

IL RICHIAMO DI
CTHULHU

CREATURE

UNA BREVE RACCOLTA DI CREATURE DEI MITI
E DI MOSTRI, NATURALI E SOPRANNATURALI



RAVEN
DISTRIBUTION

Mostri dei Miti

Questa sezione dettaglia gli abomini dei Miti di Cthulhu, creature appartenenti a questo mondo e non solo. I mostri qui descritti sono, perlopiù, ripugnanti per l'uomo nella forma e nell'aspetto, rappresentando una minaccia per la mente e il fisico di un investigatore.

I Custodi devono ricordare che queste incarnazioni dei Miti non hanno un aspetto uniforme, e si possono cogliere nette differenze anche tra membri della stessa razza.

Quando descrive una creatura dei Miti, il Custode dovrebbe evitare di narrare ai giocatori solo gli aspetti visivi. Anche gli odori e i rumori sono elementi d'impatto, per non dimenticare l'atmosfera soprannaturale generata da queste creature. Come recita il Necronomicon, "... come un'abominazione voi Li conoscerete."

Byakhee

... un'orda di esseri alati, ibridi e bizzarri, batteva ritmicamente le ali... non erano del tutto corvi, né talpe, né avvoltoi, né formiche, né cadaveri umani putrefatti, ma un qualcosa che non posso e non devo ricordare

—H.P. Lovecraft, "La Ricorrenza"



Byakhee

Questa razza interstellare è al servizio di Hastur l'Innomminabile, e può essere richiamata per partecipare ad un rituale. Composti da semplice materia, sono vulnerabili alle armi comuni, come le pistole.

Vivendo nello spazio tra le stelle, i Byakhee non hanno basi sulla Terra, ma possono essere richiamati per fungere da cavalcature o svolgere compiti, come trasportare i loro cavalieri attraverso lo spazio.

Incantesimi: I Byakhee hanno il 40% di probabilità di conoscere 1D4 incantesimi. Questi incantesimi sono abitualmente legati ad Hastur e alle creature ad esso associate.

Volare: I Byakhee possono volare nello spazio e trasportare un passeggero; tuttavia questi passeggeri hanno bisogno di protezione dal vuoto e dal freddo tramite incantesimi o pozioni adeguati (*ad esempio* la Pozione Siderale).

BYAKHEE, i destrieri siderali

car.	media	tiro
FOR	90	(5D6 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	90	(5D6 x5)
DES	70	(3D6+3 x5)
INT	50	(3D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF Medici: 14

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

PM Medici: 10

MOV Medio: 5/16 volando

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: Il Byakhee può colpire con i suoi artigli o schiantarsi sulla vittima, provocandogli gravi ferite.

Morso e blocco (manovra): Se il Byakhee colpisce col morso, rimane attaccato alla vittima e comincia a succhiare il sangue. Ogni round in cui il Byakhee rimane attaccato, compreso il primo, il risucchio di sangue sottrae 3D10 punti FOR alla vittima, finché questa non muore (a FOR 0). Di solito il Byakhee rimane attaccato finché la vittima non viene privata di tutto il sangue, a meno che il bersaglio non riesca in un tiro FOR contrastato. Se riesce a sfuggire alla morte, la vittima può riposare e recuperare (anche tramite trasfusione) fino a 1D10+5 punti FOR al giorno. Un Byakhee può bloccare una vittima alla volta.

Combattere 55% (27/11), danno 1D6 + BD

Morso e blocco (mnvr), danno 1D6 + 3D10 risucchio FOR (sangue) (singola vittima)

Schivare 35% (17/7)

Armatura: 2 punti: pelliccia e pelle dura.

Abilità: Ascoltare 50%, Individuare 50%.

Perdita SAN: 1/1D6 SAN per la vista di un Byakhee.

I Byakhee possiedono davvero la capacità di piegare lo spazio? Alcuni ipotizzano che questo potere si manifesti tramite un determinato organo interno, detto anche "hune". Ci sono alcuni individui che avrebbero un grande interesse nella potenziale applicazione di questo organo come arma o metodo di trasporto.

Può darsi che un esemplare di questo organo sia nascosto in un museo o laboratorio dimenticato, in attesa che un ignaro scienziato ne attivi i terribili segreti.

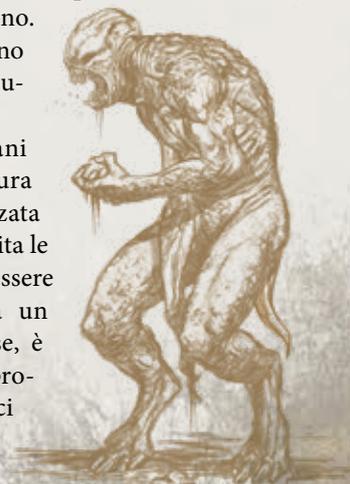
Ghast

... esseri repellenti che muoiono alla luce... e saltano servendosi delle lunghe zampe posteriori... con due occhi rosso-arancio... I Ghast hanno un olfatto finissimo... qualcosa delle dimensioni di un piccolo cavallo balzò fuori nel grigiore del crepuscolo e Carter si sentì male al solo vedere quell'essere scabro e ributtante, con il muso così curiosamente umano, nonostante l'assenza del naso, della fronte e di altri particolari. Parlavano con voce soffocata e toni gutturali.

—H.P. Lovecraft, "Alla Ricerca del Misterioso Kadath"

I Ghast si muovono nel sottosuolo e nelle vaste caverne dove la luce del sole non splende mai. Esposti alla luce diretta del sole si ammalano e muoiono. I Ghast sono cannibali e divorano anche i propri simili oltre le creature che catturano.

Gli orribili bipedi semiumani usati come destrieri dalla cultura umana tecnologicamente avanzata ma al contempo degenerare che abita le caverne di K'n-Yan potrebbero essere imparentati con, o addirittura un esempio di, Ghast. Se così fosse, è probabile che i Ghast siano il prodotto degli esperimenti genetici condotti dal Popolo Serpente. I Ghast sono ammaestrabili, per quanto primitivi e selvaggi.



Ghast

GHASt, bestie scabrose e immonde

car.	media	tiro
FOR	110	(3D6+12 x5)
COS	70	(4D6 x5)
TAG	130	(4D6+12 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	15	(1D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF Medici: 20
BD Medico: +2D6
Struttura Medica: 3
PM Medici: 10
MOV Medico: 10

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: I Ghast dispongono della gamma usuale di attacchi disarmati a disposizione degli umanoidi.

Combattere 45% (22/9), danno 1D6 + BD

Schivare 35% (17/7)

Armatura: Nessuna.

Abilità: Furtività 70%.

Perdita SAN: 0/1D8 SAN per la vista di un Ghast.

Ghoul

Queste figure erano raramente umane, pur avendone qualche vago tratto. Quasi tutti i corpi, sia pur approssimativamente bipedi, erano piegati in avanti e avevano sembianze vagamente canine. La pelle di quasi tutti gli esemplari aveva un qualcosa di spiacevolmente gommoso.

—H.P. Lovecraft, "Il Modello di Pickman"

I Ghoul sono orripilanti umanoidi dalla pelle gommosa, piedi a forma di zoccolo, lineamenti canini e muniti di artigli. Comunicano tra di loro tramite mugolii e uggiolii. Sono spesso ricoperti di fango cimiteriale, raccolto mentre si nutrono.

Vivono all'interno di sistemi di tunnel al di sotto di molte città, spesso incentrati attorno a cimiteri e antiche catacombe. Si dice traffichino con le streghe e mortali alla ricerca di piaceri indicibili, ma è ben probabile che un umano solitario venga aggredito non appena venga individuato.

Oscure leggende sostengono che col passare del tempo è possibile che un umano si trasformi in Ghoul.

Incantesimi: I Ghoul hanno una probabilità del 15% di conoscere 1D10 incantesimi.

I Ghoul potrebbero nascondere la verità dietro il mito degli scambiati, la credenza secondo la quale le fate rubino i bambini, lasciando al loro posto delle "creature selvatiche". All'inizio la creatura selvatica sembrerà umana, divenendo sempre più strana e bizzarra con l'età, finché un giorno, di solito raggiunta la maturità, svanisce.

