

IL RICHIAMO DI CTHULHU™

# CULTI DI CTHULHU

**MATERIALE RISERVATO**  
Riferimenti per il Custode

RAVEN  
DISTRIBUTION

Chris Lackey, Mike Mason e Amici

CHAOSTUM  
INC.

# CULTI DI CTHULHU

riferimenti per il custode

PROFILI PER PNG, AGENTI E MOSTRI

*Cults of Cthulhu* © 1990, 2007, e 2020 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

*Call of Cthulhu* © 1981–2024 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

*Il Richiamo di Cthulhu* © 2016–2024 Raven Distribution srl. Tutti i diritti riservati.

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

Simbolo Arcano Chaosium (il Segno della Stella degli Antichi) © 1983 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

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

Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. La riproduzione di quest'opera con qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione scritta di Chaosium Inc. è espressamente vietata, a eccezione dell'uso di brevi estratti a scopo di recensione e della copia di schede dei personaggi e documentazioni per l'uso in gioco.



# IL DONO DI LOKI

## Ernest Chillingworth, età 28, artista & drammaturgo

FOR 55 COS 60 TAG 55 DES 70 INT 75  
FAS 80 POT 85 IST 85 SAN 00 PF 11  
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 17

### Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3  
Pugnale 40% (20/8), danno 1D6  
Schivare 50% (25/10)

### Abilità

Ammaliare 70%, Arti e Mestieri (Belle Arti) 85%, Arti e Mestieri (Danza) 35%, Arti e Mestieri (Scrittura) 65%, Ascoltare 45%, Furtività 45%, Individuare 55%, Intimidire 55%, Miti di Cthulhu 23%, Occultismo 55%, Persuadere 80%, Psicologia 60%, Valore di Credito 60%, Valutare 45%.

### Incantesimi

Contattare Cthulhu.

## Seguaci di Chillingworth, cultisti del collettivo La Mente dell'Artista

FOR 40 COS 45 TAG 65 DES 50 INT 65  
FAS 70 POT 55 IST 65 SAN 00 PF 11  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 11

### Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3  
Coltello 35% (17/7), danno 1D4  
Randello 35% (17/7), danno 1D6  
Schivare 25% (12/5)

### Abilità

Ammaliare 45%, Arti e Mestieri (Belle Arti) 35%, Ascoltare 35%, Cavalcare 45%, Furtività 40%, Individuare 35%, Miti di Cthulhu 10%, Intimidire 40%, Lanciare 30%, Legge 20%, Nuotare 50%, Persuadere 50%, Psicologia 30%, Raggiare 40%, Seguire Tracce 35%, Valore di Credito 45%, Valutare 40%.

Lingue: (Altra) 60%, (Madre) 65%.

## Scagnozzi di Chillingworth, cultisti di classe bassa

FOR 50 COS 45 TAG 65 DES 45 INT 65  
FAS 70 POT 50 IST 65 SAN 00 PF 11  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 10

### Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3  
Randello 40% (20/8), danno 1D6  
Schivare 30% (15/6)

### Abilità

Ascoltare 30%, Furtività 45%, Individuare 35%, Intimidire 45%, Lanciare 40%, Persuadere 30%, Psicologia 30%, Raggiare 35%, Valore di Credito 10%.

## Margaret Cornwall, età 33, attrice

FOR 40 COS 65 TAG 40 DES 60 INT 60  
FAS 75 POT 45 IST 55 SAN 45 PF 10  
BD -1 Struttura -1 MOV 8 PM 9

### Combattimento

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

### Abilità

Ammaliare 75%, Arti e Mestieri (Recitare) 75%, Intimidire 45%, Persuadere 65%, Psicologia 60%, Valore di Credito 45%, Valutare 25%.

## Lord Richard Gladstone, età 58, aristocratico

FOR 45 COS 45 TAG 55 DES 40 INT 65  
FAS 55 POT 60 IST 90 SAN 50 PF 10  
BD 0 Struttura 0 MOV 5 PM 12

### Combattimento

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

### Abilità

Ammaliare 40%, Contabilità 85%, Intimidire 65%, Persuadere 45%, Psicologia 65%, Valore di Credito 90%, Valutare 65%.



# LA SETE DELL'ANGELO

## Elsie Cartwright

FOR 45    CON 65    TAG 35    DES 55    INT 65  
FAS 85    POT 70    IST 55    SAN 08    PF 10  
BD -1    Struttura -1    MOV 9    PM 14

### Combattimento

Rissa                    35% (17/7), danno 1D3-1  
Schivare                40% (20/8)

### Abilità

Ammaliare 75%, Ascoltare 40%, Furtività 60%, Miti di Cthulhu 35%, Persuadere 75%, Individuare 40%, Lanciare 35%, Psicologia 45%, Raggiare 40%, Saltare 60%, Scalare 50%.

### Capacità Speciali

**Armatura di Volontà:** (PM variabili) devia istantaneamente il danno, costando un numero di Punti Magia pari al danno inflitto (può scegliere di ridurre tutti o parte di tali danni).

**Incantesimi:** Contattare Cthulhu, Croce Ansata di Prinn, Estasi, Evocare Angelici del Fuoco (Scarlatti), Evocare Angelici dell'Aria (Quelli-dalle-Ali-Nere), Evocare/Vincolare Angelici dell'Acqua (Abitatori del Profondo), Evocare/Vincolare Angelici della Terra (Fher'roque), Incapacitare, Maledizione del Guscio Putrido, Parole di Potere, Suggestione Mentale.

