

LA TRASFORMAZIONE

Normalmente, ti trasformi in un lupo mannaro quando sorge la luna piena. Ottieni un attacco naturale (2-DANNO) e 1-ARMATURA. Puoi resistere alla trasformazione, ma non è facile. Torni alla tua forma normale solo all'alba.

Scegli due opzioni:

- Infiggi +1 DANNO mentre sei trasformato
- Ottieni ARMATURA+1 mentre sei trasformato
- Il tuo danno è *Perforante (AP)*
- Ti trasformi ogni notte, non solo con la luna piena
- Ottieni un +1 CONTINUATO a fuggire mentre sei trasformato
- Quando si combatte tra bande, combatti come una banda piccola
- Mentre sei trasformato sei immune a tutti i danni tranne quelli magici

Scegli due opzioni:

- Le armi d'argento ignorano la tua ARMATURA
- A volte mentre sei trasformato perdi il controllo
- Quando ti trasformi, devi mantenere la calma o dichiarare una caccia
- Non puoi resistere alla trasformazione
- La trasformazione ci impiega un po di tempo e fa un male cane

IL TUO TERRITORIO

Hai dichiarato il tuo controllo su un'area della città. Normalmente, il tuo TERRITORIO è grande uno o due isolati e ha il problema: +*Crimine*.

Scegli due opzioni:

- Il tuo TERRITORIO copre diversi isolati della città (aggiungi il bonus: +*influenza*)
- La gente che vive qui contrasta la criminalità (rimuovi +*crimine*)
- Quasi tutti ti considerano il guardiano della zona (aggiungi il bonus: +*sostegno*)
- Il tuo TERRITORIO include dei terreni dove puoi vagare e cacciare (aggiungi il bonus: +*terreno di caccia*)
- Ti sei messo d'accordo con qualcuno, o qualcosa, che protegge il tuo TERRITORIO quando non ci sei (aggiungi il bonus: +*guardiano*)

Scegli due opzioni:

- Il tuo TERRITORIO è subordinato a qualcuno più potente di te (aggiungi il problema: +*impegni*)
- Qualcuno più potente di te brama il tuo TERRITORIO e sta cercando di soffiartelo (aggiungi il problema: +*usurpatore*)
- I mortali della zona stanno cercando di far ripartire l'economia e le infrastrutture locali (aggiungi il problema: +*disordini*)
- Il tuo TERRITORIO è infestato da una presenza mistica o soprannaturale (aggiungi il problema: +*infestato*)
- Hai offerto protezione a qualcuno che vive nel tuo TERRITORIO, e ora i suoi guai sono anche i tuoi (aggiungi il problema: +*lealtà*)

MOSSE DRAMMATICHE

- Mossa di corruzione:** Quando cominci a dare la caccia a qualcuno segnati una Corruzione.
- Mossa di intimità:** Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona tra voi si crea un legame primordiale: sai sempre dove si trova quella persona e se è in pericolo. Questo legame dura fino alla fine della prossima sessione
- Mossa finale:** Quando muori o ritiri il tuo personaggio puoi far fuggire in sicurezza chiunque vuoi, basta che si trovi con te nella scena. La fuga riesce sempre con successo.

CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione.
- Ottieni una mossa di corruzione da un altro ARCHETIPO.
- Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come MINACCIA.

MOSSE DI CORRUZIONE

- Cacciatore eccezionale:** Segnati una CORRUZIONE quando insegui un PNG umano di notte. La tua preda non può sfuggirti, nonostante i suoi tentativi di fuga, e puoi catturarlo o ucciderlo quando vuoi.
- Tutt'uno con la bestia:** segnati una CORRUZIONE e aggiungi altre 2 opzioni positive alla tua trasformazione fino alla fine della sessione.
- Forza della natura:** ottieni +1 SANGUE (max +4). Ogni volta che tiri con SANGUE e ottieni ☆, segnati una CORRUZIONE.
- Sole e Luna:** segnati una Corruzione per trasformarti nella tua forma di lupo in qualsiasi momento.
- Territorio familiare:** segnati una CORRUZIONE per conoscere l'origine della maggiore minaccia per il tuo territorio, persino se si nasconde attraverso la magia o gli inganni.

EQUIPAGGIAMENTO



Letale, selvaggio e spettacolare. Pochi sono coloro che riescono a tenere testa alla forza bruta o alla ferocia del Lupo mannaro. Sia chi nasce con questa maledizione nel sangue e sia chi la contrae tramite un morso ha un cuore che arde di una furia purissima. Ma la furia, come tutte le emozioni, può essere soffocata... prima o poi.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegliline uno

Anders, Brenda, Carmen, Christian, Dana, Habib, Junot, Kareem, Lee, Lucia, Mani, Matt, Mel, Robin, Roxanne, Suze, Tori, Trent, Vanessa, Vic

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,
- » Abiti larghi, abiti da occultamento, abiti scuri, abiti sporchi

ATTEGGIAMENTO

Scegliline uno

Aggressivo, Impulsivo, Ferale, Violento

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto tempo ti trovi nella città?
- » Qual è la parte migliore della trasformazione?
- » Chi è la persona più importante nel tuo territorio?

- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Un borsone da viaggio con i tuoi effetti personali, un telefono di merda
- » 2 armi pratiche

Revolver a canna corta

- 2-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Nascosto

Beretta 9mm

- 2-Danno, Vicino, Rumoroso

Coltello a farfalla

- 2-DANNO, Corpo-a-corpo, Nascosto

Coltello a scatto

- 2-DANNO, Corpo-a-corpo, Nascosto

Mazza da baseball

- 2-DANNO, corpo-a-corpo

FAVORI

- » Qualcuno ti sta nascondendo da qualcuno o qualcosa di potente. Gli devi un FAVORE.
- » Qualcuno ti ha assunto per un lavoro e hai scazzato alla grande. Gli devi 2 FAVORI.
- » Qualcuno vive nel tuo territorio ed è al sicuro grazie alla tua protezione. Ti deve un FAVORE.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO
+1	+1	0	+1

FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
0	+1	-1	-1

NOME & ASPETTO

CARATTERISTICHE



FAZIONI



FAVORI

Chi ti deve qualcosa?

..... mi deve FAVORE/I per

..... mi deve FAVORE/I per

..... mi deve FAVORE/I per

DANNO

- SVENUTO.....
- GRAVE.....
- CRITICO.....



Quando subisci Danno, segna tanti quadratini quanto il Danno ricevuto. Quando guarisci Danno, cancellali nello stesso ordine. Normalmente, curi circa 1Danno/giorno. Segna una Cicatrice per ignorare tutto il Danno che stai per ricevere.

CICATRICI

- Devastato: -1 SANGUE
- Annichilito: -1 CUORE
- A pezzi: -1 MENTE
- Abbattuto: -1 SPIRITO

AVANZAMENTI

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- +1 SANGUE (max +3).
- +1 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Lupo.
- Nuova mossa del Lupo.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Aggiungi 2 caratteristiche positive alla tua trasformazione.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Unisciti o guida un Branco di Lupi.
- Cambia la tua FAZIONE

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

- +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3).
- +1 a una FAZIONE qualsiasi (max +3).
- Cancella una CICATRICE.
- Risolvi un problema del tuo territorio.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Lascia questo mondo.
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DEL LUPO

Ottieni subito queste due:

- Questione di territorio:** Se all'inizio della sessione stai pattugliando il tuo territorio \otimes +SANGUE. il tuo TERRITORIO è al sicuro e non ci sono problemi degni di nota; ottieni anche un +1 CONTINUATO per sondare il terreno nel tuo TERRITORIO. viene a galla uno dei tuoi problemi (a te la scelta), ma la situazione è relativamente stabile. o se non stai sorvegliando il TERRITORIO, la situazione va a rotoli molto velocemente.
- Segugio:** Quando dai la caccia a qualcuno \otimes +SANGUE. ottieni +1 PROSSIMO contro di lui, e aggiungi il risultato del . sai esattamente dove si trova e riesci a seguire il suo odore finché non lo becchi. qualcuno di spiacevole troverà te per primo.

E scegliline un'altra:

- Rigenerazione:** Quando *sprigioni il potere*, aggiungi quest'opzione alla lista:
 - » Le tue ferite si richiudono, cura 1-Danno
- Alpha del branco:** Quando *persuadi un PNG* nel tuo territorio \otimes +SANGUE anziché +CUORE.
- Volontà ferrea:** Puoi uscire dalla tua forma mannara a tuo piacimento. Quando lo fai \otimes +SPIRITO. ce la fai. ce la fai, ma subisci 1-DANNO o segnati una CORRUZIONE. ce la fai ma la trasformazione è incompleta, lenta o dolorosa.
- Spericolato:** Quando ti lanci verso il pericolo senza pensarci due volte ottieni ARMATURA+1. Se sei alla guida di un gruppo, anche il gruppo ottiene ARMATURA+1.