

CALL of CTHULHU



IL FARO DI PORTO MALEDETTO

Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
LE INDAGINI	3
I MISTERI DI POVEGLIA	4
L'ARRIVO SULL'ISOLA	6
LA STORIA DI FRA' SEBASTIANO	6
IL FARO	7
IL CANTICO DELLE ACQUE PROFONDE	8
UN FINALE ALTERNATIVO	8
CONSEGUENZE	8
AIUTI DI GIOCO	
Personaggi non giocatori	9
Caratteristiche Annegato Antico	10
Documenti e articoli	11
Mappe	14
SCHEDE PERSONAGGI	17



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.

L'AVVENTURA

Venezia, settembre 1922.

La sparizione di due imbarcazioni nella laguna sarà l'inizio di un'avventura che porterà alla scoperta di un'antica minaccia annidata nelle acque che circondano Venezia.

Questo scenario, che può essere considerato il seguito dell'avventura *Il Venditore di Maschere*, è adatto a un gruppo anche numeroso di investigatori esperti, prevede una parte iniziale di indagini e una finale più movimentata..

QUELLO CHE SI SA

Due piccole barche da pesca sono scomparse nella parte nord della laguna veneta, tre pescatori non sono mai tornati a casa.

Una delle barche è stata ritrovata alla deriva, la rete strappata e una fiancata semidistrutta, come se qualcosa di molto pesante l'avesse colpita, nell'imbarcazione sono state trovate tracce di sangue e profondi segni come artigli.

Le ricerche non hanno dato altri risultati, nessun altro resto e nessun corpo sono stati ritrovati..

QUELLO CHE NON SI SA

Una piccola isola della laguna racchiude un terribile segreto, più di quattro secoli prima vi fu segregato l'Annegato Antico.

Dopo un combattimento magico il primo Patriarca di Venezia, San Lorenzo Giustiniani, sconfisse e segregò l'essere sotto una polla d'acqua scavata sull'isola che venne poi chiamata Portus Maledictus.

Dopo la vittoria il Patriarca fece costruire attorno alla polla un faro e stabilì sull'isola un ordine monastico che da lui prese il nome, il solo scopo dei frati era tenere sotto controllo la creatura.

Per secoli tutto andò bene, poi le cose peggiorarono e adesso l'Annegato Antico è in procinto di liberarsi, la laguna e la stessa Venezia sono in pericolo.

COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI

Dopo gli avvenimenti narrati ne *Il Venditore di Maschere* gli investigatori sono ben conosciuti dalle autorità, che hanno dovuto faticare parecchio per giustificare la ricomparsa dei giovani spariti da lustri. Sarà la Regia guardia per la pubblica sicurezza, cioè la

polizia, a convocare l'intero gruppo e a dar loro l'incarico di indagare su quanto successo nel nord della laguna.

Anche se il capitano Giacomo Parielli che parlerà loro sarà freddo e professionale è evidente che non è tranquillo, qualcosa di veramente strano sta accadendo nelle acque solitamente placide della laguna.

Se nessuno fosse uscito vivo dal Padiglione delle Maschere sarà necessario preparare nuovi investigatori e trovare un altro modo per coinvolgerli, magari un parente delle vittime che li conosce o semplicemente un articolo di giornale che riporta quanto successo.

A discrezione del Custode la polizia potrebbe affiancare agli investigatori un paio di poliziotti, giusto per tenerli sotto controllo.

LE INDAGINI

Le ricerche in emeroteca non porteranno ad alcun risultato, certo, ci sono notizie di qualcuno che è annegato nuotando nella laguna, un pescatore è morto a bordo della sua barca ma sembra per cause naturali, in ogni caso i corpi sono sempre stati ritrovati, del resto la laguna è un ambiente quasi chiuso, senza forti correnti.

In biblioteca gli investigatori troveranno, con un tiro riuscito di *ricerca sui libri*, un manoscritto intitolato Leggende e orrori della laguna, che riporta la data del 1857 e scritto da Andrea Alessandrini.

Nel volume vi sono riferimenti a due isole con una storia misteriosa, una è l'isola di Poveglia, l'altra l'isola di Porto Maledetto.

La prima venne utilizzata prima come lazzaretto durante le epidemie di peste, migliaia di persone vi sono morte e qui sono state seppellite, ma l'orrore non finì con la fine della peste.

L'isola venne scelta per costruirvi un manicomio, secondo l'autore un medico che lavorava nella struttura condusse esperimenti crudeli sui degenti, torturandoli e sottoponendoli a procedure mediche non autorizzate e dolorose.

Dopo anni di queste pratiche il medico iniziò ad avere visioni e a sentire voci che lo condussero alla pazzia e lo spinsero a lanciarsi nel vuoto dal campanile della chiesa dell'isola.

Una lavandaia vide il corpo cadere e diede l'allarme ma quando i soccorritori arrivarono sul posto lo trovarono avvolto da una strana nebbia, del corpo

non si trovò più alcuna traccia.

La seconda viene chiamata da Alessandrini isola di Porto Maledetto e la storia è ancora più misteriosa: nell'anno 1451 Lorenzo Giustiniani, il Primo Patriarca, combatté contro il Male che si annidava in un'isola nella parte nord della laguna.

Dopo una lunga lotta il maligno fu ricacciato negli inferi e nella sua saggezza il Patriarca ordinò la costruzione di un faro e di un monastero sull'isola, l'esercito francese distrusse il monastero nel 1800, pensando fosse una fortezza, mentre il faro è ora abbandonato.

Nel libro c'è anche una mappa schematica con il nome dell'isola, Portus Maledictus, la cosa strana è che non c'è nessuna isola che si chiama in quel modo nella laguna.

Tuttavia, consultando una mappa nautica della laguna con un tiro riuscito su *fare/Leggere mappe*, sarà possibile scoprire che un'isoletta con lo stesso profilo si trova nella parte orientale della laguna, qualche chilometro a nord del paesino di Ca' Musestre, citato dal giornale che ha riportato la notizia della scomparsa.

Dovrebbe essere facilmente intuibile che l'isola di Portus Maledictus è il centro del mistero, ovviamente gli investigatori sono liberi di andare a fare una visita anche a Poveglia, in tal caso il Custode può far riferimento al capitolo successivo, I misteri di Poveglia.

A questo punto qualcuno potrebbe andare all'università per parlare con qualche docente di storia, senza ricavarne granché, quanto narrato su Portus Maledictus e sull'isola di Poveglia sarà classificato come pura leggenda, senza un minimo fondo di verità.

Andare in Curia per parlare con qualche prelato sarà invece molto più fruttuoso, in questo caso gli investigatori riusciranno a parlare con il Patriarca di Venezia, Pietro La Fontaine, che è a conoscenza di quanto successo nella vicenda del Venditore di Maschere per cui è ben disposto nei loro confronti. Il Patriarca dirà di stare lontano da Poveglia, lì la situazione è sotto controllo ma l'isola nasconde un terribile pericolo, invece su quanto successo nel nord della laguna il religioso sarà più dubbioso ma qualcosa può dirla: in passato venne combattuta una battaglia contro il Maligno, che venne sconfitto.

Adesso la scomparsa di tre pescatori è un fatto grave che meriterebbe qualche indagine, forse il Demonio sta tornando.

Inoltre il Patriarca sa quale isola è Porto Maledetto e lo rivelerà agli investigatori, raccomandando loro di stare molto attenti.

Le indagini nella laguna necessitano di una imbarcazione, un topo ciosoto potrebbe andar bene, si tratta di un natante a vela di forma trapezoidale, con una lunghezza dai 6 ai 14 metri e fondo piatto. Mezzi più piccoli non potrebbero trasportare tutti gli investigatori, mentre un battello più grande come il burchio potrebbe dare problemi in acque basse, in quanto non ha la chiglia piatta.

In ogni caso alla fine sarà possibile noleggiare una solida imbarcazione, un bel topo ciasoto dal nome "El Masegno", in grado di trasportare gli investigatori e la loro attrezzatura.

Il proprietario è Bepi Trevisan che, assieme al marinaio Alvise Zennaro, condurrà la barca, si tratta di un anziano lupo di mare specializzato nel trasporto di pietre da pavimentazione, il masegno da cui prende il nome la sua imbarcazione.

Navigare nella laguna non è difficile ma richiede comunque qualche accortezza, tuttavia se gli investigatori volessero condurre la barca da soli potranno farlo, ma dovranno lasciare una congrua caparra al proprietario.

In ogni caso gli investigatori potranno recarsi sia sull'isola di Poveglia che nel nord della laguna, dove potrebbero visitare le isole di Lio Maggiore, Lio Piccolo o recarsi al paesino di Ca' Musestre per fare qualche domanda agli abitanti del luogo.

Purtroppo non ci sarà nessuno che sappia fornire indicazioni utili, qualcuno dirà che i pescatori probabilmente avevano bevuto troppo e sono caduti in acqua annegando, ipotesi assolutamente inverosimile, dato che non spiega i danni alla barca e il mancato ritrovamento dei corpi.

Se si accennerà all'isola quasi nessuno ne saprà niente, solo un anziano pescatore dirà che si trova nella palude maggiore, quasi sempre nascosta dalla foschia ma che qualche volta si intravede, certamente c'è un faro ma è abbandonato ma non funziona.

I MISTERI DI POVEGLIA

L'isola di Poveglia in realtà è costituita da un gruppo di tre isole molto vicine, situate pochi chilometri a sud di Venezia.

L'isola centrale è la maggiore e attualmente ospita tutti gli edifici, collegandosi con l'isola minore (situata a nord) tramite un ponte, mentre l'isolotto artificiale

a sud, denominato ottagono per la sua forma, venne realizzato nel 1380 a scopo difensivo.

L'intero gruppo è disabitato, ci sono una chiesa, poche case abbandonate e la struttura del manicomio, tutti gli edifici sono chiusi e apparirà evidente che le porte non vengono aperte da un pezzo.

Se gireranno un po' gli investigatori potranno trovare una interessante lapide con la scritta "ne fodias vita functi contagio requescent MDCCXCIII" (Non scavate riposano morti per il contagio. 1793), chi non crederà alla lapide e scaverà per più di mezzo metro nei pressi troverà delle vecchie ossa umane.

Con un tiro riuscito su costituzione non ci saranno problemi, altrimenti lo sfortunato investigatore svilupperà i sintomi della peste polmonare e in meno di una settimana morirà, al Custode decidere se ci saranno altri morti.

Nel manicomio sarà possibile trovare una stanza segreta con un laboratorio alchemico dove si troverà il diario del direttore, altri documenti sono evidentemente stati portati via.

Leggendo il diario si scoprirà che il direttore era dedito a ricerche sul prolungamento della vita e sulla trasmissione dello spirito, questo farà guadagnare un punto di conoscenza sui Miti e perdere 1/1d6 punti sanità.

Gli esperimenti che il direttore compì sui degenti ben presto sconfinarono nell'occulto e nei sacrifici umani, facendolo precipitare nella follia ma concedendogli anche grandi poteri.

In chiesa non c'è niente di particolare, ma sulla sommità del campanile è stata costruita una struttura in legno che chiude la parte superiore, quella che ospita il meccanismo che fa oscillare la campana, ora rimossa.

Sul legno è possibile leggere la scritta "Spirito del folle", tracciata con vernice nera e mano malferma, da anni la struttura non è stata toccata.

Togliendo le assi inferiori si vedrà una piccola campana con un battacchio e una corda, sulla campana ci sono delle incisioni con dei simboli strani, un tiro riuscito su occulto permetterà di capire che sono legati a rituali magici, un tiro sui Miti farà capire che il rituale è relativo al trasferimento delle anime.

A questo punto i giocatori hanno tre alternative: dimenticare tutto e andarsene, fare un giro in Curia (se non ci sono già stati) oppure tirare la corda e far suonare la campanella.

Scegliendo la prima soluzione non succederà nulla,

Poveglia rimarrà immersa nel suo mistero ma non ci saranno conseguenze.

Andando (o ritornando) in Curia gli investigatori potranno incontrare il Patriarca, che è a conoscenza di quanto successo nella vicenda del Venditore di Maschere per cui è ben disposto nei loro confronti. Il Patriarca dirà che a Poveglia sono successi fatti molto brutti, il parroco della chiesa di San Vitale venne ucciso e qualcuno, presumibilmente Giovanni Battista Lenano, il direttore del manicomio, installò la piccola campana sul campanile per poi sparire. Da quanto emerso dalle indagini condotte da un esorcista proveniente da Roma sembra che la piccola campana contenga lo spirito del direttore, farla risuonare potrebbe avere effetti spiacevoli, per cui ci si è limitati a chiuderla con qualche asse di legno, anche tentare di rimuoverla potrebbe essere pericoloso.

Se gli sarà chiesto perché non sono state adottate misure per impedire l'accesso al campanile il Patriarca dirà che sarebbe solo un modo per attirare la gente. A questo punto gli investigatori dovrebbero aver capito che la campana andrebbe lasciata stare, se torneranno a suonarla si verificherà la terza possibilità.

Se il battacchio sarà spinto contro la campana si sentirà un suono senza rumore, una specie di onda psichica che si diffonderà per tutta l'isola, causando la perdita di 0/1 punti sanità.

L'investigatore più vicino sarà invaso dallo spirito del direttore e sarà interpretato dal Custode, il suo scopo è far perdere le proprie tracce, se quando viene posseduto è da solo oppure nessuno si opporrà ci riuscirà e nessuno ne sentirà più parlare.

Se qualcuno cercherà di fermarlo l'investigatore posseduto dal direttore non esiterà a usare le armi di cui è dotato per aprirsi la strada, se non sarà abbattuto riuscirà a fuggire.

In tal caso gli investigatori perderanno 1d6 sanità, in caso contrario dovranno decidere cosa fare, con un cadavere nei piedi spiegare alla polizia quello che è successo potrebbe essere un problema.

Visto che dopotutto gli investigatori stanno indagando per conto delle autorità non dovrebbe essere difficile risolvere la faccenda senza ripercussioni, a questo punto si dovrà pensare a rivolgere lo sguardo a nord.

Organizzare la spedizione a Porto Maledetto sarà semplice, tuttavia arrivare sull'isola non sarà facile come si potrebbe pensare.

L'ARRIVO SULL'ISOLA

Quando gli investigatori si metteranno in viaggio alla volta dell'isola la laguna sarà avvolta da una coltre lattiginosa, così fitta da confondere cielo e acqua in un unico velo grigio.

Guidato più dall'istinto che dalla vista il comandante della barca procederà nella nebbia, spinto da un soffio di vento, poi a un certo punto ci sarà una schiarita improvvisa e davanti a loro apparirà l'isola, con il faro, il vecchio pontile e le rovine del monastero.

Il problema è che dall'isola soffia una brezza che, oltre a scacciare la nebbia, impedisce alla nave di avvicinarsi, per cui sarà necessario ammainare la vela e procedere con i remi.

Se il comandante proverà a girare attorno all'isola scoprirà che il vento proviene sempre dall'isola, come se ci fosse qualcosa che genera questo vento innaturale, questa scoperta costerà 1 punto sanità in caso di fallimento del tiro.

A forza di remi la barca si avvicinerà a pochi metri dalla riva quando due creature usciranno dall'acqua aggrappandosi ai fianchi del topo con lunghi artigli. Le due creature si isseranno a bordo graffiando il legno dell'imbarcazione e lasciando profondi segni sull'imbarcazione, poi attaccheranno i rematori.

Le creature hanno occhi rotondi, fissi e privi di palpebre, ai lato di un muso affusolato da pesce, la pelle è grigio-verdastra, lucida e squamosa.

Gli esseri hanno le branchie, mani e piedi palmati, tuttavia la forma è inequivocabilmente umana, la vista delle creature unita allo shock dell'attacco causerà la perdita di 1d4/1d8 di sanità.

Non dovrebbe essere difficile sconfiggere i Deep Ones, anche se qualcuno del gruppo rimanesse ferito sarà comunque possibile arrivare a terra e ormeggiare l'imbarcazione.

Chiunque metta piede sull'isola vedrà che dal faro irraggia una luce blu, molto diversa dalle tipiche lanterne, la luminosità sembra sia salire verso il cielo che diffondersi sull'acqua che circonda l'isola.

Un tiro *idea* riuscito permetterà di capire che la luce non è un segnale di richiamo ma un allarme in grado di respingere le creature marine, chi vedrà la luce perderà 1/1d6 punti sanità.

L'isola è coperta di vegetazione e ci sono diversi alberi da frutto, tutto troppo ordinato per essere un posto abbandonato.

Se gli investigatori si dirigono verso la fortezza

vedranno segni inequivocabili di una presenza umana, impronte di scarpe lasciate da poco, i resti di un fuoco recente o un rosario di avorio appeso a un chiodo su un palo di legno.

Un tiro su *individuare* o su *ascoltare* permetterà di vedere o di sentire qualcuno (o qualcosa) che sta scappando verso l'interno dell'isola, chi ha individuato la presenza vedrà una figura umana con una tonaca e un cappuccio marrone.

Provare a seguire il misterioso abitante dell'isola non servirà a niente, le sue tracce finiscono su una strada lastricata in pietra, insolitamente ben tenuta.

Arrivati nei pressi della fortezza dall'interno qualcuno pronuncerà a voce alta la frase "Insulam relinque, si vitam tuam carum habes" (Lasciate l'isola se la vita vi è cara), se gli investigatori entreranno nella costruzione, ormai agibile solo in parte, troveranno il misterioso abitante dell'isola.

Si tratta di un vecchio, vestito con un logoro saio marrone e con una lunga barba incolta, gli occhi arrossati e un bastone nodoso in mano, dall'aria spaventata.

L'uomo è esausto e non proverà ad attaccare o fuggire, semplicemente dirà "Non dovevate venire... la luce.. la luce, non spegnetela".

Nella piccola stanza dove si è rifugiato l'uomo ci sono una coperta arrotolata incredibilmente logora, le ceneri di un fuoco in un braciere e una vecchia Bibbia consumata dall'umidità.

Una volta che gli investigatori saranno riusciti a tranquillizzare l'uomo questi racconterà la propria storia.

LA STORIA DI FRA' SEBASTIANO

L'uomo dirà di essere l'ultimo dei monaci rimasto sull'isola, il suo nome è Frà Sebastiano e ormai solo lui rimane a conservare le tradizioni dei Silenti Servitori di San Lorenzo Giustiniani.

L'ordine fondato dal primo Patriarca visse per quasi tre secoli e mezzo sull'isola adempiendo alla sua missione, poi i francesi bombardarono il monastero. I pochi frati superstiti sopravvissero sebbene abbandonati e dimenticati, uno di loro riuscì a scoprire il modo di tenere l'isola nascosta e la loro veglia continuò senza sosta.

Purtroppo a uno a uno i frati morirono, Frà sebastiano li seppellì tutti in un angolo dell'isola e adesso è l'ultimo rimasto, sopravvive coltivando un orto, grazie a qualche albero da frutto e alle trappole



con cui cattura conigli e topi.

Frà Sebastiano dirà che il suo compito è tenere confinato sotto il faro un essere che chiama l'Annegato Antico, un demonio che può comunicare con altri demoni marini e far impazzire le persone, una creatura che non deve essere lasciata libera. Il frate dirà anche che inizialmente erano in dieci a custodire il segreto dell'isola ma uno a uno i suoi compagni sono morti, l'ultimo è stato Frà Domenico, il più saggio e sapiente, colui che scrisse il libro. Agli investigatori apparirà subito evidente che Frà Sebastiano è sull'orlo della follia, il suo discorso è sconclusionato e inframmezzato di preghiere in latino, tuttavia è altrettanto chiaro che l'isola è sede di un potente incantesimo. Dal suo racconto l'uomo, sebbene dimostri circa 80 anni, dovrebbe averne almeno 140. In effetti ne ha quasi 150 anche se ormai ha perso la cognizione del tempo e crede di essere più o meno nel 1850. Evidentemente sull'isola il tempo scorre in maniera differente, questa consapevolezza costerà un punto

sanità agli investigatori che falliranno il tiro.

A questo punto caleranno le prime ombre della sera, a dimostrazione che il tempo non segue il ritmo normale, la luce del faro sembra indebolirsi a tratti ma è ancora sufficiente a illuminare l'isola.

Il frate emetterà un gemito quando vedrà la luce abbassarsi e poi pulsare, dirà che deve andare al faro e ripristinare l'incantesimo, purtroppo ormai la sua forza vitale è ridotta al minimo e l'Annegato Antico riesce a manifestarsi, richiamando i suoi seguaci abissali che a questo punto possono salire sulla terraferma.

Il loro scopo è uccidere Frà Sebastiano, una volta eliminato l'ultimo monaco il loro padrone sarà libero e inizierà a degradare la laguna cambiando le correnti, attirando i propri seguaci e distorcendo le menti degli uomini.

IL FARO

Frà Sebastiano andrà zoppicando verso il faro, sfortunatamente tre Deep Ones si trovano tra lui e la sua meta, dopo essere riusciti a salire sulla terraferma stanno cercando proprio lui per toglierlo di mezzo. Se gli investigatori non lo seguiranno la morte del frate è inevitabile, dopodiché l'Annegato Antico sarà libero di scatenare la propria potenza sull'isola: allucinazioni, follia e una morte orribile per mano dei Deep Ones saranno il destino degli investigatori. Se seguiranno Frà Sebastiano fuori dalla fortezza gli investigatori capiranno che qualcosa è cambiato, la luce del faro è meno luminosa ha una tonalità violacea, quasi malata, l'acqua attorno all'isola è diversa, non si muove come una marea o una corrente: si solleva e si abbassa come un torace che inspira ed espira.

Dal largo si sente un suono profondo e gorgogliante, un lamento che entra nelle ossa e le fa vibrare, chi fallisse nel tiro perderà un punto sanità.

Sulla strada per il faro i Deep Ones attaccheranno il gruppo, non dovrebbe essere troppo difficile liberarsi di loro, poi sarà possibile entrare nel faro.

Gli investigatori vedranno una pozza circolare piena d'acqua al centro del faro, attorno c'è un passaggio largo circa un metro e mezzo, a destra della porta di ingresso una scala circolare sale sino alla sommità del faro, a sinistra c'è una nicchia con un libro dall'aria molto antica poggiato su un leggio.

L'acqua nella pozza si gonfia in punti isolati, come se qualcosa si muovesse sotto la superficie, piccole bolle

salgono lentamente, come un respiro trattenuto troppo a lungo, gli investigatori potranno notare come questi fenomeni si attenuino se cresce la luce del faro e aumentino se questa cala.

La scala che sale alla sommità del faro termina con una lastra di pietra su cui si trova un supporto in metallo che regge una pietra nera, si tratta di ossidiana lavorata sino a formare un esacisottaedro, un solido con 48 facce triangolari.

La pietra è fredda al tatto, toccarla costa un punto sanità e fa guadagnare un punto sui Miti, la luce azzurra esce dalle sue facce, anche se adesso è molto debole e sempre più virata al viola puro.

IL CANTICO DELLE ACQUE PROFONDE

Il libro nella nicchia è stato scritto da Frà Domenico, che lo terminò in punto di morte, il titolo è in latino, *Canticum Aquarum Profundarum* (Il cantico delle acque profonde), mentre l'interno è in un italiano arcaico.

L'inizio del volume parla della natura dell'Annegato Antico e di come il primo Patriarca lo abbia sconfitto, poi la grafia si fa via via più incerta, con un tiro Ricerca sui libri riuscito sarà possibile trovare il capitolo che parla di come sconfiggere la creatura nascosta sotto l'isola.

Leggere il libro farà perdere 1d4/1d8 punti sanità e permetterà di guadagnare quattro sui Miti oltre a far capire che alla sommità del faro c'è una pietra nera, l'unico artefatto che può sconfiggere definitivamente l'Annegato Antico.

L'incantesimo per confinare l'essere non è molto complesso, tuttavia richiede che venga recitata una preghiera impiegando venti punti magia mentre due persone che tengono la pietra si lanciano sull'Annegato Antico.

Dato che la pietra nera genera la luce di confinamento non appena sarà rimossa dal suo supporto la creatura sarà libera e uscirà dalla propria prigionia.

Non appena l'Annegato Antico emergerà dalla polla d'acqua chi sta recitando la preghiera rituale perderà 1d10/1d20 punti sanità, inoltre potrà essere colpito da un incantesimo.

I due che impugnano la pietra nera cadranno sull'essere, cosa che causerà la loro morte ma anche lo sprofondamento nel terreno dell'entità.

Frà Sebastiano è disposto a sacrificarsi, bisogna che uno degli investigatori lo segua nella morte, ci

vorranno inoltre almeno due persone che intonino il canto rituale per avere i punti magia necessari, anche se tre sarebbero meglio.

Non appena rimossa dal supporto la pietra smetterà di emettere la luce e l'Annegato Antico sarà libero, non c'è tempo per scendere le scale per cui i due volontari dovranno lanciarsi nel vuoto e cadere sulla creatura.

A questo punto tutta l'isola sembrerà scuotersi, un suono risucchiante strazierà le orecchie degli investigatori e l'Annegato Antico sarà risucchiato nella polla e affonderà per decine di chilometri sottoterra.

A discrezione del Custode un paio di Deep Ones potrebbero essere riusciti a superare la protezione magica ed essere approdati all'isola, in tal caso attaccheranno gli investigatori, le creature rimaste in acqua ritorneranno presto in mare aperto.

UN FINALE ALTERNATIVO

Nel *Canticum Aquarum Profundarum* c'è un altro modo per evitare che l'Annegato antico possa tornare libero, è necessario che un investigatore entri a far parte dei Silenti Servitori di San Lorenzo Giustiniani.

Per far questo è sufficiente ripetere le parole del giuramento dettate da Frà Sebastiano, a questo punto la forza dell'incantesimo tornerà a crescere e l'Annegato Antico sarà di nuovo confinato. Frà Sebastiano morirà con il sorriso sulle labbra, felice per aver trovato un nuovo Fratello in grado di continuare la tradizione del proprio ordine.

CONSEGUENZE

Una volta sconfitto l'Annegato Antico gli investigatori superstiti potranno far ritorno in città, tranne eventualmente chi è rimasto a Porto Maledetto come novizio dell'ordine dei Silenti Servitori.

Rendendosi conto di aver salvato Venezia da un terribile pericolo tutti guadagneranno 1d10 di sanità e venti di credito.

Il Patriarca apprezzerà molto quello che è stato fatto e sosterrà il nuovo ordine, che sarà rinvigorito da giovani frati, sulla laguna tornerà la serenità.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Nome	Cognome	Cosa fa
Giacomo	Parielli	Capitano polizia
Bepi	Trevisan	Proprietario della barca El Masegno
Alvise	Zennaro	Marinaio
Pietro	La Fontaine	Patriarca di Venezia
Bortolo	Casagrande	Pescatore di Cà Musestre
Tita	Diotallevi	Pescatore di Cà Musestre
Adalgisa	Bonato	Sarta di Cà Musestre
Giovanni	Costantini	Pescatore di Lio Maggiore
Pietro	Pozzobon	Pescatore di Lio Piccolo

L'ANNEGATO ANTICO

L'essere imprigionato sotto la fortezza non è un Grande Antico nel pieno della sua forma, è un frammento, un'emanazione, un "riflesso" di una creatura più vasta e remota, probabilmente Dagon.

Da secoli nessuno ha più visto la vera forma dell'Annegato Antico, ma i sogni di Frà Sebastiano ne sono stati popolati per anni.

La creatura ha l'aspetto di una di carne pallida e iridescente, la cui superficie ricorda al tempo stesso la pelle di un cetaceo e la pietra corrosa dal sale, la sua consistenza sembra mutare: ora molle e pulsante, ora dura come roccia antica, percorsa da fenditure branchiali dalle quali si leva un lento e ritmico esalare.

La creatura è vulnerabile all'acqua dolce, il Patriarca lo ha confinato sul fondo di un pozzo dove una vena sotterranea di acqua scorre perennemente sopra la cella, creando una barriera che impedisce all'essere di uscire dal pozzo ed entrare nella laguna.

Il problema è che l'incantesimo di sigillo sta perdendo forza e l'Antico Annegato sta richiamando le creature marine attorno all'isola: presto queste riusciranno a uscire dall'acqua e a liberare il loro padrone.

Il mostro è vulnerabile alle armi e deve raggiungere l'acqua salata in una trentina di minuti prima di subire dei danni da disidratazione, il problema è che distruggere la creatura con danni fisici ne provoca la scomparsa per pochi minuti, in quanto L'Antico Annegato si materializzerà nello specchio d'acqua salata più vicino.

Una volta libero l'essere è in grado di lanciare incantesimi come Il bacio dell'annegato e La stretta di Dagon per cui è estremamente pericoloso.

Caratteristiche:

Forza	6
Taglia	Variabile da 1 a 25
Destrezza	4 (terra) - 32 (mare)
Intelligenza	25
Mana	350
Punti ferita:	30
Attacco:	nessuno, ma toccarlo causa disidratazione e perdita di un punto costituzione al secondo, inoltre può lanciare incantesimi sulle creature che vede

Incantesimi:

Il bacio dell'annegato

Questo incantesimo richiede due turni di gioco e riempie i polmoni della vittima di acqua salata, causandone la morte per annegamento.

La stretta di Dagon

Questo incantesimo richiede un turno di gioco e sottopone la vittima alla stessa pressione alla quale si trova il corpo di Dagon, questo dipende dalla profondità alla quale si trova il Grande Antico.

Per determinare la pressione il Custode lancerà un dado percentuale, sino a 8 atmosfere non ci saranno conseguenze irreversibili, tra le 8 e le 20 atmosfere si avranno danni da iperossia al sistema nervoso, i polmoni e gli occhi, sopra tale pressione si avrà la morte pressoché immediata.

Mistero nella Laguna Nord: scomparse due Barche da Pesca, tre pescatori dispersi

Il Gazzettino, 6 settembre 1922 — Un inquietante mistero avvolge la parte nord della laguna veneta, dove due piccole imbarcazioni da pesca sono scomparse senza lasciare traccia. I tre pescatori a bordo — uomini esperti del mestiere, ben noti nella comunità locale — non hanno mai fatto ritorno.

Le autorità hanno avviato le ricerche dopo che una delle barche è stata ritrovata alla deriva, priva di equipaggio. La scena ha lasciato gli investigatori perplessi: la rete da pesca era strappata in più punti, come se fosse stata lacerata da una forza improvvisa e violenta. Ancora più inquietante, una fiancata dell'imbarcazione risultava semidistrutta, con le assi spezzate e piegate verso l'interno, come se qualcosa di estremamente pesante l'avesse colpita dal mare.

Le ricerche condotte nei giorni successivi con l'ausilio di unità navali della Regia Marina non hanno portato ad alcun risultato. Nessuna traccia della seconda barca, né dei tre pescatori scomparsi. Le correnti della laguna, solitamente tranquille in questa stagione, non giustificano la violenza dei danni riscontrati.

“È come se si fossero dissolti nella nebbia,” ha dichiarato un residente del vicino borgo di Ca' Musestre. “Quella zona è sempre stata strana... ci sono storie che i vecchi raccontano, ma nessuno ci ha mai creduto.”

Le autorità mantengono aperta ogni ipotesi, ma il silenzio della laguna e l'assenza di indizi alimentano timori e speculazioni. Alcuni parlano di un incidente, altri di qualcosa di più oscuro, nascosto tra le acque torbide e i canneti.

La comunità resta in attesa, con il fiato sospeso, mentre la laguna continua a custodire il suo segreto.

Fu nell'anno di grazia 1451 che Lorenzo Giustiniani, Primo Patriarca, mosse contro il Male che allora si annidava in una piccola isola posta a settentrione della laguna. Quell'isola, già funesta per natura e presagio, venne in seguito chiamata *Portus Maledictus*, nome che pochi osano ancora pronunciare ad alta voce.

Si narra che la lotta fu lunga e aspra, e che non si trattasse di battaglia d'armi soltanto, ma di preghiere, digiuni e riti di cui non resta memoria se non in frammenti oscuri.

Alla fine, il maligno fu ricacciato negli inferi, o così almeno credettero gli uomini di quel tempo.

Nella sua sapienza, il Patriarca ordinò che sull'isola fossero innalzati un faro e un monastero, affinché la luce e la devozione vegliassero in eterno su quel luogo e ne contenessero l'empietà.

Ma la vigilanza degli uomini, al contrario dei piani del Maligno, non è mai eterna.

Così accadde che nell'anno 1800 l'empio esercito del Bonaparte, scambiando il monastero per una fortezza, lo rase al suolo senza riguardo per chi vi dimorava né per ciò che custodiva, solo rovine rimasero del santo edificio. Del faro, invece, si dice che ancora sorga, sebbene abbandonato e privo di guardiani, e che la sua luce non brilli più da tempo.

Abbandonata a sè stessa l'isola giace apparentemente tranquilla, ma io sono tormentato da un terribile dubbio. Non so se ciò che fu scacciato nel quindicesimo secolo non abbia semplicemente atteso, paziente, che la fede si indebolisse e le mura cadessero.

Poiché certi luoghi non possono essere purificati, ma soltanto sorvegliati.

L'isola, che un tempo fu adibita a lazzeretto durante le grandi pestilenze, conserva ancora nel suo suolo le ossa di migliaia di disgraziati, morti senza sacramento né conforto. Colà l'aria stessa pare corrotta da un'antica disperazione, e chi vi soggiorna a lungo ne viene mutato.

Quando il morbo cessò di mietere vittime, si credette, con cieca fiducia nel progresso, di poter redimere quel luogo erigendo un manicomio. Ma fu errore gravissimo. Un medico, il cui nome mi rifiuto di scrivere, prese a esercitare la sua arte con crudeltà inaudita, sottoponendo i ricoverati a pratiche che nessuna autorità aveva mai approvato, e che solo un animo privo di pietà avrebbe potuto concepire. Io stesso udii le grida, nelle notti senza vento, e vidi corpi segnati da ferite che la scienza non avrebbe mai dovuto infliggere.

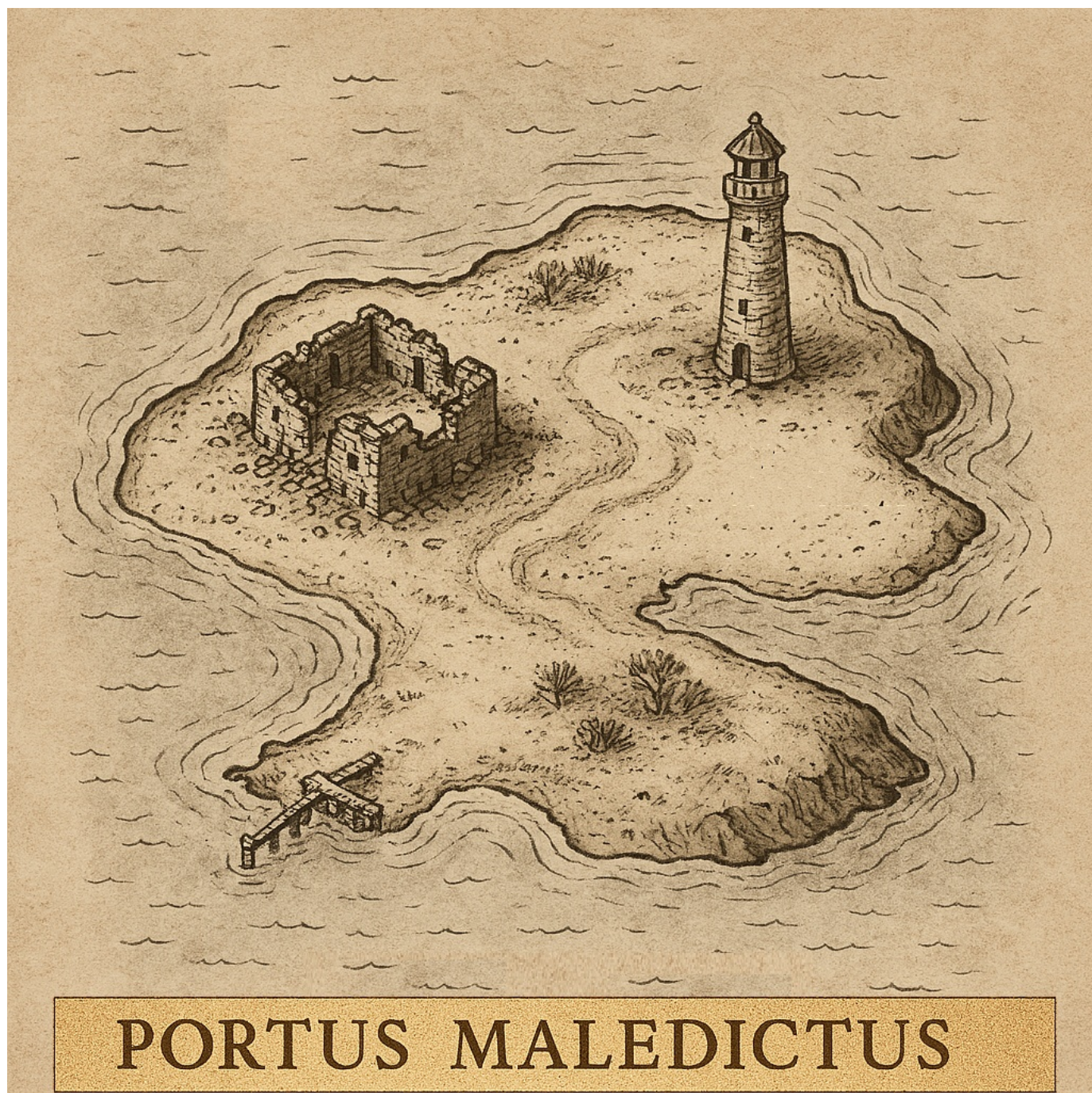
Col passare degli anni, tuttavia, fu l'autore di tali nefandezze a mostrare i primi segni di cedimento. Diceva di vedere ombre dove non v'erano corpi, e di udire voci che lo chiamavano per nome, voci che parevano levarsi non dall'aria, ma dalla terra stessa sotto l'isola. La sua mente, un tempo salda, precipitò lentamente nella pazzia.

Giunse infine il giorno in cui egli salì sul campanile della chiesa e, forse dopo aver fissato a lungo l'orizzonte come chi contempi qualcosa d'invisibile ai più, si gettò nel vuoto.

Una lavandaia, testimone dell'accaduto, lanciò un grido e corse a dare l'allarme. Ma quando uomini e autorità giunsero sul posto, trovarono il luogo avvolto da una nebbia fitta e innaturale, e del corpo del medico non restava traccia alcuna. Né sangue, né ossa, né carne. Solo quella nebbia, che pareva respirare.

Io temo che l'isola non dimentichi.

E temo, ancor più, che non abbia mai restituito ciò che le fu consegnato.



Mappa dell'isola di Porto Maledetto



Mappa della zona nord della laguna



Mappa della zona nord della laguna per il Custode

La zona gialla è l'area dove si pensa siano scomparse le due barche, la X rappresenta il luogo dove è stato trovato il relitto della barca dei pescatori.

Nome e cognome Emanuele Siano
 Nazionalità Italiana
 Luogo di nascita Messina
 Data di nascita 13/12/1898
 Professione Poliziotto



La tua storia

Subito dopo la guerra ti sei arruolato nella Regia guardia per la pubblica sicurezza, in breve ti sei fatto apprezzare dai superiori e sei diventato Guardia Scelta.

Quindi niente di strano che questa strana indagine sia stata affidata a te, sarà una cosa difficile ma perlomeno ti hanno affiancato Lombardo, è inesperto ma decisamente sveglio.

Quello che non capisci è perché seguire un gruppo di civili pure male assortito invece di fare direttamente le immagini... il Capitano però è andato abbastanza chiaro, voi siete semplici osservatori.

Forza	15	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	80	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	14	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	92

Antropologia		Dibattere	50	Occulto	
Archeologia		Doppietta	75	Parlare Altra Lingua	
Arte		Esplosivi	35	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	60	Fare/leggere mappe	70	Pistola	75
Ascoltare	45	Farmacia	15	Pronto soccorso	35
Astronomia		Fotografia	45	Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	75	Psicologia	40
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugni	40
Biologia		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare	30	Guidare	25	Ricerca sui libri	
Cammuffamento	25	Individuare cose nascoste	55	Riparazioni elettriche	
Cantare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	25
Chimica		Lanciare	45	Scassinare	
Coltello attacco/parata	20	Legge	35	Scherma attacco/parata	50
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità		Muoversi silenziosamente	50	Seguire tracce	50
Credito	30	Lotta	55	Sopravvivenza all'aperto	40
Curare malattie		Medicina legale	20	Storia	
Curare veleno		Nascondersi	35	Miti	
Diagnosticare malattie	25	Nuotare	40		

Armi: Beretta M15 calibro 9 Glisenti (1d10) 7 colpi
 Equipaggiamento: 1 caricatore con 7 colpi.

Nome e cognome Gaetano Lombardo
Nazionalità Italiana

Luogo di nascita Matera
Data di nascita 29/02/1901

Professione Poliziotto



La tua storia

Appena arruolato nella Regia guardia per la pubblica sicurezza sei stato spedito a Venezia, una città davvero bellissima, anche se la nebbia e il freddo proprio non li sopporti dopo un anno il bilancio è positivo. Però adesso il Capitano in persona ti ha dato un incarico molto particolare, che ti preoccupa un po'.

Tu e la Guardia Scelta Siano dovreste accompagnare un gruppo di civili in una indagine che dovranno condurre loro, voi sarete solo degli osservatori. Non hai capito dove sta la fregatura ma secondo te deve essere bella grossa.

Forza	15	Destrezza	15	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	16	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	15
Taglia	15	Mana	15	Fortuna	80	Punti magia	15	Sanità	95

Antropologia		Dibattere	40	Occulto	
Archeologia		Doppietta		Parlare Altra Lingua	
Arte		Esplosivi	15	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	40	Fare/leggere mappe	50	Pistola	65
Ascoltare	60	Farmacia		Pronto soccorso	25
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	20	Fucile	75	Psicologia	60
Bastone attacco/parata	35	Geografia	15	Pugni	45
Biologia		Grafologia		Recitazione	
Borseggiare		Guidare	40	Ricerca sui libri	
Cammuffamento		Individuare cose nascoste	50	Riparazioni elettriche	
Cantare	40	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Cavalcare		Ipnotismo avanzato		Saltare	35
Chimica		Lanciare	55	Scassinare	
Coltello attacco/parata	20	Legge	40	Scherma attacco/parata	
Comando navale		Linguistica		Scienze naturali	
Contabilità		Muoversi silenziosamente	40	Seguire tracce	30
Credito	30	Lotta	55	Sopravvivenza all'aperto	35
Curare malattie		Medicina legale		Storia	
Curare veleno		Nascondersi	40	Miti	
Diagnosticare malattie		Nuotare	20		

Armi: Beretta M15 calibro 9 Glisenti (1d10) 7 colpi
Equipaggiamento: 1 caricatore con 7 colpi.