---

### Elsie Cartwright: Modifiche Pulp

- Fortuna: 70
- PF: 20

### Combattimento Pulp

Rissa                    45% (22/9), danno 1D3-1  
                              o arma  
Schivare                40% (20/8)

### Talenti Pulp

- **Allerta:** non resta mai sorpresa in combattimento.
  - **Lesta di Gambe:** può spendere 10 punti Fortuna per evitare di essere "in minoranza" in combattimento da mischia per un incontro di combattimento.
- 

## Wilma Cartwright

FOR 35    COS 45    TAG 35    DES 45    INT 75  
FAS 65    POT 80    IST 65    SAN 00    PF 8  
BD -1    Struttura -1    MOV 6    PM 16\*

### Combattimento

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

### Abilità

Ammaliare 80%, Ascoltare 55%, Furtività 70%, Intimidire 60%, Lanciare 35%, Miti di Cthulhu 50%, Primo Soccorso 45%, Persuadere 70%, Psicologia 65%, Raggiare 75%, Rapidità di Mano 40%, Individuare 55%.

### Capacità Speciali

**Consumare Forza Vitale:** all'occorrenza, Wilma Cartwright può sottrarre Punti Magia agli altri: bevendo il sangue della vittima (2 PM per round), mangiandone la carne (3 PM per round) oppure strangolandola (1 PM per round).

**Incantesimi:** Contattare Cthulhu, Croce Ansata di Prinn, Estasi, Evocare Angelici del Fuoco (Scarlatti), Evocare Angelici dell'Aria (Quelli-dalle-Ali-Nere), Evocare/Vincolare Angelici dell'Acqua (Abitatori del Profondo), Evocare/Vincolare Angelici della Terra (Fher'roque), Incapacitare, Maledizione del Guscio Putrido, Parole di Potere.

---

### Wilma Cartwright: Modifiche Pulp

- Fortuna: 80
- PF: 16

### Combattimento Pulp

Rissa                    50% (25/10), danno 1D3-1  
                              o arma  
Schivare                40% (20/8)

### Talenti Pulp

- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.
  - **Determinato:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un dado bonus ai tiri POT.
-

**Louise Crosby, età 38, direttrice del Tempio**

FOR 40 COS 45 TAG 65 DES 50 INT 65  
 FAS 50 POT 75 IST 65 SAN 00 PF 11  
 BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 15

**Combattimento**

Rissa 35% (17/7), danno 1D3  
 o coltello 1D4+1  
 Schivare 25% (12/5)

**Abilità**

Ammaliare 70%, Ascoltare 45%, Contabilità 45%, Individuare 45%, Lanciare 35%, Miti di Cthulhu 14%, Occultismo 65%, Persuadere 60%, Psicologia 55%, Raggiare 65%, Valore di Credito 40%.

**Lingue:** Inglese 65%.

**Levi Diaz, età 46, autista rapito**

FOR 45 COS 60 TAG 60 DES 45 INT 65  
 FAS 50 POT 50 IST 60 SAN 47 PF 12  
 BD 0 Struttura 0 MOV 6 PM 10

**Combattimento**

Rissa 40% (20/8), danno 1D3  
 Schivare 22% (11/5)

**Abilità**

Ammaliare 45%, Ascoltare 60%, Furtività 40%, Guidare Auto 70%, Individuare 45%, Lanciare 45%, Psicologia 50%, Raggiare 60%, Saltare 35%, Scalare 35%, Valore di Credito 30%.

**Lingue:** Inglese 60%, Spagnolo 65%.

**Selena Diaz, età 17, segretario**

FOR 40 COS 60 TAG 40 DES 60 INT 70  
 FAS 55 POT 90 IST 85 SAN 85 PF 10  
 BD -1 Struttura -1 MOV 8 PM 18

**Combattimento**

Rissa 35% (17/7), danno 1D3-1  
 Schivare 35% (17/7)

**Abilità**

Ammaliare 40%, Ascoltare 40%, Contabilità 35%, Furtività 60%, Individuare 35%, Lanciare 30%, Occultismo 20%, Persuadere 30%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 35%, Saltare 45%, Valore di Credito 15%.

**Lingue:** Inglese 85%, Spagnolo 50%.

**Selena Diaz: Modifiche Pulp**

- FOR 50
- BD: 0
- Struttura: 0
- PF: 20
- Fortuna: 45

**Combattimento Pulp**

Rissa 45% (22/9), danno 1D3  
 Schivare 40% (20/8)

**Talenti Pulp**

- **Potere Psicico:** Chiaroveggenza 45%.

**Sebastiano Lombardo, età 41, mafioso & proprietario della Lombardo Shipping**

FOR 75 COS 60 TAG 80 DES 55 INT 75  
 FAS 60 POT 65 IST 55 SAN 39 PF 14  
 BD +1D4 Struttura 1 MOV 6 PM 13

**Combattimento**

Rissa 55% (27/11), danno 1D3+1D4  
 o coltello 1D4+1+1D4  
 Pistola .32 revolver 60% (30/12), danno 1D8  
 Shotgun cal. 12 (2C) 45% (22/9), danno 4D6/2D6/1D6  
 Schivare 45% (22/9)

**Abilità**

Ammaliare 50%, Contabilità 25%, Furtività 50%, Guidare Auto 40%, Individuare 45%, Intimidire 75%, Lanciare 60%, Nuotare 40%, Persuadere 40%, Psicologia 55%, Scassinare 25%, Valore di Credito 70%, Valutare 35%.

