

IL TEMPO DEL RACCOLTO

MORTE E SCOPERTE SULLLE COLLINE DEL VERMONT

GUIDA DI RIFERIMENTO DEL CUSTODE

PROFILI PER PNG, AGENTI E MOSTRI

A Time to Harvest © 2021 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Il Tempo del Raccolto © 2023 Raven Distribution srl. Tutti i diritti riservati.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Pulp Cthulhu © 2016 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Il Simbolo Arcano Chaosium (la Stella del Segno degli Antichi) © 1983 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., e il drago Chaosium dragon sono marchi registrati di Chaosium Inc.

Il Richiamo di Cthulhu è un marchio di Chaosium Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Ne è espressamente proibita la riproduzione in qualsiasi maniera, senza il permesso scritto della Chaosium Inc, eccetto brevi estratti a fini di recensione e la copia delle schede dei personaggi e della documentazione per l'uso in gioco.



MOSTRI

Abitatori del Profondo, abitanti degli abissi

FOR 70 COS 50 TAG 70 DES 50 INT 60
FAS — POT 45 IST — SAN — PF 12
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 9

Combattimento

Attacchi per round: 1 (artiglio o arma).

Combattere 45% (22/9), danno 1D6+1D4,
o come per l'arma
Schivare 25% (12/5)

Armatura: 1 punto, pelle e squame.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per l'incontro con un Abitatore del Profondo.

Capacità Speciali

Incantesimi: gli Abitatori del Profondo hanno il 40% di probabilità di conoscere 1D4 incantesimi a scelta del Custode.

Respirare Sott'Acqua: vivendo sotto la superficie dell'acqua, gli Abitatori del Profondo non necessitano di aiuti esterni per respirare sott'acqua e sono altrettanto capaci di respirare in superficie.

Bestia Lunare, ripugnante e crudele

FOR 80 COS 65 TAG 80 DES 50 INT 70
FAS — POT 40 IST — SAN — PF 14
BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 8

Combattimento

Attacchi per round: 1 (schianto, spazzata, lancia).

Combattere: usa la sua mole per colpire e schiacciare o, in alternativa, usa un'arma come una lancia, una mazza o una spada.

Combattere 45% (22/9), danno 1D6+1D4,
o lancia improvvisata 1D6+1D4
Schivare 25% (12/5)

Armatura: nessuna, ma la peculiare sostanza e massa del loro corpo gli fa subire il minimo del danno dagli attacchi con armi a proiettili.

Abilità: Furtività 40%, Seguire Tracce 30%.

Perdita SAN: 0/1D8 SAN per l'incontro con una Bestia Lunare.

Incantesimi

2 a scelta del Custode.

Cucciolo Oscuro di Shub-Niggurath, incubi di foglie ambulanti

FOR 220 COS 80 TAG 220 DES 80 INT 70
FAS — POT 90 IST — SAN — PF 30
BD: +4D6 Struttura: 5 MOV: 8 PM: 18

Combattimento

Attacchi per round: 5 (colpo, spazzata, calcio, schiacciare, afferrare) o 1 (travolgere).

Combattere: all'interno della sua massa di tentacoli, un tipico Cucciolo Oscuro ha quattro tentacoli sinuosi più spessi con cui attacca. Ciascuno di questi tentacoli più spessi può colpire per ferire. Può anche calciare con gli zoccoli, schiacciare o colpire con la sua massiccia mole.

Afferrare (mnvr): usa i suoi tentacoli per afferrare e catturare un massimo di quattro bersagli alla volta. Se ha successo nella manovra, la vittima è trascinata verso le sue orribili bocche a ventosa e privata di 1D10+5 punti FOR al round (questa perdita di FOR non può essere ripristinata). Mentre viene risucchiata, la vittima può solo contorcersi e urlare e, per essere liberata, può contare solo sui suoi compagni, i quali devono tentare di unire la FOR per tirare via il loro collega (identificare il collega che effettua il tiro FOR contrastato, ma chiedere prima a tutti coloro che gli danno una mano di tentare un tiro FOR: ogni aiutante fornisce un dado bonus al tiro contrastato, fino a un massimo di due dadi, qualora riesca nel proprio tiro FOR).

Travolgere: può travolgere con i suoi enormi zoccoli, di solito urlando e muggendo mentre s'inarca nel tentativo di travolgere quanti più avversari possibili (fino a 1D4 umani, se si trovano tutti abbastanza vicini; tiro Schivare per evitare di essere schiacciati).

Combattere 80% (40/16), danno 4D6
Afferrare (mnvr) 80% (40/16), afferrato e bloccato,
danno 1D10+5 FOR (vedi sopra)
Travolgere 40% (20/8), danno 2D6+4D6
Schivare 40% (20/8)

Armatura: nessuna; sono composti di materiale e struttura ultraterrena, che riduce qualsiasi colpo andato a segno con un'arma da fuoco a 1 punto di danno per proiettile (2 punti nel caso l'attacco trafigga; gli shotgun infliggono il minimo danno possibile); le armi da corpo a corpo infliggono i normali danni; immune agli attacchi basati sul calore, sulle esplosioni, sulla corrosione, sulle scariche elettriche e sul veleno.

Abilità: Furtività (dado bonus nelle zone boschive) 30%, Urlare a Gran Voce 80%.

Perdita SAN: 1D3/1D10 SAN per l'incontro con un Cucciolo Oscuro.

Incantesimi

Conosce fino a 6 incantesimi; suggeriti: Affascinare Vittima, Avvizzare, Contattare Mi-Go, Offuscare Memoria, Pugno di Yog-Sothoth, Segno Rosso*.

*Vedi *Appendice A: Incantesimi*.

Dark Young: Monstrous Size

FOR 270 **COS** 120 **TAG** 300 **DES** 120 **INT** 100
FAS — **POT** 100 **IST** — **SAN** — **PF** 42
BD: +5D6 **Struttura**: 6 **MOV**: 8 **PM**: 20

Combattimento

Attacchi per round: 5 (colpo, spazzata, calcio, schiacciare, afferrare) o 1 (travolgere).

Combattere	80% (40/16), danno 5D6
Afferrare (mnvr)	80% (40/16), afferrato e bloccato, danno 1D10+5 FOR (vedi sopra)
Travolgere	40% (20/8), danno 2D6+5D6
Schivare	60% (30/12)

Prole Oscura di Shub-Niggurath, mostri umani mutati

	<i>tiro</i>	<i>media</i>
FOR	(4D6+2)×5	80
COS	(4D6+2)×5	80
TAG	3D6×5	50–55
DES	(4D6+2)×5	80
INT	3D6×5	50–55
POT	(2D6+6)×5	65

Punti Ferita Medi: 13

Bonus al Danno Medio (BD): +1D4

Struttura Media: 1

Punti Magia Medi: 13

Movimento: 9

Combattimento

Attacchi per round: 2 (pseudopodo, artiglio).

Combattere: usa i suoi pseudopodi per Afferrare o i suoi artigli per graffiare e impalare.

Afferrare (mnvr): se riesce ad afferrare una vittima con successo, la trascina verso le sue fauci spalancate per consumarla nei round successivi (1D4 danni automatici per round, a partire dal round successivo in quello in cui la manovra ha avuto successo). La vittima può tentare un tiro FOR o DES contrastato ogni round per liberarsi, oppure può tentare di colpire la Prole Oscura nella speranza che la liberi (infliggendo danni pari almeno alla metà dei Punti Ferita del mostro). Se i compagni della vittima riescono a procurare Ferite Gravi alla Prole Oscura, questa rilascia la vittima.

Combattere	60% (30/12), danno 1D4+1+BD
Afferrare (mnvr)	60% (30/12), afferrato (vedi sopra)
Schivare	40% (20/8)

Armatura: ogni proiettile di arma da fuoco infligge la metà dei danni (arrotondati per difetto), ma se trafiggono (successo Estremo) infliggono danno come di norma; le armi da mischia infliggono danni normali. Immune agli attacchi basati su corrosione, scariche elettriche, o avvelenamento; fuoco ed esplosioni infliggono i loro normali danni.

Abilità: Barcollare 80%, Furtività 40%, Saltare 60%, Sibilare e Sputare 90%.

Perdita SAN: 1/1D6 SAN per l'incontro con una Prole Oscura di Shub-Niggurath.

Uomini di Leng, servi sadici

FOR 50 **COS** 60 **TAG** 65 **DES** 55 **INT** 45
FAS (30)* **POT** 40 **IST** — **SAN** — **PF** 12
BD 0 **Struttura** 0 **MOV** 7 **PM** 8

*Se camuffato come essere umano.

Combattimento

Attacchi per round: 1 (pugno, calcio, lancia, clava, frusta).

Combattere	45% (22/9), danno 1D6, o lancia 1D6, o frusta* 1D3
Schivare	25% (12/5)

*La frusta può essere usata in una manovra di combattimento per disarmare o sbilanciare un avversario (senza provocare danni).

Combattimento Pulp

Combattere	60% (30/12), danno 1D6, o lancia 1D6, o frusta* 1D3
Schivare	35% (17/7)

Perdita SAN: 0/1D4 SAN per l'incontro con un Uomo di Leng non camuffato.

Abilità

Furtività 40%, Seguire Tracce 30%.

CAPACITÀ COMUNI DEI MI-GO

Tutti i Mi-Go (a eccezione del Calcolatore e dell'Archivista) posseggono i seguenti poteri speciali, a meno che non diversamente specificato.

Ipnosi

Introducendo toni a bassissima e altissima frequenza nel proprio ronzio, un Mi-Go può indurre uno o più umani all'ascolto in uno stato di trance. Chi si trova entro 12

metri da un Mi-Go ronzante devono vincere un tiro POT contrastato o restare impossibilitato ad agire.

Luce del Vuoto

Crea un buco dal quale i fotoni non possono emergere. Il Mi-Go deve spendere 1 Punto Magia per ogni metro cubo di oscurità desiderato. Nessuna luce può uscire dall'area di effetto, costituendo un'utile protezione visiva per questi fragili alieni. L'oscurità può essere sottile come un foglio o avere un volume sferico.

Telepatia

I Mi-Go utilizzano una debole forma di telepatia per comunicare in aggiunta (o in congiunzione) alla comunicazione attraverso il cambiamento di colore delle loro teste. Tale telepatia è costante, funzionando sia su un livello conscio che su uno subliminale, e può essere utilizzata per esprimere dati grezzi, come la presenza di intrusi in una base.

Su un livello meno conscio, permette la coordinazione dei loro movimenti in maniera spaventosamente efficiente, giacché ciascuno "sente" quello che l'altro sta per fare. In alcuni, come il Mi-Go Calcolatore e probabilmente il Mi-Go Spia, queste capacità sono state aumentate artificialmente a livelli superiori a quelli dei loro compagni.

Alcuni Mi-Go possono usare coscientemente la telepatia su altri, nonostante ciò costi un numero variabile di Punti Magia. La portata effettiva è di 50 metri e, così come per la comunicazione tra un Mi-Go e l'altro, viene facilmente interrotta dalla pietra e altri ostacoli. I Mi-Go Calcolatori hanno gittata di trasmissione e ricezione più ampia.

Inviare pensieri semplici e immagini a una mente umana costa 1 Punto Magia per invio e implica un tiro POT contrastato se l'umano si oppone al processo. Questa forma di comunicazione può venire utilizzata nel corso del tempo per portare un individuo alla follia se il Mi-Go trasmette conoscenze dei Miti o immagini mentali delle entità dei Miti (l'esatto ammontare della perdita di Sanità e i relativi guadagni in Miti di Cthulhu sono determinati dalle informazioni trasmesse).

Altrettanto possibile è una costante comunicazione telepatica con esseri umani entro 50 metri al costo di 1 Punto Magia ogni 5 round. Così come per i singoli pensieri e immagini, un umano può resistere a tale comunicazione riuscendo in un tiro POT contrastato.

Mi-Go Standard

FOR 60 COS 50 TAG 50 DES 70 INT 65
FAS — POT 65 IST — SAN — PF 10
BD: 0 Struttura: 0MOV: 7* PM: 13

*13 *volando*.

Combattimento

Attacchi per round: 2 (Combattere) o 1 (Trattenere o Arma).

Combattere: possono attaccare a corpo a corpo con le loro due chele da granchio o utilizzare un'arma.

Trattenere (mnvr): possono tentare di afferrare la vittima (di Struttura pari alla propria o inferiore) e poi alzarsi in volo per farla cadere (1D6 danni per 3 metri) o trascinarla via.

Combattere	45% (22/9), danno 1D6
Trattenere (mnvr)	45% (22/9), vedi sopra
Pistola a spore*	40% (20/8), speciale (Pistola a Spore , pagina 31)
Pistola elettrica	35% (17/7), danno 1D10+speciale (Pistola Elettrica , pagina 31)
Proiettore di nebbia	40% (20/8), danno 1D10 per round (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Schivare	35% (17/7)

Armatura: nessuna: tuttavia i loro vibranti corpi extraterrestri agiscono in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per l'incontro con un Mi-Go.

Capacità Speciali

Incantesimi: possibilità del 25% che un Mi-Go conosca 1D3 incantesimi a scelta del Custode

Ipnosi, Luce del Vuoto, Telepatia: vedi **Capacità Comuni dei Mi-Go**, pagina 3.
pagina 23.

Mi-Go Archivista

FOR 25 COS 100 TAG 300 DES 50 INT 10
FAS — POT 05 IST — SAN — PF 40
BD 0 Struttura 4 MOV 0 PM 01

Combattimento

Attacchi per round: nessuno.

Schivare 25% (12/5)

Armatura: nessuna; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Abilità: Localizzare Disco Desiderato 100%.

Perdita SAN: 0/1D4 SAN per l'incontro con un Mi-Go Archivista.

Incantesimi

1D6 incantesimi a scelta del Custode.

Mi-Go Calcolatore

FOR 05 COS 105 TAG 160 DES 00 INT 300
FAS — POT 250 IST — SAN — PF 26
BD 0 Struttura 2 MOV 0 PM 50

Combattimento

Attacchi per round: nessuno.

Schivare n/a

Armatura: nessuna; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Abilità: Comunicazione Telepatica 95%, Scienza (tutte) 99%.

Perdita SAN: 0/1D4 SAN per l'incontro con un Mi-Go Calcolatore.

Capacità Speciali

Incantesimi: 1D6 incantesimi a scelta del Custode.

Telepatia Mi-Go: vedi **Telepatia**, pagina 23, per ulteriori dettagli.

Mi-Go Operaio

	<i>Tiro</i>	<i>Media</i>
FOR	(3D6+6)×5	80–85
COS	(3D6+6)×5	80–85
TAG	(3D6+6)×5	80–85
DES	3D6×5	50–55
INT	(2D6+6)×5	65
POT	(2D6+6)×5	65

Punti Ferita Medi: 16–17

Bonus al Danno Medio (BD): +1D4/+1D6

Struttura Media: 1–2

Punti Magia Medi: 13

Movimento: 7

Combattimento

Attacchi per round: 2 (chele) o 1 (arma).

Combattere	30% (15/6), danno 1D6+BD
Pistola a spore*	30% (15/6), danno speciale
Pistola elettrica*	25% (12/5), danno 1D10 + speciale
Proiettore di Nebbia*	30% (15/6), danno 1D10 per round
Schivare	30% (15/6)

*Vedi **Pistola a Spore** (pagina 31), **Pistola Elettrica** (pagina 31), **Proiettore di Nebbia** (pagina 32).

Armatura: 2 punti; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Abilità: varie, come determinato dal Custode.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per l'incontro con un Mi-Go Operaio.

Incantesimi

Possibilità del 30% che un Mi-Go Operaio conosca 1D3 incantesimi a scelta del Custode

Mi-Go Soldato, guerriero del corpo indurito

FOR 100 COS 100 TAG 80 DES 85 INT 65
FAS — POT 65 IST — SAN — PF 18
BD +1D6 Struttura 2 MOV 9* PM 13

*11 *volando*.

Combattimento

Attacchi per round: 2 (Combattere) o 1 (Arma).

Combattere	70% (35/14), danno 1D8+1D6
Pistola elettrica	65% (32/13), danno 1D10+speciale
Proiettore di nebbia	60% (30/12), danno 1D10 per round
Schivare	45% (22/9)

Armatura: 3 punti, carapace; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per l'incontro con un Mi-Go Soldato.

Capacità Speciali

Incantesimi: possibilità del 30% che un Mi-Go Soldato conosca 1D3 incantesimi a scelta del Custode.

Ipnosi, Luce del Vuoto, Telepatia: vedi **Capacità Comuni**, pagina 23.

Mi-Go Scienziato

FOR 55 COS 55 TAG 55 DES 55 INT 120
FAS — POT 65 IST — SAN — PF 11
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 13

Combattimento

Attacchi per round: 2 (Combattere) o 1 (Arma).

Combattere	30% (15/6), danno 1D6
Pistola elettrica*	25% (12/5), danno 1D10+speciale (Pistola Elettrica , pagina 31)
Schivare	30% (15/6), vedi sopra

**Non portata*.

Armatura: 2 punti, carapace; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Perdita SAN: 0/1D6 per l'incontro con un Mi-Go Scienziato.

Capacità Speciali

Incantesimi: possibilità del 40% che un Mi-Go Scienziato conosca 1D3 incantesimi a scelta del Custode.

Ipnosi, Luce del Vuoto, Telepatia: vedi **Capacità Comuni dei Mi-Go**, pagina 3.

Mi-Go Spia

	Tiro	Media
FOR	(2D6+4)×5	55
COS	(2D6+4)×5	55
TAG	(2D6+4)×5	55
DES	(2D6+4)×5	55
INT	(2D6+6)×5	65
POT	(2D6+6)×5	65

Punti Ferita Medi: 11

Bonus al Danno Medio (BD): nessuno

Struttura Media: 0

Punti Magia Medi: 13

Movimento: 8

Combattimento

Attacchi per round: 2 (chele) o 1 (Arma).

Combattere	30% (15/6), danno 1D6+BD
Pistola a spore*	30% (15/6), danno speciale
Pistola elettrica*	25% (12/5), danno 1D10 +speciale
Proiettore di nebbia*	30% (15/6), danno 1D10 per round
Schivare	50% (25/10)

*Vedi **Pistola a Spore** (pagina 31), **Pistola Elettrica** (pagina 31), **Proiettore di Nebbia** (pagina 32).

Armatura: nessuna; il corpo extraterrestre agisce in modo che tutte le armi che trafiggono infliggano il minimo dei danni.

Incantesimi: Ascoltare 60%, Furtività 70%, Individuare 60%, più ogni altra abilità necessaria come determinato dal Custode.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per l'incontro con un Mi-Go Spia nella sua vera forma.

Capacità Speciali

Incantesimi: possibilità del 30% che un Mi-Go Spia conosca 1D3 incantesimi a scelta del Custode.

Sonda Mentale: usando la sua telepatia, un Mi-Go Spia può esplorare la mente di un essere umano al costo di 3 PM più 1 PM per ogni round successivo; i bersagli non consenzienti devono essere prima sopraffatti, vincendo un tiro POT contrastato. Ogni round, il Mi-Go può spingersi ancora più a fondo nei pensieri del bersaglio, finché non sia riuscito

ad assorbire tutti i contenuti della sua mente (mettendoci approssimativamente 5+1D4 round a discrezione del Custode). La natura esatta delle scoperte fatte da un Mi-Go grazie a una sonda mentale è determinata dal Custode. Questo è un compito spiacevole per un Mi-Go: le emozioni umane e il senso di individualità degli umani sono per loro totalmente estranei, mentre i nostri sensi primitivi tendono a lasciarli disorientati.

Mi-Go-shoggoth, cervello di un Mi-Go, corpo di uno Shoggoth

FOR 300	COS 200	TAG 400	DES 50(15)	INT 65(35)
FAS —	POT 65(50)	IST —	SAN —	PF 60
BD 7D6	Struttura 8	MOV 10	PM 13	

*I numeri tra parentesi mostrano le caratteristiche di uno Shoggoth (i.e., qualora il cervello del Mi-Go venisse distrutto).

Combattimento

Attacchi per round: 2 (spazzata, morso, schiacciare, avvolgere).

Combattere: un Mi-Go-Shoggoth copre un'area quadrata di 5 metri di lato ed è in grado di generare a piacere tentacoli, artigli o altre appendici con le quali spazzare, mordere e schiacciare gli avversari. Quelli che sono tanto sfortunati da restare vittime di un attacco del Mi-Go-Shoggoth, potrebbero anche finire avvolti dalle sue appendici.

Avvolgere: ogni persona avvolta dalla massa della creatura è attaccata separatamente e deve superare un tiro FOR contrastato, oppure viene risucchiata dentro la creatura (subendo 4D6 danni**). Se la creatura attacca più di un bersaglio, deve dividere la sua FOR tra tutti. Coloro che sono imprigionati all'interno della massa della creatura possono contrattaccare solo in quei round in cui riescono in un tiro FOR. Le vittime avvolte subiscono ogni round danni pari al BD del Mi-Go-Shoggoth; il danno può essere descritto come essere sgranocchiati, spezzettati e assorbiti a pezzi. Notare che se avvolge più di una persona, il BD della creatura va diviso per il numero di persone avvolte (ad esempio, se il BD è 8D6 e ci sono quattro persone avvolte, ognuna subirebbe 2D6 danni per round). Un Mi-Go-Shoggoth può avvolgere un qualsiasi numero di nemici, la cui Taglia totale non superi la propria.

**In una campagna classica, in via opzionale ridurre questo valore a 2D6 danni.

Combattere	70% (35/14), danno 7D6
Avvolgere (mnvr)	80% (40/16), vedi sopra
Schivare	8% (4/1)

Armatura: nessuna; dimezza i danni provocati dagli attacchi basati sul fuoco e sull'elettricità; le armi normali (proiettili inclusi) infliggono solo 1 punto di danno con ogni colpo andato a segno; rigenera 2 PF al round (muore a 0 PF).

Abilità: Individuare 65%, Scalare 70%, Seguire Tracce 20%.

Perdita SAN: 1D6/1D20 SAN per l'incontro con un Mi-Go-Shoggoth.

Capacità Speciali

Cervello: durante il combattimento, c'è una probabilità del 30% che il cervello del Mi-Go si sollevi dalla massa principale dell'ibrido. Se lo pseudopodo collegato al cervello del Mi-Go viene reciso o distrutto (con un tiro mirato*), la creatura resta immobile, mentre la coscienza dello Shoggoth riprende il controllo (il che richiede 1D4+1 round). Una volta che il "cervello" dello Shoggoth ha ripreso il controllo, la sua rabbia trasforma la creatura in una bestia violenta e furibonda che attacca in modo casuale qualsiasi cosa le stia vicina (compresi eroi, Mi-Go e Mi-Go-Shoggoth).

**Tiro mirato: con le armi da fuoco, vedi Mirare, pagina 113, Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base; in mischia, applica una penalità al tiro di attacco.*

Shub-Niggurath, la Madre

Per maggiori informazioni su questa entità, vedi Malleus Monstrorum pubblicato in italiano da Raven Distribution.

FOR 360 COS 850 TAG 600 DES 140 POT 350
PF 145 BD +11D6 Struttura 12 MOV 15
PM 70

Combattimento

Attacchi per round: 1 (flagellare, colpire, afferrare, o travolgere).

Combattere: usa i suoi molteplici arti e tentacoli per flagellare, colpire e afferrare gli avversari. In alternativa può travolgerli.

Afferrare (mnvr): può afferrare una vittima per round, se riesce a prenderla, trascinandola verso la parte principale del corpo e, nel round successivo, risucchiarla dei fluidi vitali con le sue tante bocche (risucchiando permanentemente 3D10 punti FOR per round). Mentre la vittima viene risucchiata, è indifesa e non può eseguire incantesimi, spendere Punti Magia, o compiere qualsiasi azione che non sia contorcersi per il dolore e urlare, anche se ha una possibilità di sfuggire alla presa del dio durante l'azione successiva a quella in cui è stata afferrata, superando un tiro FOR o DES Estremo (dopo quel round, la vittima non è più in grado di agire).

Travolgere: può travolgere le creature di TAG 300 o inferiore e può colpire tutti coloro che si trovano in un raggio di 20 metri. Sempre che il bersaglio non si sposti superando un tiro Schivare o Saltare Estremo, questi subisce 11D6 danni.

Combattere	75% (37/15), danno 5D6
Afferrare (mnvr)	75% (37/15), bloccato poi risucchiato di 3D10 FOR per round
Travolgere	75% (37/15), danno 11D6

Armatura: nessuna; tuttavia, è immune alle armi normali (compresi i proiettili) e rigenera 2 Punti Ferita per Punto Magia speso a guarirsi (muore a 0 PF). Se ridotto a 0 PF, la forma di Shub-Niggurath si pietrifica, si crepa e crolla in milioni di pezzi, mentre la sua essenza è trasportata altrove (è da notare che qualsiasi parte superstite può ricrescere in un qualsiasi figlio mostruoso del Dio Esterno). Si riforma in 1D100 anni.

Perdita SAN: 1D10/1D100 SAN per l'incontro con Shub-Niggurath.

Incantesimi

Arbusto Umano†, Attirare il Fulmine†, Comandare Animali†, Comandare Piantef, Conferire Barlume di Verità†, Guarigione† (variante), Incapacitare, Larve†, Maledizione†, Morsa di Nyogtha, Segno Rosso; altri a piacere del Custode.

†*Incantesimo trovato ne Il Grande Grimorio della Magia dei Miti di Cthulhu; se necessario sostituire l'incantesimo con uno tratto da Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base.*

Poteri

Modificazione Corporea: la forma di Shub-Niggurath non è fissa ed è in grado di distorcere e rimodellare la sua massa a piacimento: creare, allungare, assorbire arti, apparire umanoide o mostruoso e così via. Di solito, questo Dio Esterno appare come una grande nuvola che possiede occhi, bocche e arti.

Creare Servitori: può produrre (nel senso di generare) un Cucciolo Oscuro e altri orrori associati, a piacimento. Alcuni sono riassorbiti all'istante, mentre altri agiscono da guardiani o come estensioni del volere del dio.

Latte della Madre: il latte della divinità ha proprietà eccezionali e provoca trasformazioni in coloro che lo consumano o lo toccano. Nella sua forma grezza, il latte può produrre una mutazione spontanea e rapida, una generale corruzione della carne. In alcuni casi, un essere umano può essere trasformato in una Prole Oscura di Shub-Niggurath oppure in qualche altra mostruosità deforme (un tiro POT

Normale o tiro POT Arduo può negarne l'effetto), mentre in dosi minore il latte si dice che abbia stupefacenti proprietà curative (ripristinando gli arti persi e così via), sebbene abbia comunque il potenziale di corrompere in seguito un individuo. In verità, il latte produce una gamma illimitata di benefici e di pericoli.

Natura Deforme: ogni volta che Shub-Niggurath si manifesta, provoca deformazioni e mutazioni negli animali e nella vita vegetale. Sebbene si tratti di un effetto soprattutto straniante, alcune mutazioni possono trasformarsi in pericolosi predatori; il Custode dovrebbe sentirsi libero di inventare orribili animali e mostruosità vegetali (o loro versioni ibride), a tale fine.

Zoog, curiosi carnivori

FOR 15 COS 35 TAG 10 DES 100 INT 65
 FAS — POT 50 IST — SAN — PF 4
 BD -2 Struttura -2 MOV 12 PM 10

Combattimento

Attacchi per round: 1 (artiglio, morso, arma).

Combattere: amano fingere di essere docili (e dall'aspetto piuttosto carino) finché il loro bersaglio non è abbastanza vicino per essere attaccato. Tendono a lavorare in branco per tendere imboscate agli incauti.

Combattere	40% (20/8), danno 1D4+1-2, o secondo l'arma (coltello, 1D6-2)
Dardo lanciato	30% (15/6), danno 1D6-2
Schivare	60% (30/12)

Armatura: nessuna.

Abilità: Furtività 70%, Scalare 80%, Seguire Tracce 50%.

Perdita SAN: 0/1D3 SAN per l'incontro con uno Zoog.

Incantesimi

Uno Zoog di solito conosce almeno 1D4 incantesimi a scelta del Custode.

COBB'S CORNERS

Agnus Bellweather, età 88, esperta del posto

FOR 30 COS 50 TAG 35 DES 45 INT 75
 FAS 50 POT 70 IST 45 SAN 70 PF 8
 BD -1 Struttura -1 MOV 3 PM 14

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3-1
Schivare	20% (10/4)

Abilità

Ammaliare 60%, Ascoltare 55%, Individuare 50%, Leggende (Folclore Locale) 60%, Medicina 50%, Naturalistica 65%, Occultismo 85%, Persuadere 40%, Primo Soccorso 60%, Psicoanalisi 45%, Psicologia 60%, Valore di Credito 32%.

Lingue: Inglese 45%.

Emily Braithwaite,

età 18, ragazza di campagna dall'animo semplice

Nota del Custode: Emily è muta.

FOR 50 COS 40 TAG 55 DES 50 INT 10
 FAS 60 POT 50 IST 20 SAN 45 PF 2* (9)
 BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 10

*Al momento ha 2 Punti Ferita.

Combattimento

Rissa	30% (15/6), danno 1D3
Schivare	25% (12/5)

Abilità

Ammaliare 40%, Ascoltare 50%, Furtività 60%, Individuare 60%, Psicologia 40%, Saltare 40%, Seguire Tracce 30%.

Mabel Carruthers, bibliotecaria

FOR 30 COS 60 TAG 50 DES 45 INT 70
 FAS 60 POT 55 IST 80 SAN 55 PF 11
 BD -1 Struttura -1 MOV 5 PM 11

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3-1
Schivare	25% (12/5)

Abilità

Ammaliare 45%, Arti e Mestieri (Catalogazione Arcana) 85%, Arti e Mestieri (Letteratura Inglese) 75%, Ascoltare 30%, Biblioteconomia 90%, Contabilità 70%, Furtività 25%, Individuare 70%, Occultismo 40%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 30%, Storia 70%, Valore di Credito 40%.

Lingue: Francese 35%, Inglese 80%, Latino 50%.

Emelda Cratchett, età 24, vedova amareggiata

FOR 50 COS 80 TAG 40 DES 75 INT 65
 FAS 75 POT 70 IST 55 SAN 70 PF 12
 BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 14

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3
Schivare	45% (22/9)

Abilità

Ammaliare 50%, Arti e Mestieri (Casalinga) 70%, Ascoltare 60%, Contabilità 45%, Furtività 60%, Individuare 50%, Lanciare 35%, Naturalistica 50%, Nuotare 45%, Occultismo 20%, Persuadere 70%, Primo Soccorso 60%, Psicologia 50%, Valore di Credito 21%.

Lingue: Inglese 60%.

Vice Sceriffo John Cutter, età 20, sbarbatello, capo della setta

FOR 80 COS 75 TAG 65 DES 70 INT 70
FAS 75 POT 95 IST 65 SAN — PF 14
BD +1D4 Struttura 1 MOV 9 PM 19
Fortuna 65

Combattimento

Rissa 50% (25/10), danno 1D3+1D4
Pistola .38 revolver 40% (20/8), danno 1D10
Shotgun cal. 20 (2C) 45% (22/9), danno 2D6/1D6/1D3
Pugnale sacrificale 50% (25/10), danno 1D4+3+1D4
Schivare 55% (27/11)

Combattimento Pulp

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D4
Pistola .38 revolver 40% (20/8), danno 1D10
Shotgun cal. 20 (2C) 45% (22/9), danno 2D6/1D6/1D3
Pugnale sacrificale 70% (35/14), danno 1D4+3+1D4
Schivare 60% (30/12)

Talenti Pulp:

- **Intuizione Arcana:** dimezza il tempo necessario a imparare gli incantesimi e ottiene un dado bonus ai tiri di esecuzione degli incantesimi.
- **Tipo Tosto:** può spendere 10 punti Fortuna per ignorare 5 PF di danni subiti in un round.

Abilità

Ammaliare 50%, Ascoltare 60%, Furtività 65%, Guidare Auto 50%, Individuare 55%, Intimidire 40%, Lanciare 40%, Legge 45%, Miti di Cthulhu 27%, Occultismo 60%, Persuadere 70%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 55%, Raggiare 65%, Scalare 60%, Scienza (Astronomia) 45%, Seguire Tracce 50%, Valore di Credito 30%.

Lingue: Inglese 65%, Leggere Mi-Go 55%.

Incantesimi

Alterare Clima*, Alzarsi della Nebbia Notturna*, Atrofizzare Arto, Augurio*, Avvizzare, Avvizzare/Benedire Raccolti*, Causare Malattia*, Comandare Animali (scegliere il tipo)*, Contattare Mi-Go, Contattare Shub-Niggurath*, Evocare/Vincolare Cucciolo Oscuro, Indebolire/Guarire Animale*, Richiamare Shub-Niggurath, Segno di Voorish.

*Vedi *Appendice A: Incantesimi*.

Alexandru Cuzra, età 49, contadino superstizioso

FOR 75 COS 65 TAG 60 DES 40 INT 70
FAS 45 POT 50 IST 45 SAN 36 PF 12
BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 10

Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D4,
o coltello
1D4+2+1D4
Shotgun cal. 12 (2C) 45% (22/9), danno 4D6/2D6/1D6
Schivare 25% (12/5)

Abilità

Arti e Mestieri (Agricoltore) 70%, Arti e Mestieri (Lavorare il Legno) 60%, Ascoltare 60%, Cavalcare 50%, Furtività 55%, Imprecare 70%, Intimidire 50%, Naturalistica 75%, Navigare 55%, Nuotare 40%, Occultismo 65%, Psicologia 30%, Raggiare 45%, Riparazioni Meccaniche 65%, Scalare 50%, Scienza (Astronomia) 45%, Seguire Tracce 65%, Storia 45%, Valore di Credito 12%.

Lingue: Inglese 50%, Rumeno 80%.

Jason Haggerty, età 14, familicida psicotico

FOR 55 COS 50 TAG 60 DES 70 INT 65
FAS 75 POT 60 IST 45 SAN — PF 11
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 12
Fortuna 30

Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3,
o coltello 1D4+2
Schivare 35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa 50% (25/10), danno 1D3,
o coltello 1D4+2
Schivare 45% (22/9)

Talenti Pulp

- **Allerta:** non resta mai sorpreso in combattimento.
- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.

Abilità

Ammaliare 60%, Ascoltare 50%, Furtività 75%, Individuare 45%, Lanciare 60%, Miti di Cthulhu 5%, Nuotare 60%, Psicologia 35%, Raggiare 70%, Rapidità di Mano 40%, Saltare 50%, Scalare 80%.

Incantesimi

Atrofizzare Arto, Comandare Animali (Gatto)*, Contattare Mi-Go, Contattare Shub-Niggurath*, Indebolire/Guarire Animale*, Offuscare Memoria.

*Vedi *Appendice A: Incantesimi*.

Joe Harlow, età 58, abitante del luogo e camionista

FOR 60 COS 35 TAG 65 DES 55 INT 55
FAS 45 POT 50 IST 40 SAN 50 PF 10
BD +1D4 **Struttura** 1 MOV 5 PM 10

Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3+1D4,
o coltello 1D4+1D4
Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 40%, Arti e Mestieri (Carpenteria) 55%, Arti e Mestieri (Distillare Liquore) 80%, Furtività 60%, Guidare Auto 50%, Individuare 45%, Manovrare Macchinari Pesanti 50%, Naturalistica 60%, Navigare 60%, Occultismo (Leggende Locali) 65%, Psicologia 35%, Raggiare 60%, Riparazioni Meccaniche 45%, Seguire Tracce 70%, Valore di Credito 20%.

Lingue: Inglese 40%.

John Jeffrey, età 25, esperimento Mi-Go fallito

FOR 05 COS 05 TAG 55 DES 05 INT 85
FAS 00 POT 100 IST 80 SAN — PF 6
BD -2 **Struttura** -2 MOV 0 PM 20

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3-2
Schivare n/a

Abilità

Trasmettere Sogni 100%.

Perdita SAN: 1/1D4+1 per l'incontro con Jeffrey; se un investigatore conosceva bene Jeffrey, allora aumentare la perdita a 1D2+1/1D6+1 SAN.

James "Jimmy" Maclearan, età 48, ubriacone amareggiato

FOR 75 COS 35 TAG 80 DES 60 INT 45
FAS 45 POT 50 IST 50 SAN 15 PF 11
BD +1D4 **Struttura** 1 MOV 6 PM 10

Combattimento

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D4
o coltello da caccia 1D6+1D4
Schivare 40% (20/8)

Abilità

Ascoltare 60%, Bere Pesantemente 85%, Furtività 50%, Individuare 60%, Naturalistica 55%, Occultismo 20%, Psicologia 30%, Raggiare 50%, Saltare 60%, Scalare 65%, Valore di Credito 10%.

Lingue: Inglese 50%.

Dottor Owen Perry, medico

FOR 50 COS 65 TAG 70 DES 70 INT 90
FAS 75 POT 55 IST 90 SAN 35 PF 13
BD 0 **Struttura** 0 MOV 5 PM 11

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Ammaliare 45%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 60%, Contabilità 40%, Individuare 60%, Furtività 40%, Leggende (Vampirismo) 50%, Medicina 70%, Occultismo 30%, Persuadere 55%, Primo Soccorso 80%, Psicologia 60%, Scienza (Biologia) 60%, Scienza (Farmacologia) 70%, Storia 50%, Valore di Credito 55%.

Lingue: Inglese 90%, Latino 60%.

Holly Rydell, insegnante

FOR 45 COS 70 TAG 50 DES 75 INT 80
FAS 75 POT 75 IST 85 SAN 70 PF 12
BD 0 **Struttura** 0 MOV 8 PM 15

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3
Schivare 45% (22/9)

Abilità

Ammaliare 40%, Arti e Mestieri (Insegnare) 75%, Arti e Mestieri (Letteratura Inglese) 55%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 60%, Furtività 60%, Individuare 60%, Lanciare 60%, Naturalistica 60%, Persuadere 60%, Psicologia 40%, Raggiare 40%, Scienza (Biologia) 40%, Scienza (Chimica) 40%, Scienza (Matematica) 45%, Valore di Credito 45%.

Sceriffo Dan Spencer, età 40, uomo di legge puritano

FOR 70 COS 85 TAG 55 DES 60 INT 65
FAS 55 POT 70 IST 70 SAN 70 PF 14
BD +1D4 **Struttura** 1 MOV 8 PM 14

Combattimento

Rissa 55% (27/11), danno 1D3+1D4
Pistola .38 revolver 50% (25/10), danno 1D10
Shotgun cal. (2C) 50% (25/10), danno 1D6/1D6/1D3
Schivare 55% (27/11)

Abilità

Ascoltare 65%, Cavalcare 55%, Citare la Bibbia 75%, Furtività 60%, Guidare Auto 50%, Individuare 50%, Intimidire 70%, Lanciare 50%, Legge 80%, Navigare 45%, Persuadere 60%, Psicologia 50%, Scalare 45%, Seguire Tracce 60%, Valore di Credito 50%.

Lingue: Inglese 70%.

Amanda Wells,

età 17, assassina bruciatrice di libri

FOR 65 COS 70 TAG 45 DES 75 INT 65

FAS 40 POT 70 IST 45 SAN — PF 11

BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 14

Fortuna 35

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3,
o forbici 1D4

Schivare 40% (20/8)

Combattimento Pulp

Rissa 40% (20/8), danno 1D3,
o grosse forbici 1D4+2

Schivare 60% (30/12)

Talenti Pulp

- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.

Abilità

Ammaliare 30%, Biblioteconomia 60%, Individuare 60%, Miti di Cthulhu 11%, Raggiare 45%, Scalare 70%.

Incantesimi

Augurio*, Avvizzare, Avvizzare/Benedire Raccolti*, Contattare Shub-Niggurath*, Indebolire/Guarire Animale*, Vincolare Cucciolo Oscuro.

*Vedi *Appendice A: Incantesimi*.

Richard Wendell,

età 35, reporter ficcanaso locale

FOR 55 COS 70 TAG 60 DES 65 INT 75

FAS 50 POT 40 IST 70 SAN 40 PF 13

BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 8

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3

Schivare 35% (17/7)

Abilità

Arti e Mestieri (Fotografia) 70%, Arti e Mestieri (Scoprire Segreti Sporchi) 75%, Biblioteconomia 50%, Furtività 60%, Persuadere 60%, Psicologia 55%, Raggiare 65%, Rapidità di Mano 40%, Scienza (Chimica) 40%, Storia 50%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Inglese 70%.

Reverendo Earl Wilson, predicatore

FOR 80 COS 75 TAG 85 DES 60 INT 55

FAS 65 POT 50 IST 45 SAN 50 PF 16

BD +1D6 Struttura 2 MOV 6 PM 10

Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D6

Schivare 40% (20/8)

Abilità

Ammaliare 30%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 60%, Contabilità 40%, Furtività 60%, Individuare 45%, Intimidire 70%, Leggende (Religione) 80%, Occultismo 25%, Persuadere 40%, Psicologia 45%, Raggiare 50%, Valore di Credito 50%.

I Cuccioli, cultisti di Shub-Niggurath

Nota del Custode: #1-4 sono cultisti più giovani; #5-7 sono cultisti più anziani. Tutti i cultisti hanno SAN 0.

	1	2	3	4	5	6	7
FOR	25	30	40	50	60	75	85
COS	50	60	45	50	60	55	70
TAG	35	40	45	50	65	70	80
DES	50	50	65	60	70	80	60
INT	60	50	70	60	65	80	60
POT	60	40	50	50	40	60	60
PF	8	10	9	10	12	12	15
BD	-2	-1	0	0	+1D4	+1D4	+1D6
Struttura	-2	-1	0	0	1	1	2
MOV	8	8	8	8	8	9	8
PM	12	8	10	10	8	12	12

Cultisti #1-4

Rissa	25% (12/5), danno 1D3+BD, o arma*
Pietra scagliata	35% (17/7), danno 1D4+½ BD
Schivare	40% (20/8)

*Scegli tra:

- **Cacciavite:** danno 1D4+BD
- **Coltello medio:** danno 1D4+2+BD
- **Forbici:** danno 1D4+BD
- **Rasoio:** danno 1D3+BD

Cultisti #5-7

Rissa	50% (25/10), danno 1D3+BD, o arma**
Shotgun cal.20† (2C)	35% (17/7), 2D6/1D6/1D3
Schivare	35% (17/7)

**Scegli tra:

- **Accetta:** danno 1D6+1+BD
- **Ascia da boscaiolo:** danno 1D8+2+BD
- **Falce:** danno 1D6+BD
- **Forcone:** danno 1D6+1+BD

†Assumere 30% di probabilità di avere uno shotgun.

Abilità

Ammaliare 40%, Ascoltare 40%, Furtività 65%, Individuare 40%, Lanciare 45%, Miti di Cthulhu 5%, Nuotare 50%, Psicologia 25%, Raggiare 60%, Rapidità di Mano 30%, Saltare 60%, Scalare 60%.

Incantesimi

Ogni membro della setta ha una probabilità del 40% di conoscere 1D2 incantesimi dalla lista seguente: Alterare Clima*, Atrofizzare Arto Augurio*, Avvizzare, Avvizzare/Benedire Raccolti*, Causare Malattia*, Comandare Animale (specificare il tipo)*, Contattare Mi-Go, Contattare Shub-Niggurath*, Evocare/Vincolare Cucciolo Oscuro, Indebolire/Guarire Animale*, Instillare Paura, Offuscare Memoria.

*Vedi *Appendice A: Incantesimi*.

MISKATONIC UNIVERSITY

Professor Henry Armitage, età 73, custode di tomi proibiti

FOR 55	COS 40	TAG 60	DES 50	INT 90
FAS 65	POT 80	IST 96	SAN 55	PF 10
BD 0	Struttura 0	MOV 3	PM 16	

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3
Schivare	25% (12/5)

Abilità

Arti e Mestieri (Letteratura) 75%, Ascoltare 70%, Biblioteconomia 95%, Furtività 30%, Individuare 60%, Intimidire 65%, Miti di Cthulhu 18%, Occultismo 25%, Persuadere 75%, Psicologia 50%, Scienza (Crittografia) 75%, Scienza (Fisica) 30%, Scienza (Matematica) 45%, Storia 65%, Valore di Credito 65%.

Lingua: Francese 80%, Greco 70%, Inglese 96%, Latino 75%, Tedesco 70%

Robert Blaine, età 24, capo della spedizione

FOR 70	COS 70	TAG 60	DES 65	INT 70
FAS 70	POT 70	IST 70	SAN 18	PF 13
BD +1D4	Struttura 1	MOV 9	PM 14	
Fortuna 40				

Combattimento

Rissa	65% (32/13), danno 1D3+1D4
.38 revolver	40% (20/8), danno 1D10
Schivare	40% (20/8)

Combattimento Pulp

Rissa	80% (40/16), danno 1D3+1D4
Pistola .38 revolver	40% (20/8), danno 1D10
Schivare	50% (25/10)

Talenti Pulp

- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.
- **Studio Rapido:** dimezza i tempi necessari per la Prima Lettura e lo Studio Completo dei tomi dei Miti, così come di altri libri.

Abilità

Antropologia 30%, Biblioteconomia 50%, Fare Commenti Taglienti 55%, Furtività 40%, Guidare Auto 35%, Individuare 40%, Intimidire 55%, Lanciare 50%, Miti di Cthulhu 10%, Occultismo 45%, Persuadere 65%, Psicologia 50%, Raggiare 60%, Rapidità di Mano 45%, Saltare 45%, Scienza (Chimica) 40%, Scienza (Geologia) 45%, Storia 60%, Valore di Credito 50%.

Lingue: Inglese 70%, Latino 25%.

Incantesimi

Contattare Mi-Go.

Roderick "Little Rod" Block, età 21, specializzando in geografia e sportivo

FOR 85	COS 70	TAG 85	DES 55	INT 75
FAS 55	POT 45	IST 65	SAN 45	PF 15
BD +1D6	Struttura 2	MOV 8	PM 9	

Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D6
Schivare 55% (27/11)

Abilità

Ammaliare 50%, Ascoltare 40%, Biblioteconomia 65%, Furtività 45%, Guidare Auto 25%, Individuare 40%, Intimidire 30%, Lanciare 70%, Naturalistica 50%, Navigare 70%, Occultismo 10%, Persuadere 45%, Psicologia 60%, Saltare 55%, Scalare 50%, Storia 40%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Inglese 75%, Latino 35%.

Louis Gibbons, età 22, affascinante specializzando in botanica

FOR 50 COS 55 TAG 65 DES 65 INT 85
FAS 80 POT 80 IST 70 SAN 80 PF 12
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 16

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Ammaliare 70%, Arti e Mestieri (Pianoforte) 70%, Biblioteconomia 55%, Furtività 35%, Lanciare 25%, Medicina 40%, Naturalistica 55%, Persuadere 40%, Primo Soccorso 65%, Psicologia 50%, Raggiare 20%, Scienza (Biologia) 65%, Scienza (Botanica) 70%, Scienza (Farmacologia) 40%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Inglese 75%, Latino 40%.

Professor Roger Harrold, età 44, antropologo con sensi di colpa

FOR 65 COS 60 TAG 60 DES 55 INT 80
FAS 60 POT 60 IST 93 SAN 60 PF 12
BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 12

Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3+1D4
Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 35%, Antropologia 85%, Archeologia 50%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 60%, Cavalcare 60%, Naturalistica 70%, Persuadere 50%, Storia 75%, Valore di Credito 55%.

Lingue: Arabo 40%, Francese 40%, Inglese 93%, Inuit 70%.

Harry Higgins, età 20, specializzando in geologia e burlone

FOR 45 COS 50 TAG 45 DES 70 INT 85
FAS 45 POT 65 IST 65 SAN 65 PF 9
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 13

Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Ammaliare 40%, Arti e Mestieri (Canto) 50%, Arti e Mestieri (Comico) 85%, Ascoltare 60%, Biblioteconomia 60%, Furtività 55%, Guidare Auto 35%, Individuare 65%, Lanciare 30%, Occultismo 30%, Primo Soccorso 35%, Psicologia 30%, Raggiare 60%, Rapidità di Mano 40%, Scienza (Geologia) 75%, Storia 50%, Valore di Credito 30%.

Lingue: Inglese 70%, Irlandese Gaelico 35%, Latino 10%.

Terrence Laslow, età 22, snob specializzando in storia e psicologia

FOR 55 COS 70 TAG 65 DES 65 INT 80
FAS 60 POT 60 IST 65 SAN 60 PF 13
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 12

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Ascoltare 60%, Biblioteconomia 55%, Cavalcare 50%, Furtività 45%, Lanciare 25%, Naturalistica 20%, Occultismo 35%, Persuadere 45%, Psicoanalisi 15%, Psicologia 45%, Raggiare 35%, Scalare 25%, Storia 70%, Valore di Credito 70%.

Lingue: Francese 40%, Inglese 75%, Latino 45%.

Professor Ashley Learmonth, età 47, inconsapevole bersaglio dei Mi-Go

FOR 50 COS 65 TAG 55 DES 55 INT 80
FAS 60 POT 70 IST 90 SAN 70 PF 12
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 14

Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3
Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 40%, Biblioteconomia 55%, Contabilità 45%, Furtività 35%, Individuare 45%, Lanciare 40%, Naturalistica 60%, Persuadere 45%, Psicologia 25%, Saltare 40%, Scienza (Chimica) 65%, Scienza (Geologia) 85%, Scienza (Ingegneria) 70%, Scienza (Metallurgia) 90%, Valore di Credito 70%.

Lingue: Francese 30%, Greco 10%, Inglese 90%, Latino 40%.

William Noakes,*età 20, studente amichevole ma disorientato*

FOR 75 COS 70 TAG 85 DES 60 INT 80
 FAS 60 POT 45 IST 65 SAN 45 PF 15
 BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 9

Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3+1D4
 Fucile/Shotgun 30% (15/6), a seconda dell'arma
 Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 50%, Antropologia 60%, Ascoltare 50%,
 Biblioteconomia 75%, Furtività 30%, Individuare 70%,
 Lanciare 40%, Naturalistica 65%, Nuotare 80%, Occultismo
 55%, Persuadere 50%, Psicologia 40%, Scalare 40%, Storia
 60%, Valore di Credito 20%.

Lingue: Inglese 70%, Latino 15%.

Clarissa Thurber,*età 21, ambiziosa specializzanda in chimica*

FOR 55 COS 75 TAG 40 DES 70 INT 85
 FAS 80 POT 55 IST 65 SAN 55 PF 11
 BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 11

Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3
 Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 55%, Arti e Mestieri (Danza) 50%, Ascoltare
 40%, Biblioteconomia 65%, Cavalcare 50%, Guidare Auto
 30%, Individuare 60%, Lanciare 45%, Persuadere 35%,
 Psicologia 35%, Saltare 50%, Scalare 55%, Scienza (Biologia)
 40%, Scienza (Chimica) 85%, Scienza (Fisica) 65%, Scienza
 (Matematica) 70%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Greco 10%, Inglese 75%, Latino 25%.

Jason Trent, età 20, specializzando in storia e timido capro espiatorio

FOR 55 COS 50 TAG 70 DES 55 INT 90
 FAS 50 POT 70 IST 65 SAN 68 PF 12
 BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 14

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3+1D4
 Schivare 30% (15/6)

Abilità

Archeologia 40%, Ascoltare 60%, Biblioteconomia 75%,
 Furtività 60%, Individuare 40%, Lanciare 25%, Leggende
 (Stregoneria) 60%, Miti di Cthulhu 2%, Naturalistica 40%,
 Occultismo 70%, Persuadere 25%, Psicologia 30%, Storia
 65%, Timido 80%, Valore di Credito 25%.

Lingue: Greco 15%, Inglese 70%, Latino 65%, Tedesco 10%,

Professor Albert N. Wilmarth,*età 52, professore di letteratura inglese*

FOR 55 COS 55 TAG 55 DES 50 INT 85
 FAS 65 POT 65 IST 95 SAN 50 PF 11
 BD 0 Struttura 0 MOV 6 PM 13

Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3
 Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 30%, Arti e Mestieri (Letteratura) 80%,
 Biblioteconomia 75%, Contabilità 40%, Furtività 50%,
 Individuare 45%, Intimidire 30%, Lanciare 30%, Miti
 di Cthulhu 14%, Naturalistica 45%, Occultismo 65%,
 Persuadere 50%, Psicologia 45%, Saltare 35%, Storia 65%,
 Valore di Credito 65%.

Lingue: Francese 65%, Greco 45%, Inglese 95%, Latino
 40%, Tedesco 60%.

DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI ARKHAM**Capo Ispettore Luther Harden,***età 44, poliziotto duro ma corretto*

FOR 70 COS 65 TAG 75 DES 60 INT 75
 FAS 50 POT 80 IST 70 SAN 76 PF 14
 BD +1D4 Struttura 1 MOV 6 PM 16

Combattimento

Rissa 75% (37/15), danno 1D3+1D4
 Pistola .45 revolver 65% (32/13), danno 1D10+2
 Schivare 65% (32/13)

Abilità

Ascoltare 65%, Contabilità 30%, Furtività 65%, Guidare
 Auto 50%, Individuare 60%, Intimidire 75%, Legge 55%,
 Naturalistica 40%, Navigare 50%, Persuadere 50%, Primo
 Soccorso 45%, Psicologia 65%, Raggiungere 60%, Saltare 40%,
 Sbattere le Teste 70%, Scassinare 40%, Seguire Tracce 40%,
 Storia 30%, Valore di Credito 50%.

Lingua: Inglese 70%.

Tipico Agente di Polizia

Usare questo profilo per un tipico agente di polizia o
 guardiano del campus.

FOR 65 COS 70 TAG 65 DES 60 INT 60
 FAS 50 POT 60 IST 60 SAN 60 PF 13
 BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 12

Combattimento

Rissa	50% (25/10), danno 1D3+1D4
Manganello	50% (25/10), danno 1D6+1D4
Pistola .38 revolver	40% (20/8), danno 1D10
Schivare	40% (20/8)

Abilità

Guidare Auto 40%, Individuare 60%, Intimidire 45%, Legge 50%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 45%, Saltare 45%, Scalare 40%, Valore di Credito 30%.

Lingue: Inglese 60%.

AGENTI DEI MI-GO

Di seguito vengono forniti i valori per il corpo ospite. Tutti gli attributi mentali o le abilità derivanti esclusivamente dal cervello dell'agente sono contrassegnati da un asterisco (*).

Henry Akeley (come William Noakes), età apparente 20, studioso rianimato

FOR 75	COS 70	TAG 85	DES 60	INT 85*
FAS 60	POT 40*	IST 95*	SAN —*	PF 15
BD +1D4	Struttura 1	MOV 7	PM 8	

Fortuna 50

Combattimento

Rissa	40% (20/8), danno 1D3+1D4
Pistola elettrica	30% (15/6), danno 1D10 (Pistola Elettrica, pagina 31)
Schivare	30% (15/6)

Combattimento Pulp

Rissa	45% (22/9), danno 1D3+1D4
Pistola elettrica	35% (17/7), danno 1D10 (Pistola Elettrica, pagina 31)
Schivare	30% (15/6)

Talenti Pulp

- **Mente Acuta:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri INT (ma non i tiri Idea).

Abilità

Antropologia 40%, Ascoltare 65%, Biblioteconomia 70%, Contabilità 30%, Furtività 50%, Individuare 35%, Lanciare 35%, Miti di Cthulhu 32%, Naturalistica 70%, Occultismo 60%, Persuadere 55%, Psicologia 45%, Raggiare 40%, Scalare 35%, Scienza (Astronomia) 65%, Scienza (Biologia) 40%, Scienza (Fisica) 30%, Storia 80%, Valore di Credito 20%.

Lingue: Francese 50%, Inglese 95%, Latino 45%.

Keith Clark (come Roderick Block), apparente età 21, vendicativa pedina dei Mi-Go

FOR 85	COS 70	TAG 85	DES 55	INT 80*
FAS 55	POT 70*	IST 90*	SAN —*	PF 15
BD +1D6	Struttura 2	MOV 8	PM 14	

Fortuna 75

Combattimento

Rissa	40% (20/8), danno 1D3+1D6
Pistola .38 revolver	30% (15/6), danno 1D10
Schivare	35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa	50% (25/10), danno 1D3+1D6
Pistola .38 revolver	40% (20/8), danno 1D10
Schivare	40% (20/8)

Talenti Pulp

- **Tipo Tosto:** può spendere 10 punti Fortuna per ignorare 5 PF di danni subiti in un round di combattimento.

Abilità

Archeologia 30%, Ascoltare 45%, Biblioteconomia 65%, Furtività 40%, Guidare Auto 25%, Individuare 30%, Intimidire 45%, Lanciare 40%, Miti di Cthulhu 11%, Naturalistica 50%, Nuotare 50%, Persuadere 45%, Primo Soccorso 50%, Raggiare 40%, Scalare 40%, Scienza (Chimica) 30%, Scienza (Geologia) 80%, Storia 40%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Inglese 90%.

Daphne Devine (come Professor Roger Harrold), età apparente 44, capo degli agenti

FOR 65	COS 60	TAG 60	DES 55	INT 70*
FAS 60	POT 65*	IST 80*	SAN —*	PF 12
BD +1D4	Struttura 1	MOV 8	PM 13	

Fortuna 40

Combattimento

Rissa	35% (17/7), danno 1D3+1D4
Pistola elettrica	40% (20/8), danno 1D10 (Pistola Elettrica, pagina 31)
Schivare	30% (15/6)

Combattimento Pulp

Rissa	45% (22/9), danno 1D3+1D4
Pistola elettrica	40% (20/8), danno 1D10 (Pistola Elettrica, pagina 31)
Schivare	35% (17/7)

Talenti Pulp

- **Allerta:** non resta mai sorpreso in combattimento.
- **Determinato:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri POT.

Abilità

Antropologia 65%, Archeologia 35%, Arti e Mestieri (Fotografia) 45%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 75%, Furtività 65%, Guidare Auto 30%, Lanciare 25%, Miti di Cthulhu 15%, Persuadere 65%, Raggiare 50%, Storia 70%, Valore di Credito 55%.

Lingue: Inglese 80%, Latino 30%.

Incantesimi

Contattare Mi-Go.

Lawrence Jarvis (come Terrence Laslow), età apparente 22, picchiatore psichico

FOR 55 COS 70 TAG 65 DES 65 INT 85*
FAS 60 POT 110* IST 96* SAN —* PF 13
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 22
Fortuna 50

Combattimento

Rissa	70% (34/14), danno 1D3, o coltello 1D4+2
Pistola elettrica	50% (25/10), danno 1D10 (Pistola Elettrica , pagina 31)
Proiettore di nebbia	50% (25/10), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Pistola a spore	60% (30/12), danno 1D10 (Pistola a Spore , pagina 31)
Schivare	65% (32/13)

Combattimento Pulp

Rissa	80% (40/16), danno 1D3, o coltello 1D4+2
Pistola elettrica	60% (30/12), danno 1D10 (Pistola Elettrica , pagina 31)
Proiettore di nebbia	50% (25/10), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Pistola a spore	65% (32/13), danno 1D10 (Pistola a Spore , pagina 31)
Schivare	65% (32/13)

Talenti Pulp

- **Spaventoso:** riduce la difficoltà di un livello o ottiene un dado bonus (a discrezione del Custode) ai tiri Intimidire.

Abilità

Ascoltare 65%, Biblioteconomia 55%, Furtività 70%, Guidare Auto 50%, Individuare 65%, Intimidire 70%, Lanciare 65%, Miti di Cthulhu 50%, Naturalistica 55%, Nuotare 55%, Occultismo 70%, Persuadere 45%, Raggiare 50%, Rapidità di Mano 60%, Riparazioni Elettriche 40%, Riparazioni Meccaniche 45%, Saltare 45%, Scalare 60%, Scassinare 70%, Seguire Tracce 50%, Valore di Credito 70%.

Lingue: Francese 65%, Inglese 96%, Latino 45%, Spagnolo 40%, Tedesco 50%.

Capacità Speciali

Alterare la Realtà: il talento forse più pericoloso di Jarvis, che gli conferisce la capacità di creare illusioni multisensoriali. Per avere effetto, Jarvis deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio dell'illusione: se Jarvis vince, il bersaglio crede a ciò che sta vivendo. Modificare il tiro contrapposto a seconda della complessità dell'illusione. Ad esempio, applicare un dado bonus al tiro di Jarvis per qualcosa di molto semplice, come far sparire una porta, creare una sedia fantasma e altri cambiamenti minori. Per illusioni molto impressionanti, come mostri illusori o la scomparsa di un intero edificio, applicare un dado penalità al tiro di Jarvis.

- **Costo:** 3 PM per un'illusione minore; 5 per un'illusione semplice; 10 per un'illusione complessa o grande.

Incantesimi: Contattare Mi-Go.

Inviare Incubi: invia un incubo terribile a un bersaglio addormentato, facendolo svegliare urlando e con la perdita di 1D3 SAN.

- **Costo:** 8 PM.

Passare Inosservato: Jarvis può far sì che la mente di un individuo non si accorga della sua presenza, rendendosi di fatto invisibile. L'invisibilità non ha effetto su oggetti senza cervello, come telecamere e simili. L'effetto può essere mantenuto fino a un'ora, ma può terminare prima se Jarvis fa qualcosa di drastico per attirare l'attenzione su di sé (come rovesciare un tavolo o attaccare il bersaglio).

- **Costo:** 5 PM per persona afflitta.

Telecinesi: sposta mentalmente un oggetto. Risulta utile per trascinare un oggetto in mano, scagliare oggetti contro una persona, o sferrare un colpo telecinetico. Ogni Punto Magia speso fornisce a Jarvis 5 punti FOR da utilizzare per un compito. Piccole attività, come spingere un libro verso la sua mano, possono costare solo 1 Punto Magia, mentre cercare di spingere qualcuno fuori da una finestra richiederebbe che la FOR telecinetica di Jarvis sia abbinata al bersaglio in un tiro contrastato (assumere la FOR del bersaglio se era consapevole dell'attacco in arrivo, o la sua TAG se si tratta di un attacco a sorpresa).

- **Costo:** PM variabili; 1 PM è l'equivalente di 5 FOR.

Cervello di Lawrence Jarvis, cervello psichico

Nota del Custode: uccidere Jarvis nel suo stato attuale è più facile di quanto potrebbe essere altrimenti, se gli investigatori riescono a trovare il suo cilindro cerebrale tra tutti quelli presenti nel magazzino dei cilindri dei MiGgo. Essendo solo un cervello, le statistiche fisiche non sono fornite.

FOR — COS — TAG — DES — INT 85
FAS — POT 110 IST 96 SAN — PF 1
BD — Struttura — MOV — PM 22

Capacità Speciali

Incantesimi: Contattare Mi-Go.

Inviare Incubi: invia un incubo terribile a un bersaglio addormentato, facendolo svegliare urlando e con la perdita di 1D3 SAN. Questo è il più inutile dei suoi poteri nelle attuali circostanze.

- **Costo:** 8 PM.

Passare Inosservato: Jarvis può far sì che la mente di un individuo non si accorga della sua presenza, rendendosi di fatto invisibile. L'invisibilità non ha effetto su oggetti senza cervello, come telecamere e simili. L'effetto può essere mantenuto fino a un'ora, ma può terminare prima se Jarvis fa qualcosa di drastico per attirare l'attenzione su di sé.

- **Costo:** 5 PM per persona afflitta.

Telecinesi: sposta mentalmente un oggetto. Risulta utile per un cervello in una giara, ad esempio per scagliare oggetti contro una persona, o sferrare un colpo telecinetico. Ogni Punto Magia speso fornisce a Jarvis 5 punti FOR da utilizzare per un compito. Piccole attività, come spingere una piccola cosa giù da uno scaffale, possono costare solo 1 Punto Magia, mentre cercare di spingere qualcuno fuori da una porta e sulla strada di un Mi-Go di passaggio richiederebbe che la FOR telecinetica di Jarvis sia abbinata al bersaglio in un tiro contrastato (assumere la FOR del bersaglio se era consapevole dell'attacco in arrivo, o la sua TAG se si tratta di un attacco a sorpresa).

- **Costo:** PM variabili; 1 PM è l'equivalente di 5 FOR.

Gustav Ludendorff (come Harry Higgins), età apparente 20, clown di classe poco divertente

FOR 45 COS 50 TAG 45 DES 70 INT 70*

FAS 45 POT 80* IST 95* SAN —* PF 9

BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 16

Fortuna 45

Combattimento

Rissa	40% (17/7), danno 1D3
Proiettore di nebbia	30% (15/6), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Schivare	35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa	45% (22/9), danno 1D3
Proiettore di nebbia	40% (20/8), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Schivare	40% (22/9)

Talenti Pulp

- **Resistenza:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri COS (incluso quello per determinare il MOV negli inseguimenti).

Abilità

Ascoltare 40%, Biblioteconomia 60%, Furtività 50%, Individuare 65%, Lanciare 35%, Miti di Cthulhu 23%, Occultismo 25%, Persuadere 50%, Saltare 40%, Scalare 70%, Scienza (Geologia) 80%, Storia 40%, Valore di Credito 30%.

Lingue: Inglese 70%, Tedesco 95%.

Dottor Clayton Osborne (come Louis Gibbons), età apparente 22, studente di medicina rianimato

FOR 50 COS 55 TAG 65 DES 65 INT 90*

FAS 80 POT 50* IST 94* SAN —* PF 12

BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 10

Fortuna 60

Combattimento

Rissa	30% (15/6), danno 1D3
Proiettore di nebbia	30% (15/6), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Schivare	35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa	40% (20/8), danno 1D3
Proiettore di nebbia	30% (15/6), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia , pagina 32)
Schivare	35% (17/7)

Talenti Pulp

- **Mente Acuta:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri INT (ma non i tiri Idea).

Abilità

Antropologia 25%, Ascoltare 30%, Biblioteconomia 45%, Furtività 30%, Guidare Auto 50%, Lanciare 25%, Medicina 75%, Miti di Cthulhu 36%, Naturalistica 60%, Persuadere 50%, Primo Soccorso 65%, Psicoanalisi 40%, Psicologia 55%, Scienza (Farmacologia) 50%, Valore di Credito 45%.

Lingue: Inglese 94%, Latino 60%.

Wesley Smith (come Clarissa Thurber), età apparente 21, agente infelice

FOR 55 COS 75 TAG 40 DES 70 INT 75*

FAS 60 POT 60* IST 85* SAN —* PF 11

BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 12

Fortuna 50

Combattimento

Rissa	40% (20/8), danno 1D3
Pistola elettrica	30% (15/6), danno 1D10 (Pistola Elettrica , pagina 31)
Schivare	35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa	50% (25/10), danno 1D3
Pistola elettrica	30% (15/6), danno 1D10 (Pistola Elettrica, pagina 31)
Schivare	40% (20/8)

Talenti Pulp

- **Svelto:** non perde la prossima azione mentre “cerca una copertura” dagli attacchi effettuati con le armi da fuoco.

Abilità

Ascoltare 45%, Biblioteconomia 50%, Cavalcare 50%, Individuare 60%, Intimidire 60%, Lanciare 65%, Miti di Cthulhu 14%, Navigare 45%, Occultismo 25%, Persuadere 45%, Scalare 60%, Scienza (Biologia) 35%, Scienza (Chimica) 70%, Scienza (Fisica) 50%, Valore di Credito 35%.

Lingue: Inglese 85%, Spagnolo 45%.

Robert Tunes (come Jason Trent), età apparente 20, storico del passato

FOR 55	COS 50	TAG 70	DES 55	INT 80*
FAS 50	POT 75*	IST 93*	SAN —*	PF 12
BD +1D4	Struttura 1	MOV 7	PM 15	
Fortuna 75				

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3+1D4
Proiettore di nebbia	35% (17/7), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia, pagina 32)
Schivare	35% (17/7)

Combattimento Pulp

Rissa	30% (15/6), danno 1D3+1D4
Proiettore di nebbia	35% (17/7), danno 1D10 (Proiettore di Nebbia, pagina 31)
Schivare	35% (17/7)

Talenti Pulp

- **Convincente:** ottiene un dado bonus ai tiri Ammalciare.

Abilità

Ammaliare 45%, Archeologia 35%, Arti e Mestieri (Bozzetti) 50%, Ascoltare 50%, Biblioteconomia 65%, Cavalcare 45%, Furtività 50%, Individuare 30%, Lanciare 40%, Miti di Cthulhu 35%, Occultismo 50%, Raggiare 40%, Saltare 35%, Scalare 25%, Scienza (Botanica) 40%, Storia 70%, Valore di Credito 25%.

Lingue: Francese 60%, Greco 40%, Inglese 93%.

DETROIT: PERSONALE DELLA FOC

Leon Pasquale,

età 39, risolutore di problemi della FOC

FOR 55	COS 65	TAG 70	DES 80	INT 85
FAS 70	POT 60	IST 85	SAN 55	PF 13
BD +1D4	Struttura 1	MOV 8	PM 12	

Combattimento

Rissa	30% (15/6), danno 1D3+1D4
Schivare	40% (20/8)

Abilità

Ammaliare 60%, Ascoltare 45%, Biblioteconomia 65%, Contabilità 45%, Furtività 45%, Individuare 50%, Intimidire 70%, Lanciare 35%, Legge 85%, Miti di Cthulhu 5%, Persuadere 70%, Primo Soccorso 40%, Psicologia 45%, Raggiare 70%, Storia 50%, Valore di Credito 65%, Valutare 35%.

Lingue: Francese 30%, Inglese 85%, Latino 20%, Spagnolo 35%, Tedesco 10%

Michael Abelard,

età 57, ossessionato capo della FOC

FOR 60	COS 40	TAG 75	DES 35	INT 75
FAS 65	POT 75	IST 75	SAN 62	PF 11
BD +1D4	Struttura 1	MOV 1*	PM 15	
Fortuna 50				

*MOV 5 in sedia a rotelle.

Combattimento

Rissa	25% (12/5), danno 1D3+1D4
Pistola .38 automatica	50% (25/10), danno 1D10
Schivare	20% (10/4)

Combattimento Pulp

Rissa	35% (17/7), danno 1D3+1D4
Pistola .38 automatica	60% (30/12), danno 1D10
Schivare	30% (15/6)

Talenti Pulp

- **Resistenza:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri COS (incluso quello per determinare il MOV negli inseguimenti).
- **Determinato:** ottiene un dado bonus quando effettua tiri POT.

Abilità

Ammaliare 30%, Ascoltare 65%, Contabilità 80%, Individuare 40%, Intimidire 75%, Legge 30%, Miti di Cthulhu 13%, Naturalistica 40%, Occultismo 30%, Persuadere 65%, Prevedere Andamenti di Borsa 80%, Psicologia 70%, Storia 40%, Valore di Credito 95%.

Lingue: Francese 60%, Inglese 75%.

Peter Murdoch,**età 31, autista e guardia del corpo**

FOR 85 COS 75 TAG 90 DES 65 INT 70
 FAS 50 POT 55 IST 60 SAN 47 PF 16
 BD +1D6 Struttura 2 MOV 7 PM 11
 Fortuna 55

Combattimento

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D6
 Pistola .45 automatica 70% (35/14), danno 1D10+2
 Shotgun cal.12 (2C,mozze) 55% (27/11), danno 4D6/1D6
 Schivare 65% (32/13)

Combattimento Pulp

Rissa 80% (40/16), danno 1D3+1D6
 Pistola .45 automatica 70% (35/14), danno 1D10+2
 Shotgun cal.12 (2C,mozze) 65% (32/13), danno 4D6/1D6
 Schivare 65% (32/13)

Talenti Pulp

- **Insensibile:** ignora la perdita di SAN causata dall'aggre-
 dere altri esseri umani, la vista di ferite spaventose o di cadaveri.
- **Tipo Tosto:** può spendere 10 punti Fortuna per ignorare 5
 PF di danni subiti in un round di combattimento.

Abilità

Ascoltare 55%, Furtività 60%, Guidare Auto 70%,
 Individuare 55%, Intimidire 80%, Lanciare 50%, Manovrare
 Macchinari Pesanti 40%, Miti di Cthulhu 8%, Naturalistica
 45%, Persuadere 45%, Rapidità di Mano 55%, Riparazioni
 Meccaniche 60%, Saltare 50%, Scalare 55%, Seguire Tracce
 55%, Valore di Credito 65%.

Lingue: Francese 10%, Inglese 60%.

Selena Preston,**età 28, braccio destro di Abelard**

FOR 40 COS 80 TAG 50 DES 80 INT 70
 FAS 85 POT 65 IST 75 SAN 59 PF 13
 BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 13
 Fortuna 75

Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3
 Schivare 40% (20/8)

Combattimento Pulp

Rissa 45% (22/9), danno 1D3
 Schivare 45% (22/9)

Talenti Pulp

- **Pieno di Risorse:** può spendere 10 punti Fortuna (anziché
 effettuare un tiro Fortuna) per trovare dell'equipaggiamento
 utile.
- **Allerta:** non resta mai sorpresa in combattimento.

Abilità

Ammaliare 60%, Arti e Mestieri (Danza) 60%, Ascoltare
 60%, Biblioteconomia 45%, Cavalcare 60%, Contabilità 65%,
 Furtività 70%, Guidare Auto 35%, Lanciare 30%, Legge
 10%, Miti di Cthulhu 6%, Occultismo 10%, Persuadere
 65%, Psicologia 40%, Raggiare 40%, Saltare 60%, Valore di
 Credito 65%, Valutare 20%.

Lingue: Francese 45%, Inglese 75%.

Professor David Drake,**età 46, psicologo e storico**

FOR 40 COS 45 TAG 75 DES 45 INT 85
 FAS 50 POT 75 IST 93 SAN 53 PF 12
 BD 0 Struttura 0 MOV 6 PM 15

Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3
 Schivare 25% (12/5)

Abilità

Antropologia 45%, Archeologia 50%, Biblioteconomia
 60%, Medicina 40%, Miti di Cthulhu 7%, Navigare 50%,
 Occultismo 80%, Persuadere 55%, Primo Soccorso 45%,
 Psicoanalisi 70%, Psicologia 80%, Storia 80%, Valore di
 Credito 59%.

Lingue: Francese 20%, Inglese 93%, Latino 40%, Tedesco
 20%.

Dottorressa Sarah Matherson, età 48,**scienziata**

FOR 55 COS 60 TAG 40 DES 75 INT 90
 FAS 55 POT 60 IST 96 SAN 40 PF 10
 BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 12

Combattimento

Rissa 25% (12/5), danno 1D3
 Pistola .38 revolver 30% (15/6), danno 1D10
 Schivare 45% (22/9)

Abilità

Ammaliare 30%, Ascoltare 60%, Biblioteconomia 50%,
 Furtività 50%, Individuare 55%, Intimidire 45%, Lanciare
 30%, Medicina 80%, Miti di Cthulhu 11%, Naturalistica
 60%, Nuotare 50%, Persuadere 55%, Primo Soccorso 75%,
 Psicologia 45%, Saltare 60%, Scalare 50%, Scienza (Biologia)
 75%, Scienza (Chimica) 60%, Scienza (Farmacologia) 65%,
 Scienza (Fisica) 50%, Scienza (Forense) 85%, Valore di
 Credito 60%.

Lingue: Francese 15%, Greco 20%, Inglese 96%, Latino
 40%, Tedesco 10%.

Sam Morrison, età 40, capo della sicurezza

FOR 80 COS 80 TAG 65 DES 75 INT 60
FAS 55 POT 65 IST 60 SAN 55 PF 14
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 13

Combattimento

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D4
Pistola .45 revolver 55% (27/11), danno 1D10+2
Fucile Lee-Enfield 70% (35/14), danno 2D6+4
Mitra Thompson 50% (25/10), danno 1D10+2
Schivare 50% (25/10)

Abilità

Ascoltare 70%, Furtività 80%, Guidare Auto 55%, Individuare 60%, Intimidire 70%, Lanciare 60%, Medicina 20%, Miti di Cthulhu 10%, Naturalistica 50%, Navigare 60%, Nuotare 60%, Persuadere 45%, Pilotare (Aerei) 45%, Primo Soccorso 55%, Psicologia 55%, Saltare 60%, Scalare 70%, Seguire Tracce 65%, Sopravvivenza (Tutti) 45%, Valore di Credito 50%.

Lingue: Francese 10%, Inglese 55%, Tedesco 20%.

Larry Nekler, età 28, meccanico

FOR 80 COS 75 TAG 60 DES 50 INT 65
FAS 40 POT 45 IST 65 SAN 40 PF 13
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 9

Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D4
Pistola .45 revolver 40% (20/8), danno 1D10+2
Shotgun cal. 12 (pompa) 45% (22/9), danno 4D6/2D6/1D6
Schivare 30% (15/6)

Abilità

Ammaliare 45%, Arti e Mestieri (Operare Radio) 70%, Ascoltare 35%, Furtività 50%, Guidare Auto 50%, Individuare 60%, Intimidire 40%, Lanciare 40%, Manovrare Macchinari Pesanti 60%, Navigare 60%, Nuotare 60%, Pilotare (Imbarcazione) 50%, Psicologia 40%, Raggiare 60%, Riparazioni Elettriche 70%, Riparazioni Meccaniche 80%, Saltare 50%, Scalare 60%, Scassinare 60%, Scienza (Ingegneria) 60%, Valore di Credito 46%.

Lingue: Inglese 65%.

Guardia della FOC

Usa le seguenti statistiche per tutte le guardie della FOC.

FOR 70 COS 65 TAG 65 DES 70 INT 65
FAS 45 POT 45 IST 55 SAN 45 PF 13
BD +1D4 Struttura 1 MOV 9 PM 9

Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D4
Pistola .45 automatica 45% (22/9), danno 1D10+2
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Ascoltare 30%, Furtività 40%, Individuare 40%, Intimidire 45%, Lanciare 35%, Psicologia 30%, Saltare 40%, Scalare 45%.

Mercenari della FOC, combattenti

Usa le seguenti statistiche per tutti i mercenari della FOC. Sono tutti armati con **una** delle armi da fuoco riportate sotto.

FOR 65 COS 70 TAG 55 DES 70 INT 65
FAS 50 POT 60 IST 65 SAN 60 PF 12
BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 12

Combattimento

Rissa 80% (40/16), danno 1D3, o coltello grande 1D8
Pistola .45 revolver 45% (22/9), danno 1D10+2
Fucile .303 Lee-Enfield 60% (30/12), danno 2D6+4
Mitra Thomson 45% (22/9), danno 1D10+2
Fucile Browning Automatico 40% (20/8), danno 2D6+4
Granata 40% (20/8), danno 4D10/2D10/1D10 (3/6/9 m)
Schivare 35% (17/7)

Abilità

Furtività 50%, Individuare 45%, Intimidire 45%, Primo Soccorso 40%, Saltare 55%, Scalare 50%, Seguire Tracce 60%.

DETROIT: PURPLE GANG

Purple Gangster

Usa le seguenti statistiche per i membri della Purple Gang.

FOR 70 COS 60 TAG 70 DES 55 INT 60
FAS 40 POT 40 IST 40 SAN 50 PF 13
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 8

Combattimento

Rissa 50% (25/10), danno 1D3+1D4
Pistola .45 automatica 40% (20/8), danno 1D10+2
Schivare 30% (15/6)

Combattimento Pulp

Rissa	60% (30/12), danno 1D3+1D4
Pistola .45 automatica	45% (22/9), danno 1D10+2
Mitra Thompson	30% (15/6), danno 1D10+2
Schivare	30% (15/6)

Abilità

Ascoltare 40%, Furtività 35%, Individuare 40%, Intimidire 65%, Lanciare 40%, Psicologia 35%, Raggiare 60%, Saltare 45%, Scalare 40%.

LA TUQUE, CANADA

Nicolas Thibault,

età 33, collaboratore della FOC

FOR 50	COS 75	TAG 45	DES 45	INT 75
FAS 80	POT 45	IST 80	SAN 45	PF 12
BD 0	Struttura 0	MOV 8	PM 9	

Combattimento

Rissa	30% (15/6), danno 1D3
Schivare	25% (12/5)

Abilità

Ammaliare 70%, Arti e Mestieri (Incidere il Legno) 40%, Ascoltare 60%, Biblioteconomia 85%, Contabilità 50%, Furtività 65%, Guidare Auto 35%, Lanciare 30%, Legge 85%, Naturalistica 35%, Persuadere 80%, Psicologia 70%, Raggiare 65%, Valore di Credito 65%.

Lingue: Francese 90%, Inglese 65%, Latino 10%.

Padre Maxime Dubois,

età 51, sacerdote squilibrato

FOR 70	COS 80	TAG 85	DES 50	INT 80
FAS 40	POT 40	IST 70	SAN —	PF 16
BD +1D4	Struttura 1	MOV 5	PM 8	

Fortuna 40

Combattimento

Rissa	65% (32/13), danno 1D3+1D4, o coltello 1D4+2+1D4
Shotgun cal. 20 (1C)	30% (15/6), danno 2D6/1D6/1D3
Schivare	30% (15/6)

Combattimento Pulp

Rissa	80% (35/14), danno 1D3+1D4, o coltello 1D4+2+1D4
Shotgun cal. 20 (1C)	35% (17/7), danno 2D6/1D6/1D3
Schivare	30% (15/6)

Talenti Pulp

- **Colpo Pesante:** può spendere 10 punti Fortuna per aggiungere un dado di danno quando combatte in mischia (il tipo di dado dipende dall'arma usata).
- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.

Abilità

Ammaliare 30%, Ascoltare 60%, Biblioteconomia 35%, Contabilità 40%, Furtività 65%, Lanciare 45%, Leggende (Frenologia) 70%, Occultismo 20%, Persuadere 55%, Primo Soccorso 50%, Psicologia 55%, Raggiare 75%, Storia 60%, Valore di Credito 30%.

Lingue: Francese 70%, Inglese 50%, Latino 40%.

LA LUNA

Devon Riley,

età 39, veterano segnato dalle battaglie

FOR 85	COS 75	TAG 75	DES 75	INT 80
FAS 40	POT 70	IST 60	SAN 69	PF 30
BD +1D4	Struttura 1	MOV 8	PM 14	

Fortuna 70

Combattimento Pulp

Rissa	65% (32/13), danno 1D3+1D4, o randello 1D8+1D4
Pistola .45 revolver	60% (30/12), danno 1D10+2
Fucile .303 Lee-Enfield	65% (32/13), danno 2D6+4
Granata	65% (32/13), danno 4D10/2D10/1D10 (3/6/9 metri)
Schivare	70% (35/14)

Talenti Pulp

- **Colpo Pesante:** può spendere 10 punti Fortuna per aggiungere un dado di danno quando combatte in mischia (il tipo di dado dipende dall'arma usata).
- **Tipo Tosto:** può spendere 10 punti Fortuna per ignorare 5 PF di danni subiti in un round di combattimento.

Modifiche Classiche

- Nessun Talento Pulp.
- Niente Fortuna.
- PF: 15

Combattimento Classico

Rissa	50% (25/10), danno 1D3+1D4, o randello 1D8+1D4
Pistola .45 revolver	60% (30/12), danno 1D10+2

Fucile .303 Lee-Enfield	55% (27/11), danno 2D6+4
Granata	60% (30/12), danno 4D10/2D10/1D10 (3/6/9 metri)
Schivare	45% (22/9)

Abilità

Ascoltare 35%, Furtività 55%, Individuare 65%, Intimidire 80%, Lanciare 65%, Medicina 30%, Navigare 60%, Nuotare 70%, Primo Soccorso 70%, Psicologia 60%, Rapidità di Mano 60%, Riparazioni Elettriche 20%, Riparazioni Meccaniche 50%, Saltare 75%, Scalare 85%, Sopravvivenza (Tutte) 45%, Valore di Credito 55%.

Colin Lang, età 25, avventuriero spericolato

FOR 80 **COS** 80 **TAG** 60 **DES** 70 **INT** 50
FAS 65 **POT** 60 **IST** 65 **SAN** 60 **PF** 28
BD +1D4 **Struttura** 1 **MOV** 9 **PM** 12
Fortuna 60

Combattimento Pulp

Rissa	70% (35/14), danno 1D3+1D4, o randello 1D8+1D4
Pistola .45 revolver	45% (22/9), danno 1D10+2
Mitra Thompson	55% (27/11), danno 1D10+2
Granata	55% (27/11), danno 4D10/2D10/1D10 (3/6/9 metri)
Schivare	40% (20/8)

Talenti Pulp

- **Estrazione Rapida:** non ha bisogno di avere l'arma da fuoco "pronta" per ottenere +50 DES quando si posiziona nell'ordine di DES per il combattimento.
- **Fuoco Rapido:** ignora il dado penalità per sparare più volte con una pistola.

Modifiche Classiche

- Nessun Talento Pulp.
- Niente Fortuna.
- PF: 15

Combattimento Classico

Rissa	60% (30/12), danno 1D3+1D4, o randello 1D8+1D4
Pistola .45 revolver	40% (20/8), danno 1D10+2
Mitra Thompson	40% (20/8), danno 1D10+2
Granata	40% (20/8), danno 4D10/2D10/1D10 (3/6/9 metri)
Schivare	40% (20/8)

Abilità

Ammaliare 50%, Ascoltare 40%, Furtività 60%, Sopravvivenza (Terre Selvagge) 45%, Individuare 45%, Lanciare 60%, Navigare 50%, Nuotare 40%, Primo Soccorso 40%, Psicologia 30%, Raggirare 60%, Rapidità di Mano 50%, Riparazioni Elettriche 10%, Riparazioni Meccaniche 40%, Saltare 65%, Scalare 55%, Seguire Tracce 50%, Valore di Credito 50%.