GHOUL, ripugnati divoratori di cadaveri

car.	media	tiro
FOR	80	(3D6+6 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	65	(2D6+6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF Medici: 13
BD Medico: +1D4
Struttura Medica: 1
PM Medici: 13
MOV Medico: 9

Attacchi per round: 3.

Attacchi in combattimento: I Ghoul dispongono della gamma usuale di attacchi disarmati a disposizione degli umanoidi. I Ghoul dispongono inoltre di sudici artigli affilati come rasoi; queste estensioni ossee sono in grado di lacerare in un attimo la carne umana. Se non vengono curate, le ferite provocate da questi artigli possono provocare malattie.

Morso e presa (manovra): Se il Ghoul colpisce col morso il bersaglio, vi rimane appeso anziché usare gli artigli, e lacera la vittima con le zanne, continuando ad infliggere 1D4 danni ogni round successivo. Per liberarsi del Ghoul è necessario vincere un tiro FOR contrastato, spezzando la presa e interrompendo il danno da morso.

Combattere 40% (20/8), danno 1D6 + BD

Morso e presa (mnvr), danno 1D4 al round

Schivare 40% (20/8)

Armatura: Le armi da fuoco e da tiro infliggono la metà dei danni tirati; arrotondare le frazioni per difetto.

Abilità: Ascoltare 70%, Furtività 70%, Individuare 50%, Saltare 75%, Scalare 85%.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per la vista di un Ghoul.

Lloigor

Esseri invisibili, giunti dalle stelle. Questi ultimi, disse, erano del tutto alieni sulla nostra Terra, e il loro sovrano era chiamato Ghatanothoa, il Tenebroso. Talvolta si materializzavano, come il mostro raffigurato sulla tavolozza, che altri non era se una rappresentazione di Ghatanothoa, ma, allo stato naturale, esistevano soltanto come 'vortici di puro potere'.

—Colin Wilson, "Il Ritorno dei Lloigor"

Gemelli di Zhar, i Lloigor o Lloigornos, non vanno confusi con quell'entità.

Sono vortici di potere in forma fisica e totalmente invisibili all'occhio umano. In rare occasioni possono crearsi dei corpi tangibili e visibili. Questi corpi sono sempre mostruosi e assomigliano a degli enormi rettili, sebbene un controllo ravvicinato riveli una differenza totale con qualsiasi rettile abbia mai calpestato la superficie della Terra.

Le menti dei Lloigor non sono divise in strati di coscienza. I Lloigor non dimenticano, né possiedono immaginazione o subconscio che li possano fuorviare o distrarre. Il loro atteggiamento di assoluto pessimismo produce un'atmosfera pervasiva di mestizia che rende le azioni e la mentalità dei Lloigor totalmente incomprensibili agli umani. Negli umani, il contatto mentale con i Lloigor induce sempre una depressione suicida.

Si ritiene che in origine i Lloigor siano giunti sulla Terra dalla galassia di Andromeda, e che la loro prima colonia terrestre fosse su di un continente perduto da qualche parte



Ghoul

nell'Oceano Indiano, forse lo stesso continente scomparso su cui ora si trova la città di R'lyeh e la Prole Stellare al suo interno. I Lloigor impiegavano schiavi umani per eseguire le loro volontà e usavano delle discipline crudeli per controllare gli schiavi recalcitranti, come l'amputazione degli arti o provocando la crescita di tentacoli cancerosi sul corpo di questi. I Lloigor terrestri continuarono a decadere e iniziarono a declinare, finendo per nascondersi sotto terra e in mare, dove ancora gestiscono con parsimonia le loro decrescenti energie.

Galles, Rhode Island e Iraq sono luoghi in cui si ha notizia dell'attività dei Lloigor. Si parla di loro nelle leggende di Haiti, della Polinesia e del Massachusetts. Alcuni Lloigor sono connessi al Grande Antico Ghatanottha, mentre altri sono legati a, o adorano, Ithaqua.

Effetti Telecinetici: Tramite la telecinesi il Lloigor può spingere le persone e manipolare gli oggetti come bussole o cardini di una porta. Il Lloigor (solitamente ancora immateriale) deve essere presente e trovarsi entro pochi metri dall'area su cui vuole agire. Deve spendere 10 PM per creare un effetto telecinetico di FOR 5 in superficie, 6 PM per creare un effetto telecinetico di FOR 5 nel sottosuolo ma all'aria aperta, come il letto di un fiume o un canyon, e 3 PM per provocare un effetto telecinetico di FOR 5 in un tunnel o una grotta. Un gruppo di Lloigor può unirsi per aumentare l'effetto della telecinesi, aumentando la FOR dell'effetto e quindi eseguire azioni più potenti.

Incantesimi: I Lloigor conoscono almeno 1D4 incantesimi.

Manifestazione Rettiloide: Per assumere la forma di un mostruoso rettile deforme, un Lloigor deve spendere PM pari a un quinto della sua Taglia. Una volta formato il corpo, lo può mantenere all'infinito o dissolverlo a piacere. Diversi Lloigor possono combinare i loro PM per permettere ad uno di essi di generare rapidamente una forma fisica. Un Lloigor in forma rettile ha tutti i poteri della forma immateriale, eccetto che non può attraversare le pareti e non è invisibile.

Mentre è in forma rettile, un Lloigor ha tutte le caratteristiche indicate di seguito. Quando è immateriale e intangibile, è privo delle caratteristiche, abilità, ecc. tra parentesi, e possiede solo INT, POT e DES.

Risucchiare Punti Magia agli Umani: Di solito, i servitori umani dei Lloigor provengono da famiglie con una storia di instabilità mentale. I Lloigor necessitano degli umani per sopravvivere, dato che queste entità immateriali devono attingere energia dalle creature intelligenti per poter agire. Spendendo 1 PM, un Lloigor può risucchiare 1D6 PM (a notte) da un umano addormentato e impiegarli per svolgere qualche azione magica.

Un Lloigor può risucchiare l'energia da più di un umano alla volta, anche se si trovano a diversi chilometri di distanza e nonostante qualsiasi ostacolo.

Il mattino successivo, la vittima si sveglierà lamentando un forte mal di testa e una brutta notte di sonno. Dietro un rischio prolungato, l'individuo inizia a indebolirsi fisicamente e spiritualmente, finendo per ammalarsi ed eventualmente morire. Quando ad una vittima vengono risucchiati dei PM da un Lloigor in questa maniera, deve effettuare un tiro COS prima di poter recuperare alcun PM. Se il tiro COS riesce, la vittima recupera 1 PM e si sveglia. Se il tiro fallisce la vittima non recupera alcun PM e continua a dormire, dopo di che il Lloigor può risucchiargli altri 1D6 PM nel corso dell'ora successiva, quando la vittima potrà tentare un nuovo tiro COS, e così via.

Nei luoghi in prossimità delle tane di Lloigor si registrano casi di "tempo smarrito". Questi casi presentano tratti comuni, tra cui una letargia generale della popolazione adulta e singoli casi di acuta narcolessia, con la tendenza a descrivere lunghi periodi di tempo smarrito di cui non riescono a ricordare nulla di ciò che gli sia successo. Un attimo prima la persona ricorda di star camminando per una strada di campagna, e quello dopo di ritrovarsi in cima ad una rupe senza alcuna memoria di come vi sia arrivata. In tempi recenti, in alcune occasioni questi casi sono stati attribuiti al fenomeno degli "incontri ravvicinati" con gli UFO.

LLOIGOR, maestri della telecinesi

car.	media	tiro
(FOR)*	200	(3D6+30 x5)
(COS)*	140	(8D6 x5)
(TAG)*	250	(2D4 x50)
DES	50	(3D6 x5)
INT	100	(4D6+6 x5)
POT	70	(4D6 x5)

PF Medi: 39

(BD Medio):* +5D6

Struttura Media: 6

PM Medi: 14

MOV Medio: 7/3 attraverso la pietra se immateriale

* (Mentre in forma rettiloide)

Attacchi per round: 1 (2 mentre in forma rettiloide).

Attacchi in combattimento: I Lloigor possono attaccare in molti modi, colpendo, con gli artigli e mordendo mentre sono in forma rettiloide. Altrimenti, possono usare i loro poteri speciali o il vortice.

