L'Isola Sanguinante

Un'avventura per il GDR Il Richiamo di Cthulhu

Scritta da:
Lorenzo Manara

Grafica di copertina e illustrazioni:
Isabella Manara

L'isola Sanguinante

Un'avventura per il Gioco di Ruolo Il Richiamo di Cthulhu

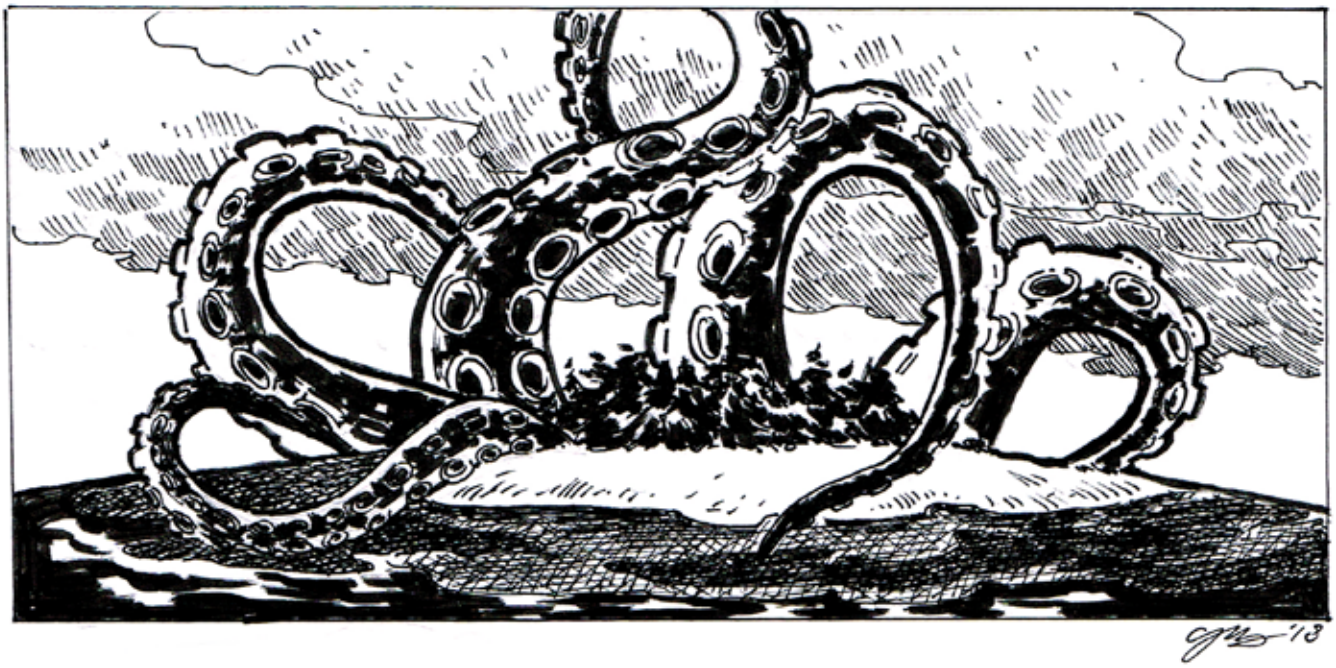
Scritta da:

Lorenzo Manara

Grafica di copertina e illustrazioni:

Isabella Manara

Call of Cthulhu è un marchio registrato della Chaosium Inc. Tutti i diritti sono riservati. *Il Richiamo di Cthulhu* è pubblicato su licenza della Chaosium Inc. da Giochi Uniti Srl. Tutti i diritti relativi alla collana del Gioco di Ruolo *The Call of Cthulhu* della Chaosium Inc. sono di proprietà di Giochi Uniti Srl. *L'Isola Sanguinante* di Lorenzo Manara è un'opera rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale, ad eccezione di nomi, marchi o estratti di prodotti i cui diritti sono detenuti da Chaosium Inc o Giochi Uniti Srl come sopracitato. Per leggere una copia della licenza visita il sito web http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere alcun diritto. Ogni riferimento a persone esistenti (vive o morte) è puramente casuale. La grafica di copertina, le illustrazioni e i disegni contenuti all'interno de *L'Isola Sanguinante* sono di proprietà di Isabella Manara. Tutti i diritti sono riservati.



L'Isola Sanguinante è un'avventura scritta per il Gioco di Ruolo *Il Richiamo di Cthulhu* edizione D100. All'interno del modulo troverai 8 schede Personaggio già compilate e pronte per la stampa. L'avventura è ambientata nel cuore dell'Oceano Pacifico, il 24 marzo 1763. I giocatori dovranno impersonare dei marinai pronti a darsi battaglia su due vascelli avversari: L'HMS Resolution della Marina britannica e la Athena, nave corsara al soldo di Francia. Sembrerebbe una semplice storia di pirati, tuttavia il pericolo che incombe sui marinai è ben peggiore dei colpi di sciabola e moschetto.
L'avventura è incentrata sull'esplorazione di un'isola e il mistero che ne avvolge le rive sabbiose, a cavallo fra la cruda realtà e i Reami del Sogno: il vero scontro avverrà tutto nella mente dei personaggi, che si ritroveranno a dubitare di qualsiasi cosa!
Ah, ma l'avventura non finisce qui. Non dimenticare di passare a trovarmi sul mio sito internet:

www.lorenzomanara.it

Iscriviti alla newsletter, ti aspettano altri moduli gratuiti e articoli che riguardano il gioco di ruolo, la narrativa, curiosità storiche, recensioni di libri, fumetti, film, videogiochi e tonnellate di altra roba.
Ringrazio Isabella Manara per aver contribuito con i suoi disegni a rendere più bella questa pubblicazione. Dai un'occhiata alla sua arte, merita parecchio. E ora bando alle ciance: iniziamo!

INTRODUZIONE

Orientamento e preparazione all'avventura

1763, Oceano Pacifico, al largo della Nuova Guinea. Dopo 5 settimane di inseguimento, l'HMS Resolution della Royal Navy si appresta a dare battaglia alla nave corsara francese Athena. Lo scontro avviene nei pressi di una piccola isola non segnata sulle carte nautiche, luogo che i giocatori si troveranno, per loro sfortuna, a dover esplorare.

La guerra di corsa

Nella seconda metà del Settecento l'Impero britannico dominava metà del mondo conosciuto. Il potere di sua maestà re Giorgio III si estendeva fino alle coste delle Americhe, dell'Africa e dell'Asia; gli sforzi per mantenere il controllo delle colonie erano ingenti e i vascelli della Royal Navy affrontavano le acque più remote dell'impero pur di difenderne i confini.

In questo clima di guerra veleggia la HMS Resolution, fregata inglese che lo stesso re Giorgio ha scelto per conseguire un importante obbiettivo: intercettare la Athena, nave corsara al soldo della Francia... e affondarla al più presto!

Arrivato a questo punto ti starai chiedendo da che parte saranno i giocatori. Si imbarcheranno con gli integerrimi inglesi? O combatteranno al fianco dei temibili corsari? La risposta è: **entrambe le cose**!

Il background storico

Le schede pre-compilate presenti in questo modulo sono state realizzate tenendo conto delle abilità che erano soliti possedere i marinai che operavano sotto l'egida della Compagnia britannica delle Indie Orientali (o contro di essa). Se preferisci creare un nuovo Personaggio, o adattarne uno già esistente, è necessario considerare alcune nozioni storiche.

E' importante che nessun Personaggio sia un ufficiale di rilievo, poiché il lavoro del Custode verrebbe appesantito dai dettagli strategici di cui un ufficiale deve essere a conoscenza; senza contare che i giocatori si troverebbero costretti a "ubbidire" agli ordini di un loro compagno.

Le abilità sono un altro punto fondamentale per mantenere un tono realistico durante la sessione. Si suppone che i Personaggi abbiano seguito un addestramento militare e che sappiano usare una serie di strumenti considerati la base dell'equipaggiamento di numerosi eserciti. Le abilità principali sono: *Ascoltare, Arrampicarsi, Individuare, Nascondersi, Nuotare, Saltare, Schivare, Uso Moschetto, Uso Pistola, Uso Baionetta, Uso sciabola*.

La caratterizzazione fisica e caratteriale dei Personaggi potrà essere svolta come più si preferisce tenendo a mente un'unica regola: i Personaggi non potranno essere troppo vecchi.

Le navi da guerra

Immagina di essere sul ponte oscillante di un vascello mentre la pioggia scende copiosa e le onde alte sei metri si infrangono sui fianchi della nave.

E' tardo pomeriggio, il cielo è coperto di nuvole e all'orizzonte si intravede un imponente veliero da guerra. Una palla di cannone si schianta contro il ponte, spezzando il legno e disperdendo le schegge in una tempesta di proiettili mortali. A breve dovrai puntare il moschetto e fare il tuo dovere di marinaio mentre fuoco e piombo infuriano tutto intorno. Non sembra una bella prospettiva, eh?

Quali battaglie ha già combattuto il mio Personaggio?

Le battaglie della seconda metà del Settecento, durante la guerra dei sette anni, sono state combattute in tutti i continenti del mondo. Gli elementi principali da tenere in considerazione durante la creazione di un Personaggio sono coerenza verosimiglianza.

Un Personaggio potrebbe aver combattuto in Africa o magari nel Sud America, sopravvivendo agli infernali cannoneggiamenti tra velieri. Un background interessante potrebbe essere anche il contrario del veterano temprato da mille battaglie che tutti si aspettano; magari un giovane marinaio costretto ad arruolarsi nella Royal Navy per scampare alla forca. A tal proposito consiglio la lettura dei romanzi della serie di Richard Sharpe, scritti da Bernard Cornwell, dove il protagonista è proprio un ex-criminale che si ritrova a combattere in India per Sua maestà.

Nonostante la situazione sembri drammatica però, ogni marinaio può sempre contare sui propri compagni e, soprattutto, sul proprio vascello.

HMS Resolution

La Resolution è una fregata inglese costruita nei primi del Settecento. La sigla HMS (Her Majesty's Ship) significa "nave di sua maestà". Si tratta di un veliero a tre alberi con un equipaggio di 215 uomini di nazionalità britannica e una potenza di 40 bocche da fuoco. I cannoni della Resolution sono distribuiti sottocoperta su due livelli distinti chiamati ponti di batteria. In sintesi, quando la nave spara una bordata può contare su 20 cannoni per lato. Il ponte di coperta, ovvero il ponte più alto dello scafo, non presenta bocche da fuoco.

Athena

La Athena è una fregata leggera, più rapida e agile della Resolution, utilizzata per attacchi fulminei e per compiere svariate miglia ogni giorno. Il suo equipaggio di 150 uomini è variegato e solo il capitano, gli ufficiali e pochi altri marinai possono definirsi veri gentiluomini francesi; il resto della ciurma è un concentrato di emigrati coloniali uniti dalla lingua francese e dal denaro. A bordo si possono trovare spagnoli, indiani e perfino qualche risoluto americano scampato al giogo inglese delle Tredici Colonie (nel 1775 ha inizio la guerra di indipendenza americana). La Athena possiede 30 bocche da fuoco disposte su un singolo ponte di batteria, con l'aggiunta di qualche cannoncino sul ponte di coperta.

L'equipaggiamento da battaglia

Conosciamo tutti la guerra settecentesca: disgraziati che si sparavano in riga, immobili uno di fronte all'altro; questi signori avevano il coraggio di marciare al ritmo di tamburi e pifferi mentre l'artiglieria li riempiva di piombo. Ma come facevano a starsene fermi mentre volavano braccia mozzate tutto intorno? Diciamo che erano così concentrati a ripetere gli infiniti passaggi necessari a caricare il moschetto a pietra focaia che non avevano tempo di badare alle palle di cannone.

Il Moschetto

Fidato compagno di mille avventure il moschetto era un'arma potente, ma dall'utilizzo complesso. L'addestramento richiedeva mesi di pratica soprattutto per via dell'estenuante sequenza di caricamento. Di seguito una sintesi dei passaggi necessari a sparare con il moschetto:

- Estrarre la cartuccia dalla sacca delle munizioni;

- Strappare con i denti il fondo della cartuccia (questo giustificava la gran sete dei fucilieri, con la polvere da sparo sempre in bocca);

- Versare un po' di polvere dalla cartuccia nello scodellino;

- Mettere a terra il fucile poggiandolo sul calcio e versare il resto della polvere;

- Infilare la palla e la carta della cartuccia nella canna;

- Estrarre il calcatoio, comprimere la carica nella canna;

- Mirare e... fuoco!

Non proprio semplicissimo, vero? In termini di gioco questo si traduce nella tempo di caricamento equivalente a 4 round. Puoi trovare più informazioni e aneddoti sul moschetto fra gli articoli pubblicati sul mio sito.

Moschetto
Danno 1D10+4; Gittata 60m; Attacchi 1/4; PF 12; MAL 88; Peso 4.5 Kg

Baionetta e coltello

La baionetta da combattimento veniva agganciata al moschetto prima di ogni combattimento. I suoi 30 cm di lama servivano per infilzare il nemico in modo similare a una lancia. Utilizzare una baionetta innestata a un fucile conferisce al Personaggio la capacità di sfruttare il punteggio abilità *Uso Fucile* (o dell'abilità *Uso Baionetta,* quale delle due sia più alta) per compiere attacchi in mischia. I marinai, inoltre, portavano dei coltelli alla cintura.

Baionetta o Sciabola
Danno 1D6+BD; PF 12; Peso 0,9 Kg

Coltello
Danno 1D4+BD; PF 10; Peso 0,3 Kg

Altre armi a bordo

I soldati portavano una sciabola e alcuni ufficiali erano muniti di pistola a pietra focaia, la cui regola di caricamento è la solita del moschetto. A bordo di un vascello è possibile reperire molti oggetti utilizzabili come armi: accette, pale, bastoni e altri utensili lasciati alla tua fantasia.

I cannoni richiedono la forza di minimo due uomini e il coordinamento di un sottufficiale per drigere le varie operazioni di preparazione e caricamento. Sconsiglio di coinvolgere i Personaggi direttamente in questo processo, poiché rinchiuderli sotto coperta a rimestare dentro un fusto di bronzo con uno spazzolone non è intrigante come potrebbe sembrare. Senza contare che non parteciperebbero agli eventi che si svolgono in superficie. Insomma, è molto meglio che i Personaggi stiano sul ponte di coperta a duellare con le sciabole mentre i Gaunt della notte volano nel cielo piuttosto che costretti a sparare con un cannone.

Pistola
Danno 1D6+2; Gittata 10m; Attacchi 1/4; PF 8; MAL 88; Peso 2.5 Kg

L'avventura in sintesi: cosa succede nell'Isola Sanguinante?

Nel 1436 un navigatore polinesiano approda su una piccola e sperduta isola dell'Oceano Pacifico assieme alla moglie incinta. I due si inoltrano nella fitta vegetazione per cercare dell'acqua, tuttavia la donna cade in una fossa profonda e allagata, rimanendo in trappola. L'uomo tenta di farla risalire utilizzando delle liane, ma le pareti sono scivolose e franabili. Passano le ore, le ferite sanguinanti della donna la lasciano stremata sul fondo della grotta, priva di energie e speranze. L'uomo resta un po' con lei guardandola dal bordo, ma quando capisce di non essere in grado di aiutarla decide di tornarsene alla barca abbandonandola con il figlio che porta in grembo.

La donna colta dal dilaniante dispiacere emette un ultimo grido che scuote l'intera isola. Un terremoto si diffonde per le acque dell'oceano circostante e l'uomo che ha appena lasciato le rive sabbiose si ritrova colpito da un'improvvisa tempesta. Onde alte più di dieci metri si abbattono sulla piccola imbarcazione, riportandola con violenza sulla spiaggia e scaraventandola contro la vegetazione. L'uomo muore sul colpo.

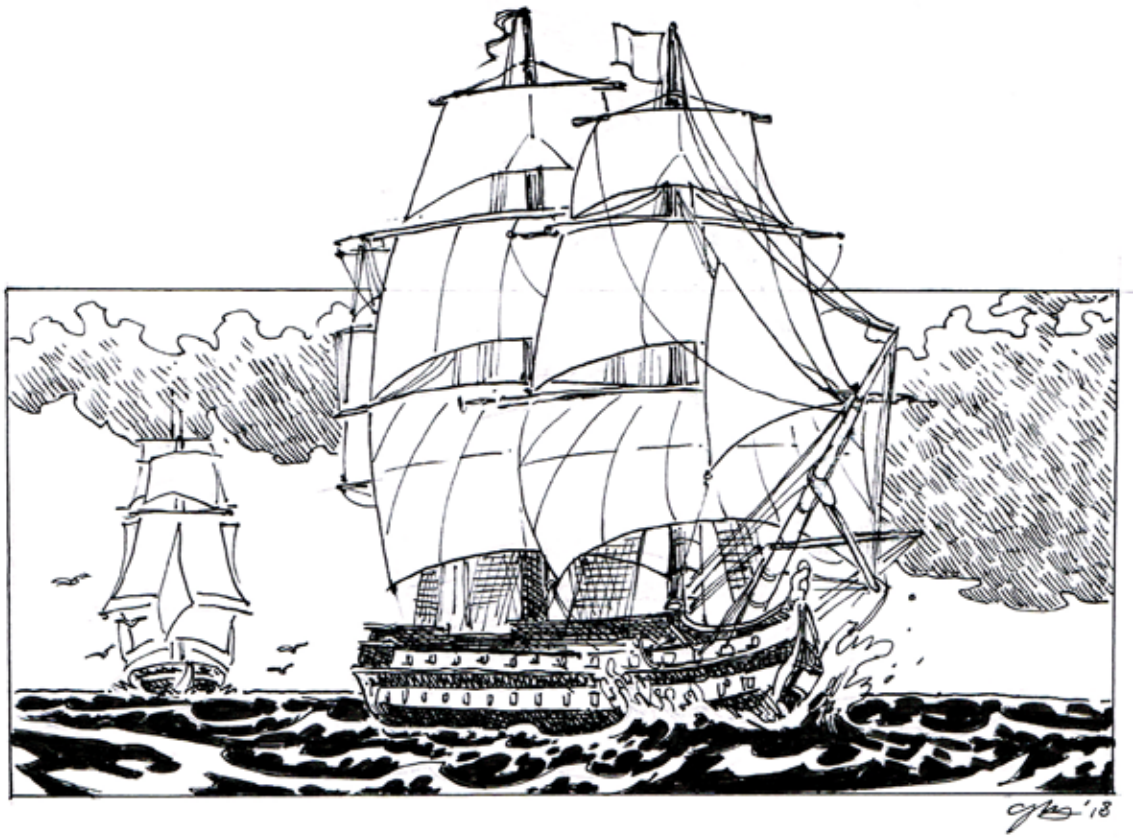
Dopo l'incredibile sforzo la donna si abbandona a un incubo eterno sul fondo della fossa, accarezzandosi il pancione macchiato di sangue.

Novanta anni dopo un gruppo di esploratori portoghesi approdano sull'isola, ma non appena si inoltrano nella vegetazione si rendono conto che qualcosa di terribile è all'opera. Il terreno è percorso da strani licheni sanguigni che crescono dappertutto e avvolgono perfino rocce e alberi. Una sensazione malsana avvolge la mente degli uomini come se l'aria fosse portatrice di malattie sconosciute. Gli esploratori storditi dalle visioni e afflitti da strani malesseri tentano di tornarsene alla barca, ma restano intrappolati nella vegetazione tanto fitta quanto labirintica. Nei secoli successivi tutti coloro che hanno messo piede sulla sabbia dorata dell'isola non hanno più fatto ritorno a casa.

La donna è ancora sepolta nella fossa, sognante, in attesa di essere liberata dal proprio marito; gli incubi colmi di rabbia e disperazione hanno spalancato le porte dei Reami del Sogno e il sangue sgorgato dalle innocenti ferite ha nutrito un male che minaccia di diffondersi nel mondo.

Il 24 marzo del 1763 due vascelli ingaggiano battaglia nei pressi dell'isola. Il sangue dei marinai cola abbondante nell'Oceano risvegliando il male sopito; una tempesta si abbatte sulle navi e i Reami del Sogno accolgono le menti degli uomini mentre stormi di Gaunt della notte scendono in picchiata per recuperare le vittime del naufragio.

Da questo momento la realtà si confonde con l'incubo: tocca ai giocatori risolvere il mistero dell'Isola Sanguinante, solo così potranno abbandonare la sabbia maledetta.



CAPITOLO 1
Tempesta e cannoni

I due schieramenti

Assegna a ciascun giocatore un Personaggio casuale, in qualsiasi modo tu preferisca. Così facendo verranno a formarsi due schieramenti: i Personaggi a bordo della HMS Resolution e i Personaggi a bordo dell'Athena. Non importa che le due squadre siano equilibrate. Potrebbe formarsi uno schieramento formato da tre giocatori e uno da due, o addirittura un giocatore solo contro tutti gli altri. La verità è che tutto questo è indifferente, non si tratta di una sfida tra giocatori, ma di una semplice introduzione che, per quanto movimentata, serve solo a "sballottare" un po' i Personaggi prima di farli naufragare sull'isola maledetta.

Dopo aver suddiviso i Personaggi (falli sedere ai lati opposti del tavolo, aiuterà l'immedesimazione!) leggi loro quanto segue:

Dopo 5 settimane di inseguimento, l'HMS Resolution della Royal Navy si appresta a dare battaglia alla nave corsara francese Athena nei pressi di una piccola isola disabitata. I capitani dei rispettivi vascelli si scrutano a vicenda con i cannocchiali e si salutano sfiorandosi la feluca. Il cielo si riempie di nuvole temporalesche, le onde si alzano e la pioggia inizia a bagnare le assi del ponte sporco di polvere da sparo: lo scontro è inevitabile. L'Athena fino a quel momento preda dell'inseguimento compie una stretta virata. Il capitano della Resolution risponde esponendo il lato di babordo, confidando nella superiorità dei suoi 32 pezzi da 12 libbre. I due vascelli cominciano a veleggiare verso la solita direzione, sempre più vicine, prossime allo scatenarsi dell'inferno...

Le due navi tenteranno di avvicinarsi il più possibile prima di fare fuoco. Il motivo riguarda l'efficacia della prima bordata rispetto a quelle successive: le bocche da fuoco sono pulite, ben caricate, l'equipaggio pronto e in forze; durante la battaglia diventa praticamente impossibile ritrovare queste condizioni così favorevoli e le cannonate saranno sempre meno efficaci. I capitani attendono dunque l'istante migliore per scatenare tutta la potenza di decine di bocche da fuoco all'unisono.

I Personaggi iniziano l'avventura sul ponte di coperta; che siano medici, carpentieri o moschettieri poco importa: ognuno di loro dovrà trovarsi nel mezzo della battaglia. La pioggia sferza i loro volti incessantemente, il vento si alza e i fulmini tuonano nel cielo. Mancano pochi istanti allo scatenarsi dell'Inferno, ma qualcosa di strano attira l'attenzione di coloro che superano un Tiro Individuare: uno stormo di strani uccelli volteggia sopra i due vascelli. Devono essere esotici, poiché nessun Tiro in Biologia, Scienza o simili aiuterà nel riconoscerne la specie (Un Tiro in Miti di Cthulhu confermerà che si tratta di Gaunt della Notte).

La visione viene interrotta dal grido dei sottufficiali. I vascelli ormai sono quasi affiancati, i due equipaggi delle navi possono guardarsi negli occhi per un lungo istante, le espressioni congelate nel turbinare di emozioni e di pioggia. Qualche marinaio sul ponte della Athena si accovaccia, cosa che non avviene sul ponte del vascello inglese. I PG potranno effettuare un'azione. Se decidono di ripararsi dall'imminente attacco saranno al sicuro. Altrimenti, se scelgono di restare stoicamente in piedi come i migliori soldati di sua Maestà, dovranno effettuare un Tiro Fortuna per non essere colpiti dalle schegge (1d3 danni).

I due capitani dall'alto dei rispettivi ponti di poppa gridano una singola parola quasi all'unisono. Il boato che scaturisce da quegli ordini scatena l'Apocalisse. Il fuoco simultaneo di quaranta cannoni esplode nel fragore di fuoco, piombo, legno che si spezza e carne dilaniata. Gli uomini spalancano le bocche, ma le loro grida sono coperte dal fragore. Il sangue si mischia con la pioggia e scorre sulle assi formando rivoli rossastri. L'Inferno vi avvolge.

I PG che sono rimasti in piedi senza muoversi e riescono nel loro Tiro Fortuna guadagneranno 1d3 SAN come ricompensa per il loro coraggio.

