

# METALUPO

*“...Sai, Shawn, questa storia mi puzza sempre più. Mi spieghi che ti è preso? C’era bisogno di inseguire quella lepre? Adesso che hai intenzione di fare? Metterti a scavare buche? Giocare con una pallina? Vedi di farti vedere, perché stai divetando insopportabile!”*

Ci sono pareri discordanti sulla nascita di questa mutazione animalesca. C’è chi dice che sia dovuta ad un’errata trascrizione da parte dell’RNA, chi invece ritiene si tratti di una mutazione a sé stante. Quale che sia la verità, questa sub evoluzione porta il mutato ad assumere in parte le fattezze di un lupo, intaccando i ritmi di vita dell’individuo, oltre che il suo aspetto. Molti di questi soggetti colpiti dalla mutazione sono soliti cercare loro simili per formare un gruppo... Da loro chiamato “branco”, per meglio dire.

**Incubazione:** 6 Giorni; il mutato sentirà lo spasmodico bisogno di predare animali più piccoli, preferendo la vita selvaggia della natura al solito caos della civiltà. Avrà inoltre bisogno di nutrirsi con una razione intera al giorno e soffrirà di un malus di -20% a tutti i tiri basati sulle abilità base (Osservare, Ascoltare, Orientamento, Vigore). Tutto il derma comincerà ad arrossire e a prudere fastidiosamente, sanguinando nei punti di maggiore fragilità (Ascelle, gola, inguine, ecc).

**Primo stadio:** Irremovibile; il corpo si riempie esponenzialmente di una fitta peluria, che non lascia alcuna zona glabra ed intonsa. Il viso tende ad allungarsi, specie nei pressi del naso e della bocca. Il mutato ottiene +1 alla Prontezza ed un bonus del 10% alle abilità Fiutare pericoli, Seguire tracce e Orientamento.

**Secondo stadio:** Irremovibile; il mutato ottiene +1 alla Percezione ed un ulteriore bonus del 5% alle abilità Fiutare pericoli, Seguire tracce e Orientamento. Da questo momento necessiterà di consumare una razione al giorno e otterrà un bonus del 10% a tutti i tiri su Intimidire.

**Terzo stadio:** Irremovibile; il mutato ottiene +1 alla Forza. Il volto si deforma fino ad ottenere la conformazione del muso di un canide, con annessa dentatura. Spendendo 1 slot azione, il soggetto può effettuare un attacco con morso che infligge 1D8 e 2 lesioni. In caso di successo critico, l’attacco guadagna la proprietà Sanguinamento +1. Inoltre, il mutato sceglierà una zona di gioco come suo territorio, imponendosi il dovere di scacciare eventuali intrusi non graditi.

Mutazione standard	Sub-Mutazione	Rigetto	Costo fluido mutageno
Meta-Felino	Meta-Lupo	40%	1600 Boinn