

Giocare il Lupo Mannaro

Aggressivo, dominante, primitivo, voglioso. Il LUPO MANNARO è programmato per la violenza, e sa che il dominio fisico è la radice del potere sociale. È territoriale e pericoloso, ma attira le persone con la sua magnificenza rude e vigorosa. A completare il LUPO MANNARO c'è un lato mistico, animale: è il più forte quando si crogiola alla luce della luna ed è guidato dagli istinti primitivi.

Entrambe le opzioni per le CARATTERISTICHE evidenziano la natura sensuale e pericolosa del LUPO MANNARO. La tua scelta sta nel renderlo più incline a essere un rubacuori con una vena meschina (CALDO 2 e INSTABILE 1), o a un cane sciolto e imprevedibile a cui è pericoloso avvicinarsi (CALDO 1 e INSTABILE 2).

La questione del trasformarti in lupo quando non sei nel SÉ OSCURO è lasciata alla decisione dei gruppi, non è stabilita dalla PELLE. Hai le stesse CARATTERISTICHE e MOSSE a prescindere dalla forma in cui ti trovi.



Il Lupo Mannaro

Tutti attorno a te paiono così disponibili a interpretare il ruolo assegnato, a colorare quietamente dentro ai margini. Sono stati domati, addomesticati. Tu sei di una razza diversa. Hai abbattuto il recinto costruito per rinchioderti. Hai ululato alla luna, e l'hai sentita ululare in risposta.

La trasformazione è completa. Questo è ciò che sei sempre stato destinato a essere. Selvaggio. Incrollabile. Vivo.

Identità

- Nome:** Cassidy, Candika, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary
- Aspetto:** primitivo, trasandato, ispido, vigoroso, esuberante
- Occhi:** Occhi feroci, occhi selvaggi, occhi astuti, occhi predatori, occhi da lupo
- Origine:** Nato lupo, morso, cresciuto dai lupi, potere ancestrale, risvegliato, favorito dalla luna

Il tuo Passato

Manchi di sottigliezza. Dai un FILO a tutti.

Hai passato settimane osservando qualcuno da lontano. Il suo odore e modi di fare ora per te sono inconfondibili. Ottieni due FILI su di lui.



Caratteristiche

CALDO 1, FREDDO -1, INSTABILE 2, OSCURO -1
CALDO 2, FREDDO -1, INSTABILE 1, OSCURO -1



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del LUPO MANNARO.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del LUPO MANNARO.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Appartieni a un **Branco di Lupi**.

Esperienza



Caratteristiche

- Caldo
- Freddo
- Instabile
- Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, stabilisci una connessione spirituale con lui. Finché uno di voi due non la spezza, facendo sesso con qualcun altro, aggiungi 1 a tutti i tiri fatti per difenderlo. Ti accorgi di quando la connessione viene rotta.

Sé Oscuro

Ti trasformi in una terrificante creatura-lupo. Brami potere e dominanza, e li ottieni spargendo sangue. Se qualcuno prova a mettersi sulla tua strada, deve essere abbattuto e fatto sanguinare. Esci dal tuo SÉ OSCURO quando ferisci qualcuno di cui ti importa davvero o sorge il sole, quello che avviene prima.

Mosse del Lupo Mannaro

Scegline due:

○ Armatura Spirituale

Quando ti crogioli alla luce lunare... qualsiasi DANNO che subisci viene ridotto di 1, e aggiungi 2 ai tiri per **Mantenere il Controllo**.

○ Ululare alla Luna

Quando ti crogioli alla luce lunare... puoi agire come se avessi OSCURO 3.

○ Squilibrato

Quando diventi il tuo SÉ OSCURO... segna ESPERIENZA.

○ Dominanza Primordiale

Quando ferisci qualcuno... ottieni un FILO su di lui.

○ Odore di Sangue

Quando tiri contro qualcuno che è già stato ferito in questa scena... aggiungi 1 ai tiri.

○ Sensi Amplificati

Quando ti affidi ai tuoi istinti animali per comprendere una situazione tesa... +OSCURO.
10+ fai tre domande all'MC e prendi 1 PROSSIMO.
7/9 chiedine una e prendi 1 PROSSIMO:

- ◇ Qual è la migliore via di fuga o di entrata?
- ◇ Quale nemico è più vulnerabile per me?
- ◇ Qual è la sua debolezza segreta?
- ◇ Cosa costituisce la minaccia maggiore per me?
- ◇ Chi ha il controllo qui?

Danno

