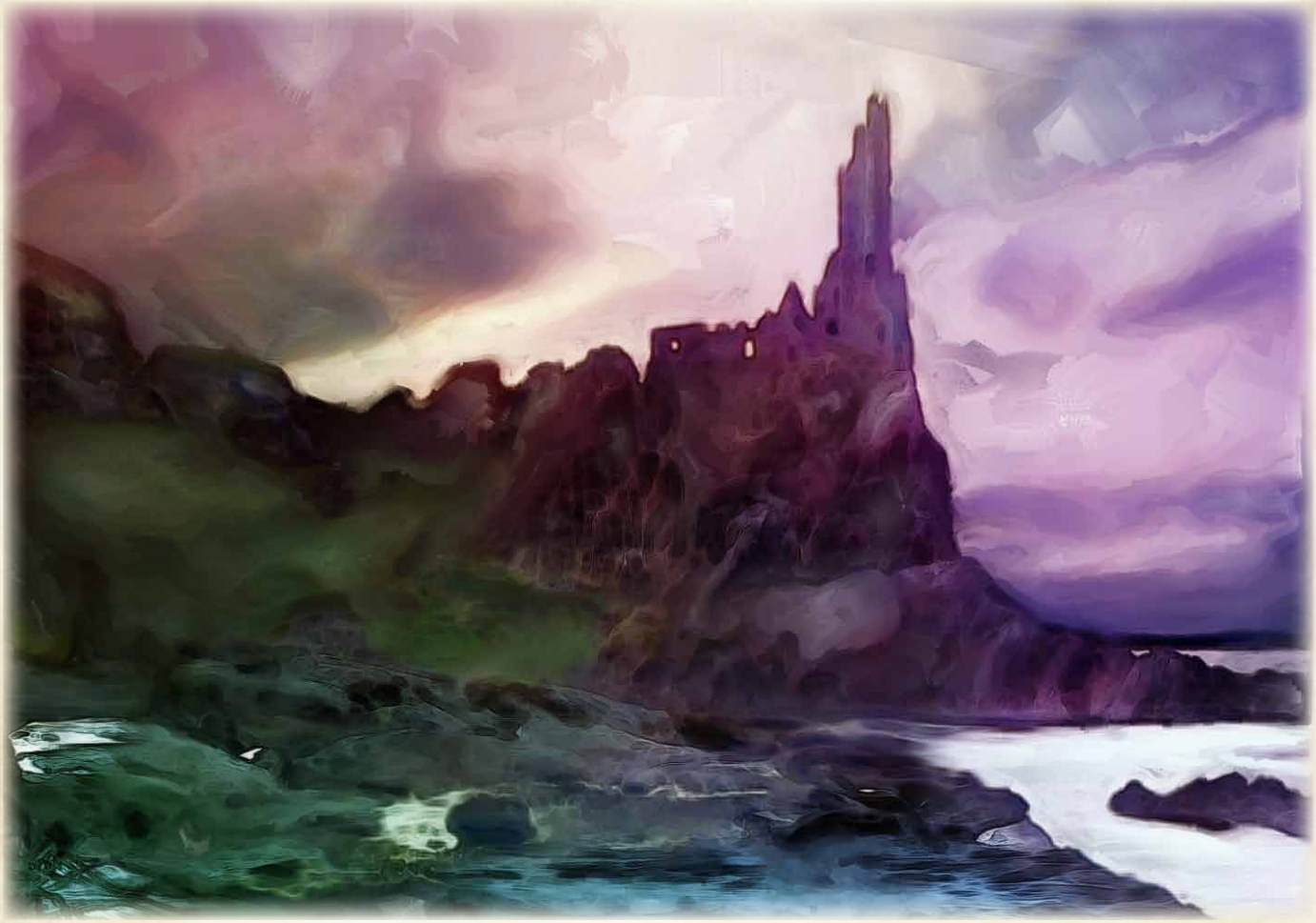
Skarb Czerwonego Kruka

Jednostrzałówka do Evernight: Zmierzchu bohaterów.

