

*Il Lupo lancia un ululato bestiale. È un grido di libertà e indipendenza, e un monito per gli altri che con lui non si scherza. Ma il lupo non è solo. Un coro di ululati risponde al suo richiamo.*

## Creazione del predatore

Il GM introduce il gioco descrivendo la comunità dei predatori e i vari PNG. Quindi,

1. Ogni giocatore sceglie un libretto.
2. Descrivi il **RETAGGIO** (origine e cultura) e **ASPETTO** del tuo personaggio.
3. Scegli il suo **STATUS: PLEBEO O PARIA**.
4. Scegli la tua **UMANITÀ** iniziale: **UMANO, FREDDO, O MOSTRUOSO** (questo determina il tuo punteggio di **UMANITÀ** e di **SANGUE MASSIMO**).
5. Ogni giocatore scambia **DEBITI**. Ogni **DEBITO** dovrebbe essere descritto in poche parole, il minimo per coglierne il senso, e registrato sulla **MAPPA-R**.

Scegli con quale predatore hai un **DEBITO MAGGIORE**. Si è esposto molto per te in in passato, e ora ti tiene in pugno.

Scegli a quale predatore ha un **DEBITO MINORE** con te.

Sarà anche ordinaria amministrazione, ma è pur sempre un obbligo.

6. Scegli quale predatore nella **MAPPA-R** è il **CREATORE** del tuo personaggio; tu sei il suo **PRESELTO**. Vicino al suo nome nella mappa scrivi "creatore di..." e poi il nome del tuo personaggio.

Può essere un PG se siete entrambi d'accordo. Se nessuno dei personaggi nella **MAPPA-R** ti ispira, parlane con il GM. Dopodichè, decidi se sei ribelle o docile. Se sei ribelle, il GM crea un **RANCORE** diretto a te da parte del tuo creatore. Adesso sei suo **RIVALE**.

7. Il GM descrive i tuoi **TERRITORI DI CACCIA** e assegna le etichette di **ABBONDANZA, INDIFFERENZA** e **PROSSIMITÀ**. Il GM ti dice dove si trovano i tuoi **TERRITORI**, come sono fatti e introduce un **RIVALE** che li invidia.
8. Cominci il gioco con una quantità di **SANGUE** pari alla tua **UMANITÀ + 7**. Sponderai 1 **SANGUE** per svegliarti al tramonto.



IL LUPO



# IL LUPO

NOME ..... CREATORE .....

RETAGGIO ..... ASPETTO .....

.....

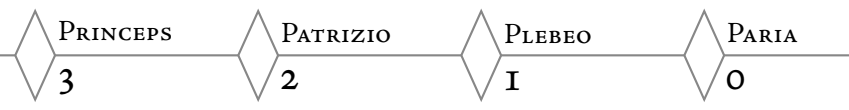
.....

## STATUS

Diventi un **PATRIZIO** quando stabilito dalla narrazione o quando inneschi la **MOSSA ALFA**.

**ALFA:** Quando tu e il tuo branco sfidate l'autorità di un **PATRIZIO** e lui non è in grado di imporre il suo controllo su di voi, guadagni lo **STATUS** di **PATRIZIO** e lui lo perde. Lui è ora la tua **NEMESI** e fai degli altri **PATRIZI** tuoi **NEMICI**.

Perdi lo **STATUS** di **PATRIZIO** quando il tuo branco si disperde o quando un predatore dimostra il suo dominio su di te.



## DEBITI

DA RISCOUTERE ..... DA SALDARE .....

.....

.....

.....

## UMANITÀ

**3** UMANO  
*10 Sangue max.*

**2** FREDDO  
*12 Sangue max.*

**I** MOSTRUOSO  
*15 Sangue max.*

**O** PERDUTO  
*20 Sangue max.*

◊ *Ultima Possibilità*

◊ *Perduto per Sempre*

**SANGUE**  
*con meno di 3: Famelico*

## BRANCO

Guidi un branco di predatori, 1 o 2 per cominciare, di più con il tempo, se sei bravo a motivare la marmaglia. Altri PG possono scegliere di fare parte del tuo branco. Il branco condivide uno stretto legame riguardo un'**AMBIZIONE** o rivendicazione comune, che tu specifichi.

Aggiungi il tuo branco alla **MAPPA DELLE RELAZIONI**. Il branco ha un **DEBITO MINORE CON TE**: questo è il loro legame iniziale con te. Più il branco è in **DEBITO** con te, più leali saranno. se non stabilisci forti legami tramite **DEBITI MAGGIORI**, il branco è inquieto, maldisposto e minato da continue, piccole rivalità. I **DEBITI** del branco funzionano come ogni altro **DEBITO**: **NEGOZI** con loro per ottenere ciò che vuoi.

Finché sei l'alfa, sei il più alto in **ORDINE GERARCHICO** fra i membri del tuo branco. Se dovessi avere un **DEBITO** più grande nei confronti del branco, di quello che loro hanno con te, metteranno in discussione il tuo comando e qualcuno è destinato a sfidarti. Una sfida appropriata è un **COMBATTIMENTO** all'ultimo sangue. Se ti arrendi o se vieni sconfitto e lasciato vivere con disonore, non sei più l'alfa. Se il tuo branco ti scaccia in conseguenza di questo (scelta molto probabile), diventi **PARIA**.

## MUTAFORME

Quando ti trasformi in lupo o pipistrello, vesti la loro pelle come fosse la tua. Ti trasformi a volontà senza spendere **SANGUE**.

## TERRITORI DI CACCIA

DOVE SONO .....

**ABBONDANZA** ◊<sup>3</sup> ricchi — ◊<sup>2</sup> sufficienti — ◊<sup>I</sup> poveri — ◊<sup>O</sup> scarsi ◊<sup>O</sup> deserti

**INDIFFERENZA** ◊<sup>3</sup> ignari — ◊<sup>2</sup> disattenti — ◊<sup>I</sup> sospettosi — ◊<sup>O</sup> vigili

**PROSSIMITÀ** ◊<sup>3</sup> centrali — ◊<sup>2</sup> vicini — ◊<sup>I</sup> distanti — ◊<sup>O</sup> remoti