Vortice: La più temuta arma del Lloigor è una specie di implosione che risuona come il rimbombo di un tuono lontano. Nell'area dell'esplosione le cose vengono fatte a pezzi e il terreno spaccato. È necessario spendere almeno 100 PM per colpire un'area di 10 metri di diametro. Tutto ciò che si trova all'interno di questo cerchio perde 1D100 PF. Gli investigatori più attenti possono notare i segni distintivi delle linee vorticanti che appaiono nell'aria e un vibrante rumore sommesso che ne penetra i corpi.

Combattere 30% (15/6), danno 1D6 + BD

Schivare 26% (13/5)

Armatura: 8: pelle rettiloide. Nello stato immateriale non può essere danneggiato dalle armi fisiche, magiche o meno che siano.

Perdita SAN: 0/1D8 SAN per la vista della forma rettiloide; nessuna perdita di Sanità se invisibile; 1/1D4 SAN in caso di contatto mentale.

Lloigor



Magro Notturmo

... esseri neri, sconvolgenti, orripilanti, con la pelle oleosa e liscia come quella di una balena, corna sgradevoli e curvate verso l'interno, l'una in direzione dell'altra, ali di pipistrello le quali, sbattendo, non emettevano alcun rumore, mostruosi artigli prensili e code spinate, che agitavano senza posa, in modo inquietante. E, particolare peggiore di tutti gli altri, non parlavano né ridevano mai, e neppure abbozzavano un sorriso, perché erano privi di volto; in luogo della faccia, infatti, avevano un'impressionante membrana tenebrosa. Tutto quel che facevano era afferrare e volare e solleticare; questo facevano i Magri Notturni.

—H.P. Lovecraft, "Alla Ricerca del Misterioso Kadath"

I Magri Notturni sono creature dei Reami del Sogno al servizio di Nodens, per il quale, tra le altre cose, senza molte cerimonie afferrano e trascinano via gli intrusi verso i luoghi più orribili possibili, lasciandoli a morire. I Magri Notturni sono sparpagliati in vari punti delle parti solitarie dei Reami del Sogno, e si muovono di notte alla ricerca di prede.

Nei tempi antichi vivevano anche nel Mondo della Veglia, e alcuni sostengono che sia ancora così. Sebbene non siano particolarmente intelligenti, i Magri Notturni possono comprendere alcune lingue (come lo biasciare dei Ghouls) e sono amichevoli nei confronti di alcune razze occulte.

MAGRI NOTTURNI, i senza volto

car.	media	tiro
FOR	50	(3D6 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	70	(4D6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	20	(1D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF Medi: 12

BD Medio: Nessuno

Struttura Media: 0

PM Medi: 10

MOV Medio: 6/12 volando

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento:

Attaccano con le zampe, la coda, le corna o gli arti.

Solleticare: I Magri Notturni possono solleticare solo coloro che hanno già immobilizzato. In caso di successo, l'attacco è particolarmente snervante per la vittima, dato che la punta della coda è affilata come un rasoio e pericolosa anche se la sua applicazione più leggera non infligge danni; il bersaglio resta frastornato, umiliato e disorientato, subendo un dado penalità a tutti i tiri per 1D4 round o finché il solletico non termina. Le code dei Magri Notturni possono intrufolarsi in buchi e pertugi, strisciare sotto gli abiti, e trovare anche interstizi all'interno di armature metalliche.

Trattenere (manovra): I Magri Notturni amano immobilizzare i loro avversari e poi solleticarli con la propria coda affilata. I Magri Notturni di solito attaccano in massa, cercando di sorprendere la vittima, afferrarne le armi e sottometterla. Due o più Magri Notturni possono coordinare gli attacchi per immobilizzare un avversario più forte (e magari ottenere un dado bonus per averlo messo in svantaggio numerico).

Combattere 45% (22/9), danno 1D4 + BD

Solleticare 35% (17/7), immobilizzato 1D6+1 round (il bersaglio deve già essere trattenuto)



Magro Notturmo

Trattenere (mnvr) la vittima viene bloccata per essere sottoposta a Solleticare o ulteriori attacchi

Schivare 35% (17/7)

Armatura: 2: pelle.

Abilità: Furtività 90%.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per la vista di un Magro Notturmo.

Popolo Serpente

Avevano un'andatura flessuosa e sinuosa, ma procedevano eretti, e i loro corpi lisci e privi di peluria erano armoniosi e lucenti. Ovunque regnava un intenso sibilaro, un incessante recitare di numeri e di formule, mentre questi esseri si affaccendavano avanti e indietro.

—Clark Ashton Smith, "Le Sette Fatiche"

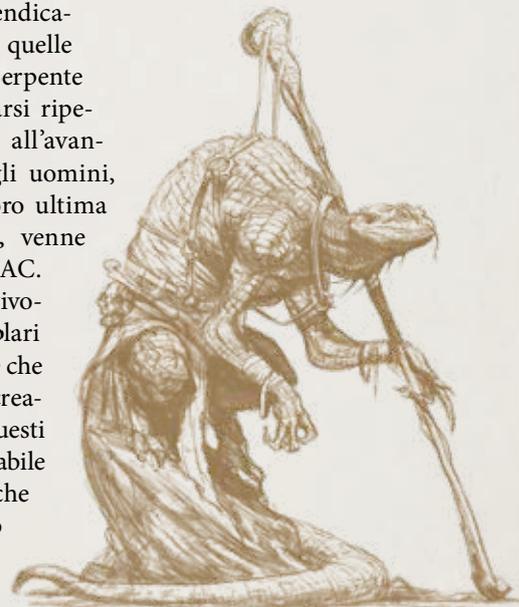
Il Popolo Serpente ha l'aspetto di serpenti bipedi con teste, squame e code da serpente, ma muniti di due braccia e due gambe. Razza raffinata e acculturata, spesso indossano delle lunghe vesti. Yig è la suprema divinità del pantheon del Popolo Serpente, in quanto padre di tutti i serpenti. In epoca antica, alcuni blasfemi scelsero di rivolgere le loro preghiere a Tsathoggua, vennero distrutti da un dio vendicativo milioni di anni fa e si ritiene che questi fuori casta siano del tutto scomparsi e nessuno più professi le loro false litanie.

Il primo regno del Popolo Serpente, Valusia, fiorì prima della comparsa dei dinosauri sulla Terra, qualcosa come duecentosettantacinque milioni di anni fa. Edificarono delle città di basalto nero e combatterono guerre, tutto subito prima o durante il Permiano. In quei tempi erano dei grandi stregoni intenti a richiamare demoni spaventosi e mescolare potenti pozioni. Con l'avvento dei dinosauri, duecentoventicinque milioni di anni fa, il primo regno cadde e il Popolo Serpente si ritirò nelle sue roccaforti del sottosuolo, la più grande delle quali era Yoth. Durante questo periodo il Popolo Serpente si dedicò anche alle scienze, e imparò a manipolare le forme di vita.

Durante la preistoria umana, il Popolo Serpente eresse il proprio secondo regno al centro del continente Thuriano. Esso venne distrutto ancor più rapidamente dell'antica Valusia, questa volta ad opera degli umani,

che in seguito rivendicarono il controllo di quelle terre. Il Popolo Serpente fu costretto a ritirarsi ripetutamente dinanzi all'avanzata delle orde degli uomini, fino a quando la loro ultima cittadella, Yanyoga, venne distrutta nel 10.000 AC.

Ad oggi sopravvivono solo alcuni esemplari di questa razza, oltre che alcuni gruppi di creature degeneri. Questi gruppetti è probabile che includano anche un antico e saggio Uomo Serpente, ancora benedetto



Uomo Serpente

da Yig. È possibile che gli Uomini Serpente Degeneri abbiano le caratteristiche ridotte fino a un terzo di un esemplare normale. Inoltre, ci sono degli Uomini Serpente Ibernati, i Dormienti, che stanno riposando da migliaia di anni e più. Occasionalmente questi Uomini Serpente si risvegliano, con grande sofferenza per l'umanità. Questo terzo tipo di Uomo Serpente è di solito più intelligente e potente dei suoi fratelli nascosti, e spesso mantiene la conoscenza e la capacità di eseguire grandi sortilegi.

