pensa dell'Agenzia? Quali sono i tratti distintivi della sua personalità? A chi assomiglia? Cosa indossa? Che moda segue?

## SCEGLIERE LE ABILITÀ

Le abilità sono quelle competenze che il vostro personaggio userà nel corso dell'avventura. Le abilità sono utilizzate nel gioco per determinare la possibilità di successo di specifiche azioni nei momenti di tensione drammatica. Hanno cinque diversi livelli: **Scarso** significa che in quell'abilità non è un granché, **Normale** significa che il personaggio ha una conoscenza base dell'abilità, **Discreto** è leggermente migliore di una persona normale, **Buono** vuol dire che è addestrato ed **Eccellente**, cioè che ha un livello competenza davvero eroico. Tutte le abilità di un personaggio, quando non specificato, partono da un livello Normale.

Ecco alcuni esempi di abilità: Scienza, Kung Fu, Combattere a corpo a corpo o a distanza (Lanciare), Acrobazia, Seduzione, Pistole (Armi da Fuoco), Lingue, Intimidazione, Persuasione, Indagine, Medicina, Guidare, Sicurezza, Sopravvivenza, Nascondersi, Osservazione, Musica, Equitazione, Atletica Leggera, Scherma ecc... Questo non è un elenco completo. Potrete scegliere e chiamare le vostre abilità come meglio credete, concordando sempre col Regista di gioco. Scegliete ciò che pensate si adatti al vostro personaggio.

Tutti i giocatori a inizio partita scelgono due abilità a livello Buono e una abilità a livello Eccellente. Scegliete poi anche un'abilità di livello Scarso. Dopotutto nessuno è perfetto.

È possibile anche decidere di prendere una seconda abilità di livello Scarso, per guadagnarne una di livello Discreto.

### **MEMO**

A: Tutto il personale dell'Agenzia

DA: Col. Masters

Nulla osta di sicurezza: Nuove Reclute

Si ricorda alle nuove reclute che martedì prossimo è in programma il corso di formazione "Il Vampiro: minaccia o sfortuna". Le reclute dovrebbero portare il proprio paletto di legno.

## SCEGLIERE VANTAGGI E DIFETTI

I vantaggi e i difetti sono quei dettagli che caratterizzeranno ancor più il vostro personaggio – naturali punti di forza e di debolezza, contatti sociali buoni e cattivi – insomma, quelle cose che rendono davvero reale il vostro

personaggio. Nel gioco The Agency non dovrebbero mai esserci due personaggi con identici vantaggi e difetti.

Un difetto può occasionalmente fare agire il personaggio in modo inappropriato. Questa particolarità del suo carattere servirà a renderlo più umano. Gli esempi possono essere (ma non sono limitati a questi): Orgoglioso, Lussurioso, Giocatore d'Azzardo, Bevitore, Spericolato, Vendicativo, Vile, Cuore Tenero, Ossessivo, Tossico, Violento, Sbadato, Goffo, Ingenuo, Fragile.

Ogni personaggio ha anche un vantaggio, un lato positivo del suo carattere. I vantaggi, pur non essendo contemplati nelle abilità, possono tuttavia avere un impatto enorme sugli eventi. Questi comprendono (ma non solo): Ricchezza, Contatti, Influenza, Prestigio, Artefatto, Gadget, Tenacia, Fortuna, Misticismo, Prontezza, Fusto, Arma Personale, Magnetismo, Piano di Fuga.

Se volete potete prendere un difetto in più, per acquistare un vantaggio extra.

### VANTAGGI E DIFETTI PERSONALIZZATI

La lista base di vantaggi e difetti è spiegata in dettaglio più avanti, ma sentitevi liberi di inventarne di nuovi se nessuno di questi si adatta al vostro personaggio. Tutto quello che dovete fare è sceglierne nome e significato e poi ottenere il consenso dal Regista.

I vantaggi e i difetti possono essere anche astratti, ma è bene che siano descritti in modo chiaro e riassuntivo, e soprattutto non devono essere ripetitivi o assomigliare troppo ad altri.

### ALCUNI ESEMPI DI PERSONAGGI

#### **Simon Drake**

Simon Drake per vivere faceva il produttore discografico, fino al giorno in cui non finì nella traiettoria di un vampiro infuriato inseguito dagli uomini dell'Agenzia. Il suo uso tempestivo di una stecca da biliardo come arma di fortuna lo ha portato nei ranghi dell'organizzazione. Segue sempre le ultime mode ed è noto a molte persone dentro e intorno alla scena musicale di Londra.

Simon ha le abilità Musica e Combattere a livello Buono ed eccelle in Persuasione. È invece Scarso in Scienza. Ha molti contatti dai suoi giorni come promotore di gruppi musicali, ma è un po' Spericolato.

### MEMO

A: Drake Simon

DA: Dipartimento delle finanze

In risposta alla vostra richiesta, il gel per capelli non rientra tra le spese del personale.

### Bobby Harris

Bobby Harris era un pugile. Sarebbe potuto diventare campione del mondo, se non fosse stato rapito dall'Ordine di Sutekh e ipnotizzato per rubare alcuni oggetti dal British Museum. Fortunatamente l'Agenzia sventò il complotto, ma Bobby non fu mai più lo stesso. Lavora come portiere e magazziniere per l'Agenzia, ma a volte, quando hanno bisogno di un po' di muscoli, viene mandato in missione.

Bobby Harris ha le abilità Atletica e Socializzare a livello Buono ed è eccellente in Combattimento. È Scarso in Stealth. Ha il vantaggio di essere un Duro e un Omaccione, e i difetti Smemorato e Facilmente Influenzabile.

### Sifu Fung

Sifu Fung ha studiato per anni in Tibet come mistico e praticante di arti marziali. Nei suoi ultimi anni ha ricevuto una visione mistica, che lo ha richiamato in Europa per combattere il Demone Signore Askashta. Ha aiutato spesso l'Agenzia, anche se non ha mai ufficialmente aderito. Egli è il diminutivo del gentiluomo orientale, vestito con un abito impeccabile, porta sempre con se un bastone da passeggio.

Sifu Fung ha le abilità Acrobazia e Indagine a livello Buono ed è eccellente in Arti Marziali. È Scarso in Lingue. I suoi vantaggi sono: Misticismo e Arma Personale. Ha i difetti: Fragile e Cuore Tenero.

### Reginald Forbes II

Reginald Forbes ricevette il nome dello zio, che ebbe una breve carriera nella battaglia contro le creature soprannaturali nel 1920. Educato a Eton e Cambridge, Forbes è l'epitome del giovane e ricco aristocratico della città. Mentre investigava il passato dello zio, incrociò una squadra di investigatori dell'Agenzia che aiutò quando questi furono costretti ad affrontare gli inquietanti orrori di Eldritch. Ha una debolezza per giacche di velluto ed i gilet Union Jack.

Reginald Forbes ha le abilità di Guida ed Armi da Fuoco a livello Buono ed è eccellente in Socializzare. È scarso in Sopravvivenza. Ha i vantaggi di Ricchezza e Contatti e i difetti del Bevitore e del Giocatore d'Azzardo.

### MEMO

A: Forbes Reginald

DA: Ufficio centrale

Grazie per la donazione del locale al numero 14 di Harrington Way da sfruttare come ufficio dell'Agencia. Ci sarà di grande comodità nel caso una qualsiasi attività soprannaturale minacciasse il Butlins Holliday Village.

### Jenna Styles

Jenna Styles ha lavorato come fotografa di moda godendo per un bel po' della vita mondana di Londra. Si è unita l'Agencia dopo essere sopravvissuta ad una sfortunata corsa con un tassista zombie. Prima d'allora nessuno aveva mai cercato di decapitare uno zombie con un stivale con il tacco alto.

Jenna ha la abilità Arti Marziali e Fotografia a livello Buono ed è un'eccellente Guidatrice. Ha il vantaggio dell'Auto da Corsa e del Magnetismo ma è anche una donna Spericolata e dal Cuore Tenero.

## REGOLE DEL GIOCO

### IL KARMA

Il Karma ha un ruolo molto importante nel gioco The Agency. La legge del Karma è molto semplice: per ogni buona cosa che accade, succederà anche qualcosa di brutto. Nel gioco, il Karma è utilizzato per equilibrare una serie di aspetti della storia. A volte un giocatore può decidere di acquisire un punto di Karma Negativo. Se il personaggio di un giocatore avrà un punto di Karma Negativo, il Regista potrà usarlo per provocare un evento sfortunato. Analogamente, il personaggio potrà guadagnare del Karma Positivo e scegliere di spenderlo in suo favore.

La scheda del personaggio ha una barra laterale che indica lo stato attuale del suo Karma. Dal momento che si muove su e giù, si consiglia di utilizzare un oggetto o una moneta da poter spostare lungo la barra.

Parleremo più avanti e più in dettaglio di come utilizzare il Karma. Per

ora, la cosa più importante da ricordare è: sugli effetti del Karma, il Regista ha sempre l'ultima parola. Vale a dire, il Regista deciderà se accettare o rifiutare le vostre richieste di giocatore riguardo all'uso del Karma del vostro personaggio.

### **RISOLVERE LE AZIONI CON I DADI**

Ogni volta che un personaggio cercherà di portare a termine un'azione che cambierà il corso della storia, il giocatore dovrà eseguire un tiro con uno o più dadi da 6. Non è necessario tirare per tutto, solo per quelle azioni che sono davvero importanti. Di solito sarà il Regista a decidere quando è necessario tirare. Non avrete bisogno di tirare per guidare un'auto per le strade di Londra, ma se volete evitare di schiantarvi su dei pedoni che attraversano il mercato di Camden, mentre siete inseguiti da un lupo mannaro, allora dovrete senz'altro tirare la vostra abilità Guidare. La cosa importante da ricordare è: quando un tiro è fatto, il risultato degli eventi sarà sempre equilibrato al risultato.