**Lingue:** Inglese 55%, Italiano 55%.

**Sebastiano Lombardo: Modifiche Pulp**

- PF: 28
- Fortuna: 65

**Combattimento Pulp**

Rissa 80% (40/16), danno 1D3+1D4  
 Schivare 40% (20/8)

**Talenti Pulp**

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

### **Freddy, uomo di Lombardo**

**FOR 65 COS 60 TAG 45 DES 60 INT 50**  
**FAS 35 POT 45 IST 35 SAN 45 PF 10**  
**BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 9**

#### **Combattimento**

Rissa 50% (25/10), danno 1D3  
Pistola .38 revolver 45% (22/9), danno 1D10  
Schivare 50% (25/10)

#### **Abilità**

Arti e Mestieri (Recitare) 50%, Ascoltare 60%, Camuffare 40%, Furtività 70%, Individuare 45%, Lanciare 45%, Raggiare 70%, Saltare 60%, Valore di Credito 25%.

### **Scagnozzo di Lombardo, picchiatore della mala**

**FOR 80 COS 70 TAG 80 DES 50 INT 45**  
**FAS 40 POT 50 IST 30 SAN 50 PF 15**  
**BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 10**

#### **Combattimento**

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D4  
Coltello 70% (35/14), danno 1D4+2+1D4  
Randello 70% (35/14), danno 1D6+1D4  
Pistola .38 revolver 55% (27/11), danno 1D10  
Schivare 50% (25/10)

#### **Abilità**

Ascoltare 45%, Furtività 60%, Guidare Auto 50%, Individuare 60%, Intimidire 80%, Lanciare 50%, Navigare 45%, Persuadere 45%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 50%, Raggiare 40%, Riparazioni Meccaniche 45%, Saltare 40%, Seguire Tracce 30%, Valore di Credito 25%.

**Lingue:** Inglese 30%, Italiano 40%.

### **Carl Mann, età 33,**

#### **trafficante d'oro & Abitatore del Profondo Ibrido**

**FOR 80 COS 75 TAG 70 DES 55 INT 55**  
**FAS 25 POT 60 IST 55 SAN 00 PF 14**  
**BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 12**

#### **Combattimento**

Rissa 40% (20/8), danno 1D3+1D4  
Shotgun cal. 12 (2C) 30% (15/6), danno 4D6/2D6/1D6  
Schivare 30% (15/6)

#### **Abilità**

Contabilità 45%, Furtività 30%, Individuare 30%, Intimidire 55%, Lanciare 35%, Miti di Cthulhu 24%, Nuotare 80%, Persuadere 30%, Psicologia 25%, Valutare 60%.

**Lingue:** Inglese 55%.

### **Carl Mann: Modifiche Pulp**

- Fortuna: 30

#### **Combattimento Pulp**

Rissa 55% (27/11), danno 1D3+1D4  
Schivare 40% (20/8)

#### **Talenti Pulp**

- **Lesto di Gambe:** può spendere 10 punti Fortuna per evitare di essere "in minoranza" in combattimento da mischia per un incontro di combattimento.

### **Doug Mann, età 31, scaricatore di porte &**

#### **Abitatore del Profondo Ibrido**

**FOR 70 COS 80 TAG 55 DES 65 INT 35**  
**FAS 40 POT 50 IST 45 SAN 00 PF 13**  
**BD +1D4 Struttura 1 MOV 9 PM 10**

#### **Combattimento**

Rissa 45% (22/9), danno 1D3+1D4  
Randello 45% (22/9), danno 1D8+1D4  
Schivare 40% (20/8)

#### **Abilità**

Furtività 35%, Individuare 35%, Intimidire 25%, Lanciare 45%, Miti di Cthulhu 8%, Nuotare 80%, Psicologia 30%, Raggiare 40%, Saltare 60%.

**Lingue:** Inglese 45%.

### **Sceriffo Clark Moore, età 44, poliziotto corrotto**

**FOR 85 COS 65 TAG 65 DES 60 INT 60**  
**FAS 40 POT 65 IST 65 SAN 45 PF 13**  
**BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 13**

#### **Combattimento**

Rissa 65% (32/13), danno 1D3+ D4  
Manganello 65% (32/13), danno 1D6+1D4  
Pistola .38 revolver 60% (30/12), danno 1D10  
Schivare 30% (15/6)

#### **Abilità**

Ascoltare 30%, Furtività 35%, Guidare Auto 50%, Individuare 50%, Intimidire 80%, Lanciare 55%, Persuadere 40%, Psicologia 45%, Scalare 35%.

**Lingue:** Inglese 65%, Spagnolo 30%.

### Vice Sceriffi della Contea

FOR 50 COS 70 TAG 70 DES 55 INT 40  
FAS 55 POT 50 IST 60 SAN 65 PF 14  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 10

#### Combattimento

Rissa 50% (25/10), danno 1D3+1D4  
Manganello 50% (25/10), danno 1D6+1D4  
Pistola .38 revolver 40% (20/8), danno 1D10  
Schivare 27% (13/5)

#### Abilità

Furtività 45%, Guidare Auto 40%, Individuare 35%,  
Intimidire 35%, Lanciare 35%, Primo Soccorso 35%,  
Psicologia 30%, Scalare 40%.

**Lingue:** Inglese 60%.

### Barney, custode della stazione di servizio

FOR 70 COS 80 TAG 95 DES 50 INT 45  
FAS 40 POT 40 IST 35 SAN 00 PF 17  
BD +1D6 Struttura 2 MOV 6 PM 8

#### Combattimento

Rissa 50% (25/10), danno 1D3+1D6  
Coltello 50% (25/10), danno 1D4+1D6  
Schivare 25% (12/5)

#### Abilità

Ascoltare 40%, Furtività 30%, Individuare 35%, Intimidire  
80%, Lanciare 50%, Manovrare Macchinari Pesanti 70%,  
Psicologia 20%, Raggiare 40%, Riparazioni Meccaniche  
45%, Saltare 40%.

**Lingue:** Inglese 35%.

### Joey, meccanico della stazione di servizio

FOR 50 COS 80 TAG 50 DES 60 INT 55  
FAS 40 POT 40 IST 45 SAN 00 PF 13  
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 8

#### Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3  
Randello 40% (20/8), danno 1D6  
Schivare 35% (17/7)

#### Abilità

Ammaliare 40%, Ascoltare 40%, Furtività 35%, Individuare  
35%, Intimidire 40%, Lanciare 40%, Psicologia 40%,  
Raggiare 40%, Riparazioni Elettriche 60%, Riparazioni  
Meccaniche 70%, Saltare 50%, Scalare 60%.

**Lingue:** Inglese 45%.

### Cultista Tiratore

FOR 40 COS 60 TAG 60 DES 40 INT 50  
FAS 40 POT 40 IST 30 SAN 00 PF 12  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 8

#### Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3  
Pistola .38 revolver 40% (20/8), danno 1D10  
Schivare 20% (10/4)

#### Abilità

Furtività 50%, Individuare 45%, Miti di Cthulhu 6%,  
Persuadere 35%, Psicologia 35%, Saltare 40%.

### Cultisti/Guardie

FOR 50 COS 60 TAG 70 DES 40 INT 45  
FAS 40 POT 50 IST 30 SAN 50 PF 13  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 10

#### Combattimento

Rissa 50% (25/10), danno 1D3  
Randello 50% (25/10), danno 1D6  
Pistola .38 revolver 40% (20/8), danno 1D10  
Schivare 20% (10/4)

#### Abilità

Ascoltare 40%, Furtività 30%, Individuare 40%, Intimidire  
45%, Lanciare 30%, Miti di Cthulhu 8%, Persuadere 35%,  
Primo Soccorso 45%, Psicologia 35%, Saltare 40%, Valore di  
Credito 25%.

**Lingue:** Inglese 50%.

## MOSTRI

### Abitatori del Profondo

FOR 70 COS 50 TAG 80 DES 50 INT 65  
FAS — POT 50 IST — SAN — PF 13  
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 10

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

#### Combattimento

**Attacchi per Round:** 1 (artiglio, morso, arma).

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

#### Abilità

Ascoltare 40%, Furtività 40%, Individuare 40%, Nuotare 90%, Scalare 30%.

**Lingue:** Glifi di R'lyeh 70%, Parlata degli Abitatori del Profondo 70%.

**Armatura:** 1 punto, pelle e scaglie.

#### Capacità Speciali

**Incantesimi:** Contattare Prole Stellare di Cthulhu, più una probabilità del 40% di conoscerne uno tra: Creare Foschia di R'lyeh, Instillare Paura, Offuscare Memoria, o Presa di Cthulhu.

**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.

## Fher'roque

Vedi il profilo completo del Fher'roque nel **Capitolo 4**, pagina 176.

FOR 200 COS 200 TAG 200 DES 40  
INT 70 POT 90 PF 40  
BD +4D6 Struttura 5 MOV 6 PM 18

**Perdita SAN:** 1D3/1D10 SAN per l'incontro con un Fher'roque.

#### Combattimento

**Attacchi per round:** 1 o 2 (artigli, presa con la proboscide) o 1 (calpestare).

**Combattere:** quando si trova sottoterra, un Fher'roque può attaccare solo con una presa con la proboscide, ma se la parte anteriore del suo corpo è in superficie (o comunque libera da restrizioni) può effettuare fino a due attacchi per round con prese con la proboscide o attacchi con gli artigli, uno ciascuno.

**Presa con la Proboscide (mnvr):** utilizza il tentacolo simile a una proboscide per afferrare le prede; un attacco riuscito significa che il bersaglio è stato afferrato e, nel round successivo, la proboscide impedisce qualsiasi movimento del bersaglio; il bersaglio può liberarsi prima della fine del secondo round con un tiro FOR oppure DES contrastato dalla FOR 100 della proboscide oppure decidere di intraprendere un attacco. Durante il terzo round, il bersaglio viene trascinato nella bocca del Fher'roque per essere schiacciato dalle sue possenti fauci (4D6 per round). I Custodi più magnanimi possono decidere che, se il mostro subisce danni significativi durante questo periodo di tempo, il Fher'roque lascerà andare tutto quello che ha afferrato o sta consumando.