Incantesimi: I normali Uomini Serpente conoscono almeno 2D6 incantesimi appropriati. Un incantesimo diffuso tra di essi è un'illusione che trasforma l'aspetto dell'incantatore in quello di un normale essere umano, permettendo all'Uomo Serpente di confondersi con la società umana (vedi **Consumare Sembianze**, pagina 247).

Nota che è difficile che gli esemplari degeneri conoscano la magia.

Tecnologia: Essendo grandi scienziati, gli Uomini Serpente hanno accesso, o la capacità di costruire, utili oggetti tecnologici: vedi **Capitolo 13: Artefatti e Congegni Alieni**.

POPOLO SERPENTE, creature ataviche

car.	media	tiro
FOR	50	(3D6 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	50	(3D6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	80	(3D6+6 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF Medio: 10

BD Medio: Nessuno

Struttura Media: 0

PM Medio: 13

MOV Medio: 8

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Gli Uomini Serpente dispongono della gamma usuale di attacchi disarmati a disposizione degli umanoidi. Possono usare tutte le armi note all'uomo, afferrandole con efficacia con le loro mani artigliate.

Morso: Il morso di un Uomo Serpente è tremendamente velenoso. La vittima deve riuscire in un tiro COS Estremo o subire 1D8 danni.

Combattere 50% (25/10), danno 1D3 + BD

Morso 35% (17/7), danno 1D8 + veleno (vedi sopra)

Schivare 32% (16/6)

Armatura: 1: squame.

Abilità: Individuare 35%, Intimidire 60%, Scienza (Biologia) 40%, Scienza (Chimica) 40%.

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per la vista di un Uomo Serpente.



Orrori Tradizionali

Era possibile concepire un nucleo sconosciuto di materia o di energia, informe e non, mantenuto in vita da impercettibili e lievissime sottrazioni della forza vitale altrui o anche di tessuti, fluidi e sostanze più concrete in cui fosse in grado di penetrare e con la cui struttura potesse, se necessario, fondersi.

—H.P. Lovecraft, "La Casa Stregata"

Il *Richiamo di Cthulhu* può essere usato per narrare qualsiasi storia d'orrore, non sentirti vincolato all'uso esclusivo di antagonisti immaginati da Lovecraft o i suoi successori. L'horror tradizionale si è spesso basato sulla dualità tra bene e male, un concetto che perde di significato nell'universo nichilista di Lovecraft. Molte delle creature soprannaturali delle leggende vengono tradizionalmente sconfitte tramite l'uso di attrezzature religiose: il Vampiro viene danneggiato dall'acqua santa e respinto dal crocifisso; i Fantasmi e i Demoni sono soggetti ad esorcismo da parte dei sacerdoti Cattolici. Perché queste cose dovrebbero invece funzionare in un'ambientazione lovecraftiana? Non devi certo spiegare tutto, ma sicuramente dovresti fare attenzione alle incongruenze più grossolane; se i Vampiri sono influenzati dal crocifisso, perché i Ghoul no?

Cercare di conciliare gli aspetti dell'horror tradizionale con l'universo lovecraftiano potrebbe non essere così facile come si pensa. Potrebbe essere utile distinguere gli scenari tra quelli che usano l'ambientazione lovecraftiana e le generiche ambientazioni horror.

C'è bisogno di coerenza solo quando due storie sono collegate tra di loro. Potresti decidere che i crocifissi brucino la carne dei non morti in uno scenario con Vampiri ambientato nel 1970, per poi far sì che gli stessi articoli non abbiano alcun uso in un incontro contemporaneo con i Miti. Se le storie non sono collegate (*ad esempio* impiegano un cast diverso di personaggi) allora non c'è bisogno di mantenere alcuna coerenza.

L'uso dei mostri tradizionali all'interno di una partita fornisce anche al Custode la possibilità di inserire delle "false piste" nella storia o permette che il gioco non si trascini stancamente con gli investigatori che affrontano un nuovo mostro dei Miti, settimana dopo settimana. L'unione di mostri tradizionali e dei Miti permette al Custode di creare misteri unici e intriganti, in cui i giocatori potrebbero pensare di sapere cosa stanno affrontando, solo per scoprire un nuovo orrore ibrido ancora più intrigante e spaventoso.

Fantasma

Ogni Fantasma dovrebbe essere costruito dal Custode in modo che si adatti alle circostanze dello scenario che lo coinvolge. I Fantasmi di solito possiedono solo INT e POT, assumendo forma traslucida e vaporosa. Infestano luoghi o oggetti specifici (come un libro, una nave o un'automobile).

I Fantasmi possono essere vulnerabili o meno alla magia e agli esorcismi. Essi sembrano infestare un luogo soprattutto per comunicare l'orrida condizione che ha portato alla loro formazione. A volte un Fantasma fornisce indizi o istruzioni che, se eseguiti, permettono allo spirito inquieto di dissolversi e finalmente trovare la pace. Sebbene tutti i Fantasmi siano terrificanti, alcuni sono più repellenti di altri; 1D8 SAN dovrebbe essere comunque la perdita massima per la vista di un Fantasma.

Poteri Speciali

Quando il Fantasma attacca, effettuare un tiro POT contrastato. Quando ciò avviene, si può notare il Fantasma che cerca di artigliare, avvolgere o attaccare fisicamente in qualche modo il bersaglio.

Se il personaggio fallisce il tiro POT contrastato, perde 2D10 POT. Se il personaggio riesce a sopraffare il Fantasma, sarà lui a provocare a quest'ultimo la perdita di 2D10 POT. Tutti i POT persi svaniscono. I Fantasmi di potenza superiore possono risucchiare 3D10 POT o più da una vittima in un singolo round di combattimento, ma perdono comunque solo 2D10 POT se vengono sconfitti in un contrasto di POT.

Sta al Custode determinare il modo in cui un Fantasma possa essere placato. Ecco alcune possibilità:

- ⑨ localizzare la causa che vincola il Fantasma e distruggerla;
- ⑨ localizzare i resti fisici del Fantasma e cospargerli di sale e bruciarli;
- ⑨ esorcizzare il Fantasma (potrebbe richiedere tiri POT contrastati);
- ⑨ permette al Fantasma di portare a termine il suo compito (impedire la morte di una persona amata, risolvere degli affari incompiuti, ecc.).

Alcuni Fantasmi possono manipolare l'ambiente che li circonda, facendo volare vasi dalle credenze, aprire le porte, e far squillare i telefoni: il cosiddetto poltergeist. I poltergeist più potenti possono provocare danni fisici agli incauti, scagliandogli oggetti contro. In questi casi, gli investigatori dovrebbero impiegare l'abilità Schivare per evitare di essere colpiti e magari trovare un metodo alternativo di calmare o scacciare lo spirito furioso.

Presi singolarmente i Fantasmi sono ottime fonti per scenari spaventosi. Intere campagne possono essere dedicate allo studio dell'esorcismo di un Fantasma. Libri da leggere come spunti per idee sui Fantasmi comprendono *L'Incubo di Hill House* (sia il romanzo che il film del 1963, *Gli Invasati*) di Shirley Jackson, *Shining* di Stephen King, e qualsiasi storia di Fantasmi di William Hope Hodgson (in particolare i racconti di *Carnaki, l'indagatore dell'occulto*), e quelle di M. R. James. Henry James ha invece realizzato un intero volume dal titolo *Racconti di Fantasmi* e Rudyard Kipling ha ambientato dei fantastici racconti di Fantasmi sia in Inghilterra che in India.

Licantropo

Secondo la tradizione, quando un normale essere umano viene maledetto in determinate occasioni si trasforma in un mostro, mezzo umano e mezzo bestia, di solito nella notte di luna piena. Questo sfortunato individuo potrebbe essere ignaro della maledizione o odiare la sorte avversa. Un altro tipo di questa creatura è in grado di trasformarsi completamente in lupo, beandosi della sua metamorfosi,



Fantasma

e disponendo di un maggiore controllo sulla sua trasformazione rispetto al primo tipo. Attacchi violenti e selvaggi, come quelli del tipico cane inferocito o umano rabbioso, sono tipici di entrambi.