Autor: Wojciech Doraczyński. **Grafiki:** Anthony Cournoyer, Bradley K. McDevitt,
Some artwork copyright Paul Slinger, Dave Peterson and Claudio Pozas, used with permission.
Adaptacja: Piotr Koryś i Tomasz Z. Majkowski **Redakcja:** Przemek Bednarski, Jakub Góra i Paweł Kumorek



Legenda

Kilkadziesiąt lat temu w okolicach Wartoluków grasował rozbójnik zwany Czerwonym Krukiem. Był on szlachetnym bandytą, który pomagał wieśniakom i bronił ich przed samowolą niegodziwego pana na okolicznych włościach, barona Earla Devonu. Bandyta pozostawał bezkarny, a pod jego skrzydła zbiegali się wszyscy uciekinierzy przed uciskiem złego barona. Kruk rzucił w końcu otwarte wyzwanie Earlowi i zaatakował jego poborcę podatkowego. Słysząc o tak zuchwałej zbrodni, Devonu sprowadził bohaterów –aż z Kos, gdzie nikt nie słyszał o dobrym banicie. Łowy na Kruka trwały miesiącami, ale wynajęta drużyna w końcu osaczyła go i zabiła. Nie odzyskano jednak zrabowanego złota. Według legendy Kruk zdołał je ukryć, zanim zginął.

Tak głosi romantyczna legenda. W rzeczywistości Czerwony Kruk był łajdakiem bez czci i sumienia, którego interesowało jedynie pomnażanie własnego skarbca. Grabił bogatych i biednych, palił świątynie i mordował każdego, kto ośmielili się mu sprzeciwić. Z okolicznych wiosek ściągał haracz dużo dotkliwszy, niż podatki barona. Ci, którzy go nie znali, widzieli w nim jednak ludowego bohatera, gdyż Kruk zyskał heroiczną sławę dzięki paktom z mrocznymi mocami. Napotkał kiedyś niezmiernie pradawną istotę, wprost z zapomnianej przeszłości Tarth i zaczął dobrowolnie jej służyć. Ta natomiast użyła swoich mocy, by zapewnić bandycie miłość prostych ludzi. Sławy tej nie zniweczyła nawet śmierć Kruka.

Dziś w okolice Wartoluków przybył wnuk Czerwonego Kruka, Korwus Koraks, które chce odnaleźć bogactwa zrabowane przez swego dziada. Bohaterowie będą mieli szanse pokrzyżować plany potomka słynnego bandyty!

Plotki przy kufelku

Wartoluki to spokojna, cicha osada zagubiona pośród trawiastych wzgórz. Położona jest w połowie drogi między Królewskim Portem, a Tristom. Nie biegnie tędy żaden szlak handlowy (wszystko przewozi się drogą morską), więc podróżnych na trakcie jest mało, aczkolwiek drużyna może się natknąć na grupę Kosytów w służbie potężnego barona Devonu.

W Wartolukach nie ma wiele do oglądania. Jest tu oberża, w której gromadzą się mieszkańcy okolicy, niewielki rynek zapełniający się w dni targowe, kuźnia, młyn

oraz świątynia, którą opiekuje się były Czerwony Rycerz imieniem Anselm, dobroduszny staruszek i nieformalny przywódca całej społeczności. Jeżeli drużyna nie będzie mogła zatrzymać się w karczmie, on z chęcią ją ugości.

Od kilku dni miasteczko huczy od plotek, które szybko dotrą do uszu postaci. Choć pogłoski o złocie Czerwonego Kruka krążyły wśród miejscowych od zawsze, ostatnio przybrały na sile. Ponoć ktoś zaczął szukać legendarnego skarbu. Ślady poszukiwań można odnaleźć w kilku miejscach w okolicy: przy starożytnym kamiennym kręgu, wiekowym dębie stojącym na wzgórzu, czy w jaskiniach nieopodal potoku. Widziano też w nocy ludzi w ruinach dworu. Ktoś szuka łupów Czerwonego Kruka – to nie ulega wątpliwości. Któż to mógłby być? Wieśniacy gubią się w domysłach. Jedni podejrzewają swoich chciwych sąsiadów czy zbójecką szajkę, inny utrzymują, że to baron Eamon Devonu potajemnie szuka złota.