Gli effetti del cannoneggiamento sono già visibili sui due scafi: gli squarci che si aprono nel legno, i parapetti sfondati e i primi cadaveri accasciati sul bordo con le braccia penzolanti non sono che l'inizio della battaglia. Le onde alte si infrangono sul ponte, il mare grosso sembra caricarsi della violenza umana, rabbioso e punitivo.
L'Athena è una fregata leggera e non può competere con la potenza di fuoco del vascello inglese. Con una brusca manovra vira in direzione del nemico mirando a colpirne direttamente lo scafo. Il suo intento è quello di speronarla ed evitare un'altra bordata che potrebbe dimostrarsi fatale.
Mentre i cannoni vengono ricaricati, nella pausa fra una bordata e l'altra, i PG dotati di moschetto sono chiamati a fare la loro parte. Chiunque abbia un'arma da fuoco può sparare in direzione del nemico. Agire in ordine di DEX e impedire che i giocatori si sparino fra di loro: gli unici bersagli di questi attacchi saranno PNG. Coloro che svolgono la professione di medico potranno curare i feriti, ma è importante che restino sul ponte per assistere agli eventi.
Dopo la prima salva di proiettili e il fumo che si leva nel cielo carico di pioggia, le due navi si avvicinano ancora di più. Qualcuno grida di tenersi forte: i vascelli stanno per schiantarsi l'uno contro l'altro!

Le navi si scontrano in uno scroscio di legno frantumato. Il pavimento trema, gli uomini cadono al suolo e qualcuno finisce in mare, dritto nell'abisso senza ritorno.

I PG a bordo della HMS Resolution dovranno effettuare un tiro DEX per restare in piedi. Annotare il risultato di questo tiro e le relative conseguenze, poiché da adesso in poi inizia la battaglia vera e propria.

Il duello di sciabola

Subito dopo lo speronamento l'equipaggio dell'Athena si lancerà all'abbordaggio sfruttando la vicinanza degli scafi. Per i PG che si trovano sull'Athena è possibile raggiungere il ponte avversario in vari modi: aiutandosi con il sartiame, con le passerelle o compiendo un semplice salto. I PG dovranno fare un Tiro nella relativa abilità per evitare di cadere in acqua! Prima di gettarli in mare però permetti loro di salvarsi con un Tiro Fortuna e trovare un appiglio.

A questo punto la situazione sarà delineata in modo abbastanza netto: i PG della Resolution si troveranno pronti a ricevere il nemico (chi più chi meno) mentre i PG dell'Athena saranno atterrati sul ponte (chi più chi meno). Da adesso in poi ciascun giocatore potrà compiere un'azione in ordine di DEX e attaccare il nemico. Ricordati degli eventi accaduti finora e delle varie posizioni assunte dai Personaggi: coloro che si trovano in una situazione svantaggio (come nel caso di chi ha fallito il Tiro DEX per restare in piedi dopo lo speronamento), avranno la DEX dimezzata per tutto lo scontro. Sentiti libero di gestire il combattimento come preferisci ma ricorda una cosa: i Personaggi non devono uccidersi fra di loro. Il modo più semplice per evitare che l'avventura finisca prima ancora di cominciare è di far combattere i Personaggi contro Personaggi Non Giocanti (PNG).
La durata del combattimento dipende dalla resistenza dei Personaggi. Le ferite non dovranno diventare troppo gravi e nessuno deve morire; dopotutto si tratta solo di un'introduzione. Quando la situazione si fa troppo pericolosa dai inizio all'evento successivo:

Un profondo boato risuona sul ponte bagnato di sangue e pioggia. Un rombo grave e vibrante, così potente da sovrastare tuoni e cannoni. La battaglia rimane come sospesa. Le sciabole si abbassano, i marinai si guardano intorno con le sopracciglia aggrottate, le espressioni confuse.

I PG possono fare un'azione se lo desiderano. Poi avverrà un altro boato, così potente da minacciare la stabilità delle imbarcazioni. Le onde si riversano violente sul ponte trascinando via i marinai. Il legno scricchiola spaventosamente e il pavimento si piega su un lato: tutti cominceranno a rotolare verso l'abisso. I PG dovranno effettuare un Tiro in DEX o Arrampicarsi per non cadere in acqua. Il vascello si piegherà rendendo inevitabile il tuffo nell'oscuro abisso.

Coloro hanno successo nel Tiro per rimanere sul ponte noteranno per un breve istante gli uccelli neri scagliarsi in picchiata contro i sopravvissuti. Poi, inevitabilmente, un'onda gigantesca sommergerà la nave trascinando con sé tutto l'equipaggio.

CAPITOLO 2
Sognando sulla spiaggia

Il primo risveglio

Tutti i PG (compresi quelli caduti in acqua durante l'abbordaggio) si risveglieranno sulla spiaggia sabbiosa dell'isola, unici superstiti del naufragio, senza armi né oggetti. Sono stanchi, confusi, probabilmente feriti. Fai far loro un Tiro COS senza comunicargli alcunché, giusto per innervosirli. Prove di Medicina o Pronto Soccorso confermeranno un malessere dovuto alla tempesta e al naufragio, come è naturale che sia. La realtà invece è ben diversa: essi hanno appena varcato i confini dell'Isola Sanguinante e sono soggetti ai suoi effetti malefici. Nonostante appartengano a due schieramenti diversi fai capire loro che la situazione è davvero troppo disperata per proseguire con la battaglia. Unire le forze potrebbe essere l'unica speranza di sopravvivenza.

La tempesta sembra affievolirsi e nel cielo si aprono spiragli tra le nuvole irraggiate dal debole sole prima del crepuscolo. Il mare si calma, nell'Oceano non vi è nessun segno dei vascelli che fino a poco prima si scontravano in battaglia. Non si intravedono neppure gli uccelli neri. L'isola appare silenziosa e tra la fitta vegetazione dell'entroterra non si muove una chioma. Sulla spiaggia cominciano ad arrivare i detriti del combattimento avvenuto poco prima: pezzi di legno, casse e barili dal contenuto irrimediabilmente rovinato, oggetti di uso comune e, soprattutto, cadaveri. Cercare fra i resti che vengono spinti a riva dalla marea è una buona idea per trovare qualcosa di utile, come ad esempio armi e cibo. Un Tiro Individuare riuscito permette di riportare alla luce:

- Un'arma funzionante tra: Moschetto con 2 cartucce, pistola con 3 cartucce, sciabola, coltello o accetta (tirare casualmente per determinare quale di queste venga ritrovata)
- Un oggetto utile come la borsa da medico o altro a tua discrezione;
- Cibo ben sigillato e acqua potabile per l'intero gruppo;
- Una strana imbarcazione.

Ciascun PG potrà fare un solo Tiro Individuare.

La strana imbarcazione si trova lontano dalla spiaggia, a ridosso dei primi alberi che delimitano il cuore verde dell'isola. Il doppio scafo a bilanciere è realizzato con bambù intrecciato. Il PG che trova per primo la barca avrà una visione: avvicinandosi scorgerà un uomo sdraiato vicino a una palma. E' vestito in maniera primitiva e ha il torace squartato. L'aborigeno consegna un piccolo oggetto nella mano del PG, mormorando parole in una lingua sconosciuta. Poi la visione scomparirà. Il PG però ha davvero tra le mani un oggetto: un piccolo ciondolo con inciso un simbolo a forma di triangolo (Un Tiro in Antropologia, Storia, Archeologia o Conoscenze rivelerà che si tratta di un pegno matrimoniale). Il PG dovrà inoltre effettuare una prova SAN per via dell'allucinazione (0/1d4).

Prove effettuate sull'imbarcazione come Conoscenze, Antropologia, Storia o Archeologia porteranno alle seguenti deduzioni, in ordine:

- Ha subito danni irreparabili;
- E' tipica delle popolazioni polinesiane;
- Veniva usata per trovare nuove isole;
- E' antica, di svariati secoli;

Inoltre, sotto la sabbia vicino all'imbarcazione, c'è un libriccino di poche pagine ingiallite, rilegato in cuoio e scritto in inglese. Sulla copertina è impresso il marchio *Compagnia Inglese delle Indie Orientali*. Grazie a questa dicitura sarà possibile datare il libretto fra il 1600 e il 1700 (Tiro in Conoscenze, Storia o Legge). La Compagnia Inglese delle Indie Orientali venne fondata nel 1600, ma nel 1707 Inghilterra e Scozia si unirono formando la Gran Bretagna, per questo la storica organizzazione venne rinominata in: *Compagnia Britannica delle Indie Orientali,* ed è questo il titolo con cui la conoscono i Personaggi nel 1763. Nel libretto c'è una sola nota scarabocchiata:

> *Da troppo tempo sogno l'isola, e lei sogna me, nel tormento verosimile d'una veglia eterna.*

I PG saranno molto stanchi. Accendere un falò e riposarsi sembrerebbe la scelta più sensata da fare. Faranno dei turni di guardia probabilmente, ma prima o poi tutti si addormenteranno e tu potrai dare inizio all'evento successivo: un brutto incubo...