Entrambi i tipi di Licantropia apparentemente si propagano tramite morso per via di un agente infettivo presente nella saliva. In alcune culture una persona può diventare un Licantropo per via della stregoneria; la maledizione in questo caso si manifesta sotto forma di incantesimo. Alcune leggende popolari suggeriscono che una persona può arrecare su di sé la trasformazione ingerendo certe piante e il sangue degli innocenti.

Come umani, i Licantropi non hanno alcuna particolarità e normali caratteristiche umane. Le forme di uomo-bestia e lupo gigante condividono gli stessi attacchi, armatura, ecc. Il Custode può decidere o meno di esigere una perdita di sanità mentale per la vista della forma di lupo: in caso di perdita di Sanità, fornisci alla creatura degli occhi luminosi o altri attributi soprannaturali che influiscano sulla percezione del personaggio.

Poteri Speciali

Immunità: I Licantropi sono immuni alla maggior parte delle armi, ma possono essere danneggiati o uccisi dal fuoco o dalle armi d'argento. Se il pelo prende fuoco, il Licantropo perde punti ferita più in fretta di quanti ne possa rigenerare. L'argento, il metallo lunare, è invece velenoso per loro. Se il Licantropo riceve una Ferita Grave (perde la metà o più dei suoi Punti Ferita in un colpo solo) a causa di un'arma fatta d'argento, morirà. Se la ferita inferta dall'arma d'argento non è una Ferita Grave, il Licantropo non potrà comunque rigenerare i punti ferita persi a questa maniera.

Rigenerazione: In forma bestiale il Licantropo è notoriamente resistente alle ferite, rigenerando 1 Punto Ferita per round. Le cicatrici e i lividi procurati da questi danni possono rimanere anche quando il predatore riassume forma umana. Guarire da queste ferite è debilitante, e spesso costringe il Licantropo a trascorrere giorni a letto a riposare.

LICANTROPI, forma umanoide

car.	media	tiro
FOR	105	(6D6 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	55	(3D6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	20	(1D4+2 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

* Aumenta TAG a 65 (3D6+1D3 x5) per la forma da lupo gigante.

PF: 12

BD Medio: +1D4

Struttura Media: 1

PM Medi: 13

MOV: 12

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: Mordere, artigliare e dilaniare. Se la pelle del bersaglio viene lacerata da un



Licantropo

attacco col morso, alla prossima luna piena la vittima si trasforma in un Licantropo.

Combattere 50% (25/10), danno 1D8 + BD

Schivare 32% (16/6)

Armatura: Mentre si trova in forma di lupo o uomo-bestia, 1 punto di pelliccia più rigenerazione di 1 Punto Ferita per round.

Abilità: Furtività 60%, Seguire Tracce (tramite olfatto) 90%.

Perdita SAN: 0/1D8 SAN per la vista di un Licantropo; 0/1D3 per la vista di uno che muta forma.

Mummia

Queste creature non morte sembrano degli Zombi intelligenti. Alcuni culti tengono delle Mummie come guardiane dei loro templi. Come gli Zombi, le Mummie devono essere fatte a pezzi perché smettano di agire. Contrariamente alle credenze popolari, molte Mummie non sono avvolte da bende e sono in grado di muoversi in maniera relativamente rapida. Alcune Mummie non sono in grado di rigenerare naturalmente i propri Punti Magia.

Una Mummia ha il doppio della sua FOR originale, 1,5 volte la sua COS originale, e 2/3 della sua DES originale.

Il fuoco è particolarmente efficace contro le Mummie egizie: il danno è normale, ma le fiamme sono molto più difficili da spegnere a causa del bitume sulle fasciature che spesso vengono impiegate per conservarle.

MUMMIE, gusci orripilanti

car.	media	tiro
FOR	105	(3D6 x10)
COS	80	(3D6+2 x7,5)
TAG	65	(2D6+6 x5)
DES	35	(2D6 x5)
INT	55	(3D6 x5)
POT	75	(1D6+12 x5)

PF: 4

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

PM Medi: 15

MOV: 6

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: Le Mummie hanno la stessa gamma di attacchi disarmati disponibili agli umanoidi.

Combattere 70% (35/14), danno 1D6 + BD

Schivare 17% (8/3)

Armatura: 2: pelle. Le armi che trafiggono hanno un effetto minore (danno dimezzato).

Abilità: Furtività 50%.

Perdita SAN: 1/1D8 SAN per la vista di una Mummia.

Scheletro, Umano

Gli Scheletri animati sono presenti in alcune leggende medievali e un po' più di frequente nei romanzi e nei film.

Poteri Speciali

Resistenza ai Danni: Le loro ossa secche sono alquanto fragili, e si rompono e spezzano facilmente sotto dei colpi



Mummia

violenti, tuttavia nessuna parte di uno Scheletro è più vulnerabile di un'altra.

Qualsiasi attacco che colpisca uno Scheletro ha una probabilità percentuale di distruggerlo pari al danno inflitto x 5. A meno che lo Scheletro non si frantumi, rimane totalmente illeso dall'attacco subito.

Ad esempio, se un'ascia colpisce uno Scheletro e gli infligge 8 danni, ci sarebbe una probabilità del 40% che lo Scheletro si frantumi.

Applicare un dado penalità agli attacchi effettuati con armi che trafiggono (compresi i proiettili), dato che la maggior parte del bersaglio è composta d'aria.

SCHELETRI, amabili resti

	car.	media	tiro
FOR	50		(3D6 x10)
COS	N/A		-
TAG	65		(2D6+6 x5)
DES	50		(3D6 x5)
INT	50		(3D6 x5)
POT	05		(05)

PF: N/A (si applicano delle regole speciali)

BD Medio: Nessuno

Struttura Media: 0

PM Medi: 1

MOV: 7

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Gli Scheletri animati tradizionalmente usano delle armi anziché colpire direttamente, forse perché si rompono tanto facilmente. Equipaggiali come preferisci, di solito con un piccolo randello o una spada.

Combattere 45% (22/9), danno 1D3 (o danno dell'arma) + BD

Schivare 30% (15/6)

Armatura: Resistenza ai danni (vedi sopra).

Perdita SAN: 0/1D6 SAN per la vista di uno Scheletro animato.

Vampiro

Tutti i giocatori saranno interessati ad affrontare questi succhiasangue; tuttavia i racconti sui Vampiri e i loro poteri sono conflittuali e contraddittori tanto che per quanto riguarda le sue partite, ogni singolo Custode deve determinare quali fatti sui Vampiri siano reali e quali leggendari. Di seguito alcune opzioni:

☉ il Vampiro non ha riflesso;

☉ il Vampiro deve riposare nel suolo in cui è stato originariamente sepolto per superare le ore diurne;

☉ il terzo morso da parte di un Vampiro provoca la morte del personaggio e la sua trasformazione in non morto;

☉ il Vampiro non ha alcun potere speciale sotto la luce del sole e potrebbe essere incapace di muoversi, o addirittura di lasciare la sua bara;



Scheletro



Vampiro

- ☉ nella cultura Cristiana, la croce offre protezione dai Vampiri, almeno per qualche periodo, e l'acqua santa che tocca la creatura ne brucia e marchia la carne;
- ☉ il Vampiro subisce gli effetti dei simboli sacri solo della religione che praticava o conosceva in vita;
- ☉ il Vampiro non beve né mangia;
- ☉ il Vampiro non può oltrepassare l'acqua corrente;
- ☉ il Vampiro può mutare in fumo, foschia, o assumere la forma di un lupo o pipistrello a piacere. Se si trasforma in fumo o foschia, si muove alla velocità di 1 metro al round.

Poteri Speciali

Una volta che i danni fisici hanno superato i suoi punti ferita, il Vampiro si trasforma in fumo o foschia al termine del round in cui i suoi punti ferita raggiungono lo zero, e quindi comincia a rigenerare punti ferita al ritmo di 1 per round. Se, quando ridotto a zero punti ferita, gli viene conficcato un paletto nel cuore, il Vampiro viene ucciso e ridotto in polvere.

VAMPIRI, mostri succhiasangue

car.	media	tiro
FOR	105	(3D6 x10)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	50	(3D6 x5)
DES	50	(3D6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF: 11

BD Medio: +1D4

Struttura Media: 1

PM Medi: 13

MOV: valore della specie +2 (Vampiro umano MOV 10)

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: I Vampiri hanno la stessa gamma di attacchi disarmati disponibili agli umanoidi.

