



Mieszkańcy Tarth od wieków zbierali na plażach niewielkie, niegroźne kraby, uchodzące za prawdziwy przysmak. Szczególnie ceniono je na Smoczych Wyspach – tam jadało się je na surowo, z ryżem.

Być może Sa Karanowie poczuli jakąś więź z pocziwymi owocami morza – gdyż ledwie podporządkowali sobie świat, użyli całej swej potęgi, by dać krabom siłę, rozmiar i diaboliczny spryt. W ten sposób powstały krabanty, kolejny koszmar, terroryzujący Waluzję. Potwory wypuszczone na Smoczych Wyspach stanowią dowód na szczególną przewrotność Władców, zjadają bowiem ludzi na surowo. Mięso krabantów pozostaje delikatesem – ale obecnie znacznie trudniej je zdobyć.

Krabant

Cechy: Zręczność k8, Spryt k4 (Z), Duch k8, Siła k10, Wigor k8

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k10, Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8,

Tempo: 8; Obrona: 6; Wytrzymałość: 11 (3)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz 3:** Gruby, chitynowy, pancerz.
- **Rozmiar +2:** Istota jest o wiele większa od człowieka.
- **Szczypce:** Si+k6;
- **Zawzięty:** potwór nie otrzymuje rany za ponowny Szok.



Przekręt Oliego Vero

Mogliby się wydawać, że niziołek Oli Vero, najślawniejszy szef kuchni Królewskiego Portu stanowi heroiczny przykład odwagi i bezinteresowności. Zorganizował bowiem i prowadzi ukrytą gospodę, w której schronienie znajdują wycieńczeni uciekinierzy z niewoli Władców.

Prawda jest jednak daleko straszniejsza: Vero ocalał wprawdzie z pogromu stolicy, ale straszliwe wydarzenia, których był świadkiem, poważnie nadwyrężyły jego umysł. Kroplą, która przepełniła czarę, było spotkanie z krabantami, potwornymi krewniakami krabów, które, przygotowane na sposób Smoczych Wysp, niedawno jeszcze stanowiły popisowe danie kucharza.

Vero do reszty postradał rozum i wierzy dziś, że jego powołaniem jest odpokutować za zbrodnię zamordowania tysięcy krabów. W tym celu porywa osoby, którym zdarzy się trafić do jego gospody, krępuje, wymyślnie przyprawia i pozostawia na żer potwornych krabantów. O czym drużyna przekona się na własnej skórze, jeśli postanowi spędzić noc w przybytku niziołka.

Nawiedzony okręt

Drużyna otrzymuje zadanie spenetrowania tajemniczego statku, który dryfuje w pobliżu klifów Królewskiego Portu. Na pierwszy rzut oka wydaje się nieuszkodzony – kiedy jednak grupa zakradnie się na pokład, odkryje, że po załodze nie pozostał nawet ślad. Ładownia pełna jest egzotycznych owoców i korzeni wprost ze Smoczych Wysp.

Na zewnętrznej części kadłuba, poniżej linii wody, czai się spora grupa krabantów, która pożarła marynarzy i czeka, czy na pokładzie nie pojawi się aby więcej smacznych istot. Gdy drużyna zejdzie pod pokład, potwory zaczną wspinać się na burty – i w tym momencie zerwie się wichura, która pchnie statek na pełne morze. Jeżeli bohaterowie zdołają opanować statek, zyskają mnóstwo cennego i szczególnie smakowitego pożywienia. Tym celu muszą jednak uniknąć śmierci w paszczach potworów.

Operacja Grzmot

Drużyna dostaje zadanie: udać się do Twardoluków i zabezpieczyć odnaleziony skład broni Czerwonego Kruka. Zadanie wydaje się rutynowe, przecież dobrze znają już tę okolicę. Okazuje się jednak, że skarb znajduje się w położonej pod morskim dnem jaskini o kryształowym sklepieniu, zapewniającym dostęp światła. Niestety, wciąż pilnuje go nieumarła załoga, której trupy wstaną w chwili, gdy bohaterowie dotkną któregośkolwiek przedmiotu.

Jakby tego było mało, w Podziemiu działa zdrajca – rabuś, który chce zdobyć broń, pozbywszy się nieumarłych cudzymi rękami. i wykorzystać ją w swojej bandzie. Po wydobyciu broni dochodzi do starcia z bandytami – ale nagle z morza wychodzą nowe, przerażające potwory – krabanty! Czy drużyna przełamie się i będzie współpracować ze zdrajcą?