I tiri per le azioni seguono questa semplice procedura: tirare un numero di dadi in base al livello dell'abilità usata (vedi tabella sottostante). Ogni risultato di 5 o 6 è un successo, e se ottenere almeno un successo, siete riusciti nella manovra! Alcune situazioni potranno ridurre il numero di dadi da poter utilizzare, ma un personaggio potrà sempre tirare almeno un dado.

LIVELLO DELL'ABILITÀ	DADI
Scarso	1
Normale	2
Discreto	3
Buono	4
Eccellente	5

*Simon Drake sta cercando di intrufolarsi senza invito in un esclusivo club di moda, perciò il Regista richiede un'azione. Il giocatore tira 5 dadi per l'abilità Persuasione, nella quale Simon eccelle. I risultati sono 1, 2, 2, 5, 6, per un totale di 2 successi.*

## SUCCESSO E FALLIMENTO

Comunque vada il tiro, il risultato dell'azione deve sempre rendere la trama interessante. Se fallite il tiro ci sarà una complicazione, se invece ottenete un successo, il vostro personaggio sarà più vicino al suo obiettivo. Normalmente è il Regista che descrive le conseguenze di un'azione.

Tuttavia, se un giocatore sceglie di prendere un punto di Karma Negativo, potrà assumere il controllo della narrativa e descrivere un successo particolarmente spettacolare. La descrizione è limitata agli effetti di tale azione, ma il giocatore potrà usare quest'opportunità per portare la trama della storia a suo favore. Un successo speciale come questo sarà sempre più vantaggioso di un successo normale.

Se un giocatore fallisce il tiro, potrà decidere di “accettare il disastro” e optare per descrivere un fallimento davvero interessante per il suo personaggio. Se il Regista riterrà la descrizione del fallimento abbastanza interessante, potrà chiedere al giocatore di rimuovere un punto di Karma Negativo. Questo vi darà la possibilità di decidere in che modo il personaggio fallisce la sua azione e aggiungerà nuovi colpi di scena alla storia.

### ***Esempio di successo***

*Jenna Styles è alla guida di un'auto sportiva per Covent Garden, all'inseguimento di un lupo mannaro. Il Regista richiede un tiro di guida per non perdere la preda ed evitare i pedoni. Il giocatore di Jenna riesce nella prova e sceglie di prendere un punto di Karma Negativo. Poi continua la narrazione descrivendo il suo successo; “dopo avere evitato abilmente i pedoni, tra cui un mimo che si esibiva per strada, la vettura colpisce in pieno la belva scaraventandola contro un muro e stordendola”.*

### ***Esempio di fallimento***

*Simon Drake sta cercando di disinnescare una bomba al ballo dell'ambasciata. Purtroppo la sua abilità scienza è scarsa. Il suo giocatore tira l'abilità e fallisce, ma poi decide di “accettare il disastro”. Descrive gli eventi in questa maniera: Simon cerca di disinnescare la bomba ma ci rinuncia e la getta dalla finestra, sperando di fare meno danni possibili. Sfortunatamente l'ordigno precipita dentro l'auto dell'ambasciata che si allontana mentre la bomba continua a ticchettare. Il Regista la ritiene divertente, così consente al giocatore di Simon di togliere un punto di Karma Negativo.*

**AZIONI OPPOSTE E DI GRUPPO E CREATURE PIÙ GRANDI**

Se l'azione di un personaggio è contrastata da quella di un altro, entrambi dovranno tirare i dadi e confrontare i risultati. Il personaggio con il maggior numero di successi vince. Se l'azione è contrastata da più di una persona, il gruppo più numeroso si avvarrà di un dado extra per ogni elemento in più. Anche le creature particolarmente grandi riceveranno un dado in più per le azioni relative alla loro dimensione, ma uno di meno quando questa è uno svantaggio.

**COMBATTIMENTO**

Il combattimento è una forma di azione comune, dopotutto questo è un gioco di spie degli anni Sessanta in lotta contro la minaccia del soprannaturale! Il combattimento ha alcune regole in più, per rendere le cose interessanti e consentire agli eventi di fluire senza intoppi.

**ALLERTA**

All'inizio del combattimento i giocatori tirano un dado. Questo è il loro valore di Allerta, c'è uno spazio sulla scheda del personaggio per appuntarselo. Il Regista tirerà il valore di allerta per tutti i nemici e i personaggi non giocanti. Agiscono, in ordine, quelli che hanno ottenuto il risultato più alto. Dopo aver tirato il dado, se non sono soddisfatti, i giocatori possono aggiungere 6 al loro punteggio se decidono di prendere un punto di Karma Negativo.

Il punteggio di Allerta fluttuerà su e giù durante il combattimento a seconda del suo svolgimento. Quando questo valore scende sotto 0 il personaggio è stordito. Un personaggio stordito avrà un dado in meno da tirare per qualsiasi azione fino a quando la sua Allerta non tornerà sopra lo 0.

**TURNI E AZIONI**

In una situazione di combattimento gli eventi sono divisi in turni, in modo da avere ben chiara la sequenza di tutte le azioni. Ogni personaggio può fare una sola azione per turno. Le azioni si susseguono seguendo i valori di Allerta, dal più alto al più basso. Un turno non ha una lunghezza

## **THE AGENCY**

precisa, serve semplicemente a separare i tempi d'azione. La durata potrebbe essere “il tempo ci vuole per fare qualcosa di spettacolare”.

Se l'azione di un personaggio sarà quella di attaccare un nemico, si determinerà il relativo tiro resistenza. Se il personaggio colpisce, farà danni all'avversario pari al numero totale di successi. Maggiori informazioni sui danni le trovate più avanti.

Come per le azioni normali, i giocatori possono scegliere di prendere un punto di Karma Negativo per descrivere un successo eccezionale o decidere di “accettare il disastro” per ottenere del Karma Positivo. Un successo eccezionale in combattimento potrebbe essere disarmare un avversario, metterlo KO, oppure colpire una particolare parte del corpo. “Accettare il disastro” potrebbe significare che al vostro personaggio si è inceppata pistola, ha perso la sua arma o è scivolato sul pavimento.

### **SCHERNI**

Gli scherni sono le battute argute che prendono alla sprovvista l'avversario. Per utilizzare una provocazione, un giocatore sacrifica 1 punto della sua Allerta e se ne esce con un'adeguata provocazione per l'avversario del suo personaggio. In questo modo l'avversario avrà un -2 alla sua Allerta. Gli scherni non richiedono un tiro per riuscire e non contano come azioni, ma un personaggio non può fare più di una provocazione per turno. Sì, questo vuol dire che è possibile schernire il proprio avversario fino a stordirlo.

### **TRANSIZIONE**

Alla fine del turno, ogni personaggio che è riuscito in un'azione aggiunge un punto alla sua Allerta. I personaggi che hanno fallito invece perdono 2 punti di Allerta. Quando tutti i personaggi hanno eseguito la loro azione nel turno, questo finisce e ne ricomincia un altro, almeno che gli eventi non hanno portato la situazione a una naturale conclusione. Nota: si ottiene il bonus per ogni azione riuscita, non solo, ovviamente, per quelle di combattimento.

### **DANNI: GRAFFI E FERITE**

Quando in combattimento un colpo va a segno, un personaggio riceve dei

danni. Ci sono due tipi di danni: i graffi e le ferite. I graffi sono delle piccole escoriazioni, lividi e così via. Questi sono da annotare nell'apposito riquadro della scheda del personaggio. Quando i graffi di un personaggio raggiungono un totale di 5, il personaggio prende una ferita.

Sulla scheda ci sono inoltre 3 riquadri rappresentanti le ferite del personaggio. Due sono bianchi e in uno c'è scritto KO. Quando un personaggio riceve una ferita, il giocatore marcherà la casella aggiungendo una descrizione al danno. Quando un personaggio è ferito subisce una penalità di -1 dado alle azioni per ogni ferita.

Normalmente un personaggio KO non può agire, ma i giocatori possono prendere un punto di Karma Negativo per farlo agire come se fosse solo ferito. Un personaggio KO è privo di sensi e in pericolo di vita. Solo delle cure mediche possono aiutarlo.

I nemici hanno un numero variabile di caselle di danno, a seconda che si tratti di una creatura umana o soprannaturale. Come nelle serie TV che ispirano il gioco, i criminali KO rimarranno inconsci, ed è probabile che siano trascinati via dai loro compagni, dalla polizia o da una squadra dell'Agenzia. Le creature del soprannaturale invece si dissolveranno oppure saranno ridotti in cenere da un processo di autocombustione.

I personaggi guariscono di tutti graffi alla fine della scena. "È solo un graffio", dopo tutto. Le ferite guariscono al tempo di una al giorno previo riposo e recupero. Un personaggio può essere curato dallo "stato KO" solo grazie a una visita in ospedale. Ogni personaggio con un'abilità medica potrà, grazie a un tiro d'abilità, curare una ferita.

### UN ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Simon Drake viene attaccato da uno degli scagnozzi del terribile Dr. Heimlich mentre cerca di intrufolarsi in un magazzino. Il giocatore e il Regista tirano il fattore "Allerta". Simon ottiene 4 e lo sgherro invece 6.

La prima azione dello sgherro è quella di cercare di colpire Simon. Il Regista tira 2 successi, mentre il giocatore che interpreta Simon ne tira 4. Lo scagnozzo non riesce a portare il colpo, e il regista descrive la scena così: il tizio barcolla selvaggiamente verso Simon ma il suo pugno trova soltanto l'aria".

Adesso è il turno di Simon per portare un'azione. Il giocatore decide di

attaccare l'avversario. Ottiene 4 successi mentre il Regista ne tira solo 1 per lo sgherro (che non ha alcuna abilità in Combattimento e di conseguenza usa solo due dadi). Simon infligge tre graffi all'uomo.

