



## RESIDENTI DEL PORTO

*Avvistate una casa in fiamme e, temendo che ci sia qualcuno intrappolato all'interno, buttate giù la porta. Il calore delle fiamme vi colpisce come un pugno in faccia.*

*L'incendio è fuori controllo e si sta diffondendo rapidamente. Non vedi nessuno, ma forse c'è qualcosa di prezioso in quel vecchio baule nell'angolo. Prima che possiate fare un passo, però, siete sorpresi dal rumore di vetri che si frantumano mentre un terrore tentacolare piomba attraverso il fuoco. Bruciando e stridendo, si avventa su di voi!*



-  1 WM: Ravager - **Esordiente**
-  2 pedine del forziere
- .....
-  2+: GM: Lady Claw - **Combattente**
-  3+: GM: Ravager - **Esordiente**
-  4+: GM: Lady Claw - **Combattente**
-  5+: GM: Ravager - **Esordiente**

## CAMERA CANNONE

*Quando si apre un portello che conduce al ponte inferiore, si viene colpiti dall'odore acre della putrefazione e della morte.*

*Scendendo i ripidi gradini, ci si rende conto che la spaccatura nello scafo della nave si estende ancora più in basso.*

*I vostri occhi faticano ad adattarsi alla penombra e vi accorgete di un vile sudiciume nero che fuoriesce da quel buco e si raccoglie lungo le pareti e gli angoli.*

*Vi sentite attratti da esso e sembra che vi guardi a sua volta, sondando la vostra mente alla ricerca di incubi e dando loro forma...*

## VASSOIO DUNGEON - 1



-  1 WM: *Seguace dell'Ombra - Veterano*
-  1 GM: *Lady Claw - Esordiente*
-  2 pedina del forziere
-  2+: *GM: Lady Claw - Esordiente*
-  3+: *WM: Ravager - Esordiente*
-  4+: *WM - Esordiente*
-  5+: *WM - Esordiente*

### EVENTO SCATENANTE - PAVIMENTO ROTTO:

Quando l'ultimo mostro è stato sconfitto, leggete "Evento speciale - Pavimento rotto" a pagina 13.

## STANZA DEL TESORO NASCOSTO

Una scala parzialmente nascosta scende dietro le casse e i barili sparsi sul pavimento e conduce a quella che sembra essere la scorta privata dell'Ammiraglio.

Tutti i forzieri qui sono stati scoperti; monete d'oro e altri tesori sono disseminati sul pavimento.

L'unico scrigno intatto è un forziere nero notte, con cerniere d'argento e incisioni verdi scintillanti. Gli occhi sono attratti dalle sue superfici color ebano e nelle orecchie si sente quasi un canto invitante. Il desiderio di aprirlo è irrefrenabile.

Un cultista lotta con il forziere, si gira e sibila quando si entra.



VASSOIO DUNGEON - 2

-  1 WM: **Seguace dell'Ombra - Veterane**
-  GM: **Lady Claw - Combattente**
-  1 Pedina di interazione 2: **Pagina 18**
-  2+: GM: **Lady Claw - Combattente**
-  3+: WM: **Ravager - Combattente**
-  4+: WM: **Ravager - Combattente**
-  5+: GM: **Lady Claw - Combattente**

### EVENTO SCATENANTE - DISTORSIONI:

Quando si apre questa Porta, se nessuno degli Eroi ha lo stato "Passaggio segreto" sul proprio Diario di Campagna, si subiscono 3 danni e si annota lo stato "Rumore" sul proprio Diario di Campagna.

### EVENTO - RITORNO SUL PONTE:

Quando l'ultimo nemico viene sconfitto e non ci sono più gettoni Interazione sul tabellone, leggere **Evento speciale - Ritorno sul mazzo** a pagina 13.