Morso: A seconda dello stile del tuo Vampiro, potrebbe dover bloccare la persona per continuare a risucchiare il sangue, o l'atto di mordere potrebbe sottomettere la vittima alla sua volontà. Ad ogni modo il Vampiro risucchia 2D10 punti FOR (sangue) dalla vittima ogni round successivo.

Sguardo: Se il bersaglio fallisce un tiro POT contrastato, resta ipnotizzato e può essere indotto a eseguire delle semplici istruzioni. Se queste istruzioni sono auto-distruttive, all'inizio del round il giocatore del bersaglio può effettuare un tiro INT per liberarsi dal controllo del Vampiro.

Combattere 50% (25/10), danno 1D4 + BD o danno dell'arma

Morso 50% (25/10), danno 1D4 + speciale (vedi sopra)

Sguardo ipnotizzato, vedi sopra

Schivare 25% (12/0035)

Armatura: 0, ma può riformarsi una volta ridotto a 0 PF.

Abilità: Ammalciare 60%, Furtività 70%, Psicologia 60%, Seguire Tracce (Fiutare Sangue) 75%.

Perdita SAN: 0/1D4 SAN se si viene attaccati; 1/1D3 per assistere ad una trasformazione. La vista di Vampiri dall'aspetto umano non provoca la perdita di SAN.

Zombi

L'incantesimo che crea lo Zombi fornisce anche il POT necessario ad animarlo. Ogni incantatore dirige quello che ha creato: gli Zombi, di per sé, non hanno alcuna volontà propria.

A discrezione del Custode, alcuni incantesimi e sostanze sono in grado di disattivare queste creature. Secondo la tradizione voodoo, gli Zombi possono essere distrutti facendogli ingerire del sale; i loro creatori spesso gli cuciono la bocca per evitare che ciò accada.

Oltre alla tradizione voodoo, i Custodi dovrebbero tener conto dell'incantesimo Resurrezione della tradizione dei Miti di Cthulhu; un metodo per rianimare i morti (che sembrano in controllo delle loro facoltà), delle nuove scoperte della scienza bizzarra, o di maligni distillati in grado di creare creature simili a Zombi.

ZOMBI, i morti che camminano

car.	media	tiro
FOR	80	(3D6 x5)
COS	80	(3D6 x5)
TAG	65	(2D6+6 x5)
DES	35	(2D6 x5)
POT	05	(05)

PF: 14

BD Medio: +1D4

Struttura Media: 1

PM Medi: 1

MOV: 6 (se lento) /8 (se non cammina lento)

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Gli Zombi hanno la stessa gamma di attacchi disarmati disponibili agli umanoidi.

Combattere 30% (15/6), danno 1D3 (o danno dell'arma) + BD

Schivare essendo privi di volontà, non sono in grado di schivare

Armatura: Le Ferite Gravi inferte al corpo comporteranno la perdita di un arto. Altrimenti ignorare i danni eccetto quelli alla testa (un dado penalità ai tiri per mirare alla testa).

Perdita SAN: 0/1D8 SAN per la vista di uno Zombi.



Zombi

Bestie

Una guida completa a tutte le varietà di animali presenti nel mondo è chiaramente al di là della portata di questo manuale e sarebbe comunque alquanto poco utile al gioco. Gli animali indicati di seguito sono quelli che compaiono come avversari nei racconti dell'orrore (si pensi a *Gli Uccelli* di Hitchcock) o che potrebbero essere impiegati dagli investigatori (*ad esempio* i cavalli da sella).

Calamaro Gigante

Le dimensioni medie di questa specie vedono un corpo di circa 3,6 metri di lunghezza, con i tentacoli che lo prolungano di ulteriori 18 metri. Le statistiche seguenti rappresentano un calamaro di queste dimensioni. Per crearne uno in grado di affrontare una balena, aggiungi 3D10 alla TAG e la FOR per ogni 60 centimetri di incremento del tentacolo da un'estremità all'altra.

CALAMARO GIGANTE

car.	media	tiro
FOR	105	(6D6 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	105	(6D6 x5)
DES	95	(2D6+12 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 17
BD Medio: +2D6
Struttura Media: 3
MOV: 4/10 nuotando

Attacchi per round: 4.

Attacchi in combattimento: I tentacoli possono colpire qualsiasi cosa si trovi nei paraggi. Userà le manovre per trattenere e mordere le prede.

Trattenere (manovra): Può trattenere una vittima con uno dei suoi otto tentacoli. Il primo tentacolo che colpisce un avversario si aggrappa; quando anche un secondo tentacolo riesce ad aggrapparsi al bersaglio, i due stritolano la vittima e ciascuno infliggerà danni ogni round.

Morso: Una volta trattenuta da un tentacolo, la vittima può essere morsa dal becco velenoso della creatura. Le vittime devono effettuare un tiro COS Estremo per resistere all'effetto del veleno (vedi **Veleni**, pagina 128). Altrimenti il veleno infligge 1D6 danni e un dado penalità a tutte le azioni future del soggetto per diverse ore a seguire.

Combattere 45% (22/9), danno 1D6 + BD
 Trattenere (mnvr) danno 1D6 per round + trattenuto
 Morso (deve essere trattenuto) 45% (22/9), danno 1D10 + veleno
 Schivare 47% (23/9)

Armatura: 2: pelle.
Abilità: Furtività 70%.

Habitat: Oceani profondi, possibilmente in prossimità di acque fredde polari.



Cane

Cane

I nostri amici a quattro zampe sono unici tra gli animali per la devozione e l'affetto verso i loro padroni umani. Come cacciatori preferiscono agire in branchi di minimo 1D8+3 esemplari.

I cani sono di varie taglie e i seguenti valori (medi) dovrebbero essere adattati di conseguenza.

CANE

car.	media	tiro
FOR	35	(2D6 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	35	(2D6 x5)
DES	70	(4D6 x5)
POT	35	(2D6 x5)

PF: 8
BD Medio: -1
Struttura Media: -1
MOV: 12

Attacchi per round: 1.

Combattere 50% (25/10), danno 1D6
 Schivare 42% (21/8)

Armatura: N/A.

Abilità: Ascoltare 75%, Seguire Tracce (Fiutare) 90%.

Habitat: Ovunque vivano gli umani.



Cavallo

Cavallo

I cavalli rappresentano un grosso vantaggio per chi conosce le loro possibilità. Nei giochi di ruolo di solito li si distingue in cavalli da sella, cavalli da tiro, asini e muli.

L'impiego del cavallo da sella è coperto dall'abilità Cavalcare. Un singolo cavaliere o un piccolo gruppo può facilmente percorrere sessanta chilometri in un giorno, purché abbia a disposizione acqua e provviste, come avena o altri tipi di granaglie. I cavalli da sella possono competere con i loro simili, ma non combattono mai a meno che non siano costretti. Anche i cavalli addestrati militarmente sono addestrati solo per non fuggire e controllare il loro nervosismo. Quasi tutti i cavalli saranno preda del panico dinanzi ad un orrore soprannaturale.

I cavalli da tiro sono i più grossi esemplari di cavallo, di solito ammaestrati per essere cavalcati, ma raramente impiegati a tal fine. Può essere necessario un tiro Guidare Carro per legarli ad un carro. È difficile trovare selle e briglie per la loro stazza; li si può tuttavia cavalcare a pelo con un dado penalità al tiro Cavalcare.

Asini e muli trasportano principalmente pesi e non cavalieri, oppure tirano carri o carrozze. Di solito, ignorano

i comandi impartitigli, anche se brutali, a loro piacimento.

Per tutti i tipi di cavalli, la comune reazione nei confronti di eventi violenti, spari, mostri, folle inferocite ecc, è di solito quella di darsi alla fuga.

CAVALLO

car.	media	tiro
FOR	140	(3D6+18 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	165	(6D6+12 x5)
DES	50	(3D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 23

BD Medio: +3D6

Struttura Media: 4

MOV: 12

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Si tratta di grossi animali che possono scalciare e mordere oltre che buttare a terra un avversario più piccolo. Possono inarcarsi sulle zampe posteriori e poi ricadere su quelle davanti. Per travolgere le persone devono essere invece appositamente addestrati.

Combattere 25% (12/5), danno 1D8 + BD

Schivare 25% (12/5)

Armatura: N/A.

Habitat: Praterie e grandi deserti, o dovunque vivano gli umani.



Coccodrillo del Nilo

Coccodrillo

Il coccodrillo del Nilo è ormai raro nella regione inferiore del Nilo, ma ancora reperibile in Africa Centrale, Madagascar, l'Asia tropicale e l'Australia settentrionale e occidentale. È possibile incontrare coccodrilli dovunque ci sia dell'acqua. I coccodrilli divorano qualsiasi cosa riescano a catturare e si riversano in gran numero addosso ad una preda al fine di nutrirsi comunitariamente. Di solito non aggrediscono le imbarcazioni. Queste statistiche possono essere impiegate per qualsiasi creatura simile, compresi alligatori, caimani e gaviali, tutti esemplari di lucertoloidi dal muso lungo e carnivori.

COCCODRILLO DEL NILO

car.	media	tiro
FOR	130	(4D6+12 x5)
COS	90	(3D6+8 x5)
TAG	130	(4D6+12 x5)
DES	35	(2D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 22

BD Medio: +2D6

Struttura Media: 3

MOV: 6/8 nuotando

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Ovviamente il pericolo principale è costituito dal loro morso, ma un esemplare grosso può travolgere le vittime e provocare danni da impatto.

Morso e Bloccare (manovra): Ha delle mascelle potenti; una volta che ha bloccato il bersaglio è difficile che lo lasci andare e potrebbe trascinarlo sott'acqua fino a farlo affogare.

Combattere 50% (25/10), danno BD

Morso e bloccare (mnvr) danno 1D10 + BD, seguito da BD ogni round mentre blocca (o affogamento)

Schivare 17% (8/3)

Armatura: 5: pelle.

Abilità: Furtività 60% (in acqua 80%).

Habitat: Tropici, in particolare giungle e paludi di tutto il mondo.

Leone

Comprende i leoni (*panthera leo*), tigri, leoni di montagna, puma e coguari. Le statistiche del leone sono riportate di seguito, e con qualche piccola variazione possono essere impiegate per qualsiasi grosso felino. Ad esempio una tigre è leggermente più forte, mentre i ghepardi sono più leggeri e rapidi.

LEONE

car.	media	tiro
FOR	95	(2D6+12 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	80	(3D6+6 x5)
DES	95	(2D6+12 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF: 13

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

MOV: 10

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: Questi pericolosi predatori sono muniti di artigli e denti affilati. Possono impiegare una manovra per immobilizzare i loro avversari.

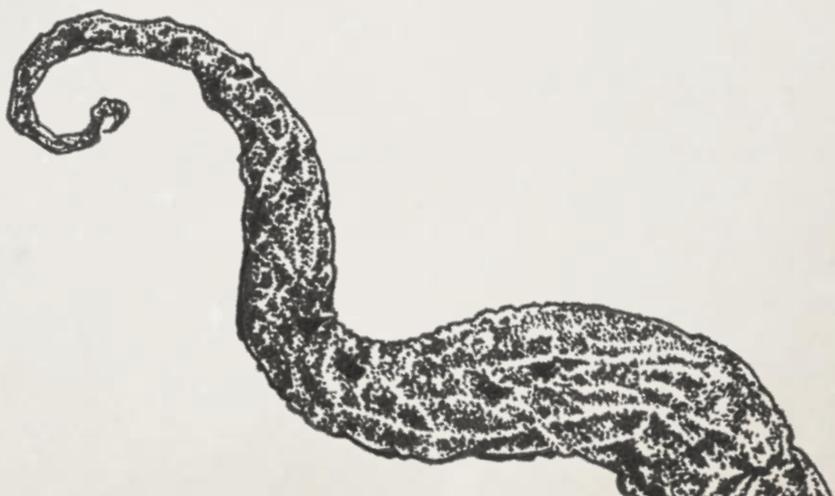
Combattere 60% (30/12), danno 2D6 + BD

Schivare 25% (12/5)

Armatura: 2: pelliccia e muscoli.

Abilità: Furtività 30%, Seguire Tracce 25%.

Habitat: Africa e Medio Oriente.



Lupo Grigio



Lupo

Quando inseguono mandrie di alci o caribù si possono muovere in branchi; altrettanto spesso cacciano da soli o a coppie.

I lupi sono normalmente paurosi e si dice che le aggressioni verificate nei confronti di uomini adulti in salute siano rare o inesistenti.

LUPO

car.	media	tiro
FOR	65	(2D6+6 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	40	(2D6+1 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 9

BD Medio: Nessuno

Struttura Media: 0

MOV: 12

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Denti, artigli e dilaniare.

Combattere 50% (25/10), danno 1D8 + BD

Schivare 32% (16/6)

Armatura: 1: pelliccia.

Abilità: Individuare 60%, Seguire Tracce (Fiutare) 90%.

Habitat: All'incirca gli stessi territori battuti dai grossi ruminanti ed erbivori dei climi freddi e temperati.



Orso Nero

Orso

L'orso nero è di gran lunga il tipo più comune di orso nel Nord America. È l'unico tipo di orso che si possa incontrare negli Stati Uniti orientali.

ORSO NERO

car.	media	tiro
FOR	100	(3D6+10 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	100	(3D6+10 x5)
DES	50	(3D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 16

BD Medio: +2D6

Struttura Media: 3

MOV: 12

Attacchi per round: 2.

Attacchi in combattimento: Grosse e robuste creature munite di grandi zampe, artigli e denti affilati.

Combattere 40% (20/8), danno 1D6 + BD

Schivare 25% (12/5)

Armatura: 3: pelo e muscoli.

Abilità: Ascoltare 75%, Scalare 30%, Seguire Tracce (Fiutare Preda) 70%.

Habitat: Dal Canada Meridionale al Messico Meridionale.



Pipistrello Vampiro

Pipistrello Gigante

I pipistrelli della frutta giganti del Centro America si riuniscono a dozzine o centinaia. I pipistrelli più piccoli, comuni negli Stati Uniti, si raccolgono in enormi stormi all'interno di caverne che possono ospitare fino a 50.000 esemplari. In tutto il mondo, la violazione del loro habitat perpetrata dall'uomo rappresenta una minaccia per i pipistrelli.

PIPISTRELLO, gigante

car.	media	tiro
FOR	25	(2D4 x5)
COS	35	(2D6 x5)
TAG	15	(2D4 x5)
DES	105	(1D6+18 x5)
POT	35	(2D6 x5)

Se attaccano in gruppo, usare le caratteristiche di cui sopra per rappresentare il gruppo, aumentando la TAG di 10 e i dadi di danno di 1 per ogni pipistrello aggiuntivo.

PF: 5

BD Medio: -2

Struttura Media: -2

MOV: 1/12 volando

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Attacca con denti e artigli.

Attacchi in combattimento (Gruppo): Ogni volta che il bersaglio batte i pipistrelli in un tiro Combattere ridurre il numero di pipistrelli di uno. Quindi un gruppo di 6 pipistrelli avrebbe TAG 65 e infliggerebbe 1D6 danni (dato che non esiste il D7).

Combattere 40% (20/8), danno 1D2 (+1 alla dimensione del dado per ogni pipistrello nel gruppo)

Schivare 52% (26/10)

Armatura: Nessuna.

Abilità: Individuare (ecolocazione) 75%.

Habitat: Climi caldi e temperati in tutto il mondo.

Ratto

I singoli ratti non sono avversari disegni di nota, ma un'infestazione di ratti può rappresentare una minaccia inquietante. Considera dieci ratti per branco. Se un investigatore riesce nell'attacco contro i ratti, ne ammazza uno o due e, di solito, mette in fuga il resto del branco.

RATTI, branco di

car.	media	tiro
FOR	35	(1D6+4 x5)
COS	55	(2D6+4 x5)
TAG	35	(1D6+4 x5)
DES	70	(4D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 9

BD Medio: -1

Struttura Media: -1

MOV: 9

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: I ratti attaccano con denti e artigli.

