







MIESZKAŃCY PORTU

Dostrzegasz płonący dom i obawiając się, że w środku może być ktoś uwięziony, wyważasz drzwi. Żar płomieni uderza cię prosto w twarz.

Ogień wyrwał się spod kontroli i szybko się rozprzestrzenia. Nie widzisz nikogo, ale w tej starej skrzyni stojącej w kącie może być coś cennego. Zanim jednak zdążysz zrobić krok, słyszysz dźwięk roztrzaskanego szkła, a mackowata istota przebija się przez ogień. Płonąca i skrzecząca pędzi prosto na ciebie!



-  1 biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**
-  2 żetony skrzyń
-
-  2+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**
-  3+: Szary potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**
-  4+: Biały potwór: Pani Pazur - **Wojownik**
-  5+: Szary potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

POMIESZCZENIE Z ARMATĄ

Gdy otwierasz wąż prowadzący na dolny pokład, uderza cię ostry zapach zgnilizny i śmierci.








Schodząc po stromych schodach, zdajesz sobie sprawę, że szczelina w kadłubie statku rozciąga się też poniżej.

Twoje oczy z trudem dostosowują się do ciemności i uświadamiasz sobie, że z tej dziury wypływa plugawa, czarna maź, która oblepia całe ściany.

Czujesz, jak cię przyciąga. Zdaje się spoglądać na ciebie, sondując twój umysł w poszukiwaniu koszmarów i nadając im kształt...

PODSTAWA LOCHU - 1



-  1 biały potwór: Kultysta Cienia - **Weteran**
-  1 szary potwór: Pani Pazur - **Rekrut**
-  2 żetony skrzyń
-  2+: Szary potwór: Pani Pazur - **Rekrut**
-  3+: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**
-  4+: Biały potwór - **Rekrut**
-  5+: Biały potwór - **Rekrut**

WYZWALACZ WYDARZENIA — ZARWANA PODŁOGA:

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Zarwana podłoga” na stronie 13.

POKÓJ Z UKRYTYM SKARBEM

Częściowo ukryte za skrzyniami i beczkami rozrzuconymi po podłodze schody prowadzą do czegoś, co wydaje się być prywatnym magazynem admirała.

Wszystkie skrzynie już się pozapadały. Złote monety i inne skarby zaśmiecają całą podłogę.

Jedyną nienaruszoną skrzynią jest czarny jak noc kufer ze srebrnymi zawiasami i błyszczącymi, zielonymi napisami. Przyciąga twój wzrok, a w uszach niemal słyszysz zapraszającą pieśń. Twoje pragnienie otwarcia go jest przytłaczające.

Kultysta siłuje się ze skrzynią, odwracając się i sycząc na ciebie, gdy wchodzisz.



PODSTAWA LOCHU - 2



1 biały potwór: Kultysta Cienia - **Weteran**



Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**



1 żeton interakcji 2: Strona 18



2+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**



3+: Biały potwór: Pustoszyciel - **Wojownik**



4+: Biały potwór: Pustoszyciel - **Wojownik**



5+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

WYZWALACZ WYDARZENIA — NIEZDARA:

Gdy otwierasz te drzwi, jeśli żaden z bohaterów nie posiada w swoim dzienniku kampanii statusu „Tajne przejście”, otrzymujesz 3 punkty obrażeń i zapisujesz w swoim dzienniku kampanii status „Hałas”.

WYZWALACZ WYDARZENIA — POWRÓT NA POKŁAD:

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany i na planszy nie ma już żetonów interakcji, przeczytaj **Wydarzenie specjalne — Powrót na pokład** na stronie 13.