Ora che entrambi i combattenti hanno agito, il turno finisce. Simon prende +1 ad Allerta mentre lo sgherro -2.

### ***Una nota relativa ai danni***

*I giocatori esperti di giochi di ruolo noteranno che non ci sono regole per la quantità di danni delle diverse armi. C'è un motivo per questo. Nel genere televisivo a cui si ispira il gioco il danno di un'arma è quasi del tutto irrilevante. Quante volte James Bond è riuscito a sopravvivere a una pioggia di fuoco di mitragliatrice? Ciò che conta è l'importanza del nemico nella storia e le sue capacità. Con questo metodo i protagonisti avranno accesso a bonus e a livelli di abilità che permetteranno loro di sopportare maggiori danni.*

## **ALTRI TIPI DI DANNI**

Non tutte le ferite vengono causate dal combattimento. A volte a un personaggio potrà succedere di cadere o di bruciarsi oppure potrebbe cascargli addosso qualcosa, o venire colpito da un fulmine o rimanere coinvolto in un'esplosione. Normalmente tali forme di danno potranno essere evitate utilizzando un'abilità di schivare contro un livello di pericolo pari al numero di dadi da usare, da risolvere come contro un avversario.

<b>Pericolo</b>	<b>Livello di Pericolo</b>
Cadere da una macchina in movimento	3
Cadere da un piccolo edificio	5
Trovarsi vicino a una macchina quando esplode	4
Colpito da una pioggia di calcinacci	5
Dentro un edificio nella fase iniziale di un incendio	3
Dentro un edificio nelle fasi successive all'incendio	6

## INSEGUIMENTI D'AUTO

Gli inseguimenti d'auto sono le ciliegine sulla torta di ogni film di azione. Gli inseguimenti d'auto (o di qualsiasi altro veicolo) sono gestiti utilizzando le regole di combattimento sopra indicati. Tuttavia ad ogni vettura viene assegnato un valore di inseguimento (V.I.), che indica quale veicolo coinvolto si trova più avanti degli altri. Per determinare questo valore all'inizio dell'azione verrà tirato un d6 per ogni auto in movimento. Le automobili ferme partono sempre da 1.

Una persona su ogni vettura farà da conducente e dovrà eseguire con successo una prova di guida ogni round. Se il conducente non riesce nel tiro, il V.I. della sua auto si ridurrà di 1. Se invece riesce aumenterà di 1. Se un V.I. scende sotto lo zero, vorrà dire che quella macchina è stata costretta ad uscire dall'inseguimento.

Se all'inizio di un round due auto hanno lo stesso V.I., potranno cercare di speronarsi, o una persona dentro un veicolo potrà tentare di saltare sull'altro, ingaggiare una lotta dal finestrino e così via. Azioni come queste richiedono tiri di azione come di consueto. Tutti i tentativi riusciti di danneggiare l'auto avversaria con un arma ridurrà il V.I. del bersaglio di 1. Tentativi riusciti di speronamento ridurranno il V.I. del bersaglio di 2 punti.

Se il V.I. dei veicoli sono diversi potranno essere utilizzate solo armi a distanza.

## VANTAGGI E DIFETTI

Ogni volta che un giocatore dichiara di volere usare un vantaggio del suo personaggio riceverà un punto di Karma Negativo. Questo, a un certo punto della storia, verrà chiamato in causa. Questi vantaggi potranno condizionare notevolmente l'avventura, ma ci sarà sempre un prezzo da pagare.

## VANTAGGI

**Ricchezza** - Il tuo personaggio è particolarmente ricco e può permettersi cose che la maggior parte degli agenti possono solo sognare. Sfruttare questo vantaggio permetterà al personaggio di spendere e muovere grosse somme di denaro contante, soggiornare negli alberghi più lussuosi, ecc.

***Esempio:** Reginald Forbes è un aristocratico particolarmente ricco. Ha bisogno di arrivare a Parigi in fretta, per evitare che lo stregone P'Kang, nel tentativo di usare la Torre Eiffel come condotto psichico, porti a termine il suo losco piano. Reginald sfrutta il suo vantaggio in ricchezza per noleggiare un jet privato e partire subito per la Francia.*

**Contatti** - Il tuo personaggio conosce molte persone bene informate. Sfruttate questo vantaggio per scoprire le informazioni che cercate da uno dei vostri soci. Sarete voi a decidere chi è quella persona e che tipo di informazioni conosce, ma sarà il regista a giocare il PNG (personaggio non giocante).

*Simon Drake sta cercando di scoprire il luogo preciso dove verrà introdotto nel paese un carico segreto di armi. Egli sfrutta il suo vantaggio Contatti per trovare un amico che abbia questo tipo di informazione, e subito gli viene indicata una banda che opera nei quartieri sud di Londra.*

**Influenza** – Conosci gente che può organizzare le cose. Il vantaggio permette di sfruttare i favori politici, di ottenere quello che si vuole attraverso canali non-ufficiali, di usare coperture ecc.

*L'Agenzia deve mettere a tacere le voci sulle stranezze avvenute nel villaggio di Hex Norton. Alfred Pettiforth usa la sua influenza per convincere un giornale locale a non pubblicare la storia.*

**Rango** – All'interno dell'Agenzia ricopri una posizione importante. Puoi usare questo vantaggio per dare ordini ai subalterni, richiamare le autorità civili o altri agenti.

*Il colonnello Sidney Pennington è a caccia di un pericoloso stregone che sembra nascondersi nella regione di Bodmin Moor. Non riuscendo a coprire l'area senza aiuto, sfrutta il suo vantaggio di Rango per chiamare un elicottero dell'esercito e scovare così il fuggitivo.*

**Artefatto** - Hai in tuo possesso un manufatto antico con strani poteri. Descrivi l'oggetto al regista durante la creazione del personaggio. Sfrutta questo vantaggio quando vuoi utilizzare i poteri dell'artefatto. Avrai il controllo completo delle proprietà di questo oggetto. Se si sceglie questo vantaggio, è possibile prendere il difetto “Problemi con l'Artefatto”.

*Benni Jones possiede un antico manufatto gallese, il calice di Gwythodd, che ha la capacità di guarire le persone quando da esso si beve*

*dell'acqua. Benni decide di prendere anche il difetto “Problemi con l'Artefatto”, scegliendo il problema che l'acqua si trasforma di tanto in tanto in alcol molto potente.*

**Gadget** – Hai accesso ad alcuni dei gadget sperimentali dell'Agenzia. Avvaletevi di questo vantaggio quando volete usare uno di questi oggetti. Il giocatore decide quali sono le proprietà del gadget. Bisogna precisare che l'Agenzia non dispone di un registro molto accurato dei suoi dispositivi, e gli agenti di campo che li utilizzano possono spesso essere visti con sospetto dai loro pari. In particolare, i dispositivi di grandi dimensioni sono consegnati agli agenti sotto il controllo della divisione scientifica dell'Agenzia. Il Regista è incoraggiato a dare ad ogni dispositivo una stranezza che, pur non compromettendo il suo funzionamento, renda il suo utilizzo divertente...

*Merriweather sta indagando su un'inquietante presenza al British Museum e ha pochi indizi. Chiama la base via radio e richiede la "La Griglia Sperimentale di Sorveglianza per Ectoplasmi" (un dispositivo che il giocatore si è appena inventato). Pochi minuti dopo un gruppo di scienziati dell'agenzia arrivano insieme ad alcuni potenti generatori di elettricità statica collegati a dei ricevitori. Gli scienziati spiegano che i fantasmi verranno rilevati da degli sbalzi di energia statica. Purtroppo, la grande quantità di carica elettrica nel aria obbliga le persone vicino al dispositivo a stare distesi per terra.*

**Tenacia** - Il tuo personaggio è naturalmente più “duro” del normale. Sfruttare questo vantaggio significa dimezzare i danni provocati da un singolo colpo.

*Harris, ex pugile, sa come prendere un pugno. Un Vampiro Signore gli getta addosso un armadio durante un combattimento particolarmente difficile, infliggendogli 6 punti di danno. Questo normalmente metterebbe il coraggioso agente KO, ma il suo giocatore sfrutta il vantaggio Tenacia per ridurre il danno a 3 punti.*

**Fortuna** - Il tuo personaggio è semplicemente fortunato! Sfrutta questo bonus per richiamare la buona sorte. La fortuna influenza gli eventi in modo casuale. Non riuscirà mai a dare risultati concreti come quelli di un vantaggio specifico, ma fornisce la flessibilità che altri bonus non hanno. Il vantaggio fortuna dovrebbe eliminare uno degli ostacoli che sono di fronte al vostro obiettivo. Non vi consente di sapere chi siano i rapitori, ma vi farà inciampare su un indizio utile.

*Trovare un indizio importante sul tuo nemico dentro un cestino della spazzatura. Trovare incustodito l'ingresso della base del F.E.S.T.A. La fidanzata del tuo personaggio conosce una delle persone che stai cercando.*

**Misticismo** – Conosci alcuni misteri delle materie occulte. Sfrutta questo vantaggio al fine di conoscere una materia esoterica, percepire energie sovranaturali o avere accesso ai libri che riguardano l'occulto. Facoltativamente può essere invocato per ottenere strane premonizioni.

*Sifu Fung, un maestro di meditazione del Tibet, insieme ai suoi compagni, entra in un misterioso tempio sotto Chinatown. Su un muro rileva alcuni strani simboli incisi. Si concentra e percepisce che un incantesimo è incorporato all'interno di quella scritta.*

**Prontezza** - Siete un tipo scattante e potete beneficiare di questo vantaggio per muovervi per primo in un round. Quando si sfrutta questo bonus, ci si muove sempre prima di tutti ignorando i valori di Allerta degli avversari. Si può ricorrere a questo vantaggio anche dopo che gli altri personaggi hanno usato punti Karma per aumentare il proprio valore di Allerta.

