

Nome: _____

Razza: Fungo di Yuggoth (Mi-Go) Ruolo: Mi-Go (Aptero)

Peculiarità e vantaggi:

Aspetto alieno: i Mi-Go sono terribilmente alieni per un essere umano, per cui hanno sempre 1 Carta in meno in ogni Test di Socialità con Umani a meno che non il Mi-Go indossi un involucri di pelle umana di buona fattura e in buono stato.
Chele: i Mi-Go non possono impugnare e maneggiare oggetti complessi se non appositamente adibiti all'uso di Chele.
Le Chele sono anche un'arma, che infligge Danni pari al punteggio di Vigore + ♥-2 -1 2 5. I Mi-Go non possono combattere a Mani Nude, ma solo con le Chele.
Esoscheletro chitinoso: la corazza chitinoso dei Mi-Go li protegge dai danni subiti (Armatura 2 ♥ e 2 ♦).
Telepatia: i Mi-Go possono usare la telepatia come fosse un Incantesimo con Target 9, seguendo tutte le normali regole per gli Incantesimi. Il bersaglio della telepatia deve essere un individuo con cui abbiano parlato almeno una volta e si deve trovare a non più di cinque chilometri di distanza. Il contatto telepatico dura un minuto.
Voce ronzante: i Mi-Go simulano la voce umana facendo vibrare le scaglie chitinoso del loro corpo, il risultato è comprensibile ma sgradevole per cui hanno 1 Carta in meno a ogni Test di Socialità quando parlano con esseri di altre razze.
Volare nello spazio: i Mi-Go possono viaggiare nello spazio, una volta lasciata la gravità terrestre.

Caratteristiche	
<input type="checkbox"/> ACCORTEZZA	➔
<input type="checkbox"/> CTHULHULOGIA	➔
<input type="checkbox"/> FUGA	➔
<input type="checkbox"/> INTELLETTO	➔
<input type="checkbox"/> MANUALITÀ	➔
<input type="checkbox"/> MIRA	➔
<input type="checkbox"/> PERCEZIONE	➔
<input type="checkbox"/> SOCIALITÀ	➔
<input type="checkbox"/> VIGORE	➔
<input type="checkbox"/> VOLONTÀ	➔

Difetti	
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Difesa

Vigore _____ Vicino _____ Lontano _____

Arma	Danno	Gittata	Colpi
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			

SPECIALIZZAZIONI (+1 carta)

Ferite

FERITE SUBITE _____

7 : Gravemente ferito (-1 Carta) INFEZIONE

10: Agonizzante (Test Vigore: Morte, Incoscienza o -2 Carte)

20: Morte sul colpo

DEBILITAZIONI _____

Punti esperienza

Magie a sessione

Equipaggiamento e annotazioni