Pościg

Jeżeli drużyna spróbuje szukać skarbu we wskazanych miejscach, natknie się na dziury w ziemi i konkurencję w postaci kilku chciwych wieśniaków. Bohaterowie rozmawiający o poszukiwaniach w ustronnym miejscu (np. w pokoju karczmy) mogą spostrzec, że są podsłuchiwani (przeciwstawny test Spostrzegawczości i Skradania). Szpiegiem jest Aim Łasica, miejscowy parobek zwerbowany przez Korwusa. Zdemaskowany szpicel czmychnie w kierunku swojego konia. Jeżeli drużyna posiada wierzchowce, zdoła ruszyć się w pościg, jeżeli nie – zawsze może pożyczyć konie należące do nocujących w oberży handlarzy.

Nadszedł czas, aby wykorzystać reguły pościgów z podręcznika głównego . Pogoń mogą urozmaicać przeszkody (pojawią się w momencie wylosowania trefla):

- Rwący potok (test Jeździectwa -1, nieudany oznacza utratę dwóch pozycji).
- Gałąź na wysokości głowy jeźdźca (nieudany test Zręczności -1 skutkuje ciosem z siłą 2k6, postać ranna lub w Szoku spada z konia, wypadając z pościgu).
- Strome zbocze (jadąc wolno można zrezygnować z testu w tej turze. Nieudany rzut skutkuje utratą jednej pozycji).

Pochwycony szpieg początkowo zachowa milczenie, przyciśnięty wyzna jednak, dla kogo pracuje. Najmocniej bronić się będzie przed ujawnieniem kryjówki Koraksa (+2 do testu Ducha Łasicy).

Jeżeli Łasica umknie, podążanie po jego śladach wymagać będzie testu Tropienia -4. Pamiętaj, że bohaterowie, którzy ruszyli w pościg na cudzych koniach będą musieli się gęsto tłumaczyć po powrocie do karczmy!

Sprzymierzeńcy czy wrogowie?

Korwus wraz z towarzyszami założyli obóz w głębokim parowie. Bandyci są czujni i wystawili straże. Jeżeli drużyna się ujawni, napotka ostrożne, acz pozbawione wrogości przyjęcie. Koraks spróbuje przekonać bohaterów do swoich racji. Przyzna się do pokrewieństwa z Czerwonym Krukiem i poprosi o pomoc podczas poszukiwania skarbu. Przeprosi za nasłanie szpiega, usprawiedliwiając swój czyn niepewnością co do prawdziwych zamiarów drużyny. Odwoła się również do szlachetnych tradycji swojego dziada i zapewni, że odnalezione złoto trafi do rąk prostych ludzi.

Potomek Kruka wie już jak odnaleźć skarbiec, lecz wciąż potrzebuje pomocy. Kto wie, czy jakiś zachłanny Waluzjanin - chociażby baron Devonu - nie zechce zagarnąć złota? Jeżeli bohaterowie zgodzą się mu pomóc, Korwus spotka się z nimi kolejnej nocy na obrzeżach miasteczka.

Jeśli drużyna odmówi, nie spotka jej żadna krzywda. Ludzie Korwusa wyglądają groźnie, ale na razie nie szukają zaczepki.

Powiernik tajemnicy

W Wartolukach jest ktoś, kto zna miejsce ukrycia skarbu. Gdy Anselm przed laty obejmował parafię, odnalazł wśród świątynnych ksiąg list skreślony ręką Kruka. Rycerz doskonale zdawał sobie sprawę, kim naprawdę był sławny bandyta i postanowił nie wydobywać złota splamionego krwią niewinnych.

Choć kapłan nie zdradzi nic bohaterom, ci mogą domyślić się, że coś ukrywa. Może ktoś zauważy jak eks-Rycerz krzywi się, gdy chłopi wychwalają dzielnego Kruka albo dostrzegą niepokój w jego oczach, gdy będzie mowa o miejscu ukrycia skarbu? Być może warto zarządzić test Spostrzegawczości.

By namówić staruszka do zdradzenia tajemnicy trzeba mieć sporo szczęścia i pomysłowości. Bohaterowie muszą wciągnąć go w rozmowę, przedstawić argumenty i rozwiać wątpliwości. Niezbędny może okazać się udany test Przekonywania.

Przekonany kapłan pokaże drużynie list i opowie prawdziwą historię Kruka, wspominając o konszachtach banity z ciemnymi mocami. Przestrzeże drużynę przed bogaceniem się na przeklętym złocie, które zostało okupione ludzkim cierpieniem.

Dzięki przeszpiegom Aima, Koraks wie, że Anselm jest kluczem do skarbu. Jeżeli bohaterowie zgodzili się mu pomóc, wraz ze swymi ludźmi będzie towarzyszyć drużynie podczas wizyty w domu kapłana. Koraks zruga byłego Rycerza, nazywając go pazernym klechą, który chowa złoto dla siebie, zamiast oddać je ubogim. Kapłan złamie się i wskaże miejsce w którym spoczywa list.

W takim wypadku Anselm nie opowie jednak historii Kruka i nie udzieli żadnych przestróg. Analogicznie zachowa się, gdy drużyna będzie rozmawiać z nim sama, lecz aby wydobyć prawdę posunie się do przemocy (nie do pomyślenia!) lub skorzysta z Zastraszania.

Skarby potępieńca

Według listu, złoto ukryte jest w odległości dwóch tysięcy kroków na północ od cisu, rosnącego na dworskim wzgórzu. W okolicach ruin dworu znajduje się kilka drzew, żadne z nich nie jest cisem. Bohaterowie, którzy przeszukają ruiny, odkryją resztki malowideł na północnej ścianie dworzyszcza. Jeden z obrazków przedstawia drzewo, którego poszukują. Po przejściu dwóch tysięcy kroków drużyna odnajdzie zagajnik, a w nim – przykrytą grubą warstwą darni, metalową klapę. Kryje ona schody prowadzące w głąb ziemi, a dalej długi korytarz zakończony rozległym, ceglanym loszkiem. Stoją w nim skrzynie, z których wysypują się złote monety i inne kosztowności.

W tym momencie Koraks odsłoni swe prawdziwe oblicze. Jeżeli drużyna wkroczyła razem z nim do skarbca, warknie: „Zabić ich!" Jego ludzie sięgną po broń – staje się jasne, że bohaterowie wpadli w zasadzkę. Uznaj BG za zaskoczonych .

Starcie z bandytami jest punktem kulminacyjnym sesji. Przeciwnicy są mocni, więc drużyna nieźle się napoci, by wyjść cało z opresji. Walka w samym skarbcu to najgorsze wyście. Lepiej, jeżeli drużyna sama odkryje wejście do podziemi. Co prawda w ślad za nimi ruszy Korwus, lecz postacie będą mogły stawić czoła bandytom w wąskim korytarzu, gdzie przeciwnik nie zdoła wykorzystać przewagi liczebnej. Drużyna może też zrezygnować z samodzielnych poszukiwań, śledząc tylko poszukiwaczy i zaatakować bandytów, gdy ci będą wynosić złoto na powierzchnię. Frontalny atak to zły pomysł. Sprytni herosi mogą osłabić siły przeciwnika zasadzką, taktyką „atak i ucieczka", czy likwidowaniem przeciwników pojedynczo.

Gdy potomek Czerwonego Kruka umknie lub zginie, bohaterowie będą mogli spokojnie zagarnąć skarb.