*Jenny Simms è una scattante giornalista. Sta indagando su una misteriosa serie di omicidi nelle fogne di Londra, attraversa una porta, solo per trovarsi davanti a un paio di alligatori zombie. Il Regista richiede i tiri di Allerta. Il giocatore di Jenny sfrutta il vantaggio di Prontezza per agire per primo. Decide di tornare rapidamente indietro e chiudere la porta, prima che gli alligatori possano reagire.*

**Fusto** – Hai una corporatura massiccia e puoi usare i tuoi muscoli a tuo vantaggio. Quando sfrutti questo bonus infliggi 6 danni extra all'avversario in combattimento corpo a corpo oppure puoi eseguire una prova di forza sovrumana. .

*Mentre cerca di fuggire dal covo segreto del F.E.S.T.A., Jenny Simms rimane intrappolata sotto una colonna crollata. Il giocatore del personaggio Bobby Harris sfrutta il suo bonus Fusto per usare le sue ultime riserve di forza ed alzare il pilastro caduto sulla sua compagna di avventure.*

**Arma Personale** – Sei molto abile nell'utilizzo di una particolare arma. Sfrutta questo bonus per raddoppiare il danno fatto da un attacco con questa arma.

*Sifu Fung porta un bastone da passeggio. Per difendersi si è allenato per anni all'uso di questo vecchio e nodoso bastone. È la sua Arma Personale.*

**Veicolo** - Il tuo personaggio ha accesso a un'auto, una motocicletta o altre forme di trasporto. Non solo, ma il veicolo in questione ha un certo numero di miglioramenti. Potrete beneficiare di questo vantaggio utilizzando uno di questi miglioramenti. Non è necessario definire quali questi siano fino al momento in cui ne avrai bisogno. Potrebbero essere delle armi, dei sedili di espulsione, un turbo speciale che aumenta la velocità, ecc. Tali dispositivi hanno spesso un effetto sul Valore Inseguimento. Possono aumentare il vostro di 4 o diminuire quello dei vostri avversari sempre di 4.

*Jenna Styles accelera in autostrada per evitare un gruppo di motociclisti vampiri. Sfrutta il suo vantaggio Veicolo per attivare lo "spatacchio". Il dispositivo dell'auto scarica una quantità di olio nero dietro di sé riducendo a 0 il V.I. dei motociclisti e mandandoli fuori strada.*

**Magnetismo** - Il tuo personaggio è decisamente molto attraente. Sfrutta questo vantaggio per raddoppiare i tuoi successi ad ogni tentativo di seduzione.

*Jenna Styles ha bisogno di scoprire la locazione di uno Yeti Siberiano da un agente russo e decide di sedurlo per ottenere le informazioni che cerca. Si prepara per l'occasione indossando stivali, minigonna e Chanel XXX, poi sfrutta il vantaggio Magnetismo per ottenere un successo sicuro.*

**Piano di Fuga** - Il tuo personaggio è più preparato di te. Sfrutta questo vantaggio per salvare il tuo personaggio da una situazione imprevista.

*Il colonnello Masters si trova da solo in Germania, senza soldi e una squadra di agenti del F.E.S.T.A. alle sue spalle. Sfrutta il vantaggio "Piano di Fuga" e recupera del denaro dal nascondiglio presso il deposito bagagli di Francoforte, messo apposta per una tale eventualità.*

## **DIFETTI**

I difetti sono un po' più facili da spiegare. I giocatori che giocando il loro

personaggio metteranno bene in evidenza i suoi difetti riceveranno dei punti di Karma Positivo. Tuttavia è possibile recuperare Karma Positivo solamente quando il difetto mostrato dal personaggio complicherà seriamente la situazione. Un alcolista che si ubriaca in un bar non farà guadagnare del Karma, ma rimanere bloccati dalla fifa durante un'importante missione diplomatica sicuramente lo farà. È responsabilità del Regista assicurarsi che l'impatto di un difetto sul gioco sia sufficiente a consegnare punti di Karma Positivo.

*Simon Drake si intrufola strisciando fino al covo dei contrabbandieri. Ne conta 20 in totale. Il giocatore di Simon decide di comportarsi da Sperimentato, che è il suo difetto, e di andare avanti senza chiamare rinforzi. Il Regista è d'accordo e gli dà un punto di Karma da utilizzare in seguito.*

## CIAM! SI GIRA...

Il lavoro del Regista è quello di evocare il mondo di The Agency descrivendo gli eventi in cui i personaggi sono coinvolti e interpretare i ruoli degli antagonisti. È responsabilità del Regista descrivere la scena, controllare le azioni dei personaggi non giocanti, e tenere il gruppo focalizzato sul gioco. È un lavoro duro, ma qualcuno deve pur farlo, e vi permette di creare e giocare tanti personaggi interessanti. In questa sezione tratteremo brevemente il ruolo del regista e daremo qualche consiglio su come eseguire con successo una sessione di gioco.

## GLI ANNI SESSANTA STILIZZATI

Il gioco The Agency si svolge in una versione stilizzata degli anni '60 britannici. È un mondo pieno di cabine telefoniche rosse, autobus Londinesi, Bentley, gilet Union Jack, carte da parati ricamate, giacche di velluto, bombette, razzi, Beatles, case padronali, hippies, guerra fredda, e minigonne. Il tutto filmato da strane angolazioni e pieno di accecanti colori primari.

È un mondo in cui le spie possono diventare famose, dove un ombrello è un'arma letale, e dove le persone che parlano troppo possono facilmente essere rapite ed imprigionate su una misteriosa isola. In qualità di Regista, il tuo compito è quello di evocare questa atmosfera nel descrivere le scene agli altri giocatori. Per familiarizzare con lo scenario vi sarà

probabilmente d'aiuto la visione di alcuni film cult degli anni '60 e serie TV degli anni '70. Tenete a mente alcuni temi comuni, motivi ed elementi visivi. L'elenco all'inizio di questa sezione potrebbe essere un buon inizio.

## CHE COSA ACCADE NEL MONDO?

Nessuna spia delle serie TV degli anni Sessanta sarebbe completa senza un po' di conoscenza del mondo. Dopotutto i cattivi hanno una base segreta sotto un vulcano dei Caraibi, e una misterioso impianto di trasformazione nel sud della Francia. Questi cattivi sanno il fatto loro!

Di sicuro non è tutto sole e spiagge esotiche. Gli agenti potrebbero finire nell'estrema Mongolia a dare caccia allo spirito inquieto di Gengis Khan, o a indagare su delle misteriose scomparse nella nebbia al largo delle isole scozzesi.

### EUROPA

L'Europa è il campo di battaglia della guerra fredda, e come tale è ben diviso in Oriente ed Occidente. Le forze soprannaturali del mondo hanno fatto del loro meglio per capitalizzare sul clima politico, ed espandere i loro nefandi piani oltre le frontiere. L'ufficio dell'Interpol per i casi del soprannaturale lavora insieme all'Agenzia agevolando le missioni all'estero. A volte, le agenzie del blocco orientale vengono persuase a collaborare, anche se le differenze ideologiche possono causare dei problemi.

L'Europa è infestata di stranezze. Sovente in Gran Bretagna i club dell'alta società sono solo delle coperture per venerare antichi culti dedicati a strane entità. Menti malvagie ormeggiano i loro yacht al largo della costa meridionale della Francia per immergersi alla ricerca di città perdute e di gingilli di antica potenza. Il Principato di Monaco è infestato da ghouls che si cibano dei frequentatori del casinò. Lupi mannari si aggirano nelle foreste della Germania.

### AMERICA DEL NORD

Anche il Nord America è scenario di numerose stranezze del soprannaturale. L'Unità X, una divisione speciale dell'FBI, se ne occupa

in più occorrenze. Hanno un'ottima concorrenza che rende talvolta problematiche le operazioni combinate, dove gli ego dei singoli agenti inevitabilmente si scontrano.

Negli Stati Uniti molte delle attività soprannaturali si manifestano nelle zone più remote, dai misteriosi spiriti dei nativi americani che infestano le foreste, ai demoni-pesci che si nascondono nelle paludi della Louisiana. I Vampiri che emigrano dall'Europa sono un bel problema, e il controllo di frontiera è l'area dove il personale dell'Agenzia viene spesso chiamato in aiuto all'Unità X.

### MEMO

A: Unità X

DA: Col. Masters

Anche se ci rendiamo conto che non è sempre possibile accogliere i nostri agenti senza il giusto preavviso, vi saremo grati se, in futuro, non venissero trasformati i ripostigli in uffici temporanei.

## CENTRO E SUD AMERICA

Il Messico è pieno di vampiri, molti dei quali sono emigrati dalla Spagna al tempo dell'inquisizione. Più a sud, girano voci sulla presenza di una demoniaca prole metà uomo e metà serpente che si nasconde nella giungla e ha il controllo del traffico di droga. Nelle piramidi Azteche si aggirano inquieti spiriti e mummie che non hanno niente da invidiare a quelle egiziane.

## AFRICA

Il deserto del Nord Africa nasconde molti segreti, e per fortuna molti sono stati lasciati nascosti. Quando si parla di soprannaturale, gli oggetti provenienti dagli scavi archeologici sono ancora il problema maggiore. La minaccia dei non morti e delle mummie che ancora infestano le più oscure regioni dell'Egitto è decisamente reale.

Più a sud, le giungle africane celano intere città perdute, spiriti maligni, statuette sciamaniche e strani totem. Il contrabbando dall'Africa di oggetti occulti causa numerosi problemi all'Agenzia, e le squadre sono occasionalmente inviate per cercare di ostacolare il commercio

clandestino. Missioni segrete di questo tipo possono essere problematiche, in quanto l'Agenzia non sempre chiede alle autorità locali il permesso di intervenire.

