



IL GIOCO

3 Minuti alla Mezzanotte è un gioco di ruolo Forged in the Dark che racconta la storia di una squadra di spie sotto copertura, impegnate a portare avanti la loro missione clandestina: sconvolgere gli equilibri del potere. Dovranno dimostrarsi più furbi del nemico e gestire una fragile rete di informatori poco affidabili, inganni perversi e menzogne letali.

Si gioca per scoprire se gli agenti sapranno sopravvivere al losco gioco dello spionaggio. Forse il mondo non lo saprà mai, ma l'impatto delle loro azioni plasmerà il panorama politico, fino a dettare le sorti stesse del conflitto. Le vostre spie useranno la loro influenza per prevenire un disastro globale e creare un futuro migliore? Getteranno nel caos il Blocco nemico, cementando un'egemonia duratura? O condanneranno il mondo a un futuro di guerra e distruzione nucleare?

L'AMBIENTAZIONE

In un presente alternativo, la Guerra Fredda tra la NATO e l'Unione Sovietica non si è mai fermata. Da più di settant'anni il mondo è trincerato dietro a barriere ideologiche, paralizzato dalla sfiducia e dal terrore dell'annientamento reciproco. Con il passare dei decenni, i libri di storia si sono riempiti di guerre per procura, rivoluzioni represses ed elezioni pilotate.

La Guerra Fredda non si combatte sul campo di battaglia, bensì a colpi di spionaggio, lontano dagli occhi del mondo. Le operazioni segrete sono viste come proiettili d'argento, come l'unica soluzione possibile: le alternative sono la guerra nucleare o l'impotenza diplomatica. Così le spie sono diventate il fulcro della grande macchina della guerra, fatta di intrighi e congiure organizzati da agenzie in continua lotta per il potere.

COME FUNZIONA

In **3 Minuti alla Mezzanotte**, uno dei giocatori veste i panni del direttore, mentre gli altri interpretano i protagonisti del gioco, membri di una squadra di spie.

Direttore e giocatori lavorano tutti insieme per costruire la storia.

Per prima cosa il gruppo crea la propria versione di un presente alternativo e dà vita ai personaggi che lo abitano grazie a un breve questionario a cui rispondere tutti insieme. Così i giocatori immaginano un mondo dove la Guerra Fredda non è mai finita, scoprono perché e riflettono su quanto il conflitto abbia cambiato la vita di tutti i giorni.

Prima di cominciare a giocare, il gruppo decide di comune accordo il tono e lo stile della partita: tutto è possibile, dall'azione cinematografica di Ethan Hunt e James Bond al realismo spietato di George Smiley.

COMINCIARE A GIOCARE

Di comune accordo, il gruppo sceglie un'emergenza che richieda l'intervento di un'agenzia di spionaggio: la prima crisi, tanto grande da minacciare i fragili equilibri del potere.

Per rispondere a questa emergenza, tutti i giocatori escluso il direttore creano il proprio protagonista, scegliendo le sue specialità e riempiendo la sua vita di dettagli interessanti. In questo modo si compone la squadra.

Il direttore assegna ai protagonisti una serie di missioni legate alla crisi. I giocatori giocano per scoprire come andrà a finire la storia, quindi condividono tutti la responsabilità del risultato. Ogni volta che sorge un dubbio su come mandare avanti la narrazione, decidono i tiri di dado.

Una volta conclusa una missione, il gruppo scopre qualcosa sulle vite dei protagonisti, sui loro bisogni e sui loro problemi tramite una fase di interludio, in preparazione alla prossima missione.

L'esito di ogni missione è incerto. Se le spie avranno successo, la bilancia del potere comincerà a pendere dalla loro parte e il loro Blocco si avvicinerà al trionfo nella Guerra Fredda. In caso contrario, sarà il nemico a prevalere.

In ogni caso, il mondo scivolerà inevitabilmente verso il terrore e l'ostilità. Quando l'orologio dell'apocalisse batterà la mezzanotte, i due Blocchi arriveranno allo scontro. Forse annichiliranno l'umanità in pochi minuti. Forse qualcuno si arrenderà, lasciando all'altro il dominio incontestato nel nuovo ordine mondiale.

La direzione che prenderà la marcia inesorabile della storia dipende solo dalle azioni dei protagonisti... E da un po' di fortuna

PRINCIPI E STRUTTURA



PRINCIPI DEL DIRETTORE

Ecco la tua missione, se scegli di accettarla:

- * Rifletti il mondo reale nello specchio distorto della lunga Guerra Fredda
- * Riempi le strade di paranoia, propaganda e conflitto
- * Riempi le vite dei protagonisti di tensione, pathos e complicazioni
- * Intrappola gli agenti in una ragnatela di intrighi
- * Gioca per scoprire come andrà avanti la storia.

DIRETTIVE DEL DIRETTORE

- * Fai tante domande e usa le risposte per scrivere la vostra storia alternativa
- * Apri e chiudi con la narrazione
- * Abbraccia le scelte difficili
- * Rivolgiti ai protagonisti
- * Rivolgiti ai giocatori
- * Tieni i protagonisti sulle spine
- * Dai ai protagonisti e ai giocatori quello che si meritano
- * Pensa in termini di crisi e conflitti.

PRINCIPI DEI GIOCATORI

Nel corso della partita affidatevi a questi principi:

- * Date agli agenti una ragione di vita o di morte
- * Raccontate una storia coinvolgente
- * Condividete i segreti con gli altri giocatori
- * Accogliete il pericolo a braccia aperte
- * Non pensateci troppo.

REGOLE D'INGAGGIO

Rivelate sempre...

- * Quello che impongono i principi
- * Quello che impone la crisi
- * Quello che impone l'onestà
- * Quello che impongono le regole.

Per assicurarvi che tutti al tavolo siano a proprio agio...

- * Siate responsabili verso voi stessi, verso i compagni di gioco e verso la storia che racconterete insieme
- * Prima di giocare, parlate di quello che volete o non volete vedere nella partita
- * Ricordatevi che a volte è meglio tagliare alla scena successiva.
- * Date un'occhiata agli strumenti di sicurezza disponibili online, per esempio la X-Card.

PER COMINCIARE

Per cominciare una partita al volo, seguite i primi due passaggi della creazione della squadra e poi create i protagonisti. Poi inventate un incidente e un punto caldo per la vostra prima crisi, decidete una missione ed entrate in azione.

Se preferite, potete anche completare la creazione della squadra e della crisi prima di cominciare a giocare, oltre a rispondere al questionario storia e leggi del mondo. Altrimenti, finite di creare la squadra dopo la prima missione e rispondete alle domande del questionario man mano che la storia le tocca.

STRUTTURA DELLA PARTITA

Crisi

Le crisi sono il motore narrativo della partita. Ciascuna rappresenta un singolo arco narrativo e un evento cruciale nella storia del mondo di gioco, oltre a stabilire perché è necessario intervenire, quali sono gli attori coinvolti e dove si svolge l'azione. Le crisi sono collegate all'orologio dell'apocalisse che descrive lo stato attuale e il livello di tensione nel mondo di gioco.

Durante la crisi si alternano più fasi:

Gioco libero: Di norma, la partita si svolge come gioco libero: i protagonisti si muovono nel mondo di gioco e parlano tra di loro o con gli altri personaggi, tirando i dadi quando affrontano situazioni rischiose o dall'esito incerto.

Ingaggio: La squadra si riunisce per un briefing con il proprio ufficiale superiore, sceglie un bersaglio e un obiettivo per la prossima missione, poi decide quale strategia adottare. Dopo aver richiesto supporto alla propria agenzia sotto forma di risorse ed equipaggiamento, gli agenti affrontano il tiro ingaggio.

Missione: A partire dalla posizione stabilita con il tiro ingaggio, i protagonisti tentano di mettere in atto la strategia scelta per colpire il bersaglio e portare a termine l'obiettivo. Si tratta di situazioni ad alta tensione: i giocatori tirano i dadi per superare gli ostacoli e raccontano flashback per svelare gli assi nella manica degli agenti. Una volta raggiunto l'obiettivo o fallita la missione, il direttore chiude la fase valutando l'esito della missione.

Interludio: Dopo aver valutato l'esito della missione in termini di influenza, tensione, intrighi e ripercussioni, si passa a una fase di più ampio respiro in cui i protagonisti hanno tempo di effettuare diverse operazioni per gestire le conseguenze della missione appena conclusa.

Queste fasi sono un modello concettuale, pensato per aiutare a organizzare la partita. Non devono essere prese come compartimenti stagni.

LA LUNGA GUERRA FREDDA

Nel corso del gioco, racconterete l'escalation delle ostilità tra i due Blocchi contrapposti. L'orologio dell'apocalisse rappresenta la pressione, la paranoia e la tensione che monteranno tra le fazioni intorno a cui si muovono i protagonisti nel tentativo di perseguire i propri obiettivi. Ogni minuto prima della mezzanotte rappresenta un certo grado di escalation e determina quanto le singole fazioni siano disposte a compiere un atto disperato, fino all'inevitabile conclusione della partita.

QUANTI MINUTI ALLA MEZZANOTTE?

3 Minuti alla Mezzanotte - Status Quo (Inizio di una partita standard)

I Blocchi sono impegnati in un braccio di ferro, ma per entrambi la sicurezza dei propri cittadini è più importante dei danni inflitti all'avversario. Gli atti di aggressione sono limitati e spesso reversibili. Tra spie vige un clima di cauto rispetto per il nemico e in generale per la vita umana. La minaccia della guerra nucleare non è che un'ombra scura sullo sfondo del quotidiano. Tra gli informatori girano notizie di accordi diplomatici, sabotaggi, missioni sotto copertura, dimostrazioni di forza, competizioni internazionali, sanzioni economiche e schermaglie contenute.

2 Minuti alla Mezzanotte - Tensione crescente (Inizio di una partita più breve)

I Blocchi sono spinti a prendere decisioni sempre più drastiche pur di avere la meglio. I governi si sono rassegnati al fatto che le loro azioni avranno conseguenze incontenibili e irreversibili. Con il tempo le perdite diventano sempre più accettabili, a patto che i danni inflitti al nemico siano superiori. Persino il poco di fiducia rimasto nei confronti della moralità e razionalità del nemico è scomparso. Nei giornali si legge di ostilità aperte, guerre per procura, operazioni militari segrete, nuove coalizioni, rivolte, ultimatum diplomatici e aggressioni concentrate ma incontenibili.

1 Minuto alla Mezzanotte - Sull'orlo del baratro (Inizio di una partita lampo)

I due Blocchi sono pronti a utilizzare le misure più disperate per negare la vittoria al nemico. La Guerra Fredda deve essere vinta, costi quel che costi. Il mondo è caduto nel caos e rischia di finire in cenere, a meno che una delle due parti non sia costretta ad arrendersi. Sulla bocca di tutti ci sono notizie di guerre indiscriminate e distruttive, tentati omicidi, comunicazioni interrotte, rivolte sanguinose, crimini contro la vita e l'umanità, minacce di guerra nucleare, lanci di ordigni atomici in aree remote. Il terrore dell'annichilimento totale è ormai una costante.

Mezzanotte - La fine

Non c'è più tempo per cambiare rotta. La guerra fredda finisce ora. Buona fortuna.



RISOLVERE LA GUERRA FREDDA

Tirate per risolvere la Guerra Fredda quando...

- * L'orologio dell'apocalisse batte la mezzanotte, oppure
- * Sentite che è arrivato il momento di tirare le somme della storia.

Tirate un numero di d6 pari al progresso barrato sul tracciato della guerra e consultate l'epilogo corrispondente.

1-3: L'escalation di violenza e paranoia è ormai inarrestabile, i conflitti locali si fanno sempre più aspri. Una sequela di guerre per procura degenera presto in una vera e propria guerra di portata mai vista prima. Qualcuno preme un pulsante e il mondo precipita nell'apocalisse nucleare, causando l'annichilimento reciproco dei due Blocchi. *Agenti, come passate i vostri ultimi giorni? Qual è la causa della vostra disfatta?*

4-5: Dopo un crescendo di tensione esasperata e conflitti sempre più intensi, il Blocco nemico crolla in preda a sconvolgimenti politici e disastri economici. Nel corso degli anni successivi, il Blocco vincitore approfitta del caos che ne consegue per consolidare il proprio potere. Presto, la sua ideologia e il suo modo di vivere si diffondono in tutte le regioni liberate, arrivando a dominare il mondo intero. Ma per far fronte alla superpotenza avversaria, il sistema e la cultura stessa dei vincitori hanno subito un mutamento inevitabile. Avvelenata dall'ossessione della sorveglianza, dalla paranoia verso le alternative politiche e dal peso soffocante della macchina militare, la supremazia del sistema vincitore crolla dopo pochi decenni, aprendo la strada a un nuovo regime. *Agenti, qual è la nuova potenza che minaccia la vostra egemonia? Cos'ha il destino in serbo per voi?*

6: Il successo senza precedenti della campagna di spionaggio porta al collasso del Blocco nemico sotto la pressione delle minacce esterne. Nel corso degli anni successivi, il Blocco vincitore elimina gli ultimi nemici rimasti e si assicura l'egemonia sul mondo intero, tramite governo diretto o influenza indiretta. Il suo dominio incontrastato continua per più di un secolo. *Agenti, chi o cosa soffre sotto il regime che avete aiutato a instaurare? Cosa viene perduto per sempre nel corso di questa lunga di egemonia? Qual è il vostro posto nel nuovo ordine mondiale?*

Crit: Nonostante le tensioni e gli scontri continui, le relazioni diplomatiche tra i due Blocchi si intensificano nel corso del tempo. Con una lunga serie di complesse manovre politiche, le due parti riescono a raggiungere un'intesa. Le frontiere vengono abbattute e la cooperazione comincia a guarire le antiche ferite della guerra. *Agenti, quali ombre del passato riemergono dalle ceneri del conflitto? Quali colpe terribili tormentano ancora i protagonisti della guerra? Quali nuovi ideali guideranno l'umanità verso una nuova epoca d'oro? Riuscirete ad accettare di vivere in un mondo che non riconoscete più?*

CREARE I PROTAGONISTI



1. Scegliete un **libretto** a testa

La **Cravatta** è un burattinaio brillante e calcolatore.

Il **Dolcevita** è un sicario freddo e silenzioso.

Il **Farfallino** è un bugiardo scaltro e affascinante.

L'**Impermeabile** è un agente di strada pieno di risorse e contatti.

La **Tuta** è un tecnico sveglio e pragmatico.

L'**Uniforme** è un soldato pericoloso e spregiudicato.

2. Decidete la vostra **origine**

L'**origine** suggerisce la provenienza del **protagonista** e descrive a grandi linee la sua vita precedente, prima che diventasse una spia.

3. Decidete una **copertura**

La **copertura** descrive la falsa identità dell'agente e contiene un dettaglio specifico su come lo vedono gli altri.

4. Scegliete un **amico**, un **informatore** e un **rivale**

Un **amico** può essere anche un collega di vecchia data, un fratello, un amante; un **rivale** può essere un nemico, un collega che il **protagonista** ha tradito, un ex geloso; un **informatore** può essere una persona fidata o magari qualcuno costretto a parlare da un ricatto.

5. Scegliete un **segreto**

Tutti hanno un **segreto** e questo vale soprattutto per le spie. Si tratta di qualcosa che il **protagonista** nasconde gelosamente a chiunque, tranne forse agli amici più intimi. Non certo per paura di essere giudicato: la vita personale e le abitudini di un agente rappresentano sempre una debolezza che può essergli ritorta contro. Il segreto sarà il vostro tallone d'Achille.

Per inventare il vostro **segreto**, scegliete un'opzione dalla lista sotto e annunciatela al tavolo ad alta voce. Potete pensare adesso ai dettagli, oppure aspettare che sia lo sviluppo della storia a darvi l'ispirazione:

Dipendenza: L'unico modo che ha il **protagonista** di scacciare ansie e paure è abbandonarsi a una pessima abitudine. Per esempio: droga, sesso, gioco d'azzardo.

Fardello: Una colpa del **protagonista** continua a tenerlo sveglio la notte. Per esempio: un tradimento, un crimine di guerra, un errore imperdonabile.

Corruzione: La sete di ricchezza o di potere del **protagonista** è talmente fuori controllo da spingerlo a giocare sporco. Per esempio: traffici illegali, doppio gioco, appropriazione indebita.

Ossessione: Il **protagonista** ha una fissazione morbosa per un obiettivo impossibile. Per esempio: una vendetta personale, un'ideologia radicale, una scalata al potere.

Legame: C'è qualcuno che il **protagonista** non sarebbe mai in grado di abbandonare, del tutto ignaro della sua doppia vita. Per esempio: un partner, un figlio, un genitore.

Ricatto: Il **protagonista** è rimasto invischiato contro la propria volontà nelle macchinazioni di qualcuno. Per esempio: una nazione straniera, una società segreta, un individuo potente.

6. Decidete il **vero nome**, il **nome in codice** e l'**aspetto**

7. Assegnate **4 punti azione**

Durante la creazione, nessuna **azione** può ricevere più di 2 punti.

8. Scegliete un'**abilità speciale**

9. Cominciate a giocare!

LA CRISI



Le crisi saranno il motore della partita. Rappresentano una chiamata alle armi, tanto per l'agenzia a cui appartengono i protagonisti quanto per le altre fazioni, e sono collegate al meccanismo dell'orologio dell'apocalisse: a ogni minuto corrisponde una crisi.

Questo sarà il ritmo a cui marcerà la vostra partita: le crisi sono di fatto archi narrativi, eventi di importanza storica che ridefiniranno il percorso del vostro mondo. Giocate per scoprire come la storia ricorderà le vostre azioni.

CREARE UNA CRISI

Per creare una crisi, rispondete a queste domande. Potete discutere insieme, come gruppo, oppure lasciare che ogni giocatore dica la sua su uno dei quattro punti:

L'incidente: Cosa sta succedendo?

Come è cominciato tutto? Pensate alla crisi come a un evento importante che trovereste sui libri di storia della vostra Guerra Fredda. Cosa diranno giornalisti e studiosi sulla vostra crisi? Sarà definita una guerra, come quella in Vietnam? Una dimostrazione di forza, come la crisi missilistica di Cuba? Parleranno forse di disastro, come per il Blocco di Berlino? Festeggeranno il progresso scientifico come per il primo uomo sulla Luna, o se ne pentiranno come per la bomba atomica?

Svolta: Un'innovazione inaspettata e prorompente, per esempio un avanzamento tecnologico, un'epifania religiosa, uno sconvolgimento ideologico, un trattato internazionale.

Disastro: Un brusco e grave allontanamento dalla normalità, per esempio una recessione economica, una fuga di informazioni, un alto tradimento, una catastrofe naturale, un incidente industriale su larga scala.

Rivoluzione: Un tentativo di cambiare chi detiene il potere, per esempio un'elezione legittima o un voto manipolato, una rivolta popolare, una protesta pacifica, un colpo di stato, un intervento straniero.

Dimostrazione di forza: Una competizione tra Oriente e Occidente, per esempio un torneo prestigioso, una rivalità intellettuale, una guerra di propaganda, un summit internazionale, una minaccia diplomatica, una guerra per procura.

Terrorismo: Un atto di violenza politica pensato per attirare l'attenzione e causare paura, per esempio un bombardamento, un ostaggio di alto profilo, un finanziamento al crimine organizzato, un'incursione fulminea.

Guerra: Un conflitto armato e brutale, per esempio una schermaglia lungo la frontiera, un conflitto tra stati minori, una guerra civile, un attacco cibernetico su larga scala.

Il punto caldo: Dove è scoppiata la crisi?

Scegliete una città, una regione o un Paese che possa fare da teatro alla vostra crisi. Se volete utilizzare il materiale contenuto in questo libro, il punto caldo ideale per la prima crisi è Berlino.

Gli attori: Chi è coinvolto?

Scegliete quali individui e quali fazioni sono legati alla crisi. Spesso e volentieri, arriverete a identificare una fazione che ha istigato l'incidente e un'altra che ne ha subito gli effetti. In generale, tutte le agenzie di spionaggio cercheranno di trarre beneficio dagli eventi: oltre al KGB e alla CIA (che in un modo o nell'altro hanno le mani in pasta in tutte le crisi), potrebbero esserci altre parti interessate dalla crisi, impegnate a cercare di approfittarne o anche solo di sopravvivere. Per coinvolgere al massimo i protagonisti, create una crisi che interessi le fazioni sul libretto della squadra o i contatti personali delle spie.

Il colpo: Perché interessa alla vostra agenzia?

Pensate al motivo che spinge la vostra agenzia a intervenire nella crisi. *Come può approfittare del caos? Quali delle parti coinvolte ha il suo sostegno? A preoccuparla sono forse le potenziali conseguenze? C'è un risultato che vuole assolutamente scongiurare?*

Alle motivazioni che inventerete se ne aggiungerà un'altra: l'agenzia non vuole che il nemico la abbia vinta. Questo è il filo conduttore che accomuna tutte le missioni.

Esempio: RIVOLUZIONE (ELEZIONI)

A quasi ottant'anni di distanza dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, la questione della riunificazione della Germania resta ancora irrisolta. Se Johann Reuter, l'attuale sindaco di Berlino Ovest, riuscisse ad avere la meglio nelle prossime elezioni federali, continuerà le sue politiche di riappacificazione con la Germania dell'Est, forzando la mano della Dieta. Ha reso chiaro che quando verrà eletto, la Germania non seguirà più il volere degli Stati Uniti.

Punto caldo: Berlino Ovest

Fazioni: BND, STASI, KGB, CIA, Johann Reuter, cittadini di Berlino Ovest

Colpi (missioni d'esempio tra parentesi):

- * CIA: Impedire che la Germania dell'Ovest diventi neutrale (Manipolare il conteggio dei voti)
- * KGB: Ottenere influenza sulla nuova classe dirigente tedesca (Comporre un Kompromat, un dossier di materiale compromettente, su Johann Reuter)
- * BND: Assicurare l'indipendenza della Germania dell'Ovest (Proteggere Johann Reuter dall'influenza straniera)

LA SQUADRA E LE MISSIONI



CREARE LA SQUADRA

1. Scegliete la vostra **affiliazione**

Comatterete per il Blocco occidentale e capitalista della NATO o per il Blocco orientale e comunista dell'Unione Sovietica? Tutte le agenzie affiliate al Blocco opposto contano come **fazioni nemiche**.

2. Scegliete un'**agenzia**

Può trattarsi di un'agenzia reale o fittizia.

3. Scegliete **3 fazioni associate**: un **alleato**, una **pedina** e un **nemico**

Gli alleati sono fazioni disposte ad aiutare l'agenzia senza chiedere nulla in cambio, di solito perché i loro interessi e la loro ideologia sono allineati. A seconda della situazione, l'agenzia potrebbe essere disposta a fare lo stesso.

Le pedine sono fazioni che l'agenzia vede come frecce al proprio arco. Forse avete in mano abbastanza materiale da ricattarle, forse le pagate profumatamente. Saranno disposte a intervenire in favore dell'agenzia una sola volta prima che sia necessario oliare gli ingranaggi.

I nemici sono fazioni schierate contro l'agenzia in un conflitto prolungato. Agiranno per ostacolarla se dovessero incontrarla sul campo e potrebbero persino perseguire attivamente gli agenti. Ovviamente, l'agenzia è pronta a ricambiare il favore e potrebbe persino assegnare missioni di sabotaggio ai protagonisti.

4. Descrivete la vostra **reputazione** e il vostro **ufficiale superiore**

5. Scegliete un'**abilità di squadra**

Se siete indecisi, prendete la prima della lista.

6. Inventate un **nome in codice**

7. Create i **protagonisti!**

CREARE UNA MISSIONE

Una **missione** consiste di un singolo obiettivo delineato con chiarezza e inserito nel quadro della **crisi attuale**. Raggiungere l'obiettivo significa anche che l'agenzia è più vicina al successo nel **colpo prefissato** per questo punto caldo, influenzando così l'andamento della Guerra Fredda.

I punti fondamentali da definire sono due:

Il bersaglio. Chi o cosa dovete colpire? *Per esempio un individuo, di una fazione, di un luogo, di un oggetto importante, di un segreto di Stato.*

L'obiettivo. Cosa dovete fare al bersaglio? *Per esempio trovare una persona nascosta, portare al sicuro un oggetto preso di mira dal nemico, eliminare una minaccia, sedurre un potenziale alleato, infiltrarsi in una fazione.*

Pensate alla crisi e al colpo creati insieme. Per esempio:

- * *Portare un disertore in salvo all'ambasciata*
- * *Costringere un governatore ad approvare una legge*
- * *Scoprire chi ha diffuso un'informazione top secret*
- * *Trovare la chiave per leggere un documento fondamentale*
- * *Causare uno scandalo per screditare un partito politico*
- * *Stabilire un contatto con un movimento indipendentista*
- * *Infiltrarsi nel quartier generale di un'agenzia rivale*
- * *Sabotare il software di sorveglianza che tiene in scacco la popolazione*

I giocatori devono avere voce in capitolo su come affrontare la missione. Sebbene nel mondo reale un agente segreto sarebbe costretto a seguire una rigida catena di comando, limitandosi a seguire gli ordini dei suoi diretti superiori, i protagonisti sono al centro della storia e sarà più interessante per tutti vederli affrontare scelte difficili.

Prima di ogni missione, descrivete insieme l'incontro tra la squadra e il suo ufficiale superiore. Si incontrano in una bella sala conferenze nel quartier generale dell'agenzia o in uno scantinato che fa da base operativa temporanea? Si vedono di persona o tutte le comunicazioni avvengono tramite file criptati in un pen drive che si autodistruggerà dopo cinque minuti?

ESITO E INTERLUDIO



ALLA FINE DELLA MISSIONE, SEGUITE QUESTI PASSAGGI:

1. Influenza

Ciascun protagonista guadagna:

- * 2 influenza se l'obiettivo è stato raggiunto
- * Il direttore può assegnare 1 influenza aggiuntiva a tutta la squadra o a un singolo protagonista per ciascun traguardo importante.

2. Intrighi

Per ogni protagonista compromesso, tirate 1d6 per scoprire quale intrigo lo coinvolgerà. Se nessuno è compromesso, saltate questo passaggio.

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1 Contatti in difficoltà | 4 Stretta sorveglianza |
| 2 Attenzioni indesiderate | 5 Problemi in agenzia |
| 3 Debiti da saldare | 6 Attacchi dall'esterno |

3. Tensione

Fate salire la tensione in base a come si è risolta la missione:

- +0 tensione: Silenzio e discrezione
- +2 tensione: Danni contorllati
- +4 tensione: Confuso e rocambolesco
- +6 tensione: Caos totale

Aggiungete +1 tensione per ogni agente compromesso, +1 tensione se c'è stato almeno un morto e +2 tensione se è stato ucciso un civile innocente.

A tensione 9, l'escalation degli eventi ha raggiunto un climax drammatico: tirate per risolvere la crisi.

4. RISOLVERE LA Crisi

Se la tensione è arrivata a 9, questo passaggio è obbligatorio: gli agenti hanno attirato troppe attenzioni indesiderate ed è imperativo ritirarsi immediatamente.

In caso contrario, sono i giocatori a decidere se passare subito all'interludio e successivamente a un'altra missione nell'ambito della crisi attuale oppure se tirare ora per risolvere la crisi e deciderne le eventuali ripercussioni sul mondo.

5. Interludio

Durante la fase di interludio, ciascun protagonista ha tempo sufficiente per 2 operazioni; a meno che l'orologio dell'apocalisse non abbia già battuto i 2 minuti alla mezzanotte. In quel caso, la tensione crescente lascia spazio solo per 1 operazione a testa.

Operazioni

- * **Acquisizione**
Assicurarsi nuove risorse per un periodo di tempo limitato.
- * **Addestramento**
Ottenere PE aggiuntivi.
- * **Copertura**
Trovare una nuova copertura.
- * **Distensione**
Ridurre il livello di tensione.
- * **Macchinazione**
Lavorare a un piano elaborato o a un progetto personale.
- * **Recupero**
Ridurre il livello di danno.
- * **Ricognizione**
Fare ricerca e ottenere informazioni.
- * **Sollievo**
Ridurre il livello di stress.

Se avete appena tirato per risolvere la crisi, l'interludio è anche il momento opportuno per far avanzare l'orologio dell'apocalisse e introdurre la crisi successiva, mostrando anche l'effetto di eventuali ripercussioni all'interno della narrazione.

RISOLVERE UNA CRISI E RIPERCUSSIONI



RISOLVERE LA CRISI

Tirate per risolvere la crisi quando...

- * La **tensione** sale al massimo, le spie hanno attirato troppa attenzione e sono costrette a ritirarsi, oppure
- * I giocatori decidono che la **missione** appena conclusa è stata risolutiva.

Tirate 1d6 per ogni **missione** risolta con esito positivo e aggiungete 1d6 in più (massimo 2) per ogni risultato secondario ottenuto dalle spie che può volgere il corso degli eventi a loro favore.

1-3: La crisi si risolve in favore del nemico. La vostra agenzia non raggiunge l'obiettivo prefissato e subisce una ripercussione. *Agenti, perché venite incolpati del fallimento?*

4-5: La crisi si risolve in favore della vostra agenzia, ma ha conseguenze inaspettate. Segnate una casella sul tracciato della guerra, subite una ripercussione e scegliete uno:

- » Scegliete una nuova abilità di squadra
- » Aumentate di 1 i fondi della squadra
- » Scegliete un attributo (competenza, prestanza oppure determinazione). Ciascun protagonista può aggiungere 1 punto a un'azione di quel gruppo.

Agenti, quale ricordo della crisi vi lascia l'amaro in bocca?

6: La crisi si risolve in favore della vostra agenzia, senza ripercussioni. Segnate una casella sul tracciato della guerra e scegliete due:

- » Scegliete una nuova abilità di squadra
- » Aumentate di 1 i fondi della squadra
- » Scegliete un attributo (competenza, prestanza oppure determinazione). Ciascun protagonista può aggiungere 1 punto a un'azione di quel gruppo.

Agenti, come celebrate il vostro trionfo?

Crit: La crisi si risolve in favore della vostra agenzia, senza alcuna ripercussione, e il risultato è un cambiamento epocale all'interno della regione interessata. Segnate due caselle sul tracciato della guerra e ottenete tutte e tre le opzioni:

- » Scegliete una nuova abilità di squadra
- » Aumentate di 1 i fondi della squadra
- » Scegliete un attributo (competenza, prestanza oppure determinazione). Ciascun protagonista può aggiungere 1 punto a un'azione di quel gruppo.

Agenti, come verranno descritte le vostre gesta negli annali dell'agenzia?

Dopodiché, riportate a 0 la **tensione** e riducete di 1 livello tutti i **danni**. Poi raccontate l'esito della crisi all'interno della storia, prendendo ispirazione dalle domande dell'esito e da queste due in particolare:

Come è cambiato il mondo?

Chi soffre per le conseguenze delle vostre azioni? Chi ne trae beneficio?

Subito dopo aver risolto una crisi, prima di cominciare a giocare l'interludio successivo, decidete tutti insieme quanto tempo coprirà questa fase intermedia prima che cominci la prossima crisi. Si tratterà di poche ore? Giorni? Settimane? Un anno o magari un decennio intero?

Pensate anche al tipo di **incidente** che potrebbe dare inizio alla prossima crisi in base a quello che sapete delle **fazioni** in campo, alle **ripercussioni** della crisi precedente, e a quello che vi interessa approfondire di più. .

RIPERCUSSIONI

Dopo il tiro per risolvere la crisi, se il risultato lo richiede, il direttore sceglie una ripercussione:

Attacchi segreti: Per la durata della prossima crisi, la squadra prende -1d6 nei tiri ingaggio.

Campagna di disinformazione: Per la durata della prossima missione, la qualità di tutte le informazioni è ridotta di 1.

Cortina di ferro: Per la durata della prossima crisi, i protagonisti non guadagnano 1 ricerca all'inizio di ogni missione.

Embargo: Scegli 1 tra attrezzatura, logistica, specialisti e veicoli. Per la durata della prossima crisi, non è possibile spendere fondi o influenza per richiedere la risorsa scelta.

Epurazione: Scegli 1 fazione associata. Viene distrutta prima dell'inizio della prossima crisi.

Estremismo: Per la durata della prossima crisi, ogni missione genera 2 tensione in più.

Influenza straniera: Scegli 1 fazione associata alla squadra. Se è un alleato, diventa una pedina; se è una pedina, diventa un nemico.

Politici corrotti: Per la durata della prossima crisi, i fondi della squadra sono ridotti di 1.

Supporto estero: Scegli 1 fazione nemica o 1 contatto rivale. Per la durata della prossima crisi, il suo rango aumenta di 1.

Talpa: Per la durata della prossima crisi, la squadra non può usare l'operazione copertura.

ATTREZZATURA E RICERCA



ATTREZZATURA STANDARD

Arma bianca (arma, carico 1) Qualcosa di piccolo e tagliente, utile a fare il lavoro sporco in silenzio. I materiali moderni come ceramica e vetroresina le rendono quasi impossibili da rilevare in un'ispezione.

Arma da fuoco (arma, carico 1) Una semiautomatica o una mitragliatrice, strumenti essenziali per la spia moderna: dal PPK di James Bond agli Uzi degli agenti russi, l'importante è che sia letale quanto facile da nascondere.

Arrampicata (kit, carico 2) Corda e ganci. Un'imbracatura con discensore e un paio di guanti resistenti. Un fucile lancia-rampino.

Contraffazione (materiali, carico 1) Documenti, disegni e tessere in bianco. Una piccola stampante. Polpastrelli di silicone e lenti a contatto per simulare l'iride altrui. Una macchina fotografica istantanea.

Corazza (arma, carico 2, difesa 1) Un giubbotto antiproiettile in grado di resistere anche a una coltellata. Protegge gli organi vitali dai colpi peggiori.

Crittografia (strumenti, carico 1) Un piccolo tablet in grado di criptare e decrittare diversi tipi di comunicazioni. Un dispositivo creato per forzare una connessione verso una rete protetta. Un trasmettitore che disabilita le serrature elettroniche.

Demolizione (strumenti, carico 1) Un grosso martello. Un piede di porco. Una piccola dose di esplosivo al plastico. Una trivella. Una motosega.

Documenti (carico 0) Certificati di nascita, carte d'identità, passaporti necessari a rendere credibile una copertura. Carte di ogni genere, reali o contraffatte, su un determinato argomento.

Gadget (carico 0) Strumenti piccoli e specializzati per ogni spia che si rispetti. Un orologio che spara dardi tranquillanti. Una penna con un microfono e un trasmettitore. Un anello tagliavetro. Una gomma da masticare esplosiva.

Granata (arma, carico 1) Una bomba a mano che riempie l'aria di schegge metalliche. Una sfera di gas lacrimogeno. Una granata stordente o accecante.

Meccanica (strumenti, carico 1) Una cassetta degli attrezzi o un assortimento di strumenti per il fai da te. Cacciaviti, pinze, tenaglie. Tutto quello che serve per affrontare la maggior

parte dei problemi tecnici e persino intervenire su macchinari complessi.

Rapimento (materiali, carico 1) Tranquillante da iniezione, ingestione o inalazione. Manette, nastro telato o fascette di plastica. Corda e bende per gli occhi e la bocca.

Scasso (kit, carico 1) Un set di grimaldelli. Un tagliavetro e una saldatrice portatile. Un piccolo piede di porco. Un tronchetto. Un sequenziatore elettronico o un dispositivo per copiare le chiavi magnetiche.

Travestimento (materiali, carico 1) Maschera di lattice e trucchi. Abiti reversibili. Parrucche e piccole protesi.

Sorveglianza (kit, carico 1) Una minuscola videocamera. Un microfono direzionale. Un localizzatore satellitare. Un binocolo telescopico.

RICERCA E INFORMAZIONI

La ricerca è una risorsa a disposizione dei protagonisti. Rappresenta tutte le informazioni raccolte dagli agenti (o fornite dall'agenzia) in preparazione a una missione. I punti ricerca si reimpostano all'inizio di ogni crisi. Se ne possono guadagnare di nuovi a seconda dell'equipaggiamento selezionato all'inizio della missione, delle operazioni svolte nella fase di interludio, dalle abilità speciali di ogni spia e delle abilità di squadra.

Si può usare in due modi diversi:

1. *Spendere 1 ricerca per fare una domanda al direttore circa la situazione attuale e ricevere una risposta onesta.*

Non è necessario spendere ricerca se la risposta è conoscenza comune: questa opzione serve per scoprire fatti ignoti, nascosti o protetti da qualcuno.

2. *Spendere 1 ricerca per dichiarare di avere le informazioni necessarie a rendere possibile (o più facile) un tiro azione, proprio come accade con gli attrezzi.*

In questo caso, il tiro azione servirà anche a determinare se le informazioni raccolte prima della missione erano affidabili.

Ogni libretto ha accesso a informazioni su argomenti specifici. Funzionano come punti ricerca, ma si possono spendere solo in situazioni particolari. Quando si spende un'informazione, è obbligatorio raccontare come ne è venuto a conoscenza il protagonista.

Tutti i libretti hanno accesso a un dettaglio e a un alibi, ciascuno disponibile due volte per missione. Inoltre, ciascun libretto ha accesso a due informazioni con la dicitura speciale. Quando un'informazione speciale viene spesa per fare una domanda, permette di porre un quesito aggiuntivo o di ricevere una risposta più dettagliata; quando viene spesa per dichiarare un'azione, ha qualità superiore.

Ricerca e informazioni non impiegati durante una missione restano sul libretto fino alla risoluzione della crisi attuale.

Domande utili:

A quali pericoli dovrei fare attenzione?

Cosa sta succedendo davvero?

Qual è il modo migliore per entrare o uscire da qui?

Cos'ha davvero a cuore questo personaggio?

Chi ha il controllo della situazione?

In che modo potrei avvantaggiarmi?

In che modo potrei evitare complicazioni?

Cosa prova questo personaggio?

ATTREZZATURA SPECIALE



Gli attrezzi con la dicitura speciale hanno qualità superiore rispetto alle controparti standard e possono avere funzioni aggiuntive o un aspetto particolare.

Abiti appariscenti (carico 0) Per chi vuole apparire. Perfetti per gli ingressi teatrali, per il tappeto rosso o per attirare l'attenzione di entrambi i sessi. Più che adeguati per ogni occasione, sempre che si voglia essere ricordati da tutti.

Anfetamine 2-XL (carico 0) Un cocktail di farmaci per uso militare. Aumenta i riflessi, l'aggressività e la resistenza al dolore per un'ora. Dopo l'uso, il protagonista subisce danno 2 (confusione) finché non potrà riposare a lungo.

Arma insolita (carico 1) Certe spie hanno un biglietto da visita letale. Altre si divertono a trovare strumenti esotici per portare a termine il lavoro. Le armi insolite coprono tutte queste opzioni. Una garrota per strangolare una guardia in silenzio. Una katana per fare a pezzi il nemico. Una rete elettrificata per paralizzare un cane da guardia. Un lanciarazzi a propulsione autonoma, per quando far esplodere tutto è l'unica opzione possibile.

Arma nascosta (carico 0) Una garrota celata in un bottone. Uno stiletto infilato in una tasca fatta per sembrare parte della pelle. Una penna-pistola. Un'arma piccola e facile da occultare alla vista, oltre che invisibile agli scanner e a ogni sorta di ispezione. Diventano più elaborate con ogni anno che passa.

Artiglieria pesante (carico 2) Una mitragliatrice. Un lanciagranate. Qualsiasi cosa permetta di schiacciare il nemico con la pura potenza di fuoco.

Bottiglia di Scotch (carico 1) Del buon whisky. Made in Scotland.

Completo perfetto (carico 0) Chi dice che l'abito non fa il monaco ha torto e di solito si veste davvero male. Questo completo è perfetto, dal taglio, al tessuto, al lavoro di sartoria. Attira l'attenzione al punto giusto, mette in risalto la silhouette, mostra il lato migliore di chi lo indossa.

Contrabbando (carico 1) Sigari cubani. Pregiate statuette d'avorio. Pellicce di animali in via d'estinzione. Film occidentali. Caviale russo. Droghe sintetiche.

Disgregatore di segnale (carico 1) Un dispositivo tascabile in grado di sopprimere ogni tipo di segnale o trasmissione nel raggio di 50 metri.

Dono ideale (carico 1) Un omaggio a un diplomatico straniero. Un pensiero piccante per una nuova fiamma. Un regalo di dubbia origine per un famigerato terrorista. Mai inappropriato, quasi sempre costoso.

Drone (carico 0) Un piccolo velivolo telecomandato. È dotato di microfoni e videocamere direzionali per la sorveglianza audiovisiva. Può anche essere equipaggiato con armi leggere, per esempio mitragliette o laser, o con vari tipi di strumenti, a patto che il protagonista li abbia con sé (e consumi carico).

Fucile di precisione (carico 2) Un fucile di servizio semiautomatico modificato con un mirino telescopico. Un ingombrante fucile da cecchino a otturatore girevole-scorrevole. Armi difficili da trasportare e da nascondere, ma dotate di lungo raggio d'azione, grosso calibro e precisione impressionante.

Lenti intelligenti (carico 1) Occhiali o lenti a contatto che consentono la trasmissione video di tutto quello che vede l'agente e l'integrazione di un'interfaccia visiva con informazioni sull'ambiente circostante. Includono software per la realtà aumentata.

Materiali esotici (carico 1) Di solito le spie vengono rifornite direttamente dalla propria agenzia e ogni tanto il comparto logistico diventa creativo. Oppure sono gli agenti stessi a procurarsi da sé qualche oggetto raro e interessante. I materiali esotici contano come **contraffazione (speciale)** o **travestimento (speciale)**.

Mazzetta (carico 1) Una valigetta piena di banconote. Un sacchetto di diamanti. Un atto di proprietà. Un'informazione preziosa. Qualsiasi oggetto di valore che aiuti a oliare gli ingranaggi della burocrazia.

Mimetica fantasma (carico 1) Una tuta aderente che ricopre tutto il corpo in fibra programmabile. Può assumere qualsiasi colorazione per imitare l'ambiente circostante e rendere il protagonista quasi invisibile.

Occhiali spia (carico 0) Un paio di occhiali dotati di visore a infrarossi, visione termica, telemetro, ingrandimento 50x e adattamento automatico a cambi improvvisi di luminosità.

Pronto soccorso (carico 1) Garze e bende. Cateteri e respiratori. Kit per trasfusioni e chirurgia da campo. Scorte di morfina e antibiotici.

Prototipo sperimentale (carico 1) Un generatore sonico di nausea. Una bomba elettromagnetica miniaturizzata. Un diffusore di gas esilarante. Una cimice spia telecomandata a forma di cimice. L'industria dell'intelligence militare è sempre stata in prima linea nel campo dell'innovazione tecnologica. Molti dispositivi all'avanguardia sono ormai di uso comune tra le spie, ma altri miracoli della scienza non hanno mai superato lo stadio di prototipo. Alcuni agenti hanno la fortuna di poter accedere a qualcuno di questi giocattoli! Le possibilità sono infinite... Ma c'è un motivo se si tratta ancora di prototipi: di solito sono pericolosi per l'utente.

Travestimento programmabile (carico 1) Il problema dei travestimenti è che è difficile portarne in giro più di uno, ma per fortuna il dipartimento logistico pensa a tutto. Il kit contiene maschera, parrucca e vestiti, tutti in fibra programmabile. Bastano pochi secondi per cambiare tra diverse opzioni preimpostate.

Veleno (carico 1) Un potente tranquillante. Una tossina letale. Le dosi sono sufficienti per un piccolo gruppo di persone e pensate per resistere alle contromisure più semplici. Va somministrato per iniezione, ingestione o inalazione.

LE REGOLE IN BREVE



Tiro Azione

Usate un tiro azione ogni volta che un protagonista tenta un'azione difficile o potenzialmente pericolosa.

Il giocatore spiega cosa sta facendo il protagonista e tira d6 pari ai punti azione che ha assegnato all'azione più appropriata. Non è mai possibile scegliere un'azione se non corrisponde a quello che sta facendo l'agente.

Il direttore decide la posizione e il grado di efficacia del tiro. La posizione indica quanto pericolo corre il protagonista. In posizione controllata, il protagonista parte da una situazione di vantaggio. In posizione rischiosa, il protagonista corre un pericolo concreto. In posizione disperata, il protagonista si è cacciato in un grosso guaio. Il grado di efficacia indica quanto può ottenere il protagonista in caso di successo: l'effetto del tiro è limitato, normale oppure ottimo.

L'esito del tiro dipende dal singolo risultato più alto sui d6 tirati. Se va da 1 a 3, le cose si mettono male: il protagonista non ottiene quello che voleva e subisce conseguenze negative. Se è 4 o 5, il tiro è un successo parziale: il protagonista ottiene quello che voleva, ma con delle conseguenze. Se è 6, il tiro è un successo pieno: il protagonista ottiene quello che voleva. Se più di un dado segna 6, il successo è critico: il protagonista ottiene più di quello che voleva.

Tiro Fortuna

Il tiro fortuna è uno strumento per il direttore, pensato per lasciare una decisione al caso. Per decidere quanti dadi tirare, il direttore può scegliere un punteggio qualsiasi, purché sia adeguato alla situazione.

Tiro Resistenza

Se non vuole accettare una conseguenza, il protagonista, può fare ricorso a un tiro resistenza. Il tiro ha sempre successo: una volta dichiarato, il direttore decide se il protagonista evita del tutto la conseguenza o ne riduce soltanto l'entità. Poi il giocatore tira i dadi per determinare il prezzo in stress della resistenza. Se il protagonista sta subendo più conseguenze, decide a quali resistere e tira separatamente per ciascuna.

Il protagonista tira d6 in numero pari a uno dei suoi attributi (competenza, reattività, determinazione) in base alla natura della conseguenza:

Competenza: Conseguenze legate all'inganno o agli errori di giudizio.

Reattività: Conseguenze legate allo sforzo fisico o all'infortunio.

Determinazione: Conseguenze legate alla pressione o alla forza di volontà.

Il valore di un attributo è pari ai punti azione segnati nella prima colonna del libretto del protagonista (quindi al primo punto di ogni azione collegata).

PROCEDURE

Tiro Azione

1. Il protagonista sceglie l'azione più appropriata per descrivere quello che fa.
2. Il direttore decide la posizione e il grado di efficacia del protagonista.
3. Il giocatore somma il valore dell'azione scelta a eventuali dadi bonus.
4. Il giocatore tira i dadi e il direttore valuta il risultato, consultando la tabella degli esiti corrispondente alla posizione del protagonista.

DADI BONUS

- +1d6 se il protagonista riceve aiuto da un compagno di squadra. Il compagno segna 1 stress.
- +1d6 se il protagonista si spinge al limite oppure accetta un patto diabolico.

Tiro Fortuna

1. Il direttore decide quanti dadi tirare in base al tratto più adeguato per la situazione (qualità, attributi, rango...).
2. Il direttore tira i dadi e decide l'esito in base al singolo risultato più alto.

Tiro Resistenza

1. Il giocatore decide a quale conseguenza resistere.
2. Il direttore decide se il protagonista evita del tutto la conseguenza o ne riduce soltanto l'entità.
3. Il direttore decide quale attributo si applica meglio alla conseguenza.
4. Il giocatore tira i dadi pari al proprio valore in quell'attributo e segna 6 stress meno il singolo risultato più alto.

Flashback

1. Il giocatore decide di raccontare un flashback per rivelare un'azione che il suo protagonista ha effettuato in passato e influenzare la situazione attuale.
2. Il direttore imposta rapidamente la scena del flashback.
3. Il giocatore descrive l'azione del protagonista.
4. Il direttore stabilisce il prezzo in stress per il flashback (da 0 a 2 stress).
5. Il giocatore paga il prezzo in stress e tira per risolvere il flashback se il direttore lo ritiene necessario.

LE REGOLE IN BREVE



TIRO AZIONE

- 1d6 per ogni punto azione
- +1d6 se il protagonista riceve aiuto
- +1d6 se il protagonista si spinge al limite o accetta un patto diabolico

Controllato

- 1-3: Il protagonista vacilla. Può ritentare con un altro approccio o perseverare con un tiro rischioso.
- 4-5: Il protagonista esita. Può ritentare con un approccio diverso o ottenere quello che voleva al prezzo di una conseguenza lieve.
- 6: Il protagonista ottiene quello che voleva.
- Crit:** Il protagonista ottiene quello che voleva e grado di efficacia superiore.

Rischioso

- 1-3: Qualcosa va storto. Il protagonista subisce una conseguenza.
- 4-5: Il protagonista ottiene quello che voleva al prezzo di una conseguenza.
- 6: Il protagonista ottiene quello che voleva.
- Crit:** Il protagonista ottiene quello che voleva e grado di efficacia superiore.

Disperato

- 1-3: L'esito peggiore. Il protagonista subisce una conseguenza grave.
- 4-5: Il protagonista ottiene quello che voleva al prezzo di una conseguenza grave.
- 6: Il protagonista ottiene quello che voleva.
- Crit:** Il protagonista ottiene quello che voleva e grado di efficacia superiore.

AZIONI

Competenza

Sabotare un marchingegno, un server, un sistema d'allarme per disabilitarlo, modificarlo o rivelarne il contenuto.

Studiare un obiettivo, una persona, un documento per scoprire dove si trova, come si muove o cosa significa.

Inventare un travestimento, una falsa identità, un congegno per adattarlo perfettamente ai propri scopi.

Reattività

Assalire a mani nude, con un coltello, a colpi di pistola per uccidere, proteggersi o sopraffare.

Correre a piedi, in auto, alla guida di un jet per inseguire, scappare o superare un ostacolo.

Nascondere se stessi tra le ombre, un borseggio ben riuscito, una carta in un gioco di destrezza.

Determinazione

Imporre un'idea, un ordine, la propria volontà per costringere qualcuno a obbedire.

Gestire un'alleanza fragile, un sistema di regole, un informatore volubile per ottenere qualcosa tramite il compromesso.

Manipolare qualcuno con la logica, l'inganno o la seduzione per influenzarne le azioni, le opinioni o le alleanze.

TIRARE I DADI

3 Minuti alla Mezzanotte usa i dadi a sei facce (anche detti d6). Quando vi viene chiesto un tiro di dado, tirate un numero variabile di d6 a seconda della situazione e prendete il singolo risultato più alto. Se seguendo le indicazioni di un tiro dovreste tirare 0d6 o meno, tirate 2d6 e prendete il singolo risultato più basso; in questo caso, ignorate il risultato critico.

GIOCARE DI SQUADRA

Aiutare: Un protagonista segna 1 stress per dare +1d6 a un compagno durante un tiro. Solo un protagonista per volta può aiutare e potrebbe restare coinvolto nelle conseguenze del tiro.

Prendere il comando: Un protagonista guida le azioni degli altri. Fate un tiro azione per ogni agente coinvolto e applicate a tutti il singolo risultato migliore. Il protagonista che ha preso il comando segna 1 stress per ogni compagno che ha tirato 1-3 come miglior risultato.

Proteggere: Un protagonista subisce una conseguenza al posto di un compagno. Può fare un tiro resistenza per ridurla o evitarla.

Preparare il terreno: Un protagonista dà inizio a una manovra che un compagno potrà sfruttare ed effettuare un tiro azione. In caso di successo, il compagno avrà un grado di efficacia superiore o una posizione migliore per il proprio tiro.

RANGO

Il rango di una fazione o di un personaggio ne rappresenta il potere, l'influenza e l'esperienza. Il rango è sempre relativo a quello della squadra, pari a 0.

Rango -1 (inferiore): Civili e fazioni disorganizzate o in seria difficoltà.

Rango +0 (pari): Individui influenti, fazioni minori ben organizzate o locali.

Rango +1 / +2 (superiore): Individui ai vertici del potere, fazioni maggiori ben organizzate, agenzie di spionaggio.

COPERTURA

Tutte le spie hanno bisogno di una leggenda: la copertura, una rete di menzogne completa di documenti a dimostrarne la plausibilità. Ma come per tutte le bugie, prima o poi la verità rischia di venire a galla.

Per questo su ciascun libretto è presente un orologio copertura con 4 sezioni. Quando l'orologio si riempie del tutto, l'agente è compromesso.

Nome _____

Origine _____ Nome in codice _____

Aspetto _____

Segreto *Dipendenza - Fardello - Corruzione
Obsessione - Legame - Ricatto*

Copertura *Civile - Criminale - Politico
Soldato - Diplomatico - Mercenario*

Stress  Difesa
Speciale

Trauma  *Apatico - Crudele - Compulsivo
Fragile - Spericolato - Instabile*

Influenza 

PE

Segna 1 PE attributo per ogni tiro azione disperato.

A fine sessione segna fino a 2 PE se:

- Hai affrontato una sfida affidandoti all'**ingegno** o alla **pianificazione**
- Hai messo in gioco la tua **origine** o vera identità
- Sei finito nei guai a causa di **traumi**, **copertura** o **segreto**.

Danno

3	FUORI GIOCO
2	-1d6
1	EFFICACIA RIDOTTA

Riduci tutto il danno di 1 livello con l'operazione riposo.

Contatti

Chan, imprenditore

Amico Informatore Rivale

Dupin, ladro

Amico Informatore Rivale

Grigori, funzionario

Amico Informatore Rivale

Hart, sarto

Amico Informatore Rivale

McWiley, generale

Amico Informatore Rivale

Azioni

COMPETENZA

Sabotare
 Studiare
 Inventare

REATTIVITÀ

Assalire
 Correre
 Nascondere

DETERMINAZIONE

Imporre
 Gestire
 Manipolare

Equipaggiamento

- Discreto
2 carico
+ 1 ricerca
- Sospetto
4 carico
- Vistoso
5 carico
Difesa

Ricerca

- Dettaglio
- Alibi
- Politica (speciale)
- Etichetta (speciale)
- Propaganda (speciale)
- + 1 a inizio missione
- + Equipaggiamento
- + Abilità speciali
- + Operazioni

Dadi bonus

- Spingiti al limite e segna 2 stress
- Accetta un patto diabolico

Ricerca

- Spendi 1 ricerca per:
- Fare una domanda al direttore
 - Rendere possibile o più facile un tiro azione

Attrezzatura

- Spendi 1 carico per dichiarare di avere un attrezzo a disposizione.

Attrezzi

- Materiali esotici (speciali)
- Dono ideale
- Arma nascosta
- Completo perfetto
- Gadget
- Arma da fuoco
- Arma bianca
- Granata
- Corazza (difesa 1)
- Arrampicata (kit)
- Contraffazione (materiali)
- Crittografia (strumenti)
- Demolizione (strumenti)
- Documenti
- Meccanica (strumenti)
- Scasso (kit)
- Sorveglianza (kit)
- Rapimento (materiali)
- Travestimento (materiali)

Abilità speciali

Scegli 1:

Oltre lo specchio

Quando ti scontri in un duello d'astuzia o cerchi di capire le implicazioni profonde di qualcosa hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro

Piano di riserva

Puoi spendere 1 difesa speciale per aiutare o proteggere un compagno, oppure per ottenere 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare un tiro.

Verità illusorie

Prendi +1d6 nei tiri resistenza per le conseguenze legate alla tensione o alla tua copertura.

Mentore

Gli specialisti sotto il tuo controllo hanno potenza superiore nelle attività di sorveglianza e hanno 1 difesa speciale da spendere per evitare di essere scoperti.

Politico

Durante la fase di interludio puoi portare avanti una macchinazione senza impiegare un'operazione. Se lo fai, hai +1d6 nel tiro.

Provocatore

Quando cerchi di fomentare il dubbio o ti opponi apertamente alle regole imposte da qualcuno il tiro azione ha potenza superiore.

Confezionato su misura

Quando ti spingi al limite per inventare hai +1d6 nel tiro azione e il grado di efficacia è superiore.

Filo conduttore

Quando ti spingi al limite per prendere il comando puoi contare i 6 provenienti da tiri diversi come se fossero un unico tiro per ottenere un risultato critico.

Veterano

Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.



IL DOLCEVITA

Sicario freddo e silenzioso

Nome _____

Origine _____ Nome in codice _____

Aspetto _____

Segreto *Dipendenza - Fardello - Corruzione
Obsessione - Legame - Ricatto*

Copertura *Civile - Criminale - Politico
Soldato - Diplomatico - Mercenario*

Stress Difesa
Speciale

Trauma *Apatico - Crudele - Compulsivo
Fragile - Spericolato - Instabile*

Influenza

PE

Segna 1 PE attribuito per ogni tiro azione disperato.
A fine sessione segna fino a 2 PE se:
• Hai affrontato una sfida affidandoti alla **precisione** o alla **furtività**

• Hai messo in gioco la tua **origine** o vera identità
• Sei finito nei guai a causa di **traumi**, **copertura** o **segreto**.

Danno

3	FUORI GIOCO
2	-1d6
1	EFFICACIA RIDOTTA

Riduci tutto il danno di 1 livello con l'operazione riposo.

Contatti

Fischer, canaglia
 Amico Informatore Rivale

Anna, esperimento
 Amico Informatore Rivale

Kraschnev, artista
 Amico Informatore Rivale

Mouduma, trafficante
 Amico Informatore Rivale

Nikita, assassino
 Amico Informatore Rivale

Azioni

COMPETENZA

- Sabotare
- Studiare
- Inventare

REATTIVITÀ

- Assalire
- Correre
- Nascondere

DETERMINAZIONE

- Imporre
- Gestire
- Manipolare

Equipaggiamento

- Discreto
2 carico
+ 1 ricerca
- Sospetto
4 carico
- Vistoso
5 carico
Difesa

Ricerca

- Dettaglio
- Alibi
- Punti deboli (speciale)
- Nascondigli (speciale)
- + 1 a inizio missione
- + Equipaggiamento
- + Abilità speciali
- + Operazioni

Dadi bonus

- Segna 2 stress per spingerti al limite
- Accetta un Patto Diabolico

Ricerca

- Spendi 1 ricerca per:
- Fare una domanda al direttore
- Rendere possibile o più facile un tiro azione

Attrezzatura

- Spendi 1 carico per dichiarare di avere un attrezzo a disposizione.

Attrezzi

- Arma da fuoco (spec.)
- Arma insolita (speciale)
- Scasso (speciale)
- Veleno (speciale)
- Mimetica fantasma
- Gadget
- Arma da fuoco
- Arma bianca
- Granata
- Corazza (difesa 1)
- Arrampicata (kit)
- Contraffazione (materiali)
- Crittografia (strumenti)
- Demolizione (strumenti)
- Documenti
- Meccanica (strumenti)
- Scasso (kit)
- Sorveglianza (kit)
- Rapimento (materiali)
- Travestimento (materiali)

Abilità speciali

Scegli 1:

Assassino

Puoi **spingerti al limite** per colpire un bersaglio a una distanza incredibile oppure per far sembrare un omicidio un incidente.

Spettro

Puoi spendere 1 **difesa speciale** per resistere alle **conseguenze** legate all'attenzione indesiderata o alle misure di sicurezza, oppure per scomparire in mezzo alla folla.

Lampo

Ogni volta che c'è un dubbio su chi dovrebbe agire per primo, la risposta è che agisci tu. Prendi **+1d6** nei **tiri azione** per **assalire** qualcuno da un nascondiglio.

Inquisitore

Sei sempre in grado di capire se qualcuno sta mentendo. Prendi **+1d6** nei **tiri azione** per **imporre** quando la vittima è spaventata.

Vipera

Prendi **+1d6** nei tiri per sintetizzare, procurarti o applicare un veleno.

Sentinella

Quando spendi 1 **ricerca** per cercare di prevedere tutte le possibili minacce immediate hai **potenza** superiore.

Sciacallo

Quando **studi** un bersaglio puoi spendere 1 **ricerca** per **spingerti al limite**, invece di fare domande o facilitare il tiro.

Fanatico

Aggiungi un **segreto** al tuo libretto: **vincolo** oppure **ossessione**. Prendi **+1d6** nei **tiri resistenza** per le **conseguenze** legate al danno.

Veterano

Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

L'IMPERMEABILE

Agente di strada pieno di contatti e risorse

Nome _____

Origine _____ Nome in codice _____

Aspetto _____

Segreto *Dipendenza - Fardello - Corruzione
Obsessione - Legame - Ricatto*

Copertura *Civile - Criminale - Politico
Soldato - Diplomatico - Mercenario*

Stress  Difesa
Speciale

Trauma  *Apatico - Crudele - Compulsivo
Fragile - Spericolato - Instabile*

Influenza 

PE

Segna 1 PE attributo per ogni tiro azione disperato.

A fine sessione segna fino a 2 PE se:

- Hai affrontato una sfida affidandoti al **senso pratico** o all'**empatia**
- Hai messo in gioco la tua **origine** o vera identità
- Sei finito nei guai a causa di **traumi**, **copertura** o **segreto**.

Danno

3	FUORI GIOCO
2	-1d6
1	EFFICACIA RIDOTTA

Riduci tutto il danno di 1 livello con l'operazione riposo.

Contatti

Hausner, dissidente

Amico Informatore Rivale

Brackman, avvocato

Amico Informatore Rivale

Copper, commerciante

Amico Informatore Rivale

Vitali, criminale

Amico Informatore Rivale

Ming, contrabbandiere

Amico Informatore Rivale

Azioni

COMPETENZA

- Sabotare
- Studiare
- Inventare

REATTIVITÀ

- Assalire
- Correre
- Nascondere

DETERMINAZIONE

- Imporre
- Gestire
- Manipolare

Dadi bonus

- Spingiti al limite e segna 2 stress
- Accetta un patto diabolico

Ricerca

Spendi 1 ricerca per:

- Fare una domanda al direttore
- Rendere possibile o più facile un tiro azione

Attrezzatura

Spendi 1 carico per dichiarare di avere un attrezzo a disposizione.

Equipaggiamento

- Discreto
2 carico
+ 1 ricerca
- Sospetto
4 carico
- Vistoso
5 carico
Difesa

Ricerca

- Dettaglio
- Alibi (speciale)
- Cultura (speciale)
- Sorveglianza (speciale)
- + 1 a inizio missione
- + Equipaggiamento
- + Abilità speciali
- + Operazioni

Attrezzi

- Mazzetta (speciale)
- Contrabbando (speciale)
- Arma nascosta
- Disgregatore di segnale
- Gadget
- Arma da fuoco
- Arma bianca
- Granata
- Corazza (difesa 1)
- Arrampicata (kit)
- Contraffazione (materiali)
- Crittografia (strumenti)
- Demolizione (strumenti)
- Documenti
- Meccanica (strumenti)
- Scasso (kit)
- Sorveglianza (kit)
- Rapimento (materiali)
- Travestimento (materiali)

Abilità speciali

Scegli 1: 

In borghese

Prendi +1d6 nei tiri azione per passare per un civile.

Hard-Boiled

Puoi spendere 1 difesa speciale per resistere alle conseguenze legate alla sfortuna o al tradimento.

Reclutatore

Quando manipoli un civile il grado di efficacia è superiore. Se lo fai durante un flashback, costa 1 stress in meno del solito.

Vita di strada

Prendi +1d6 nei tiri per l'operazione acquisizione. Una volta per ogni fase di interludio puoi alzare o abbassare di 1 il risultato di qualsiasi tiro.

Grenzgänger

Puoi portare con te in missione un singolo attrezzo senza spendere carico e tenerlo perfettamente nascosto. Se una missione prevede di attraversare una frontiera, inizi con 1 ricerca in più.

Chargé d'Affaires

Quando interagisci con un contatto (esclusi i rivali) o una fazione (esclusi i nemici) hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro.

Supporto

Quando aiuti qualcuno o lo segui mentre prende il comando, puoi permettergli di ignorare le penalità associate a un danno per la durata dell'azione.

Estremi rimedi

Segna 2 stress per usare la tua azione di valore più alto in un tiro azione per fare qualcosa di diverso. Spiega come adatti le tue capacità a questo uso improprio.

Veterano

Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

Nome _____

Origine _____ Nome in codice _____

Aspetto _____

Segreto *Dipendenza - Fardello - Corruzione
Obsessione - Legame - Ricatto*

Copertura *Civile - Criminale - Politico
Soldato - Diplomatico - Mercenario*



Stress  Difesa
Speciale

Trauma  *Apatico - Crudele - Compulsivo
Fragile - Spericolato - Instabile*

Influenza 

PE

Segna 1 PE attributo per ogni tiro azione disperato.

A fine sessione segna fino a 2 PE se:

- Hai affrontato una sfida affidandoti alla **creatività** o all'**abilità tecnica**
- Hai messo in gioco la tua **origine** o vera identità
- Sei finito nei guai a causa di **traumi, copertura** o **segreto**.

Danno

3	FUORI GIOCO
2	-1d6
1	EFFICACIA RIDOTTA

Riduci tutto il danno di 1 livello con l'operazione riposo.

Contatti

Aleksey, meccanico

Amico Informatore Rivale

Faisal, dottore

Amico Informatore Rivale

Kondor, hacker

Amico Informatore Rivale

Stavro, consigliere

Amico Informatore Rivale

Rurstein, scienziato

Amico Informatore Rivale

Azioni

COMPETENZA

- Sabotare
- Studiare
- Inventare

REATTIVITÀ

- Assalire
- Correre
- Nascondere

DETERMINAZIONE

- Imporre
- Gestire
- Manipolare

Equipaggiamento

- Discreto
2 carico
+ 1 ricerca
- Sospetto
4 carico
- Vistoso
5 carico
Difesa

Ricerca

- Dettaglio
 - Alibi
 - Progetti (speciale)
 - Scienze (speciale)
 -
- + 1 a inizio missione
+ Equipaggiamento
+ Abilità speciali
+ Operazioni

Dadi bonus

- Spingiti al limite e segna 2 stress
- Accetta un patto diabolico

Ricerca

- Spendi 1 ricerca per:
- Fare una domanda al direttore
 - Rendere possibile o più facile un tiro azione

Attrezzatura

- Spendi 1 carico per dichiarare di avere un attrezzo a disposizione.

Attrezzi

- Crittografia (speciale)
- Meccanica (speciale)
- Pronto soccorso
- Drone
- Gadget
- Gadget
- Arma da fuoco
- Arma bianca
- Granata
- Corazza (difesa 1)
- Arrampicata (kit)
- Contraffazione (materiali)
- Crittografia (strumenti)
- Demolizione (strumenti)
- Documenti
- Meccanica (strumenti)
- Scasso (kit)
- Sorveglianza (kit)
- Rapimento (materiali)
- Travestimento (materiali)

Abilità speciali

Scegli 1: 

Crittografo
Quando ti spingi al limite per sabotare hai +1d6 nel tiro azione e il grado di efficacia è superiore.

Mente curiosa
Quando ispezioni da vicino un oggetto interessante hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro.

Salvavita
Puoi spendere 1 difesa speciale per resistere alle conseguenze legate ai guasti tecnici o alla sorveglianza elettronica oppure per spingerti al limite nei tiri azione per sabotare.

Strumenti del mestiere
Prendi +1d6 nei tiri legati al tuo gadget.

Analista
Ottieni un'informazione speciale in più. Scegli un argomento da un altro libretto oppure proponine uno nuovo al direttore.

All'avanguardia
Il tuo drone è speciale. Descrivilo e scegli 1:
Mimetica programmabile e batteria lunga durata / Corazzato e dotato di intelligenza artificiale autonoma

Sabotatore
Quando tiri per sabotare qualcosa o qualcuno scegli 1:
L'azione è più furtiva del previsto / Ignori qualità e rango

Medico
Puoi inventare per operare ferite e ossa rotte in situazioni di emergenza oppure per stabilizzare un moribondo. Quando studi la scena di un crimine hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro.

Veterano
Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.



L'UNIFORME

Soldato pericoloso e spregiudicato

Nome _____

Origine _____ Nome in codice _____

Aspetto _____

Segreto *Dipendenza - Fardello - Corruzione
Obsessione - Legame - Ricatto*

Copertura *Civile - Criminale - Politico
Soldato - Diplomatico - Mercenario*

Stress Difesa
Speciale

Trauma *Apatico - Crudele - Compulsivo
Fragile - Spericolato - Instabile*

Influenza

PE

Segna 1 PE attributo per ogni tiro azione disperato.

A fine sessione segna fino a 2 PE se:

- Hai affrontato una sfida affidandoti alla **violenza** o alla **coercizione**
- Hai messo in gioco la tua **origine** o vera identità
- Sei finito nei guai a causa di **traumi**, **copertura** o **segreto**.

Danno

3	FUORI GIOCO
2	-1d6
1	EFFICACIA RIDOTTA

Riduci tutto il danno di 1 livello con l'operazione riposo.

Contatti

Bishop, mercenario

Amico Informatore Rivale

Heinrich, barista

Amico Informatore Rivale

Blake, veterano

Amico Informatore Rivale

Mikhail, impiegato

Amico Informatore Rivale

King, pilota

Amico Informatore Rivale

Azioni

COMPETENZA

- Sabotare
- Studiare
- Inventare

REATTIVITÀ

- Assalire
- Correre
- Nascondere

DETERMINAZIONE

- Imporre
- Gestire
- Manipolare

Equipaggiamento

- Discreto
2 carico
+ 1 ricerca
- Sospetto
4 carico
- Vistoso
5 carico
Difesa

Ricerca

- Dettaglio
 - Alibi
 - Tattica (speciale)
 - Storie di guerra (spec.)
 -
- + 1 a inizio missione
+ Equipaggiamento
+ Abilità speciali
+ Operazioni

Dadi bonus

- Spingiti al limite e segna 2 stress
- Accetta un patto diabolico

Ricerca

- Spendi 1 ricerca per:
- Fare una domanda al direttore
 - Rendere possibile o più facile un tiro azione

Attrezzatura

- Spendi 1 carico per dichiarare di avere un attrezzo a disposizione.

Attrezzi

- Arma pesante (speciale)
- Arma da fuoco (speciale)
- Demolizione (speciale)
- Corazza leggera (difesa 1)
- Anfetamine 2-XL
- Gadget
- Arma da fuoco
- Arma bianca
- Granata
- Corazza (difesa 1)
- Arrampicata (kit)
- Contraffazione (materiali)
- Crittografia (strumenti)
- Demolizione (strumenti)
- Documenti
- Meccanica (strumenti)
- Scasso (kit)
- Sorveglianza (kit)
- Rapimento (materiali)
- Travestimento (materiali)

Abilità speciali

Scegli 1:

Commando

Quando tendi un'imboscata o tiri per assalire una postazione difesa, hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro.

Frontschwein

Puoi spendere 1 difesa speciale per ignorare il danno ricevuto da una conseguenza o per ignorare le penalità associate a un danno per la durata di una singola azione. Cancella 1 stress quando un alleato riceve danno 3 o 4.

Guerrigliere

Quando combatti corpo a corpo hai potenza superiore e non hai problemi di visibilità.

Artigliere

Puoi spingerti al limite per scatenare fuoco di copertura ad ampio raggio oppure per ignorare l'entità del nemico.

Proteggere e servire

Prendi +1d6 nei tiri resistenza quando proteggi qualcuno.

Condottiero

Quando tiri per imporre su uno specialista durante un combattimento, lo specialista ha potenza superiore e tu hai 1 ricerca da spendere immediatamente per fare una domanda o facilitare il tiro.

Pilota

Quando sei alla guida di un veicolo hai +1d6 nei tiri azione controllati e +1d6 nei tiri resistenza per le conseguenze dei tiri azione disperati.

Reduce

Aggiungi un trauma al tuo libretto. Quando devi applicarle, le penalità associate a un danno contano come 1 livello in meno (ma danno 4 è comunque fatale), e sei immune al fuoco di copertura.

Veterano

Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.



3 Minuti alla Mezzanotte

Nome in codice

Agenzia

Affiliazione

Tensione

Fondi Tirate dadi pari ai fondi per le operazioni ricognizione e acquisizione.

Missioni: Strategia & Ingaggio

Dopo il briefing del vostro superiore, scegliete una delle seguenti strategie:

- Assalto:** Affrontare il bersaglio con la violenza.
- Inganno:** Manipolare qualcuno o attirarlo in trappola.
- Investigazione:** Svelare un mistero o risolvere un enigma.
- Dipolmazia:** Negoziare, contrattare o persuadere.
- Furtività:** Pedinare, rubare, infiltrarsi non visti..
- Tecnologia:** Usare un prototipo sperimentale.
- Trasporto:** Portare un obiettivo a destinazione.

Scegliete risorse per la missione pari ai fondi. Spendendo influenza potete richiedere risorse in più:

+ Qualità	Specialisti	Veicoli / Logistica
<input type="checkbox"/> Armi	<input type="checkbox"/> Analisi	<input type="checkbox"/> Auto o moto
<input type="checkbox"/> Kit	<input type="checkbox"/> Logistica	<input type="checkbox"/> Aereo o elicottero
<input type="checkbox"/> Strumenti	<input type="checkbox"/> Propaganda	<input type="checkbox"/> Barca o sottomarino
<input type="checkbox"/> Materiali	<input type="checkbox"/> Sorveglianza	<input type="checkbox"/> Fazioni: nuova pedina
<input type="checkbox"/> Veicoli	<input type="checkbox"/> Tattica	<input type="checkbox"/> Rifugio sicuro

Scegliete il livello di equipaggiamento di ciascun agente e calcolate i dadi ingaggio. Cominciate con 1d6 e aggiungete o sottraete vantaggi e svantaggi:

- » La strategia scelta è particolarmente audace? +1d6.
- » Il piano è molto complesso? -1d6.
- » Richiede di attraversare una frontiera? -1d6.
- » Il bersaglio appartiene a un'agenzia di spionaggio? -1d6.
- » Potete contare sull'aiuto o sulle conoscenze di amici, rivali o informatori? +1d6.

Il risultato del tiro ingaggio determina la vostra posizione all'inizio della missione.

LA SQUADRA

Crisi:

Missioni riuscite

Escalation

Esito:

Ripercussioni:

Crisi:

Missioni riuscite

Escalation

Esito:

Ripercussioni:

Crisi:

Missioni riuscite

Escalation

Esito:

Ripercussioni:

Fazioni associate:

Scegliete un alleato, una pedina e un nemico.

Comunità:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Corporazione:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Ribelli:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Partito:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Società segreta:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Cartello:

Contatto:

Alleato

Pedina

Nemico

Abilità di squadra

Scegliete 1:

Sostegno dal basso

Ogni **protagonista** può effettuare un'operazione in più durante l'interludio se la **squadra** aiuta una **fazione minore** in maniera sostanziale durante una **missione**.

Eloquenza

L'operazione **distensione** riduce la **tensione** di 1 punto in più. Tutti i **protagonisti** prendono +1d6 per interagire con la gente comune.

Trame nell'ombra

L'operazione **distensione** non è più disponibile. D'ora in poi tutti i **protagonisti** segnano 1 PE a fine sessione (massimo 2 PE) se hanno catturato o ucciso un agente nemico.

Per il bene di tutti

Quando tirate per **risolvere una crisi** potete spendere **influenza** pari al numero dei **protagonisti** per avere +1d6.

Sui carboni ardenti

Ogni **protagonista** riceve 1 **casella stress** in più.

Paranoia giustificata

Tutti i **protagonisti** prendono +1d6 per affrontare gli **intrighi**.

Arsenale segreto

Scegliete tra **kit**, **strumenti** e **materiali**. D'ora in poi la categoria scelta non richiede più **carico**.

Esperti di intelligence

Ogni **protagonista** aggiunge un'**informazione speciale** al proprio **libretto**, scegliendo un argomento da un altro **libretto** o proponendone uno al **direttore**.

Forgiati nel freddo

Tutti i **protagonisti** prendono +1d6 nei **tiri resistenza**. D'ora in poi si può ridurre lo **stress** soltanto segnando un nuovo **trauma**.

Accordi sottobanco

La **squadra** prende +1d6 nel **tiro ingaggio**. Se la **crisi** causa una **ripercussione**, aggiungete una **fazione** ai **nemici**.



3 Minuti alla Mezzanotte

Missioni

Risoluzione



L'incidente:

Svolta - Disastro - Rivoluzione - Dimostrazione di forza - Terrorismo - Guerra

Il punto caldo:

Città - Regione - Nazione - Globale

Il colpo:

Cosa vuole ottenere l'agenzia?

Gli attori:

Chi è coinvolto?

Missioni riuscite



Missione 1:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 3:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 2:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 4:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Tensione



Esito:

Ripercussioni:

Migliorie

- Abilità di squadra
- Punto azione
- Fondi

2 Minuti alla Mezzanotte

Missioni

Risoluzione



L'incidente:

Svolta - Disastro - Rivoluzione - Dimostrazione di forza - Terrorismo - Guerra

Il punto caldo:

Città - Regione - Nazione - Globale

Il colpo:

Cosa vuole ottenere l'agenzia?

Gli attori:

Chi è coinvolto?

Missioni riuscite



Missione 1:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 3:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 2:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 4:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Tensione



Esito:

Ripercussioni:

Migliorie

- Abilità di squadra
- Punto azione
- Fondi

1 Minuto alla Mezzanotte

Missioni

Risoluzione



L'incidente:

Svolta - Disastro - Rivoluzione - Dimostrazione di forza - Terrorismo - Guerra

Il punto caldo:

Città - Regione - Nazione - Globale

Il colpo:

Cosa vuole ottenere l'agenzia?

Gli attori:

Chi è coinvolto?

Missioni riuscite



Missione 1:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 3:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 2:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 4:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Tensione



Esito:

Ripercussioni:

Migliorie

- Abilità di squadra
- Punto azione
- Fondi

Minuti alla Mezzanotte

Missioni

Risoluzione

L'incidente:

Svolta - Disastro - Rivoluzione - Dimostrazione di forza - Terrorismo - Guerra

Il punto caldo:

Città - Regione - Nazione - Globale

Il colpo:

Cosa vuole ottenere l'agenzia?

Gli attori:

Chi è coinvolto?

Descrizione:

Missioni riuscite



Tensione



Missione 1:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 4:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 2:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 5:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 3:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Missione 6:
Bersaglio:
Strategia:
Risultato:

Esito:

Ripercussioni:

Migliorie

- Abilità di squadra
- Punto azione
- Fondi

Note: