



## Appendice: Abilità

In questa appendice troverete dieci esempi di Abilità per ciascuna Macroarea di ogni Personaggio presente nel gioco. Alcune saranno molto intuitive, e non necessitano di troppe spiegazioni, altre più complesse e creative. Attingetene a piene mani, o lasciatevi ispirare se volete inventarne di vostre, assicurandovi di creare un nesso sensato con la Macroarea.

*Esempio 1: Per lo Sceriffo è stata scelta l'Abilità "Non nella mia Città". Questo evoca immediatamente un senso di difesa o protezione nei confronti del proprio luogo o comunità. Può essere interpretata come una reazione emotiva a qualcosa che viene percepito come minaccia o intrusione nel proprio ambiente. Un'Abilità da sfoggiare in situazioni concitate, avanzando spavaldi verso il nemico, dimostrando risolutezza e faccia da schiaffi.*

*Esempio 2: Per il Chierichetto è stata scelta l'Abilità "Potere Divino". Lo so, ora vi starete chiedendo: ma esiste la magia a Tristerra? Che forme assume? Funziona davvero? E lo chiedete a me? La magia, come per il volo del calabrone, funziona solo se chi la pratica ci crede intensamente. Magia o solo fortunate coincidenze? Chissà, a ogni modo sta a voi interpretare la questione come meglio e più vi aggrada.*

Qualunque siano le Abilità che sceglierete per i vostri Personaggi, assicuratevi sempre che siano coerenti con la Macroarea da cui provengono, interpretandone il loro utilizzo in base alle situazioni di gioco. Non dimenticate che l'Abilità deve poter essere adeguata e compatibile con la narrazione.

Potrebbe capitare che Abilità uguali, ma associate a Macroaree diverse, possano generare risvolti ed effetti completamente differenti, variando da Personaggio a Personaggio e da Cricca a Cricca.

*Esempio: Il Chierichetto e Andrej Periboskij possiedono entrambi l'Abilità "Studiare". Tuttavia, mentre una evoca immagini di schiene curve su vetusti tomi custoditi in polverose cripte, di candele che illuminano pagine fitte di testi Sacri, vergati da antichi sapienti devoti ai bizzarri dei di Tristerra, (Macroarea: "Alla ricerca della Fede"), l'altra, invece, trova le sue fondamenta nell'esperienza acquisita nel lungo peregrinare di Andrej (Macroarea "Valutare"), facendo sì che la sua Abilità sia rivolta a ricavare informazioni ed esperienze legate al "valutare le situazioni".*

Usate questa Appendice come un aiuto per i Giocatori meno esperti e come fonte d'ispirazione. Se vi bloccate e non sapete da dove partire per ideare le vostre Abilità, fatevi ispirare da questa appendice o dalle immagini delle Carte. Non esiste una Abilità giusta o sbagliata, ma solo Abilità da raccontare e interpretare!

P.S. Sarà compito del Capro Narratore dirimere tutte le questioni sulla coerenza delle Abilità con le loro rispettive Macroaree. Divertitevi e non abusate troppo della libertà concessavi. Un personaggio con dei difetti è senza dubbio più divertente da interpretare di un perfettino in ghingheri.



Nome	MR MUSCOLO	FORZA	Macroarea
Abilità	Lancio Possente	Schiaffi alla Bud Spencer	
	Percosse	Sfondare	
	Salto Potente	Intimorire	
	Assorbire gli urti	Bullizzare	
	Stritolare	Spezza Difesa	

Nome	IL SERGENTE	(AS)SAGGEZZA POPOLARE	Macroarea
Abilità	Proverbio	Sermone	
	Previsione e meteo	Storia	
	Politica	Orientarsi	
	Conoscenze altolocate	Ingegnarsi	
	Evadere il dovuto	Cucinare	

Nome	LA STREGA LATRINA	POZIONI E MALEDIZIONI	Macroarea
Abilità	Fetore distortente	Alchimia	
	Chimica	Magia nera	
	Cenepentola	Lezione di Pozioni	
	Poziomanzia	Menare Gramo	
	Pozioni esplosive	Iella e Fattura	

Nome	SORELLA MANNAIA	TUTTOLOGIA	Macroarea
Abilità	Astrologia	Divinazione	
	Indovino	Cultura generale	
	"Questa la so!"	Leggere i Tarocchi	
	Finanza e Trading	Antropologia	
	Lampo di Genio	Avevo letto qualcosa a riguardo	

Nome	IL MARESCIALLO	MANTENERE L'ORDINE	Macroarea
Abilità	Vigilare	Contatti Loschi	
	Esigere	Burocrazia	
	Silenzio!	Forza intimorente	
	Punirne uno...	Ordinare	
	Autorità	Spietato	

Nome	LA CREATURA	ISTINTO E INTUITO	Macroarea
Abilità	Premonizione	"Per di qua!"	
	Fiutare	Parata e risposta	
	Reazione istantanea	Combattimento intuitivo	
	Cacciare	Sopravvivere	
	Percepire intenzioni	Anticipare	

Nome	IL VETERANO	MEMORIA DI FERRO	Macroarea
Abilità	Storia Investigare Memoria Muscolare Esperto Contatti di vecchia data	Stratega Deja vu Convincere folle "Ai miei Tempi..." Testimone	

Nome	IL BERRETTO ROSSO	ENIGMISTA	Macroarea
Abilità	IMBROGLIARE Ragno tessitore Mischiare le carte in tavola Bluffare Anticipare	Allibratore Ingannare Avvelenare la Mente Percepire intenzioni Sorprendere	

Nome	IL MASTINO	FIUTO E RICERCA	Macroarea
Abilità	Seguire Tracce Cacciare Forza Bestiale "L'avevo nascosto qui..." Velocità ferina	Sopravvivenza Marchiare la Preda Fiuto per gli Affari Passare inosservato Sensi animali	

Nome	LO SCERIFFO	ATTENZIONE A COME PARLI!	Macroarea
Abilità	Riscuotere... le tasse Presenza intimorente Bluffare Potere della Legge Pugno armato	Non nella mia città Intimidire Argomenti Convincenti Persuadere Autorità di Strada	

Nome	IL CHIERICHETTO	ALLA RICERCA DELLA FEDE	Macroarea
Abilità	Camminerò camminerò... Potere Divino Preghiera assopente Investigare Osservare	Religione Turibolo da Combattimento Studiare Fervore Percepire il Divino	

Nome	BELLOSGUARDO	PERCEPIRE E IDENTIFICARE	Macroarea
Abilità	Ti tengo d'occhio Anticipare Colpo d'occhio Studiare Intuizione	Percezione Percepire intenzioni Sguardo incantatore Cercare Vista acuta	

Nome	I VILLICI	PERSUASIONE	Macroarea
Abilità	Argomenti Convincenti Diplomazia Intimidire Sopraffare Detti del popolino	Manipolare Con le Buone o con il Forcone Forza del Gruppo Palio delle Somme Mazzate Barattare	

Nome	CARRONTE	RESISTENZA E PUNTUALITÀ	Macroarea
Abilità	Assorbire gli urti Al momento giusto Volontà Ferrea Deviare Contrattacco	Carica a Testa Bassa Respingere Parata Acrobazia Spezza Animi	

Nome	IL SATIRO	INVENTIVA CREATIVA	Macroarea
Abilità	Recitare Inventore Satira Pungente Combattimento senz'armi Bugie dalle gambe lunghe	Ingegnoso Rapidità di Mano Eureka! Trucco e Parrucco Pioniere	

Nome	LA MELMA VERDE	IMPASSIBILE E INESORABILE	Macroarea
Abilità	Inespressivo Ingerire qualsiasi cosa Mutaforma Imprevedibile Passo Felpato	Acidità Liquefazione Schizzo corrosivo Peso Specifico Massimo Assorbire gli impatti	

Nome	IL PREDICATORE	RETORICA	Macroarea
Abilità	Diplomazia Manipolare Contrattacco Cavarsela con Poco Parola del Potere	Opera di Convincimento Parole Sacre Respingere Magia del Verbo Sermone	

Nome	LA DONNA CANNONE	CARISMA DA FILM	Macroarea
Abilità	Prima Donna Persuadere Ammaliare Fama Schiacciante Manipolare la Realtà	Fare del Cinema Controllo della Mente Recitazione da Oscar Centro di Gravità Permanente Attrice Nata	

Nome	GLI ALABARDIERI	(ALA)BARDI COSTRUTTORI	Macroarea
Abilità	Sonetti e Poemi Ingegneria Intrattenere Percussioni da Battaglia Danza intimoriente	Creatività esplosiva Artigianato Mattone dopo Mattone Combattere creativo Convincere	

Nome	IL CATAFALCONIERE	DESTREZZA	Macroarea
Abilità	Agilità Rapidità Equilibrio Combattimento astuto Sgattaiolare	Occhio di Falco Addestrare animali Riflessi Pronti Colpire di nascosto Arraffare	

Nome	VLAD GENGIVA	COMANDARE	Macroarea
Abilità	Intimorire Guidare la Carica Pugno di Ferro Tirannia Coordinare	Costringere Il capo sono io! Più forte della morte Guardia Armata Manipolare	

Nome	IL CATOCOSO	COSTITUZIONE E RIFLESSI	Macroarea
Abilità	Last "Thing" standing Assorbire gli urti Combattere in prima linea Resistere Reattivo	Reazione fulminea Scattare Temperamento Focoso Inamovibile Perfezione Fisica	

Nome	NOSFIGATU	NECROMANZIA	Macroarea
Abilità	Tirati su! Burattinaio Parlare con i morti Creare Mostri Suturare	Magia Nera Zombificare Prevedere la fine Religione Ballare coi morti	

Nome	IL GOBBO	EQUILIBRISMO	Macroarea
Abilità	Acrobazia Fenomeno da Baraccone Passare non visto Derviscio Mente lucida	Atletica Parkour Arrampicarsi Sempre in piedi "Senza mani!"	

Nome	ISABELLA VAMPIRLA	FEMME FATALE	Macroarea
Abilità	Eau Fatale - N.7 Affascinare Ipnosi Arma segreta Canto della Sirena	Manipolare Diplomazia Alchimia di Coppia Camuffarsi Recitare	

Nome	DILAN FOX	SAPERE ACCADEMICO	Macroarea
Abilità	Conoscenza Sconfinata Passpartout Contatti accademici "Una più del Diavolo" Commerciare	Esperto Forza del Sapere Rimediare Sondare Consigliare	

Nome	ANDREJ PERIBOSKIJ	VALUTARE	Macroarea
Abilità	Commerciare GPS vivente "Non so Rick, per me è falso" Diplomazia Prevedere il Tempo	Autenticare Rischio Calcolato Percepire intenzioni Scovare il punto debole Studiare	

Nome	LE NOVIZIE	ACCOPP(I)ATA VINCENTE	Macroarea
Abilità	Partner Coordinarsi Mossa di Coppia Fedeli inarrestabili Potere Divino	Dio li fa poi li accopp(i)a Combattimento congiunto Sberle due a due Diffondere il Credo Due gocce d'acqua	

Nome	LA BIMBA VUDÙ	MEDIUM	Macroarea
Abilità	Seduta spiritica Telepatia Bambola e spillo Manipolare Ipnosi	Poteri Maligni Veggenza Percezione Manifestare i Morti Forma eterea	

Nome	IL MATTO	ARTE E SREGOLATEZZA	Macroarea
Abilità	Risata Diabolica Esibirsi Combattimento sporco Numero di Magia Artista di Strada	Tuttofare Follia Creativa Ingannare Intrattenere Camuffare	

Nome	IL CACCIAROSPI	ATLETICA	Macroarea
Abilità	Doppio salto Salto in lungo Acrobazia Nascondersi Shaker Proteico	Rapidità bestiale Resistenza mostruosa Parkour Fisico da Urlo Arrampicare	

Nome	IL RAGAZZO POLPO	MULTITASKING	Macroarea
Abilità	Raffica di colpi Giocoleria Tuttofare Convincere Ingegnarsi	Trading Artista della Fuga Vista con le Ventose Stratega Problem solving	

Nome	IL NANO	TRA INGIURIE E LUSINGHE	Macroarea
Abilità	Esibirsi Dialettica da Tribunale Showman Combattimento Comico Linguaggio universale	Persuasione Affabulatore Intrattenere Provocatore "A mani basse!"	

Nome	MORTZART	MUSICA MAESTRO!	Macroarea
Abilità	Ultrasuoni Percossoni Ammaliamento Incantare Archi e Ottoni	Mente Orchestrante Coordinare Ispirare Suonare la Carica Calmare gli Animi	

Nome	L'ARPIGLIA	FURTIVITÀ	Macroarea
Abilità	Nascondersi in Piena Vista Passare Inosservati Passo Felpato Ingannare Coordinazione Felina	Rapidità di Mano Attacco Furtivo Rubare Reattivo Sgattaiolare	

Nome	ZOMPAFOSSA	RAGGIRARE	Macroarea
Abilità	"Serve una Mano?" Falange da Scasso Finto Tonto Scaltrezza Sasso, Carta, Forbice	Fai il Morto Manipolare Camuffare Sorprendere Sporco Trucco	