**MEMO**

A: Ambasciatore Mukambi

DA: Col. Masters

Con le nostre più sincere scuse, le invio in allegato la maschera cerimoniale tribale del vostro Re insieme all'abito piumato. Purtroppo non siamo stati in grado di restituirvelo intatto a causa di alcune complicazioni che abbiamo avuto con il ladro. Sono sicuro che le macchie possano essere facilmente rimosse. Per favore mi faccia personalmente recapitare al mio ufficio il conto della lavanderia.

## **IL MEDIO ORIENTE**

Dalle città perdute degli albori della civiltà ai bazar di Istanbul, il Medio Oriente conserva molti misteri. Con una storia che si è accatastata nei secoli, l'area è oggi un focolaio di bizzarri eventi soprannaturali. Trovandosi tra Oriente e Occidente, questa zona è teatro di numerose attività destabilizzanti della guerra fredda, e questo può portare i membri dell'Agenzia a pestare i piedi alle altre spie.

## **ASIA**

L'Agenzia mantiene un ufficio a Hong Kong, e a buona ragione. La città è un centro molto importante per l'attività del soprannaturale. Nei vicoli della metropoli si richiamano e vincolano i fantasmi degli antenati, gli antichi ordini dei monaci combattono contro gli scagnozzi dei Signori dei Demoni, e le scuole rivali delle arti marziali più mistiche testano a vicenda il proprio coraggio. Nella storia più recente dell'Agenzia è diventata in qualche modo una punizione essere mandato in missione ad Honk Kong. Lo stress accumulabile per mantenere la copertura in questa mega aggregazione di elementi mistici è sufficiente a far crollare chiunque. L'attuale capo ufficio di Hong Kong è Donald Bane, un uomo noto per i suoi tick nervosi e per i costi dell'assistenza psichiatrica. Il suo assistente, il signor Phelps, ha una reputazione per aver tentato di rifilare agli agenti in visita le missioni locali...

## **SCENARI**

Parte del lavoro del Regista è quello di elaborare uno scenario in cui giocatori faranno muovere i propri personaggi. I contorni del soggetto saranno la cornice dentro cui voi e i vostri giocatori potrete costruire la storia durante il gioco. Dato che si tratta di un gioco abbastanza libero, che lascia molto spazio al giocatore, dovrebbe essere consentito di sviluppare la trama attraverso il gioco, invece di essere interamente progettata in anticipo. Tutto ciò che è davvero necessario è un concetto chiaro di ciò che sta succedendo, che si può sviluppare durante la partita. Come Regista, potrebbe risultare interessante attingere alle idee dei giocatori e fonderle con lo scenario. Anche se potrà risultare difficile rimanere in controllo della situazione, vi accorgete che il gioco ne guadagnerà.

Il modo più semplice per iniziare è quello di pensare a qualche bizzarro evento soprannaturale che minacci la nazione. Forse una società segreta di vampiri ha sequestrato degli uomini politici, o delle spie russe stanno animando degli zombie per rovesciare lo stato, o un gruppo di cultisti hanno rubato alcune armi nucleari e minacciano il paese per ottenere un riscatto. Quello che funziona bene in The Agency è una giustapposizione di idee, cose che inizialmente non sembrano avere niente in comune ma che quando si mettono insieme risultano molto divertenti. Gli scenari dovrebbero essere un mix di situazioni surreali, macabre, comiche e naturalmente piene di azione.

Nella sua forma più elementare, è necessario avere ben chiaro 1) ciò che conosce e l'Agenzia 2) cosa sta realmente accadendo, quindi lasciare che i giocatori inizino ad indagare. Se avete una carenza di idee, riguardatevi i vostri film preferiti degli anni sessanta e settanta del genere spy-story (alcuni sono indicati nella sezione Ispirazioni alla fine del manuale) e modificate i furfanti con delle creature soprannaturali.

### **PREPARAZIONE**

Il fatto che i personaggi siano tutti membri dell'Agenzia è già un buon pretesto per incominciare la storia. Si può incominciare riassumendo ai personaggi lo scopo della missione, spiegando su cosa devono indagare. È un semplice punto di partenza e non se ne dovrebbe abusare. Se riuscite a variare gli incipit delle vostre storie, queste risulteranno sempre interessanti. Un incontro particolare in un giorno di vita quotidiana, una

chiamata di un amico che non si vede da tempo, un parente scomparso, un misterioso castello scozzese lasciato in eredità: tutti questi esempi possono essere una buona alternativa alla classica chiamata alla missione, anche perché la storia coinvolgerà direttamente i protagonisti. Ai giocatori potrebbe fregare relativamente poco se il dottor Mandrake ha rapito una persona a caso, ma se questa fosse la fidanzata di uno di loro, le cose cambierebbero e il gruppo farebbe di tutto per salvarla. Queste situazioni posso sembrare dei cliché, ma è proprio giocando con questi luoghi comuni che ci si diverte!

In alternativa, scaraventate i personaggi nel mezzo della storia, piuttosto che all'inizio. Lasciate fuori per il momento la parte investigativa, e fate loro affrontare direttamente il problema. Questo può essere un buon modo per fare entrare subito nel gioco i personaggi. Un'altra opzione è quella di gettare i personaggi in una scena come se fosse la sezione introduttiva di un film o di una serie televisiva, in cui viene mostrata la fine dell'ultima avventura prima dell'inizio di quella successiva.

### TENERE IL PASSO

Molti scenari hanno la tendenza ad afflosciarsi a metà. È importante tenerlo a mente e non lasciare che i giocatori si perdano in noiosi dibattiti. È responsabilità del Regista mantenere le cose eccitanti, interessanti e divertenti. Un modo per affrontare questo problema è di elaborare una serie di eventi predefiniti per rilanciare la storia. Collegate questi eventi a ciascun personaggio. Se la storia incomincia a ristagnare, introducete una di queste diversioni. Lo scopo di questi eventi sarà quello di mantenere le cose in movimento o di guidare la storia verso un nuovo territorio.

Sapere quando tagliare una scena aiuterà a mantenere alto il ritmo. Il segreto qui è quello di non tralasciare i dettagli. Se durante una scena pensate che sia successo abbastanza, chiudetela e iniziatene subito una nuova prima questa finisca per annoiare i giocatori. Unite le due scene riassumendo velocemente gli eventi.

### SMUSSATE IL TUTTO

La risoluzione è la parte più importante dello scenario. Se il gioco non vale la candela, allora il finale lascerà i giocatori con l'amaro in bocca. Provate a rendere la risoluzione dello scenario più emozionante e interessante possibile. Il set in cui ambientare un finale farà la differenza.

Il tetto di un grattacielo, un vulcano attivo, una base segreta e tutti i grandi set suggestivi. L'altra cosa importante è la risoluzione delle questioni. Tenete in considerazione ciò che potreste pensare voi in qualità di spettatore. Sareste genuinamente preoccupati per i protagonisti, o vi annoiereste a vederli salvare nuovamente il mondo?

Il successo aiuta il climax della storia, ma ricordate sempre che un successo a prezzo di qualcosa rende il finale più struggente. Costringete i personaggi a scegliere tra due soluzioni difficili. Ricordate che i personaggi dovranno spesso cercare un equilibrio tra la loro vita normale e quella dentro l'agenzia, quindi fate loro decidere tra la loro vita privata e il dovere di agenti segreti.

### ELEMENTI PER UNA BUONA SCENEGGIATURA

Quando si progetta uno scenario, può essere d'aiuto prendere in considerazione quanto segue:

#### **Cosa piace fare i tuoi giocatori?**

Può sembrare ovvio, ma i vostri giocatori sono qui per divertirsi. Quindi pensate bene a quello che può piacerli. Alcuni giocatori amano la sfida investigativa, altri vogliono solo dare spettacolo con i loro personaggi, altri ancora preferiscono districarsi da situazioni sociali complesse. Conoscere ciò che i giocatori vogliono è il primo passo per dirigere con successo il gioco.

#### **Che tipi sono i personaggi?**

Sviluppate il vostro scenario in modo che funzioni per i personaggi che i giocatori hanno creato. Se i giocatori interpretano una squadra di maestri ninja che spaccano il culo, allora probabilmente si aspettano di tirare calci e testate a destra e a manca. A volte uno scenario a sorpresa può funzionare, ma i giocatori spesso si irritano se i loro personaggi si ritrovano sempre in situazioni inappropriate.

#### **Dov'è il conflitto?**

Tutte le storie partono da un conflitto. Chi sta cercando di fare che cosa, e perché, e chi sta cercando di fermarli, e perché? Ogni grande conflitto rischia di averne una dozzina di altri, annidati all'interno di esso. I conflitti diventano molto più difficili da risolvere se si assegna a ciascuna parte un vantaggio sull'altra. Pensate alle connessioni che gli antagonisti potrebbero usare ed abusare.

### **È una trama giusta per l'ambientazione?**

L'Agenzia è un posto per eroi sfacciati e stravaganti pezzi da novanta. Non è un gioco per personaggi introversi o trame introspettive. Tenete bene a mente questo quando scrivete lo scenario e date consigli ai giocatori sui loro personaggi.

### **Come faranno i personaggi ad influenzare gli eventi?**

Questa è un punto molto importante. Se i personaggi non possono influenzare il corso della storia, allora, francamente, non c'è motivo di iniziare a giocare. Siate pronti a lasciare che i giocatori prendano una direzione completamente diversa da quella che vi aspettavate. Imparate ad improvvisare. Il sistema è abbastanza semplice da poter creare nuovi incontri con il minimo sforzo.

### **È lo scenario abbastanza flessibile da permettere ai giocatori di modificare gli eventi attraverso l'uso dei Vantaggi e del Karma?**

Vantaggi e Karma possono sortire effetti drammatici sulle trame da voi preparate. Qui la flessibilità è la chiave, come lo è sapere quali poteri dei personaggi i tuoi giocatori potranno far valere. Pensate a come i giocatori potrebbero reagire.