**Calpestare (mnvr):** può caricare per calpestare i bersagli sulla sua strada; fino a 1D3 bersagli se si trovano tutti nelle immediate vicinanze (a pochi metri l'uno dall'altro).

Combattere 40% (20/8), danno 2D6  
Presa con la Proboscide 50% (25/10), vedi sopra (mnvr)  
Calpestare (mnvr) 40% (20/8), danno 4D6+2  
Schivare 20% (10/4)

**Armatura:** 6 punti; pelle squamosa e coriacea.

## Scarlati

Vedi il profilo completo degli Scarlati nel **Capitolo 4**, pagina 179.

INT 80 POT 85 PF 1  
BD n/a Struttura n/a MOV 10 PM 17

**Perdita SAN:** 0 SAN per l'incontro con uno Scarlatto, anche se la sua presenza può provocare una perdita di SAN (vedi Visioni Euforiche, sotto).

### Capacità Speciali

**Incorporeo:** sfere di luce fluttuanti che non possono essere danneggiate da armi non magiche; le armi magiche, gli attacchi e gli incantesimi possono avere effetto su di esse. A discrezione del Custode, l'acqua può avere un effetto sugli Scarlati: un potente getto d'acqua potrebbe far sparire uno Scarlatto da questa realtà. Quando vengono evocati, gli Scarlati devono spendere 1 Punto Magia al minuto per rimanere in questa realtà e saranno costretti ad andarsene nel caso esaurissero i Punti Magia.

**Radioattivo:** gli Scarlati sono radioattivi e, per gli esseri umani, un contatto ravvicinato può avere effetti terribili. Chi si trova entro 1,5 metri e trascorre più di 8 minuti (cumulativi) nelle vicinanze di uno Scarlatto deve effettuare un tiro COS; se lo fallisce, inizia a soffrire di emicrania, nausea e debolezza (dado penalità per le azioni fisiche) per 2D6 ore; in caso di disastro, la persona subisce inoltre la perdita di 1D4 PF e le sue abilità mentali subiscono l'effetto (dado penalità) per 2D6 ore. Dopo questo periodo, i PF vengono recuperati normalmente ed eventuali penalità sono rimosse. Vedi descrizione completa a pagina 178.

**Visioni Euforiche:** gli esseri umani (e non solo) nelle immediate vicinanze possono sperimentare visioni del passato oppure del futuro e/o vedere scene o paesaggi di altri mondi. Tali visioni sono simili a un "viaggio" psichedelico e chi le riceve prova una potente sensazione di comfort e benessere (anche se le visioni sono piuttosto strane e fastidiose). Gli esseri umani possono tentare di resistere a questo effetto effettuando un tiro POT Arduo, mentre chi "apre" la propria mente riceve automaticamente l'esperienza. Vedi la descrizione completa a pagina 178.

### Combattimento

**Attacchi per round:** 1 (bruciare).

**Bruciare:** di norma, gli Scarlati attaccano solo per difendersi. Se provocato, uno Scarlatto può aumentare il calore che emana verso l'esterno, spendendo 1 PM e infliggendo a chi si trova entro 1,5 metri 1 danno da bruciature. Ciascuno Scarlatto aggiuntivo aumenta i danni di 1 punto; in questo modo, due sfere possono provocare 2 punti di danno e così via. Ciascun PM aggiuntivo speso aumenta i danni di 1 punto; in questo modo, due sfere che spendono 5 PM ciascuna possono provocare 10 danni a chi si trova nelle vicinanze. Indumenti o protezioni ignifughe (come, ad esempio, cospargersi di acqua) annullano o riducono tali danni, a discrezione del Custode (in caso di dubbio, annullare o dimezzare i danni).

Bruciare 100% (50/120), danno 1+, vedi sopra

**Armatura:** nessuna; immune agli attacchi non magici; l'acqua può portare uno Scarlatto ad abbandonare questa realtà, a discrezione del Custode.

### Prole Stellare

FOR 350 COS 260 TAG 525 DES 50 INT 105  
FAS — POT 105 IST — SAN — PF 78  
BD +10D6 Struttura 11 MOV 15 PM 21

**Perdita SAN:** 1D6/1D20 SAN per l'incontro con una Prole Stellare.

### Combattimento

**Attacchi per Round:** 4 (artiglio, tentacolo, schianto).

Combattere 80% (40/16), danno 10D6  
Schivare 26% (13/5)

**Armatura:** 10 punti, pelle dura e grasso; rigenera 3 PF per round (muore a 0 PF).

### Abilità

Distruggere Santa Monica 100%.

### Capacità Speciali

**Incantesimi:** Conosce 3D6 incantesimi incluso Contattare Cthulhu, Creare Foschia di R'lyeh, Inviare Sogni, Presa di Cthulhu e altri a scelta del Custode.

**Inviare Sogni:** gli esseri umani che vivono un'area dove è sepolta una Prole Stellare possono essere soggetti a un residuo psichico, sotto forma di sogni "parlanti" inviati a individui particolarmente sensibili. Questo fenomeno psichico non fa che provocare sporadici incubi bizzarri, anche se per le persone con POT basso gli effetti e le conseguenze possono essere maggiori; alcuni di loro fanno dei "sogni" legati ai Miti. Alcune persone finiscono per diventare burattini della mente della Prole Stellare oppure, grazie alle conoscenze acquisite, servitori di Cthulhu.

# IL SOGNO DI UN DIO

## Ethel Brannigan, età 57, abile scultrice

FOR 35 COS 65 TAG 45 DES 50 INT 85  
FAS 60 POT 80 IST 80 SAN 80 PF 11  
BD -1 Struttura -1 MOV 6 PM 16

### Combattimento

Rissa 35% (17/7), danno 1D3-1  
Schivare 40% (20/8)

### Abilità

Ammaliare 60%, Arti e Mestieri (Scultura) 80%, Biblioteconomia 60%, Guidare Auto 45%, Individuare 70%, Lanciare 45%, Persuadere 40%, Psicologia 65%, Raggiare 50%, Riparazioni Meccaniche 40%, Usare Computer 30%, Valore di Credito 48%, Valutare 50%.

## Jake Day, età 24, agente di sicurezza della CPS

FOR 60 COS 75 TAG 65 DES 65 INT 50  
FAS 55 POT 55 IST 60 SAN 49 PF 14  
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 11

### Combattimento

Rissa 40% (20/8), danno 1D3+1D4  
Coltello (medio) 40% (20/8), danno 1D4+2+1D4  
Pistola .32 automatica 60% (30/12), danno 1D8  
Schivare 35% (17/7)

### Abilità

Camuffare 25%, Demolizioni 20%, Elettronica 15%, Furtività 50%, Guidare Auto 35%, Individuare 30%, Intimidire 45%, Lanciare 35%, Psicologia 35%, Raggiare 30%, Riparazioni Elettriche 25%, Saltare 40%, Scalare 50%, Seguire Tracce 25%, Usare Computer 35%, Valore di Credito 32%.

## Morgan Landry, età 43, direttrice del Progetto: New Haven

FOR 45 COS 55 TAG 45 DES 55 INT 75  
FAS 75 POT 85 IST 75 SAN 00 PF 10  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 17

### Combattimento

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

### Abilità

Ammaliare 60%, Arti e Mestieri (Belle Arti) 30%, Ascoltare 40%, Contabilità 40%, Individuare 40%, Intimidire 45%, Lanciare 35%, Legge 35%, Miti di Cthulhu 35%, Occultismo 30%, Persuadere 60%, Psicologia 55%, Raggiare 45%, Usare Computer 40%, Valore di Credito 65%, Valutare 35%.

## Greig Montel, età 39, capo della sicurezza, Progetto: New Haven

FOR 80 COS 75 TAG 70 DES 65 INT 65  
FAS 65 POT 70 IST 65 SAN 18 PF 14  
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 14

### Combattimento

Rissa 70% (35/14), danno 1D3+1D4  
Coltello 70% (35/14), danno 1D4+2+1D4  
Pistola .32 automatica 60% (30/12), danno 1D8  
Schivare 40% (20/8)

### Abilità

Ammaliare 40%, Demolizioni 40%, Elettronica 25%, Furtività 50%, Guidare Auto 45%, Individuare 50%, Intimidire 80%, Lanciare 55%, Miti di Cthulhu 25%, Navigare 60%, Persuadere 40%, Raggiare 45%, Riparazioni Elettriche 30%, Saltare 50%, Scalare 60%, Seguire Tracce 65%, Usare Computer 30%, Valore di Credito 47%.

### Greig Montel: Modifiche Pulp

- FOR 90
- TAG 80
- PF: 22
- Fortuna: 70
- BD: +1D6
- Struttura: 2

### Pulp Combattimento

Rissa 80% (40/16), danno 1D3+1D6  
Coltello 80% (40/16), danno 1D4+2+1D6  
Pistola .32 automatica 65% (32/13), danno 1D8  
Schivare 40% (20/8)

### Talenti Pulp

- **Attacco Rapido:** può spendere 10 punti Fortuna per ottenere un ulteriore attacco in mischia in un singolo round.
- **Tipo Tosto:** può spendere 10 punti Fortuna per ignorare 5 PF di danni subiti in un round di combattimento.

## Tanya Rieger, età 34, scienziata della CPS

FOR 45 COS 50 TAG 40 DES 65 INT 80  
FAS 55 POT 60 IST 90 SAN 00 PF 9  
BD 0 Struttura 0 MOV 9 PM 12

### Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3  
Pistola .32 automatica 35% (17/7), danno 1D8  
Schivare 40% (20/8)

### Abilità

Biblioteconomia 70%, Demolizioni 60%, Furtività 40%, Individuare 35%, Lanciare 40%, Medicina 50%, Miti di Cthulhu 33%, Occultismo 35%, Persuadere 45%, Psicologia 30%, Riparazioni Elettriche 40%, Scienza (Biologia) 85%, Scienza (Chimica) 65%, Scienza (Fisica) 45%, Usare Computer 70%, Valore di Credito 35%.

### Barbara Watson, età 31, scienziata perfetta

FOR 40 COS 65 TAG 55 DES 55 INT 70  
FAS 65 POT 60 IST 80 SAN 00 PF 12  
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 12

#### Combattimento

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

#### Abilità

Ammaliare 40%, Ascoltare 55%, Contabilità 45%, Furtività 45%, Guidare Auto 60%, Individuare 40%, Lanciare 40%, Miti di Cthulhu 25%, Occultismo 40%, Persuadere 45%, Psicologia 40%, Raggiare 55%, Usare Computer 60%, Valore di Credito 38%.

### Michael Watson, età 34, scienziato perfetto

FOR 60 COS 60 TAG 60 DES 60 INT 75  
FAS 70 POT 50 IST 85 SAN 00 PF 12  
BD 0 Struttura 0 MOV 8 PM 10

#### Combattimento

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

#### Abilità

Ammaliare 30%, Ascoltare 45%, Elettronica 40%, Furtività 40%, Individuare 35%, Lanciare 50%, Miti di Cthulhu 25%, Occultismo 30%, Persuadere 40%, Primo Soccorso 55%, Psicologia 44%, Riparazioni Elettriche 55%, Usare Computer 75%, Valore di Credito 34%.

### Personale della CPS

Utilizzare o modificare questo profilo per il resto del personale della CPS, come Doug Lewis e Yolanda Bethany.

FOR 50 COS 60 TAG 60 DES 40 INT 45  
FAS 40 POT 50 IST 30 SAN 34 PF 12  
BD 0 Struttura 0 MOV 7 PM 10

#### Combattimento

Rissa 30% (15/6), danno 1D3  
Schivare 20% (10/4)

#### Abilità

Ascoltare 40%, Furtività 30%, Individuare 40%, Intimidire 45%, Lanciare 30%, Persuadere 35%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 35%, Saltare 40%, Valore di Credito 30%.

### Sicurezza della CPS

Usare questo profilo per il personale di sicurezza della CPS.

FOR 60 COS 70 TAG 70 DES 50 INT 45  
FAS 40 POT 45 IST 55 SAN 41 PF 14  
BD +1D4 Struttura 1 MOV 7 PM 9

#### Combattimento

Rissa 60% (30/12), danno 1D3+1D4  
Coltello 60% (30/12), danno 1D4+2+1D4  
Randello 60% (30/12), danno 1D6+1D4  
Pistola .32 automatica 55% (27/11), danno 1D8  
Schivare 30% (15/6)

#### Abilità

Ascoltare 45%, Furtività 60%, Guidare Auto 50%, Individuare 50%, Intimidire 60%, Lanciare 50%, Miti di Cthulhu 5%, Navigare 45%, Persuadere 45%, Primo Soccorso 45%, Psicologia 45%, Raggiare 40%, Riparazioni Meccaniche 45%, Saltare 40%, Seguire Tracce 30%, Valore di Credito 32%.

## MOSTRI

### Remember Fletcher, età 243, strega dei Miti

Una strega un tempo umana, la sua mente e il suo corpo sono stati mutati da secoli di viaggi dimensionali.

FOR 75 COS 60 TAG 50 DES 55 INT 80  
FAS 75 POT 120 IST 90 SAN 00 PF 11  
BD +1D4 Struttura 1 MOV 8 PM 48\*

\*Aumentati dalla magia.

#### Combattimento

**Attacchi per Round:** 2 (disarmato, artigli, arma, poteri).

**Combattere:** può usare attacchi standard in mischia, farsi spuntare artigli per strappare e lacerare, o usare i suoi poteri e incantesimi.

Combattere 50% (25/10), danno 1D3+1D4  
Pugnale 50% (25/10), danno 1D4+2+1D4  
Artigli 50% (25/10), danno 1D6+1D4  
Schivare 60% (30/12)

**Armatura:** nessuna; usa l'incantesimo Tutela della Carne per generare da 1D6 a 4D6 punti armatura.

**Perdita SAN:** nessuna, ma incontrarla nella sua vera forma costa 1/1D6 SAN.

#### Abilità

Ammaliare 70%, Ascoltare 55%, Furtività 80%, Individuare 60%, Intimidire 70%, Lanciare 55%, Miti di Cthulhu 66%, Naturalistica 80%, Occultismo 80%, Persuadere 70%, Psicologia 40%, Rapidità di Mano 60%, Scalare 60%, Scienza (Geometria Non Euclidea) 80%, Storia 85%.

**Lingue:** Francese 40%, Glifi di R'lyeh 48%, Greco 60%, Inglese 90%, Latino 80%, Lingua dei Ghoul 47%, Tedesco 60%.

#### Capacità Speciali

**Artigli:** le sue unghie si trasformano magicamente e istantaneamente in lunghi artigli ricurvi in grado di infiggere 1D4+BD danni (1D8+BD in *Pulp Cthulhu*), al costo di 1 Punto Magia.

**Glamour:** usa questo potere per nascondere la sua carne antica, avvizzita e deforme, che è orribile da vedere e da annusare. Questo potere non costa Punti Magia ed è, più o meno, permanentemente "acceso". Se subisce una Ferita Grave o alla morte, la sua vera forma si manifesta.

**Incantesimi:** Avvizzare, Contattare Divinità (Nyarlathotep), Contattare Ghoul, Dominare, Evocare/Vincolare Orrido Persecutore, Evocare/Vincolare Servitore degli Dèi Esterni, Incapacitare, Portale, Rubare Vita\*, Segno di Voorish, Terrificante Maledizione di Azathoth, Tutela\*, Tutela della Carne.

\* Vedi *Grande Grimorio della Magia dei Miti di Cthulhu*.

**Passeggiare Tra i Mondi:** in grado di passare da una realtà all'altra e da una dimensione all'altra, come se attraversasse un Portale personale, al costo di 1 Punto Magia per viaggio. Il trasporto è istantaneo sulla sua azione di round.

**Urlo Spaventoso:** produce un urlo terrificante che può far tremare di paura gli ascoltatori se falliscono un tiro POT; chi ne è colpito perde la sua prossima azione.

#### *Remember Fletcher: Modifiche Pulp*

- PF: 22
- Fortuna: 80

#### *Pulp Combattimento*

Rissa	70% (35/14), danno 1D3+1D4
Pugnale	70% (35/14), danno 1D4+2+1D4
Artigli	70% (35/14), danno 1D6+1D4
Schivare	70% (35/14)

#### *Talenti Pulp*

- **Allerta:** ~~non resta mai sorpresa in combattimento~~
- **Lesto di Gambe:** può spendere 10 punti Fortuna per evitare di essere "in minoranza" in combattimento da mischia per un incontro di combattimento.
- **Svelto:** non perde la prossima azione mentre "cerca una copertura".

#### **Sedecim**

Vedi il profilo completo dei Sedecim nel **Capitolo 4**, pagina 179.

FOR 100 COS 110 TAG 110 DES 70  
INT 90 POT 90 PF 22  
BD +2D6 Struttura 3 MOV 8\* PM 18

\*MOV 9 fluttuando.

#### *Combattimento*

**Attacchi per round:** 1 (mischia, afferrare, o esplosione psichica).

**Combattere:** possono impiegare gli attacchi da mischia standard degli umanoidi (fendente, pugno, calcio, ecc.), tentare di afferrare un avversario e trascinarlo verso i tentacoli della sua bocca, oppure scatenare un'esplosione psichica.

**Presa (mnvr):** tentano di afferrare un avversario e, in caso di successo, lo trascinano verso la propria testa e i tentacoli della bocca che successivamente penetrano nella carne del bersaglio (1D6 danni automatici per round). La vittima può tentare di liberarsi superando un tiro FOR contrastato. Se un Sedecim perde la metà dei suoi Punti Ferita attuali, lascia andare la vittima.

**Esplosione Psichica:** in grado di scatenare un'impressionante esplosione psichica contro un singolo bersaglio entro 15 metri. Il bersaglio rimane stordito per 1D6 round se fallisce un tiro POT, oltre a subire una perdita di 1D6 SAN. Mentre è stordito, il bersaglio può agire ma tutti i tiri abilità (inclusi quelli in combattimento) subiscono un dado penalità.

**Dispositivo del Dolore:** un congegno portatile che produce una potente esplosione energetica psicocinetica. Se colpito, il bersaglio è stordito (non è in grado di eseguire nessuna azione) e accecato per 1D6 round qualora fallisca un tiro POT Arduo; superando il tiro, la durata viene ridotta a 1D3 round e il bersaglio può agire con un dado penalità ai tiri.

Combattere	50% (25/10), danno 1D3+2D6
Presa (mnvr)	50% (25/10), danno 1D6 (vedi sopra)
Esplosione psichica	automatica (vedi sopra)
Dispositivo del dolore	40% (20/8), vedi sopra
Schivare	50% (25/10)

**Armatura:** 1 punto; pelle dura e coriacea

**Perdita SAN:** 0/1D6 SAN per l'incontro con un Sedecim.

#### *Capacità Speciali*

**Dimensioni Superiori:** in grado di vedere e creare percorsi che conducono ad altre dimensioni spaziali o temporali (con un costo di 5 Punti Magia) e in grado di creare "sacche" extradimensionali semipermanenti sulla Terra (con un costo di 10+ Punti Magia). Vedi **Architettura Non-Euclidea**, pagina 185. Gli esseri umani che utilizzano oppure si imbattono in questi spazi possono subire una perdita di SAN (da 1D4 a 1D8) e l'utilizzo di percorsi extradimensionali può avere un costo in termini di Sanità e Punti Magia simile a quello per i viaggi attraverso i Portali.

**Incantesimi:** Dominare, Incapacitare, Offuscare Memoria; altri a discrezione del Custode.

**Respirare:** in grado di respirare sott'acqua, nel vuoto siderale e sulla terraferma.

**Tecnologia Aliena:** in grado di creare dispositivi che producono effetti simili a incantesimi (cioè, agiscono come un determinato incantesimo). Tali dispositivi utilizzano Punti Magia e/o POT (in base al costo dell'incantesimo) per alimentare i loro effetti. Un essere umano medio che utilizza uno di questi dispositivi potrebbe subire una perdita di SAN (in base alla descrizione dell'incantesimo e all'effetto) a discrezione del Custode.

**Telepatia:** in grado di comunicare telepaticamente con gli esseri umani purché si trovino entro 15 metri, mentre la portata delle comunicazioni tra loro è sconosciuta. Gli esseri umani possono tentare di opporre resistenza alla comunicazione psichica superando un tiro POT contrastato; in alternativa, la loro mente è aperta e potrebbe essere sondata per ottenere informazioni.