Sopraffare (manovra): Come branco possono aggredire e sopraffare un singolo individuo usando le regole delle manovre, e grazie al loro numero ottengono un dado bonus all'attacco. Questo attacco si risolve sciamando sul bersaglio, mordendo e graffiando nel mentre.

Combattere 40% (20/8), danno 1D3

Sopraffare (mnvr) danno 2D6

Schivare 42% (21/8)

Armatura: N/A.

Habitat: Non lontano da dove sei seduto da esso.

Sciame di Vespe e Api

Una nube di insetti volanti e armati di pungiglione attacca per 2D6 round prima di interrompere l'inseguimento. A meno che le vittime non siano totalmente coperte (da una zanzariera, rinchiusa in macchina o Immerse in acqua), non c'è modo di proteggersi da essa. Un investigatore che venga punto ripetutamente e il cui giocatore fallisce un tiro COS, potrebbe subire un grave shock anafilattico, sentirsi male e (raramente) morire.

Le api africane, che stanno attualmente colonizzando le Americhe, sono più dedite a far male di quanto lo siano le api da miele o le vespe, e attaccano per un massimo di 3D6 minuti. Venir seriamente punti dalle cosiddette api assassine, a volte provoca la morte, dato che gli attacchi sono relativamente incessanti e spesso più numerosi. Ogni minuto in cui si è sottoposti a questi attacchi può provocare la perdita di 1D6 punti ferita.

Serpente

Ricade fundamentalmente in due categorie: il costrittore e il velenoso. Il primo usa i suoi attacchi per stritolare la preda (usare le regole delle manovre), mentre il secondo impiega l'attacco per mordere.

SERPENTE COSTRITTORE, pitone o altro serpente gigante

car.	media	tiro
FOR	110	(3D6+12 x5)
COS	65	(2D6+6 x5)
TAG	70	(4D6 x5)
DES	50	(3D6 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF: 13

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

MOV: 6

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Può anche mordere, ma preferisce stritolare le prede.

Stritolare (manovra): Cerca di avvolgersi attorno alla preda, e poi di schiacciarla per ingoiarla intera. Se riesce l'attacco la vittima subisce un dado penalità da lì in poi e danni automatici ogni round finché il serpente non viene ucciso o essa si libera con un tiro FOR contrastato.

Combattere 40% (20/8), danno 1D3

Schivare 25% (12/5)

Armatura: 2, pelle viscida.

Abilità: Furtività 90%

Habitat: Foreste tropicali.

SERPENTE VELENOSO, cobra, vipera, ecc.

car.	media	tiro
FOR	35	(2D6 x5)
COS	35	(2D6 x5)
TAG	15	(1D6 x5)
DES	90	(5D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 5

BD Medio: -2

Struttura Media: -2

MOV: 8

Attacchi per round: 1 (può impiegare il morso per contrattaccare più volte per round).

Attacchi in combattimento: Morso. La tossicità del veleno del serpente può variare. La vittima deve effettuare un tiro COS Estremo per resistere agli effetti del veleno. Un tiro riuscito produce un effetto ridotto. A meno che non si disponga di un'antitossina o di cure mediche entro qualche ora, la vittima di un morso potrebbe morire (vedi **Veleni Tipici**, pagina 128).

Combattere 40% (20/8), danno 1D4 + BD + veleno

Schivare 42% (21/8)

Armatura: N/A.

Abilità: Furtività 90%

Habitat: Foreste tropicali.

Squalo

Ma qualche volta non se ne va per niente. Ti fissa dritto negli occhi... Sai che cosa hanno di strano gli squali? Hanno occhi senza vita, palle nere senza luce dentro, come bambole. E quando uno ti si avvicina non credi neanche che sia vivo... Finché non ti morde. E le palle nere iniziano a roteare, poi, ad un tratto, senti un urlo acutissimo e terribile. E l'acqua intorno diventa rossa. E in mezzo a quella schiuma e quel casino ti arrivano addosso tutti! E cominciano a farti a pezzi...

—Peter Benchley, "Lo Squalo"

Pericolosi e temuti in tutti gli oceani del mondo dall'umanità quanto dalle creature marine, questi predatori sono stati definiti la perfetta macchina assassina. Queste statistiche sono per un esemplare generico di squalo, aumenta invece TAG, FOR e COS per gli squali più grossi.

I tipi più comuni di squalo sono lo squalo toro, il grande squalo bianco e lo squalo martello, i quali variano molto di taglia, temperamento e aspetto. La pelle dello squalo è estremamente robusta e ricoperta da una sottile "dentelatura" smaltata, e proprio per questa proprietà della loro pelle gli viene spesso data la caccia.

SQUALO

car.	media	tiro
FOR	90	(5D6 x5)
COS	90	(5D6 x5)
TAG	90	(5D6 x5)
DES	50	(3D6 x5)
POT	50	(3D6 x5)

PF: 18

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

MOV: 12 nuotando

Attacchi per round: 2 (può afferrare e bloccare solo una vittima).

Attacchi in combattimento: Mordere, travolgere e colpire con le pinne.

Morso e Bloccare (manovra): Uno squalo può mordere e bloccare una vittima, infliggendo danni automatici nei round seguenti o finché essa non si libera con un tiro FOR contrastato.

Combattere 75% (37/15), danno 2D3 + metà BD

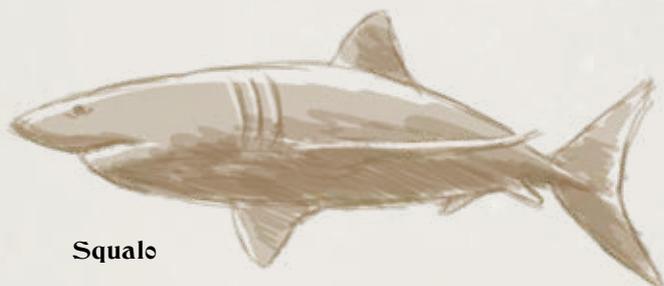
Morso e bloccare (mnvr) danno 2D6 + BD per ogni round bloccato

Schivare 25% (12/5)

Armatura: 5: pelle robusta.

Abilità: Seguire Tracce (Percepire Vita) 95%.

Habitat: Oceani, fino a 2.000-3.000 metri di profondità.



Squalo



Condor Californiano

Uccello

Gli uccelli comuni come la gazza, il corvo e la taccola generalmente non rappresentano un pericolo per l'umanità, sebbene nelle storie dell'orrore queste creature potrebbero trasformarsi d'improvviso in minacce. Usa i valori indicati per i pipistrelli per rappresentare un uccello di piccole dimensioni.

In certi casi, gli uccelli più grossi possono rappresentare una minaccia più seria. Le statistiche fornite di seguito rappresentano un'aquila gigante o qualsiasi altro grosso volatile. Solo gli uccelli più grossi attaccheranno l'uomo, per quanto gli avvoltoi siano pronti ad aggredire le prede indifese di qualsiasi sorta. Tutti gli uccelli hanno la capacità speciale di dimezzare le probabilità di colpire dell'attaccante (imponendo un dado penalità), finché sono in volo.

Gli uccelli più grossi vivono sulle colline e montagne più elevate, che offrono luoghi sicuri per deporre nei nidi e forti correnti ascensionali sulle quali adagiarsi. Stanno di vedetta sui picchi e le cornici rocciose, o addirittura sugli alberi cresciuti abbastanza vicini da sostenere il notevole peso di mezza dozzina di grossi uccelli e il loro nido. La diffusione di questi volatili copre effettivamente tutto l'emisfero occidentale, ma non c'è motivo per cui un Custode non possa dire, "Un uccello gigante ti si sta gettando addosso" anche in Antartide, dove gli uccelli giganti si limitano a camminare.

CONDOR, vultur gryphus

car.	media	tiro
FOR	110	(3D6+12 x5)
COS	50	(3D6 x5)
TAG	80	(3D6+6 x5)
DES	95	(2D6+12 x5)
POT	65	(2D6+6 x5)

PF: 13

BD Medio: +1D6

Struttura Media: 2

MOV: 5/12 volando

Attacchi per round: 1.

Attacchi in combattimento: Becco affilato e artigli rapaci.

Combattere 45% (22/9), danno 1D6 + BD

Schivare 47% (23/9)

Armatura: 1: piume.

Abilità: Individuare 90%.

Habitat: Nord e Sud America.