### **Ci sono opportunità per i Difetti dei personaggi di entrare in gioco?**

I Difetti sono lì per aiutare i personaggi a guadagnare Karma Positivo, in modo che il loro Vantaggi possano entrare in gioco più tardi. Aiutano inoltre il Regista a creare delle scene tipiche da film. Se un personaggio è lussuoso, allora si lascerà sicuramente sedurre dalla figlia della regina dei vampiri. In altri giochi eventi del genere sono sempre e solo svantaggiosi, invece in The Agency, ogni volta che accadono, i personaggi vengono premiati.

### **Ogni personaggio sarà in grado di dare qualcosa alla storia?**

I giocatori si divertono quando sono coinvolti. Assicuratevi che ogni personaggio possa ad un certo punto avere i riflettori puntati addosso. Ognuno ha un'abilità a livello Eccellente, quindi assicuratevi che tutti abbiano la possibilità di usarla. Per alcune competenze non sarà facile, ma è sempre possibile introdurre situazioni da commedia. "Vuoi dire che dobbiamo fischiare un motivo di Mozart per riuscire ad aprire quello scrigno incantato? Benissimo, sono un ottimo musicista."

### **Verranno affrontati i cattivi?**

A tutti piace un cattivo ben disegnato. Prestare particolare attenzione a chi è l'antagonista della vostra storia e cosa lo rende interessante. Dategli una ragione ben precisa per il male che sta facendo e caratterizzatelo con dei

manierismi distintivi. Cercate di trovargli una particolarità che solo lui abbia. Mangia solo i migliori tartufi? È un vampiro dello Yorkshire con un debole per il sanguinaccio? È uno zombie colto le cui membra cadono mentre parla?

### **È divertente?**

Se non riuscite a trovare uno scenario divertente, è molto probabile che neanche i vostri giocatori riusciranno a farlo.

Se riuscite a rispondere a tutte queste domande in modo positivo, vuol dire che il vostro gruppo è sulla strada verso una divertente esperienza di gioco di ruolo.

## BRAIN-STORMING

Fare un po' di brain-storming vi potrà aiutare a capire come fondere tra di loro i diversi elementi di uno scenario. Iniziate a scrivere tutto quello che pensate possa essere davvero fico in uno scenario di gioco: i nomi, le creature soprannaturali, i luoghi, i protagonisti, i set, ecc. Iniziate a collegare questi elementi con delle linee, e unitele a delle frasi che possano definire al meglio il tipo di connessione. Tipiche frasi per i legami tra personaggi sono: “ha paura di”, “odia profondamente”, “deve qualcosa a”, “ama alla pazzia” e così via. Collegate i personaggi ai luoghi e agli eventi con frasi tipo: “conosce bene” “è responsabile di” ecc. Tenete bene a mente il conflitto dello scenario e come questo abbia a che fare con tutti i singoli elementi e le loro connessioni. Se alcuni di questi elementi vi sembrano irrilevanti, toglieteli e aggiungete qualcos'altro. Ripetere l'operazione fino a che non siete soddisfatti.

## SPUNTI PER GLI SCENARI DI GIOCO

### L'ORRORE DI HEX NORTON

**Introduzione:** I personaggi stanno trascorrendo una vacanza al centro benessere di Hex Norton, ma nel vicino villaggio succedono cose strane. Gli abitanti sembrano molto irrequieti...

**Cosa succede:** La società segreta F.E.S.T.A. ha fondato una base segreta nel villaggio e sta tentando di richiamare un Eldritch, un orrore non di questo mondo.

**Probabili eventi:** Incontri con gente del luogo che pare sospetta ma che in realtà è semplicemente ammattita. Agenti del F.E.S.T.A. che causano problemi nel pub locale con conseguente rissa da bar. Agenti del F.E.S.T.A. che irrompono in un negozio di curiosità locali e rubano qualche antico soprammobile misterioso. Una creatura spaventosa di origine soprannaturale insegue attraverso i campi gli agricoltori dello Yorkshire. I personaggi e gli abitanti del villaggio si rintanano nella locanda mentre i tentacoli della creatura penetrano dalle finestre e da sotto la porta.

### TU VIVRAI PER SEMPRE

**Introduzione:** Un numero allarmante di agenti dell'MI5 sono scomparsi, strappati alle loro missioni da un qualcosa di misterioso.

**Cosa sta succedendo:** Jacob Swain, un agente canaglia diventato vampiro, sta mettendo su la sua organizzazione segreta. Egli offre ai suoi ex commilitoni la scelta di unirsi a lui come vampiri, oppure morire.

**Probabili eventi:** I giocatori preparano una trappola per spiare gli agenti ancora umani (con possibile situazione di ilarità nel caso gli agenti dell'MI5 li scambiassero per russi). Uno dei personaggi viene avvicinato da Swain come possibile recluta da convertire. Swain manda i suoi sicari vampiro a rendere le cose difficili per i personaggi.

### NEL PROFONDO

**Introduzione:** Un membro del parlamento è stato trovato morto sulla spiaggia, ma era stato visto a un centinaio di miglia di distanza, poco prima della sua morte.

**Cosa sta succedendo:** Un branco di Demoni Pesci si è infiltrato nel governo sostituendo i parlamentari con dei dopponi.

**Probabili eventi:** Interrogazione dei testimoni. Incontro con i viscidati membri del parlamento. Un testimone o un personaggio viene attaccato da uno di questi mostri marini fuoriusciti dalle fogne. L'inseguimento del Demone Pesce attraverso le fogne fino alla base segreta. Attacco alla tana sotterranea degli orrori marini.

## L'AVVENTURA COME UNA SERIE TV

È possibile costruire attorno a un gruppo di personaggi una serie di avventure collegate tra loro, proprio come in una serie TV. È una buona occasione per sviluppare le personalità dei personaggi e i loro rapporti, per seminare misteri da rivelare in un secondo tempo, e per far sì che scherzi e battute diventino all'ordine del giorno.

The Agency non ha regole dettagliate per l'avanzamento del personaggio. Semplicemente non è quel tipo di gioco. Se si giocano delle avventure in cui i personaggi passano da scenario a scenario, il Karma dovrebbe essere riportato a zero dopo ogni sessione di gioco. Se il gruppo ha fatto qualcosa di davvero spettacolare nell'ultima sessione, è possibile fare iniziare quella nuova con un punto di Karma Positivo per ogni personaggio.

È probabile che i giocatori acquisiscano artefatti mistici, sontuose ricchezze o libri di incantesimi e vogliano tenermeli. Permetteteglielo! Potrebbero rivelarsi ottimi spunti per le nuove avventure. Tutte queste acquisizioni avranno un prezzo da pagare, e il prezzo sarà un difetto che equilibrerà il bonus concesso, a scelta del giocatore. Questo potrebbe non sembrare giusto, ma rende le cose interessanti (ed è questo quello che vogliamo!) e giustificare il difetto può rendere a sua volta interessante lo sviluppo del personaggio.

*L'agente Jones recupera il libro degli incantesimi utilizzato da uno stregone del F.E.S.T.A. Sperimenta un po' con il libro e arriva a una conoscenza rudimentale di alcuni incantesimi. Purtroppo questo suo nuovo potere lo rende tremendamente inquieto, ed egli diventa sempre più insopportabile con le persone. Ha maturato il difetto "egoismo".*

## I CATTIVI

Parte del lavoro del Regista è quello di creare e controllare i nemici. Dato che i personaggi andranno ad interagire con loro, alcuni tratti simili a quelli utilizzati per costruire la scheda del PG risulteranno utili. Al fine di rendere il lavoro più facile, i cattivi potranno essere approssimativamente suddivisi in tre categorie: gli sgherri, i tirapiedi e i boss.

**GLI SGHERRI**

Gli sgherri hanno solo 6 graffi o meno come punteggio di danno. Non avrete bisogno di perdervi in troppi dettagli sulle capacità di questi cattivi, dato che non sono davvero importanti per la storia. Sono le comparse senza volto messe lì per ostacolare un po' i personaggi; i ragazzi in tuta a guardia di una base segreta sulla montagna, oppure dei teppisti di strada mandati a rallentare i personaggi quando questi si avvicinano troppo al rifugio del boss.

DESCRIZIONE: L'uomo con la tuta rossa

PERSONALITÀ: Velleitario

COMPETENZE: Scarso a Combattere (1), Buono a Scappare (4), Buono a Parlare per salvarsi la vita (4)

FRASE: "Non ti dirò nulla, lasciami andare!"

**I TIRAPIEDI**

I tirapiedi sono i bracci destri dei boss. Sono secondi in comando oppure "cattivi minori". Quando li costruite includete le abilità di base (2 buone e 1 scarsa) e livelli di ferita uguali a quelli dei personaggi. Provate a dare loro un po' di personalità, e forse anche qualche vantaggio e difetto. I tirapiedi sono quelli che comandano gli scagnozzi e che si danno solitamente alla fuga quando il gioco si fa troppo difficile per loro.

ESEMPIO TIRAPIEDI: Oscar Hemmington, settario di classe superiore.

DESCRIZIONE: Ben vestito.

PERSONALITÀ: Garbato, sofisticato ma totalmente matto.

ABILITÀ: Socializzare buono (4), Scherma buona (4), Intimidazione scarso (1).

VANTAGGIO: Ricco.

DIFETTO: Malizioso.

CITAZIONE: "Hai interferito con le persone

sbagliate. Papi si arrabbierà, ci vorrà del tempo per lavare via quelle macchie."

### I BOSS

La descrizione dei Boss dovrebbe essere il più approfondita possibile, essendo loro gli artefici del male attorno al quale si disegna lo scenario. Essi devono avere abilità, ferite, vantaggi e difetti pari a quelli di un personaggio in gioco. Considerate le loro motivazioni, dato che questi antagonisti risultano sempre più interessanti se hanno delle ragioni ben precise che li smuovono. I Boss avranno spesso più di un vantaggio e di un difetto.

ESEMPIO BOSS: Fletcher Kingpin

DESCRIZIONE: Un po' sovrappeso, calvo, indossa un completo bianco poco azzeccato, si arrotola di continuo le sigarette. In tema di occultismo, Fletcher è il perno del mondo sotterraneo di Londra. Ogni oggetto bizzarro è probabile che sia passato tra le sue mani. Grazie ai suoi eccellenti avvocati e al modo in cui riesce sempre a divincolarsi dalle situazioni più difficili, l'Agenzia non è mai riuscita a trovare una prova su di lui.

PERSONALITÀ: Viscido, deciso, premuroso, vendicativo.

ABILITÀ: Armi da fuoco buono (5), Conoscenza dell'occulto buona (5), Eccellente in Fare Affari (6), Scarso in atletica (2)

VANTAGGI: Contatti, Ricchezza.

DIFETTI: Tirapiedi incompetenti, Facilmente distratto.

### CATTIVI E KARMA

Anche i cattivi subiscono l'effetto del Karma e possono utilizzare il proprio Karma Positivo per far valere i loro vantaggi.

Inoltre, se un giocatore ha un personaggio con del Karma Negativo, il

Regista potrà toglierlo per dare al cattivo un punto di Karma Positivo. Questo guadagno di Karma consentirà al cattivo di utilizzare il proprio vantaggio.

I cattivi hanno anche dei difetti e i giocatori possono richiamarli in qualsiasi momento. In questo modo il cattivo guadagnerà un punto di Karma Positivo da utilizzare in seguito, e nel frattempo i giocatori potranno approfittare di questo difetto. Spesso vale la pena lasciare decidere ai giocatori il tipo di difetto del cattivo di turno. Potranno così avvalersene nel momento più opportuno.

Date a tutti cattivi uno o due punti in più di Karma, in modo che abbiano la possibilità di utilizzarli prima che siano sopraffatti e massacrati dai personaggi.

### VANTAGGI DEI CATTIVI

I cattivi hanno accesso alla maggior parte dei vantaggi dei personaggi in gioco, e in più possono avvalersi dei seguenti:

**Aura di Importanza** - Usa questo vantaggio per costringere le persone a parlare con il cattivo invece di attaccarlo.

**Rispettato Gentiluomo** - Per qualche motivo la gente crede il cattivo sia innocente. Usa questo vantaggio per far sì che la gente normale ignori la sua colpevolezza anche quando è colto in flagrante.

**Scappatoia** - Il furfante in questione ha pianificato la sua vita fin nei minimi dettagli, Dentro la sua base può così sfuggire da quasi tutte le situazioni.

### DIFETTI DEI CATTIVI

**Misericordioso** - Il cattivo sceglierà di essere misericordioso “solo per questa volta”, e pur avendo l'occasione di uccidere i personaggi, deciderà di risparmiarli.

**Malizioso** – I piani del cattivo riguardo ai personaggi avranno una componente maliziosa, anche se questa potrebbe non giovargli.

**Sgherri Incompetenti** - Questo difetto può essere sfruttato per

trasformare i seguaci del cattivo di turno in una mandria di incompetenti. Gli sgherri potrebbero non riuscire a legare perbene i personaggi, lasciare la porta aperta della base segreta, e così via.

**Facilmente Distratto** - Il cattivo verrà distratto da qualche problema minore, invece di concentrarsi sulla minaccia dei personaggi.

**Duellante** - Il cattivo chiamerà a combattere in un duello un suo campione invece di eliminare facilmente il gruppo con i suoi scagnozzi.

## NEMICI SOPRANNATURALI

Gli agenti, nel corso delle loro avventure, potranno incontrare degli esseri soprannaturali. Ecco alcuni esempi di come questi antagonisti possono essere giocati.

### VAMPIRI

I vampiri avranno le stesse caselle di danno degli umani ma subiranno solo la metà dei danni da tutti gli attacchi meno quelli portati con: fuoco, aglio, luce solare e croci. Un paletto nel cuore trasformerà il vampiro in un cadavere (della sua età effettiva), ma il combattimento richiederà una spesa di Karma. Questo rimane così fino a che il paletto non viene rimosso. I vampiri hanno strani poteri che influenzano la mente e sono soliti vestire i panni dei boss: Burattinai con le Zanne.

I poteri mentali dovrebbero essere tirati come un'abilità buona oppure ottima (a seconda dell'età del vampiro). In genere, essi possono essere usati per costringere gli altri ad obbedire alla sua volontà. Altri vampiri possono avere la capacità di trasformarsi in animali o in nebbia, e forse anche volare. I vampiri possono affrontare le persone in combattimento per poter succhiare loro il sangue (un punto di Karma viene speso per bere). Per ogni punto danni causato in questo modo, possono guarire un graffio. I vampiri hanno anche il vantaggio “forza soprannaturale”, che permette loro di fare 8 danni prendendo un punto di Karma Negativo.

### VAMPIRO INESPERTO

DESCRIZIONE: Alto, magro, vestito all'ultima moda, avvolto da un alone di mistero.

## **THE AGENCY**

PERSONALITÀ: Un prepotente e colto megalomane.

ABILITÀ: Controllo Mentale (buono), Combattimento (buono), Persuasione (buona).

VANTAGGI: Sostentamento del Sangue, Forza Soprannaturale, Gentiluomo ben rispettato.

DIFETTI: Duellante, Allergico al Sole, Problema coi Paletti.

### **VAMPIRO ESPERTO**

DESCRIZIONE: Alto, magro, vestito con abiti di mode passate, avvolto da un alone di mistero ed eccentricità.

PERSONALITÀ: Un prepotente e colto megalomane.

ABILITÀ: Controllo Mentale (ottimo), Combattere (buono), Persuasione (eccellente), Tecnologia (scarso), Abilità in Affari (scarsa).

BONUS: Sostentamento del Sangue, Forza Soprannaturale, Gentiluomo ben rispettato Ricchezza.

DIFETTI: Duellante, Allergico al Sole, Problema coi Paletti, Sgherri Incompetenti.

## **ZOMBI**

Gli zombi hanno il doppio dei normali graffi di un umano (10) e non prendono penalità con le ferite, anche se parti dei loro corpi cadranno per terra. Essendo molto lenti e muovendosi strascicando le loro membra, hanno un -2 automatico in Allerta (sì, possono essere automaticamente storditi). Essi devono avere una o due abilità (solo fisiche, ovviamente). Quello che succede ad un personaggio che viene morso da uno zombi è lasciato alla fantasia del Regista.

### **ZOMBI TIPICO**

DESCRIZIONE: In decomposizione.

PERSONALITÀ: Cadaverica.

ABILITÀ: Combattimento (buono), Scovare succulenti cervelli (buono).

VANTAGGI: Nessuno

DIFETTI: Barcollante

## **LUPI MANNARI**

I lupi mannari hanno gli stessi punteggi di danno degli umani. Possono spendere Karma e trasformarsi in uomo-lupo, forma in cui prendono solo la metà dei danni fuori che dalle armi d'argento e da quelle incantate. In forma umana, essi hanno le normali abilità di un personaggio. Quando sono trasformati invece guadagnano un +2 a qualsiasi abilità fisica e un -1 a tutte le abilità mentali e sociali. Tutti i lupi mannari soffrono del difetto; Facilmente Irritabile.

### **TIPICO LUPO MANNARO**

DESCRIZIONE: Forma umanoide piena di peli, artigli e denti aguzzi.

PERSONALITÀ: Rabbiosa

ABILITÀ: Combattimento (eccellente), Trovare e Seguire Tracce (buono), Abilità Umana Adeguata (buona).

BONUS: Trasformarsi in Uomo-Lupo.

DIFETTI: Facilmente Irritabile.

## **MUMMIE**

Le mummie prendono la metà dei danni da qualsiasi cosa a parte il fuoco e gli oggetti mistici. Conoscono misteriosi incantesimi egiziani con i quali cambiano repentinamente il tempo, controllano la mente degli umani e richiamano orde di scarabei mangiatori di uomini. In genere per lanciare questi incantesimi utilizzano degli ingredienti bizzarri (come ad esempio una lingua mummificata di coccodrillo). Gli incantesimi richiedono la spesa di un punto Karma.

### MUMMIA

DESCRIZIONE: Un figura avvolta nelle vesti di sepoltura, con in mano una croce Ankh e uno scettro.

PERSONALITÀ: Arrabbiata, assonnata, triste per la mancanza della perduta moglie.

ABILITÀ: Lanciare (ottimo), Controllo Mentale (buono)

VANTAGGI: Incantesimi Egiziani.

DIFETTI: Paura del Fuoco.

### STREGONI

Gli stregoni dovrebbero essere dotati di uno svariato numero di bizzarri dispositivi ed oggetti magici, così come di incantesimi. La preparazione di questi incantesimi richiede una grande quantità di tempo e strani e misteriosi ingredienti. L'utilizzo degli oggetti magici e degli incantesimi senza preparazione impone loro di assumere un punto di Karma Negativo. Gli stregoni hanno spesso come alleati una varietà di creature soprannaturali, oltre che a dei piccoli servitori gobbi. Utilizzate gli esempi dei cattivi per scegliere le loro abilità.

### FANTASMI

I fantasmi non hanno corpo fisico e per fare qualcosa devono possedere il corpo di un uomo. Questo richiede un tiro difficile utilizzando la loro abilità Possedere. I personaggi con il vantaggio Misticismo sono in grado di rilevare questi spiriti e, facendo valere questa abilità, tentare di esorcizzarli. Per far manifestare un fantasma è necessario spendere un punto di Karma. Hanno qualità equivalenti a quando erano in vita, con un livello simile a quello di uno scagnozzo o di un tirapiedi.

### GLI ORRORI DI ELDRICHT

Gli orrori Eldritch sono creature della mitologia di Lovecraft provenienti da oltre i confini dell'universo. Quando si manifestano provocano veri e propri macelli. Hanno corpi ingombranti, gonfi pieni di tentacoli. Quando

## THE AGENCY

combattono avranno un bonus ai dadi a causa delle loro dimensioni, e potranno sopportare un numero maggiore di graffi per ferita (15 o giù di lì). Gli Orrori di Eldritch hanno i loro piani, incomprensibili per un mortale, anche se spesso sembrano essere motivati dalla fame.

### COSE DALLO SPAZIO INFINITO

DESCRIZIONE: Massa informe piena di tentacoli.

PERSONALITÀ: Sconosciuta, ma di sicuro bavosa.

ABILITÀ: Attacco con Tentacoli (eccellente), Distruggere Cose (buono), Terrorizzare le Persone (buono).

VANTAGGI: Fare ammattire temporaneamente la gente.

DIFETTO: Impossibile passare in spazi ristretti.

## MEMBRI IMPORTANTI DELL'AGENZIA

**Colonnello Masters Sebastian** - Soprannominato "Zio M", Sebastian è l'attuale capo dell'agenzia. Venne trasferito dal MI5 quando l'agenzia fu formalmente istituita. È un signore paffuto con dei grandi baffi la cui tonicità è andata a farsi benedire il giorno in cui si è trovato a ripiegare un lavoro d'ufficio. Sua figlia lavora come giornalista a Londra e, con grande disappunto del padre, riesce sempre a mettersi nei guai.

**Professoressa Nina Spencer** - Attuale capo della divisione di ricerca dell'Agenzia, si occupa di dare delle spiegazioni scientifiche alle creature soprannaturali e rifornisce gli agenti con armi sperimentali ed altre attrezzature. Nina è un individuo ispirato, e farebbe qualsiasi cosa pur di acquisire nuove conoscenze. Ogni tanto prende dei rischi inutili per scoprire qualcosa. È una donna sottile che indossa il tipico camice da laboratorio.

**Doctor Stibbons** - Un accademico specializzato in lingue antiche ed esoterismo. All'interno dell'agenzia Stibbons è l'esperto di storia del soprannaturale. Stibbons è noto per i suoi tentativi di sembrare "fico", nonostante la sua età, una cosa che diverte molti i giovani agenti. Ha una predilezione per le cravatte Kipper.

## **I RICERCATI DALL'AGENZIA**

**Victor Levenstein** - Ex diplomatico rumeno. L'Agenzia inizialmente lo ha sorpreso ad importare vampiri nel paese. Egli si è difeso dicendo di essere un collaboratore inviato all'Agenzia dai suoi superiori. Solo in un secondo tempo si è scoperto che Victor era in realtà uno stregone che utilizzava l'ipnosi per controllare gli altri membri del personale diplomatico. Fuggì e si nascose nel villaggio di Little Dorking, prendendo dimora in un antico maniero di un lord inglese, e tentando poi di richiamare lo spirito di un potente signore della guerra. Fortunatamente l'agenzia riuscì ad ostacolarlo, ma è riuscito ancora una volta a fuggire ed è attualmente latitante. Levenstein è spesso accompagnato da un gruppo di folletti e spiritelli che agiscono in qualità di suoi servitori.

DESCRIZIONE: Magro, pallido, con la barbetta a punta.

PERSONALITÀ: Affascinante... come una faina.

ABILITÀ: Persuasione (ottima), Occulto (buono), Schivare (buono), Atletica (scarso).

VANTAGGI: Ipnosi (Abilità Mistica), Aura di Importanza

DIFETTI: Malizioso, Sgherri Incompetenti.

**Baron Von Blutstrom** - Il più giovane dei rampolli di un'antica linea germanica di vampiri, il barone vanta una serie di alias. Recentemente era conosciuto come la star del rock & roll Jim Bluud. Si è adattato molto bene al mondo moderno. Si ciba di groupies e dei ragazzi che lo idolatrano. Ha un perverso senso dell'umorismo, e adora progettare scherzi stravaganti. La sua ultima uscita è stata quella di ricoprire di sangue ed interiora di maiale il Primo Ministro e la Regina al loro ingresso in parlamento. L'agenzia lo considera un pericoloso ed imprevedibile avversario. I suoi gusti in fatto di moda sono piuttosto dubbi.

DESCRIZIONE: Alto, magro, vestito di un mix di indumenti antichi e moderni. Ultimamente è stato visto indossare una cravatta paisley con un giubbotto da motociclista.

PERSONALITÀ: Matto, con un senso dell'umorismo

omicida.

ABILITÀ:           Controllo           Mentale           (ottimo),  
Combattimento (buono),   Persuasione (eccellente),  
Tecnologia (scarso).

VANTAGGI:       Sostentamento   del   Sangue,   Forza  
Soprannaturale, Magnetismo.

DIFETTI: Allergia solare, problema coi paletti,  
malizioso.

**I Confratelli di Mé** – Congrega segreta di maghi ed affiliati, i confratelli sono considerati una delle più gravi minacce per l'Agenzia. È una società segreta di vecchia scuola, e si sa molto poco dei loro piani. Sono noti per il loro utilizzo di poteri magici e di servitori non morti. L'agenzia è venuta per la prima volta in contatto con loro quando alcuni membri furono scoperti da Scotland Yard ad insabbiare strani omicidi. Ulteriori indagini rivelarono che un enorme numero di zombi si nascondeva in una diramazione segreta delle fogne di Londra. Una Task-Force dell'Agenzia è riuscita ad intervenire in tempo e a sedare la minaccia, ma la maggioranza dei confratelli è riuscita a fuggire o si è suicidata usando misteriosi incantesimi.

**F.E.S.T.A.** - Sta per "Fiendishly Evil Supernatural Terrorist Agency", ovvero La Diabolica e Malvagia Agenzia Terroristica del Soprannaturale (o almeno questo è quello che dicono i membri dell'Agenzia). Si tratta di un gruppo affiatato di cultisti, creature soprannaturali, criminali e stregoni. Non è una sorpresa che il loro scopo sia quello di governare il mondo, e per ragioni note solo a loro, hanno deciso di iniziare con la Gran Bretagna. L'Agenzia ha sventato una serie di trame che coinvolgono il F.E.S.T.A., che spesso tenta di ricattare i politici ed accedere ad oscure conoscenze occulte.

**MEMO**

A: Tutti gli agenti

Da: Col. Masters

Tutti gli agenti devono sapere che il mese scorso le attività criminali e soprannaturali del F.E.S.T.A. sono aumentate del 250%. Hanno coordinato un numero imprecisato di attività in tre continenti. Tutte le informazioni in nostro possesso dicono che stiano progettando qualcosa di grosso. Tutti gli agenti stiano allerta. Inoltre, qualsiasi agente che possa spiegare un

improvviso interesse del F.E.S.T.A. per i nani da giardino e gli orologi a cucù riceverà una promozione.

### ALTRI SCENARI DI GIOCO

The Agency è stato progettato per essere giocato in uno scenario soprannaturale, ma nessuno vi vieta di utilizzarlo per una spy-story classica. Semplicemente togliete gli elementi soprannaturali.

Non c'è motivo neanche perché non lo si possa cronologicamente spostare negli anni '70, anche se in questo modo si avrà probabilmente un'ambientazione più pesante o più ironica.

Allo stesso modo, non c'è motivo per cui debba essere giocato nel Regno Unito. Come accennato, l'America ha l'Unità X, e nel blocco orientale c'è la Direktorate Spezial (può essere interessante venire inseguiti da una mandria di zombi per la steppa siberiana!)

Possono essere utilizzati anche altri periodi storici, purché abbiano lo stesso stile di azione. Volete giocare un gruppo di spericolati membri dei servizi segreti elisabettiani, per combattere un misterioso mago spagnolo con la sua nave fantasma? Queste regole possono essere adattate anche per uno scenario simile. Se alla base della storia ci sono azioni improbabili e divertenti capovolgimenti di fronte, allora non ci dovrebbero essere problemi.

### DOVE PRENDERE L'ISPIRAZIONE?

L'Agenzia si ispira ai film e alle serie TV degli anni '60 e '70 sugli agenti segreti come: The Avengers (Agente Speciale), il Santo, Il Prigioniero, James Bond, Attenti a quei due, Il Mio Amico Fantasma e Organizzazione U.N.C.L.E.. Una veloce ricerca sul web vi aiuterà a trovare molte informazioni su questi titoli, la maggior parte dei quali sono disponibili in DVD. Una deliziosa parodia è sicuramente Austin Powers, che vale almeno uno sguardo. Per gli elementi horror, si consiglia di dare un'occhiata al catalogo Hammer.

## **RINGRAZIAMENTI**

L'Agenzia è il prodotto di diversi anni di osservazioni e test di svariate persone provenienti da tutto il mondo. Grazie a tutti coloro che hanno scaricato l'edizione playtest e hanno fornito commenti. Un ringraziamento speciale a tutte le persone di Forge ([www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com)), RPG.NET, e a tutti quelli che hanno inviato email e commenti sulla versione precedente. Grazie anche a Frances, per aver incoraggiato le mie abitudini di gioco.



## **CREDITI**

The Agency, un gioco di ruolo  
di Matt Machell  
<http://realms.co.uk/>

Traduzione di GM Willo  
per [www.willoworld.net](http://www.willoworld.net)

La traduzione si avvale della licenza  
Creative Commons 2.5 Share-Alike.

# THE AGENCY

Nome:

Giocatore:

Profilo:

Abilità:

- Karma
- 4
  - 3
  - 2
  - 1
  - 0
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4

Allerta

- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0 -1d

Vantaggi:

Difetti:

Graffi:

Ferite:  -1d

-2d

K.O.

Note: