

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.

Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa del Lupo Mannaro.
- Ottieni un'altra mossa del Lupo Mannaro.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Appartieni a un **Branco di Lupi**.
- Aggiungi 1 a Caldo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Freddo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Instabile (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Oscuro (massimo 3).

Giocare Il Lupo Mannaro

Passionale, violento, muscolare, volubile. Il lupo mannaro ruota attorno all'usare la violenza fisica e la trasformazione per ottenere ciò che vuole.

Sia in **Odore di Sangue** che in **Dominanza Primordiale**, "ferire" si riferisce al causare danno fisico a un personaggio, che venga registrato sul suo contatore del danno.

Se hai giocato a **Il Mondo dell'Apocalisse** (NdE: cosa che vi consigliamo, è un gran gioco), noterai che **Sensi Acuiti** è il parallelo del **leggere una situazione tesa** di quel gioco.

Ci sono diverse mitologie sui lupi mannari, nel mondo, molte delle quali si contraddicono l'una con l'altra. In **Cuori di Mostro**, puoi prendere decisioni riguardo quali di queste mitologie sono vere.

Dato che potenzialmente si può diventare il proprio Sé Oscuro in qualsiasi momento, sappiamo che i lupi mannari non devono sempre aspettare la luna piena per trasformarsi. Sta al gruppo di gioco decidere se puoi trasformarti in un lupo senza diventare il tuo Sé Oscuro. Se è necessaria una trasformazione in Sé Oscuro, puoi causarla provocandoti quattro danni.

Il tuo lato animale ha le stesse caratteristiche del tuo lato umano. Ciò che cambia sono il tuo ruolo e posizione nella storia: in questo nuovo contesto, avranno senso nuove azioni e opportunità. Inoltre, mosse come **Squilibrate** e **Mostrare le Zanne** hanno effetto quando entri nel tuo Sé Oscuro.

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.



Il Lupo Mannaro

Nome

Scegli un nome:

Cassidy, Candika, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary

Un nome da poveraccio, un nome tosto, un nome che evoca la luna piena, un nome primordiale

Aspetto

Cerchiane uno in ogni lista:

Primitivo, trascurato, folle, nerboruto, rude, aggressivo

Occhi feroci, occhi selvaggi, occhi astuti, occhi predatori, occhi da lupo

Origine

Cerchiane una:

Nato lupo, cresciuto dai lupi, potere ancestrale, risvegliato, morso, favorito dalla luna



Nome:

Prossimo

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

Caldo 1, Freddo -1, Instabile 1, Oscuro -1



Caldo

(Eccitare Qualcuno, Manipolare un PNG)



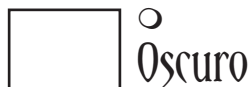
Freddo

(Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo)



Instabile

(Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire)



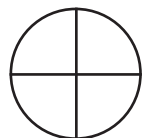
Oscuro

(Guardare nell'Abisso)

Condizioni

Note

Danno



Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

Mosse del Lupo Mannaro

Sceglie due:

○ Odore di Sangue

Aggiungi 1 ai tiri contro coloro che sono già stati feriti in questa scena.

○ Squilibrato

Quando diventi il tuo Sé Oscuro, segna esperienza.

○ Dominanza Primordiale

Quando ferisci qualcuno, ottieni una Stringa su di lui.

○ Incontenibile

Quando cerchi di scappare da qualsiasi forma di intrappolamento fisico, tira con Instabile. Con 10 o più, scappi. Con 7-9, l'MC ti offrirà uno scambio a caro prezzo: acconsenti se vuoi scappare.

○ Mostrare le Zanne

Mentre sei il tuo Sé Oscuro, puoi usare Instabile invece di Freddo per **gelare qualcuno** o **mantenere il controllo**.

Connessioni Spirituali:

Altre Mosse

○ Ululare alla Luna

Quando ti crogioli alla luce lunare, aggiungi 2 al tuo punteggio di **Oscuro**.

○ Sensi Acuti

Quando ti affidi ai tuoi istinti animali per comprendere una situazione tesa, tira con Oscuro. Con 10 o più, fai tre domande all'MC.

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

Con 7-9, chiedine una.

Se agisci seguendo una delle risposte dell'MC, aggiungi 1 al tuo primo tiro.

○ 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**.

Il Tuo Passato

Manchi di sottigliezza. Dai una Stringa a tutti.

Hai passato settimane osservando qualcuno da lontano. Il suo odore e modi di fare sono ora per te inconfondibili. Ottieni 2 Stringhe su di lui.

Stringhe