

Lupo creatura

Il lupo è un mammifero appartenente alla famiglia dei canidi, animali carnivori simili ai cani. Tra i canidi il lupo è il più grande come dimensioni: tra i 130 e i 160 cm. di lunghezza, tra gli 80 e i 100 cm di altezza. Il colore del suo mantello è generalmente grigio-giallastro o marrone-rossiccio, ma può variare a seconda dell'età, delle stagioni e della zona climatica di riferimento. Un esemplare maschio di lupo raggiunge solitamente i 10-12 anni di vita.

Il lupo presenta una dentatura caratterizzata da canini affilati, lunghi e ricurvi verso l'interno. La fronte è ampia, le mandibole particolarmente robuste, gli occhi sono chiari, generalmente di colore diverso e dal taglio leggermente obliquo. E' un animale molto vorace, caratterizzato da un'attitudine estremamente predatoria.

La funzione di ogni lupo è organizzata all'interno di un branco, con una struttura sociale fortemente gerarchica, guidata da una coppia di lupi anziani detti *maschio alfa* e *femmina alfa*. Questa coppia possiede più libertà rispetto al resto del branco, che solitamente li segue nella caccia emulando i loro movimenti e prendendo le loro stesse decisioni.

CREATURA

Tipologia: animale

Particolarità: sciame/branco, pericoloso

Diffusione: comune

Abitudini: ambiguo

Tipologie di Lupo

La specie lupo è suddivisa in numerose sottospecie che prendono il nome dal colore del loro pelo: i lupi di Greyhaven ad esempio, il cui manto è color antracite, sono detti *lupi grigi*. Sempre a Greyhaven, e in particolare nelle foreste settentrionali, è inoltre presente una particolare sottospecie di lupo, chiamata *lupo nero* per via del manto considerevolmente più scuro, i cui esemplari sembrano essere dotati di dimensioni, resistenza e aggressività considerevolmente maggiori. A differenza degli altri lupi, che presentano caratteristiche sostanzialmente simili, i *lupi neri* sono animali solitari, non cacciano in branco ed hanno un comportamento piuttosto indipendente l'uno dall'altro. Per via di queste caratteristiche, che hanno contribuito nel corso dei secoli a incrementare la loro fama, i *lupi neri* sono considerati un predatore estremamente pericoloso e un temibile avversario anche per il più esperto dei cacciatori. Si tratta comunque di una sottospecie particolarmente rara e della quale non esistono molti esemplari.

Facoltà Innate

Il lupo possiede le seguenti facoltà innate:

Vedere al Buio

Il lupo possiede una innata capacità di orientarsi e distinguere movimenti in condizioni di luminosità estremamente ridotta rispetto a quella necessaria per gli esseri umani. In termini di gioco, tutti i suoi tiri di **Individuare**, **Orientamento**, **Attacco** e **Schivare** non subiranno le penalità previste normalmente per via della mancanza di luce naturale.

Spirito di Branco

Se il lupo si trova all'interno del suo branco, fino a quando il suo capobranco resterà in vita, egli avrà un *bonus* di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.

Capobranco

Fino a quando il branco può contare sulla metà dei componenti originari il capobranco ha diritto a un *bonus* di +10 a tutte le Abilità Secondarie (in aggiunta al *bonus* dovuto allo **Spirito di Branco**).

Scheda di gioco

Quella che segue è una **scheda semplificata** relativa a un maschio adulto di lupo in buona salute. Il Master può usarla come modello per creare altri lupi modificando opportunamente i valori a seconda del sesso, dell'età dell'esemplare, della stazza e di eventuali altre caratteristiche ambientali.

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 25, Distinguere odori e sapori 25, Individuare 25, Orientamento 20, Seguire tracce 20

VOLONTA' 12: Freddezza 15, Intimidire 12, Percepire emozioni 12

AGILITA' 15: Atletica 30, Attacco 20, Furtività 25, Nuotare 10, Schivare 20

COSTITUZIONE 12: Forza 30, Resistenza 18

Attacchi

- **Morso**: 1d4 + **Forza**. In seguito a un morso andato a segno, il lupo avrà una penalità a *schivare* pari a -10 (a discrezione del Master) sul primo attacco che riceverà nello stesso *round* o nel *round* successivo.
- **Artigliata**: 1d3 + **Forza**

Danni e Ferite

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD					
	1	2	3	4	5	6
Testa	x2	x4	x4	x8	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x2	x2	x4
Gambe	x1	x1	x1	x2	x2	x4
Torace	x1	x2	x2	x4	x4	x6
Ventre	x1	x2	x2	x4	x4	x6