



Regola generale
 Compatibilmente con la verosimiglianza, è possibile cercare di evitare un qualsiasi Effetto o Attacco superando una Prova di Classe uguale o superiore.

Incantesimi o Poteri Speciali

Se nel vostro gioco ci sono Incantesimi, Poteri Speciali, Super Poteri o altro, qui avete spazio per scriverli e descriverli. Ognuno avrà un valore da 1 a 6, ed Effetti proporzionali alla sua Classe/Valore. Possono essere utilizzati automaticamente, oppure se preferite sarà necessario superare una Prova di eguale Classe per attivarli, lanciaarli, manifestarli, ecc. Stabiliteli insieme al master e agli altri giocatori, così come quanti potete averne all'inizio e il loro punteggio. Difendersi da un Incantesimo o Potere richiede come al solito una Prova di Classe uguale o superiore.

Poteri Totemici

Spezzaossa 1 2 3 4 5 6

Le mascelle del personaggio sono dotate di grande forza, tali da afferrare e spezzare. Se il morso va a segno il D è 3-6. Il personaggio può riuscire a mantenere la presa per il turno successivo con una Prova di C 5 (in questo caso all'avversario non è concesso un tiro contrapposto, anche se naturalmente può agire al suo turno come preferisce); se va a segno, allora il D sarà 5.

Richiamo del branco 1 2 3 4 5 6

Ululando, il personaggio può richiamare in suo aiuto qualunque lupo o cane selvatico nel raggio di 5 chilometri.

Forza dell'Anima 1 2 3 4 5 6

Quando combatte per qualcosa in cui crede e a cui si sente fedele, il personaggio può ridurre di una C i D che subisce, sino alla fine del combattimento. Al termine, però, potrebbe anche morire immediatamente per somma di ferite.

Protezioni e Armature

La Classe della Protezione o Armatura aumenta del valore corrispondente la difficoltà della Prova dell'avversario.

Le Protezioni o Armature possono in genere andare da 1 a 3. Parti diverse del corpo possono essere diversamente protette.

- 1 2 3
- 1 2 3
- 1 2 3
- 1 2 3
- 1 2 3
- 1 2 3

Altro

Se qualcosa non rientra nella altre categorie, scrivetelo qui. Per esempio: difetti, fobie, menomazioni...

Quando utilizza i suoi Poteri, il personaggio si trasforma in un grosso lupo.

-
-
-
-
-