Il primo sogno

Determinare casualmente (oppure no?) il PG che passerà un sonno movimentato. Evita di coinvolgere lo stesso PG che ha già avuto la visione della canoa polinesiana. Fai uscire tutti dalla stanza e prendi da parte lo sventurato giocatore:

> *Senti freddo. Apri gli occhi e ti risvegli sulla spiaggia, al buio. I tizzoni del falò bruciano ancora ma le fiamme si stanno spegnendo. I tuoi compagni non ci sono più. Un vento si innalza tra la vegetazione e dal folto degli alberi si diffonde un grido. Qualcuno sta urlando disperatamente. Una donna.*

Il PG potrebbe impugnare un bastone infuocato per farsi luce e inoltrarsi nella foresta. Il grido di donna continua ininterrottamente. La vegetazione è così fitta da rendere difficili i movimenti e il senso dell'orientamento praticamente impossibile. Una vegetazione strana, a osservarla meglio. Sui fusti e nel terreno crescono licheni dal colore sanguigno, strani vegetali che si diramano come le vene capillari di un corpo malato. Un Tiro in Conoscenze, Medicina, Mondo Naturale, o Scienza confermerà che si tratta di sangue.

Dopo aver girovagato per un po' nella boscaglia il PG si troverà dinnanzi a una fossa buia e profonda; una fenditura da cui sembrano avere origine quei licheni rossi. Il grido di donna termina improvvisamente. Tutto si fa silenzioso. Poi un fruscio alle spalle del PG: dietro di lui compare un uomo vestito in maniera primitiva, di etnia polinesiana, che ricorda molto quello della visione di poco prima. L'uomo parlerà in una lingua sconosciuta, piangendo. Scuoterà la testa, come se si rifiutasse di fare qualcosa. Indicherà la fossa alle spalle del PG.

A questo punto un viticcio sanguigno agguanta la caviglia del PG, il quale può effettuare una prova di Lottare per evitare di essere trascinato giù. L'uomo neppure se incitato muoverà un dito per aiutare. Anzi, continuerà a scuotere la testa e si volterà per fuggire, abbandonando il PG mentre il viticcio lo trascina giù, nel buio, con il grido femminile che riprende più forte che mai.

L'incubo avrà termine. Effettuare un Tiro SAN (1/1d6). Gli altri si sveglieranno a causa del compagno agitato.

I PG avranno pochi round per discutere dell'accaduto, poiché subito dopo il vento si alzerà scuotendo la vegetazione: nel cielo si agitano quattro creature nere, i Gaunt della Notte!

Le bestie tenteranno di afferrare un paio di PG per portarli via. I giocatori possono combatterli se lo desiderano, ma la cosa migliore è ritirarsi nella fitta boscaglia. Là dentro i Gaunt della Notte non saranno in grado di raggiungerli.

Chiunque venga preso da un Gaunt della Notte senza essere aiutato dai propri compagni sarà portato via per sempre. Vai al capitolo finale di questa avventura per scoprire cosa gli succederà.

CAPITOLO 3
La foresta degli orrori

La foresta non ha mappa poiché avvolta dal caos dei Reami del Sogno. Una strana pianta rossa cresce ovunque, sul terreno e sui tronchi degli alberi: la stessa dell'incubo del Capitolo 2. Studiando il lichene sanguigno con una prova in Conoscenze, Medicina, Mondo Naturale o Scienza i PG capiranno che si tratta proprio di sangue. Scalare gli alberi è quasi impossibile poiché i licheni impediscono di aggrapparsi. La prova di Arrampicarsi è dimezzata, chi fallisce cade di sotto (1d4 danni).
I PG che affrontano la foresta dovranno subire una serie di visioni casuali molto lunga, anzi, infinita! Tira un d20 in segreto e confronta il risultato con la Tabella sottostante "Visioni nella foresta"; gli eventi si succederanno uno dopo l'altro ed esiste un solo modo per fuggire da questo incubo: addormentarsi. Già, non importa dove: il PG che deciderà di addormentarsi potrà andare avanti al capitolo successivo, gli altri invece resteranno a vagare per la boscaglia.

I giocatori potrebbero intuire subito la soluzione dell'enigma labirintico, così come potrebbero metterci più di un'ora. Sentiti libero di gestire la situazione come credi, magari con una "spintarella" se noti qualche sbadiglio dopo ore di visioni (come ad esempio un Tiro Idea).
I PG potrebbero addormentarsi anche se non lo desiderano, ad esempio perdendo conoscenza per aver raggiunto 0 PF senza riportare ferite gravi. Questo potrebbe far sì che i giocatori si dividano.
Se il gruppo si divide consiglio di far uscire dalla stanza coloro che non si sono addormentati per evitare che vedano cose che non dovrebbero vedere e compromettere l'esito dell'avventura.
Attenzione: un PG addormentato non può essere più risvegliato dai propri compagni! Egli ha appena varcato la soglia dei Reami del Sogno, dove la sposa sanguinante è intrappolata da secoli assieme alla sua disperazione...

Visioni nella foresta (Tirare un d20)

01 - Se fallito un Tiro Fortuna il PG inciampa su una radice sanguigna. Il liquido si appiccica alla pelle senza riuscire a staccarlo (dimezzare DEX).
02 - Tiro Ascoltare per udire un lamento di donna, la cui provenienza sembra il sottosuolo.
03 - Sangue cola addosso a un PG (SAN 0/1d3).
04 - Un terribile fetore investe i PG: un Tiro in COS fallito porta alla nausea e al vomito.
05 - Rumore di un battito d'ali nel cielo. Cadono orrendi frutti sanguigni simili a interiora che si spappolano al suolo con uno scroscio (SAN 1/1d6).
06 - Un violento sbuffo di vento fa spegnere tutte le torce lasciando i PG al buio.
07 - Un PG crede che gli alberi avvolti dai licheni sanguigni si muovano ritmicamente come polmoni che respirano (SAN 1/1d6).
08 - Tiro Individuare. Un gruppo di esploratori portoghesi del 1500 camminano poco lontano, esausti, le vesti logore, i volti scavati. Gettano le armi a terra, si prendono la testa fra le mani, disperati. Poi scompaiono fra la vegetazione.
09 - Appaiono 1d4+1 tentacoli sanguinanti che tentano di strangolare i PG. Ogni tentacolo effettua un attacco (presa 40%, 1d4 danni, 4PF).
10 - Fossa stretta e profonda. Tiro Individuare per evitare di cadere all'interno. Un PG che fallisce cade di circa 3 metri (1d4 danni).
11 - Se fallito un Tiro Idea l'isola comincerà a tremare e gli alberi si agiteranno come tentacoli (SAN 1/1d6).
12 - Tiro Individuare. Un gruppo di inglesi della Compagnia delle Indie del 1600 camminano poco lontano, esausti. Sembrano vagare senza meta. Poi scompaiono tra la vegetazione.
13 - Un aborigeno polinesiano corre fra gli alberi, piangendo, voltandosi di tanto in tanto indietro.
14 - Un grido di donna scuote l'isola (SAN 0/1d4).
15 - Tiro COS fallito porta a sentirsi deboli, la testa pesante, gli occhi gonfi e rossi (dimezzare FOR).
16 - Un letto si trova nel mezzo della vegetazione, con le lenzuola pulite e il cuscino. Un Tiro Idea riuscito lo farà scomparire.
17 - Una coppia di Gaunt tenterà di rapire un PG.
18 - Rumori di battaglia, cannoni, sciabolate e grida.
19 - Tiro Individuare: un uomo del 1600 poco lontano si punta la pistola in bocca e spara. Non sarà possibile trovare alcun cadavere.
20 - Accadono 2 eventi insieme.

CAPITOLO 4
Nella fossa

Ci sono pochi modi per fuggire dall'incubo che ha preso vita nel cuore dell'Isola Sanguinante. Uno di questi è addormentarsi. Chiunque chiuda gli occhi si risveglierà nella stessa foresta con tutto il suo equipaggiamento, dinnanzi a una fossa buia e profonda; una fenditura da cui sembrano avere origine i licheni sanguigni, esattamente come la fossa del primo sogno nel Capitolo 2.

La fossa è una faglia tra il mondo e i Reami del Sogno. Le regole di gioco restano esattamente le stesse con una sola eccezione: i PG potranno alterare la realtà del sogno. Questa possibilità non deve essere in alcun modo spiegata: solo i PG più perspicaci e che dimostreranno un po' di immaginazione vedranno premiata la loro intuizione!

Sognare nella fossa

I PG possono alterare la realtà del sogno sacrificando Punti Magia. E' possibile trasformare un piccolo oggetto in qualcosa di diverso. Per ogni 1d6 Punti Magia sacrificati il sognatore può alterare una massa pari a 1 Punto TAG. Per esempio un ciottolo può essere trasformato in un frutto, o nella parete di roccia può apparire una porta. Colui che sogna deve dichiarare l'effetto che desidera ottenere, spendere i Punti Magia ed effettuare un Tiro SAN. Se il tiro fallisce, i Punti Magia vengono comunque spesi.
Inoltre è possibile guarire le ferite al costo di 1d3 Punti Magia per PF curato.

Se i PG si addormentano in momenti differenti tieni conto del tempo che passa e introducili uno alla volta. Qualcuno potrebbe arrivare in ritardo e trovare il proprio compagno già dilaniato dalla sposa sanguinante!

La fossa è stretta, umida e coperta di vene pulsanti. Il passaggio consente l'attraversamento di una sola persona alla volta. A mano a mano che ci si inoltra sembra di camminare dentro una gigantesca arteria. Il tanfo è nauseante, l'aria è calda, e il silenzio tombale.

Al termine del tunnel i PG varcheranno l'ingresso di una caverna grondante sangue, al cui centro siede un essere spaventoso: una donna sdraiata su fasci di fogliame intrecciati, deforme e spaventosamente obesa, dal cui ventre perennemente squarciato grondano getti di sangue che si diffondono nel terreno circostante. I suoi tratti ricordano quelli di un'aborigena polinesiana. Tiro SAN (1/1d6+3). Lei comincerà subito a gridare e attaccherà gli intrusi con i tentacoli che fuoriescono dal ventre. I PG potranno agire in modi molto diversi e ogni scelta muterà l'esito dell'avventura. Il capitolo successivo illustrerà i vari finali che compongono l'epilogo di questa storia.

La sposa sanguinante

FOR 22 COS 16 TAG 20 INT 9 MAN 10
DES 13 BD +1d6 Movimento 0

Punti Ferita: 25

Attacco: Tentacolo 80% 1d6 + risucchio COS.
La sposa sanguinante può afferrare fino a 2 creature per round con i tentacoli. Una delle creature afferrate viene portata al ventre dove viene dilaniata per la perdita di 1d3 COS permanenti per round.
Armatura: Tutti gli attacchi infliggono alla sposa sanguinante metà danno, arrotondato per eccesso.

EPILOGO
Cthulhu'nception

I finali di questa avventura sono molteplici, molti dei quali lasciano spazio a diverse interpretazioni. I PG avranno sconfitto il male dell'Isola Sanguinante? Oppure staranno ancora sognando? Di seguito un riepilogo, attenzione però: la conclusione potrebbe cambiare da Giocatore a Giocatore. Dopo lo scontro con la sposa sanguinante racconta ai PG cosa succede a seconda degli eventi accaduti finora.

Finale angosciante: la morte

Questo finale riguarda i PG che muoiono in qualsiasi momento dell'avventura. Ricordati di giocare questa conclusione solo al termine dello scontro con la sposa sanguinante; fino a quel momento fai attendere i Giocatori coinvolti senza anticipare loro un bel niente. Magari offrigli del tè coi biscotti.
I PG si risveglieranno nella fitta vegetazione dell'Isola Sanguinante con il loro equipaggiamento. I licheni rossi sono dappertutto, l'aria è calda e nauseante. La testa gira, gli occhi sono gonfi, la mente intorpidita. Alzandosi in piedi noteranno altri uomini vagare nella vegetazione. Un marinaio inglese, un aborigeno, un portoghese cinquecentesco: tutti condannati all'eterno tormento di un sogno senza fine... I PG sono dannati per sempre!

Finale bonus: I Gaunt della Notte

Questo finale riguarda i PG che vengono rapiti da un Gaunt della Notte in qualsiasi momento dell'avventura. Ricordati di giocare questa conclusione solo al termine dello scontro con la sposa sanguinante; fino a quel momento fai attendere i Giocatori coinvolti.
I PG verranno portati nel cielo buio dove l'aria si fa fredda e rarefatta, oltre i confini della realtà conosciuta. Dopo un tempo indefinito, dalle nubi oscure emergerà una costruzione di pietra ciclopica, così alta da perdersi nell'universo. I PG verranno lasciati dinnanzi all'immenso gradino di una scalinata la cui sommità è troppo lontana nel tempo e nello spazio per essere raggiunta. La geometria non euclidea impedirà ai PG di salire questo gradino, che risulterà sempre troppo alto per essere scalato. Dopodiché si udirà un rumore profondo riecheggiare tutto intorno e qualcosa inizierà a scendere la scalinata, qualcosa le cui fattezze sono tanto caotiche e ributtanti da non poter essere comprese dalla mente umana...
A questo punto il PG impazzirà irrimediabilmente. Per lui non c'è più niente da fare.

Finale cattivo: uccidere la sposa sanguinante

Uccidere la sposa sanguinante provocherà un terremoto nell'isola. La caverna inizierà a crollare e ripercorrere il tunnel fino alla foresta permetterà di salvarsi. Sarà ancora possibile alterare la realtà del sogno, se lo si desidera, ma non sarà possibile impedire alla caverna di crollare.
Gli alberi si agiteranno pericolosamente, la terra si spaccherà. Restare nella foresta è pericoloso, effettuare un Tiro Fortuna per non essere colpiti dagli alberi che crollano (1d6 danni).
Giunti sulla spiaggia i PG potranno osservare uno spettacolo devastante: dalle sabbie emergono giganteschi tentacoli sanguigni, il terreno si solleva, liberando un sottosuolo che trasuda acidi e si contorce al ritmo di un respiro: l'isola stessa è viva! Accompagnata da osceni rumori di risucchio l'isola comincia a inabissarsi nell'Oceano. I PG saranno circondati da onde alte più di venti metri, pronte a sommergere ogni cosa. A questo punto effettuare un Tiro SAN la cui perdita numerica non verrà comunicata, ma segnata per finta su un foglietto nascosto dietro lo schermo del Custode. Infine, i PG finiranno sepolti dall'acqua e dall'oscurità.

Al termine di questa scena apocalittica, i PG si risveglieranno sulla spiaggia dell'isola, al crepuscolo, dinnanzi al falò. Il cielo è coperto di nuvole ma calmo, una leggera brezza scuote le chiome della fitta vegetazione. Le rovine del naufragio arrivano a terra assieme ai cadaveri... sembra che il tempo si sia riavvolto! I PG dovranno immergersi di nuovo nella terribile vegetazione e questa volta apparirà loro come una normale foresta senza alcun lichene sanguigno. Dopo una breve camminata troveranno il varco che dà per il sottosuolo: la fossa. Sembra che il male abbia abbandonato l'isola, ma con una prova di Individuare i PG noteranno che, nascosto fra la terra e le erbacce, un filamento di lichene sanguigno si fa strada sulla superficie: sembra provenire proprio dalla l'interno della fossa... Se seguito, il filamento attraversa l'intero tunnel fino alla caverna. Un suono sinistro riecheggia tra le pareti, qualcosa che somiglia al pianto stridulo di un neonato. Il pianto proviene dal mucchio di foglie che faceva da giaciglio per la sposa sanguinante. Nascosto dalle foglie vi è un neonato mostruoso, un abominio dal ventre ributtante tentacoli che ricorda vagamente un incrocio fra la sposa sanguinante e un essere umano. Il neonato lancerà un grido e i PG dovranno ancora una volta fare un Tiro San il cui esito verrà annotato per finta. Poi diverrà tutto buio.

I Pg si risveglieranno in una camera di legno, sdraiati su delle brandine stese sul pavimento; indossano abiti puliti e le loro ferite sono fasciate. E' l'infermeria di una nave olandese. Il medico spiegherà in un inglese semplice di averli ripescati fra i resti di un relitto galleggiante in mezzo all'oceano: gli unici superstiti di una tremenda battaglia. Il medico non sa niente riguardo all'isola e, anzi, comunicherà con naturalezza di non conoscere alcuna isola nei paraggi, inoltre qualsiasi carta geografica consultata confermerà la sua affermazione: non esistono isole nel raggio di centinaia di miglia! D'ora in avanti i PG saranno protetti dalla marina olandese in quanto naufraghi di guerra. Non dovranno fare altro che riposare finché non giungeranno in un porto sicuro, dove saranno accolti pacificamente.

I PG guadagnano ciascuno 1d6 Punti Sanità per aver completato la missione e potranno aggiungere 5 punti all'abilità Miti di Cthulhu. Dopo questa ricompensa tireranno un bel sospiro di sollievo ma, sfortunatamente per loro, si tratta solo di una finta, poiché l'avventura non è ancora finita.

Subito dopo aver aggiornato le schede falli risvegliare di nuovo sull'isola. Si ritroveranno davanti al falò, illuminati dalla luce del crepuscolo; una brezza leggera scuote le foglie della vegetazione. Ancora una volta...

Finale buono: aiutare la sposa sanguinante

Porgere alla sposa il pegno di matrimonio farà cessare il combattimento. Lei lo guarderà con dispiacere e lancerà un lamento che stordirà i PG. Essi si dovranno tappare le orecchie e stringeranno gli occhi dal dolore, ma quando li riapriranno si ritroveranno nella foresta, davanti a una visione con la quale non possono interagire. Sul fondo della fossa giace una donna polinesiana incinta, ferita, sull'orlo invece si trova un uomo (lo stesso polinesiano delle visioni) che tenta di farla risalire allungando la mano. Nel far ciò però l'uomo scivola col piede rischiando di cadere anch'egli di sotto. Temendo per la propria vita l'uomo si alza e indietreggia. Scuote la testa pronunciando delle parole, si volta e fugge verso la barca. A quel punto il lamento della donna fa tremare la terra e il mare, la barca viene scagliata contro la spiaggia e l'uomo perde la vita.

Al termine della visione i PG si risveglieranno sull'isola, al mattino. I resti delle navi da battaglia hanno ricoperto la riva sabbiosa, il sole risplende nel cielo terso. Un vascello mercantile si scorge in lontananza, attirato dal fumo: i soccorsi! Se esplorata l'isola apparirà come una comune isola priva di licheni sanguigni, Gaunt della notte, visioni o qualsiasi altro segno dei recenti accadimenti.

I PG guadagnano ciascuno 1d10+2 Punti Sanità e potranno aggiungere 10 punti all'abilità Miti di Cthulhu. L'avventura è finita!

ALLEGATI

Schede dei Personaggi pre-compilate e altro materiale per il Custode

Nota scarabocchiata frettolosamente in un libretto ritrovato nei pressi dell'imbarcazione, sulla spiaggia

Equipaggio HMS Resolution

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

Scheda dell'Investigatore

1763

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore	FOR 50	DES 50	INT 70
Nome dell'Investigatore Charles Paynter	COS 50	FAS 60	MAN 70
Professione Chirurgo	TAG 40	SAN 70	EDU 80
Sesso M Età 32	Tiro Idea 50	Bonus al Danno 0	Tiro Fortuna 50
Titoli di Studio laurea in medicina	99 - Miti di Cthulhu	Conoscenze 70	
Luogo di Nascita Oxford			
Disordini Mentali			

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	(12)
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	(9)	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)	40	Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	40
❒ Archeologia	(00)		❒ inglese		70	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)		❒ Scienze	(05%)	60	❒ Schivare		40
❒ Ascoltare	(25%)	50	❒ Medicina	(05%)	60	❒ Seguire Tracce	(10%)	
❒ Biblioteconomia	(25%)	40	Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)		❒ Mondo Naturale	(10%)	
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)		❒ sciabola		30
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)		❒ pistola		40
❒ Individuare	(25%)	40	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		20
❒ Intrufolarsi	(10%)		❒ Pronto Soccorso	(30%)	50	❒ baionetta		20
❒ Lanciare	(25%)		❒ Psicoanalisi	(00)	40			
❒ Legge	(05%)	40	❒ Psicologia	(05%)				
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒ francese		30	❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggio HMS Resolution

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore		FOR	60	DES	70	INT	50
Nome dell'Investigatore	Dwight Penvenen	COS	60	FAS	60	MAN	50
Professione	Moschettiere	TAG	60	SAN	60	EDU	50
Sesso	M	Età	24	Tiro Idea	50	Bonus al Danno	1d4
Titoli di Studio	scuola del paese	99 - Miti di Cthulhu		Conoscenze	70	Tiro Fortuna	50
Luogo di Nascita	Lancaster						
Disordini Mentali							

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	(10)	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)		Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	60
❒ Archeologia	(00)		❒ inglese		60	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)	60	❒ Scienze	(05%)		❒ Schivare		60
❒ Ascoltare	(25%)	50	❒ Medicina	(05%)		❒ Seguire Tracce	(10%)	40
❒ Biblioteconomia	(25%)		Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)		❒ Mondo Naturale	(10%)	30
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)	40	❒ sciabola		40
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)		❒ pistola		30
❒ Individuare	(25%)	60	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		60
❒ Intrufolarsi	(10%)	40	❒ Pronto Soccorso	(30%)		❒ baionetta		60
❒ Lanciare	(25%)	40	❒ Psicoanalisi	(00)				
❒ Legge	(05%)		❒ Psicologia	(05%)	40			
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒			❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

L'Isola Sanguinante, di Lorenzo Manara - www.lorenzomanara.it

Equipaggio HMS Resolution

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore		FOR	70	DES	60	INT	40
Nome dell'Investigatore	George Enys	COS	60	FAS	60	MAN	55
Professione	Carpentiere	TAG	60	SAN	50	EDU	50
Sesso	M	Età	28	Tiro Idea	50	Bonus al Danno	1d4
Titoli di Studio	scuola del paese	99 - Miti di Cthulhu		Conoscenze	70	Tiro Fortuna	50
Luogo di Nascita	campagna della Cornovaglia						
Disordini Mentali							

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente =	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54
(55)	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	(10)
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34
35	36				

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	(12)	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35			

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)		Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	60
❒ Archeologia	(00)		❒ inglese		50	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)	60	❒ Scienze	(05%)		❒ Schivare		50
❒ Ascoltare	(25%)	50	❒ Medicina	(05%)		❒ Seguire Tracce	(10%)	60
❒ Biblioteconomia	(25%)		Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)	40	❒ Mondo Naturale	(10%)	60
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)	40	❒ sciabola		30
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)	50	❒ pistola		30
❒ Individuare	(25%)	50	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		40
❒ Intrufolarsi	(10%)	40	❒ Pronto Soccorso	(30%)	50	❒ baionetta		40
❒ Lanciare	(25%)	40	❒ Psicoanalisi	(00)				
❒ Legge	(05%)		❒ Psicologia	(05%)				
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒			❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggio HMS Resolution

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore	FOR 40	DES 60	INT 70
Nome dell'Investigatore Ross Blamey	COS 50	FAS 80	MAN 60
Professione Guardiamarina	TAG 50	SAN 50	EDU 70
Sesso M Età 16	Tiro Idea 50	Bonus al Danno 0	Tiro Fortuna 50
Titoli di Studio diploma accademia navale	99 - Miti di Cthulhu	Conoscenze 60	
Luogo di Nascita Bath			
Disordini Mentali			

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0	1	2	3	4	5	6					
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11	(12)
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO			
Morto	**-2**	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	3	
4	5	6	7	8	9	(10)	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)	
❒ Archeologia	(00)	40
❒ Arrampicarsi	(40%)	
❒ Ascoltare	(25%)	
❒ Biblioteconomia	(25%)	
❒ Celare	(15%)	
❒ Contrattare	(05%)	
❒ Convincere	(15%)	
❒ Individuare	(25%)	50
❒ Intrufolarsi	(10%)	
❒ Lanciare	(25%)	
❒ Legge	(05%)	
Lingua (Altra)	(00):	
❒ francese		60

Lingua (Madre)		
❒ inglese		70
❒ **Scienze**	(05%)	40
❒ Medicina	(05%)	
Miti di Cthulhu	(00)	
❒ Nascondersi	(10%)	50
❒ Nuotare	(25%)	60
❒ Occultismo	(05%)	
❒ Orientamento	(10%)	
❒ Pronto Soccorso	(30%)	
❒ Psicoanalisi	(00)	
❒ Psicologia	(05%)	
❒ Raggirare	(05%)	
❒ Reputazione	(15%)	

❒ Saltare	(25%)	
❒ Scassinare	(00)	
❒ Schivare		50
❒ Seguire Tracce	(10%)	
❒ Storia	(20%)	40
❒ Mondo Naturale	(10%)	
❒ sciabola		50
❒ pistola		40
❒ moschetto		30
❒ baionetta		20

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggio Athena

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore	FOR 50	DES 50	INT 70
Nome dell'Investigatore Guillaume Mallet	COS 50	FAS 60	MAN 70
Professione Assistente medico	TAG 40	SAN 70	EDU 80
Sesso M Età 34	Tiro Idea 50	Bonus al Danno 0	Tiro Fortuna 50
Titoli di Studio laurea in medicina	99 - Miti di Cthulhu	Conoscenze 70	
Luogo di Nascita Parigi			
Disordini Mentali			

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	(12)
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	(9)	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)	40
❒ Archeologia	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)	
❒ Ascoltare	(25%)	50
❒ Biblioteconomia	(25%)	40
❒ Celare	(15%)	
❒ Contrattare	(05%)	
❒ Convincere	(15%)	
❒ Individuare	(25%)	40
❒ Intrufolarsi	(10%)	
❒ Lanciare	(25%)	
❒ Legge	(05%)	40
Lingua (Altra)	(00):	
❒ inglese		30

Lingua (Madre)		
❒ francese		70
❒ Scienze	(05%)	60
❒ Medicina	(05%)	60
Miti di Cthulhu	(00)	
❒ Nascondersi	(10%)	
❒ Nuotare	(25%)	
❒ Occultismo	(05%)	
❒ Orientamento	(10%)	
❒ Pronto Soccorso	(30%)	50
❒ Psicoanalisi	(00)	40
❒ Psicologia	(05%)	
❒ Raggirare	(05%)	
❒ Reputazione	(15%)	

❒ Saltare	(25%)	40
❒ Scassinare	(00)	
❒ Schivare		40
❒ Seguire Tracce	(10%)	
❒ Storia	(20%)	
❒ Mondo Naturale	(10%)	
❒ sciabola		30
❒ pistola		40
❒ moschetto		20
❒ baionetta		20

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

L'Isola Sanguinante, di Lorenzo Manara - www.lorenzomanara.it

Equipaggio Athena

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore	FOR 40	DES 60	INT 70
Nome dell'Investigatore Jean Duchand	COS 50	FAS 80	MAN 60
Professione allievo ufficiale	TAG 50	SAN 50	EDU 70
Sesso M Età 17	Tiro Idea 50	Bonus al Danno 0	Tiro Fortuna 50
Titoli di Studio diploma accademia navale	99 - Miti di Cthulhu	Conoscenze 60	
Luogo di Nascita Parigi			
Disordini Mentali			

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0 1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54

55 56 57 58 59 (60) 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78

79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99

PUNTI MAGIA

Svenuto 0 1 2 3 4

5 6 7 8 9 10 11 (12)

13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36

PUNTI FERITA

SVENUTO

Morto -2 -1 0 +1 +2 3

4 5 6 7 8 9 (10) 11

12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)		Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	
❒ Archeologia	(00)	40	❒ francese		70	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)		❒ Scienze	(05%)	40	❒ Schivare		50
❒ Ascoltare	(25%)		❒ Medicina	(05%)		❒ Seguire Tracce	(10%)	
❒ Biblioteconomia	(25%)		Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	40
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)	50	❒ Mondo Naturale	(10%)	
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)	60	❒ sciabola		50
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)		❒ pistola		40
❒ Individuare	(25%)	50	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		30
❒ Intrufolarsi	(10%)		❒ Pronto Soccorso	(30%)		❒ baionetta		20
❒ Lanciare	(25%)		❒ Psicoanalisi	(00)				
❒ Legge	(05%)		❒ Psicologia	(05%)				
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒ inglese		60	❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggio Athena

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore		FOR	60	DES	70	INT	50
Nome dell'Investigatore	Michel Henrion	COS	60	FAS	60	MAN	50
Professione	Moschettiere	TAG	60	SAN	60	EDU	50
Sesso	M	Età	24	Tiro Idea	50	Bonus al Danno	1d4
Titoli di Studio	scuola del paese	99 - Miti di Cthulhu		Conoscenze	70	Tiro Fortuna	50
Luogo di Nascita	Champagne						
Disordini Mentali							

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente = 0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	(10)	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)		Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	60
❒ Archeologia	(00)		❒ francese		60	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)	60	❒ Scienze	(05%)		❒ Schivare		60
❒ Ascoltare	(25%)	50	❒ Medicina	(05%)		❒ Seguire Tracce	(10%)	40
❒ Biblioteconomia	(25%)		Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)		❒ Mondo Naturale	(10%)	30
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)	40	❒ sciabola		40
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)		❒ pistola		30
❒ Individuare	(25%)	60	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		60
❒ Intrufolarsi	(10%)	40	❒ Pronto Soccorso	(30%)		❒ baionetta		60
❒ Lanciare	(25%)	40	❒ Psicoanalisi	(00)				
❒ Legge	(05%)		❒ Psicologia	(05%)	40			
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒ inglese		20	❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

L'Isola Sanguinante, di Lorenzo Manara - www.lorenzomanara.it

Equipaggio Athena

Il Richiamo di Cthulhu

L'isola Sanguinante

1763

Scheda dell'Investigatore

CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Nome del Giocatore		FOR	70	DES	60	INT	40
Nome dell'Investigatore	Pierre Chartrand	COS	60	FAS	60	MAN	55
Professione	Nocchiere	TAG	60	SAN	50	EDU	50
Sesso	M	Età	24	Tiro Idea	50	Bonus al Danno	1d4
Titoli di Studio	scuola del paese	99 - Miti di Cthulhu		Conoscenze	70	Tiro Fortuna	50
Luogo di Nascita	Nizza						
Disordini Mentali							

PUNTI SANITÀ

Pazzia Permanente =	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
(55)	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99			

PUNTI MAGIA

Svenuto	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	(10)	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36

PUNTI FERITA

				SVENUTO		
Morto	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ABILITÀ DELL'INVESTIGATORE E PROBABILITÀ DI SUCCESSO

❒ Antropologia	(00)		Lingua (Madre)			❒ Saltare	(25%)	60
❒ Archeologia	(00)		❒ francese		50	❒ Scassinare	(00)	
❒ Arrampicarsi	(40%)	60	❒ Scienze	(05%)		❒ Schivare		50
❒ Ascoltare	(25%)	50	❒ Medicina	(05%)		❒ Seguire Tracce	(10%)	60
❒ Biblioteconomia	(25%)		Miti di Cthulhu	(00)		❒ Storia	(20%)	
❒ Celare	(15%)		❒ Nascondersi	(10%)	40	❒ Mondo Naturale	(10%)	60
❒ Contrattare	(05%)		❒ Nuotare	(25%)	40	❒ sciabola		30
❒ Convincere	(15%)		❒ Occultismo	(05%)	50	❒ pistola		30
❒ Individuare	(25%)	50	❒ Orientamento	(10%)		❒ moschetto		40
❒ Intrufolarsi	(10%)	40	❒ Pronto Soccorso	(30%)	50	❒ baionetta		40
❒ Lanciare	(25%)	40	❒ Psicoanalisi	(00)				
❒ Legge	(05%)		❒ Psicologia	(05%)				
Lingua (Altra)	(00):		❒ Raggirare	(05%)				
❒ inglese		20	❒ Reputazione	(15%)				

ARMI

Arma	%Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							
❒							

EQUIPAGGIAMENTO

L'Isola Sanguinante, di Lorenzo Manara - www.lorenzomanara.it

GRAZIE!

Grazie per aver giocato questa piccola avventura!

Spero che tu e i tuoi amici abbiate passato una bella serata. Magari qualche personaggio c'ha rimesso la pelle, ma poco importa: questo è Cthulhu, no?
Se vuoi consigliarmi qualcosa o raccontarmi la tua esperienza contattami su:

www.lorenzomanara.it

"L'Isola Sanguinante" ha richiesto molto lavoro di documentazione e tanto impegno. Se ti sei divertito parlane con i tuoi amici, condividi la pagina da cui scaricare l'avventura sui social, nei forum o sul tuo blog. Così facendo mi aiuterai a far sì che il materiale presente sul sito rimanga sempre gratuito. E non scordarti di seguirmi sui social network e sul mio sito web. Pubblicherò materiale per il Richiamo di Cthulhu, Dungeons and Dragons e molto altro!

A presto,
Lorenzo Manara

Lorenzo Manara ha scritto il suo primo romanzo nel 2012 e da allora non può fare a meno di sedersi davanti alla tastiera del computer, la sera, per scrivere storie d'avventura fino a tarda notte.
Laureato in Architettura Urbanistica a Firenze, ha approfondito gli studi universitari per concentrarsi sulle antiche città fortificate, passando poi all'archeologia e alla storia militare; difficile che s'interessi di qualcosa se non ci sono di mezzo spade e battaglie.
Nel 2018 ha firmato un contratto con una casa editrice di Londra per la pubblicazione di un romanzo di prossima uscita.