Korwus Koraks

Bandyta bez śladu ludzkich uczuć. Korwus jest wysokim, szczupłym brunetem z zuchwałym błyskiem w oku. Podobnie jak dziadek zawarł pakt z tajemniczą istotą – której prawdziwą tożsamość poznasz z pełnej kampanii *Evernight*.

Koraks ucieknie gdy jego Rany osiągną poziom -2.

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność d10
Umiejętności: Jeździectwo k8, Odwaga k8, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k12, Wiedza (tajemna) k4, Wspinaczka k4, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k4, Zastraszanie k8
Charyzma: +4; **Tempo:** 6; **Obrona:** 8 (9); **Wytrzymałość:** 5
Zawady: —
Przewagi: Odporniejszy na moc, Charyzmatyczny, Ładny, Podwójne uderzenie, Szermierz, Baczność!, Nie przejdą!
Sprzęt: Krótki miecz (Si+k6), lewak (sztylet (Si+k4)), pistolet (zasięg: 5/10/20, obrażenia: 2k6+1), kule i proch (20), koń, siodło.
Zdolności specjalne:

- **Piekielne klejnoty:** W czaszce Korwusa, widoczne pod skórą, lecz przykryte włosami, znajdują się drobne, lśniące na czerwono klejnoty, przypominające miniaturowe krwawniki. Zapewniają przewagi Odporniejszy na moc, Charyzmatyczny i Ładny. Przewagi nie działają na osoby, które wiedzą, że mają do czynienia z dziwaczną, przeklętą mocą.

Bandyci

Zbieranina typów spod ciemnej gwiazdy, którzy udusiliby własne matki za garść drobniaków. Znajduje się wśród nich kilku osławionych zbirów: Belear Rzeźnik, pozbawiony skrupułów elfi nożownik z Kos, Jednooki Roger, krasnolud który torturuje i pali żywcem swoje ofiary, a za swoje okrucieństwo został wydalony z oddziału Nornic jeszcze podczas wojny, półork Hogtar Krzemień: bezlitosny gwałciciel i morderca kobiet, a także świeżo zwerbowany Łasica. Bohaterowie, którzy mają coś wspólnego ze światem przestępczym mogą skorzystać z wiedzy ogólnej i wykonać test Sprytu, by rozpoznać niektóre twarze.

Jeżeli Korwus padnie lub ucieknie, każdy bandyta wykonuje rzut na Odwagę -2. Ci, którym test nie wyjdzie, uciekną, pozostali będą walczyć do końca.

Liczba bandytów: po jednym na bohatera, plus jeden za każdą Rangę każdego Bohatera (przykład: drużyna dwóch Doświadczonych postaci to sześciu zbójów).

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6
Umiejętności: Jeździectwo k6, Odwaga k8, Rzucanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Włamanie k4, Wspinaczka k4, Wypytywanie k8, Zastraszanie k6
Charyzma: -4; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Krwiożerczy, Poszukiwany (poważna)
Przewagi: , Bez przebaczenia
Sprzęt: Miecz (Si+k8), sztylet (Si+k4), noże do rzucania (10) (Zasięg: 3/6/12, Obrażenia: Si+k4), koń, siodło.

Skarb

W piwnicy ukryte jest 4000 słońc w monetach i drugie tyle w postaci kosztownych kamieni i biżuterii. Bogactwa te zgromadzono w niecny sposób, a skorzystanie z nich uruchomi efekt specjalny. Jeżeli drużyna zdecyduje się oddać cały skarb ubogim, otrzyma Błogosławieństwo. Klątwa spada na nich, jeżeli wydadzą choć jedno słońce na własne potrzeby. Jeżeli podzielą skarb między siebie, efekt stosuje się do każdego bohaterów osobno.

Błogosławieństwo/Klątwa - działa jak czar przykręcenie/podkręcenie użyty przez posiadacza Rzucania czarów k12+2 z kością Figury k10, z następującymi zmianami: działa na dwa najwyższe współczynniki postaci (w przypadku równych wartości - wylosuj odpowiedni); Błogosławieństwo trwa przez całą najbliższą przygodę (nie sesję), Klątwa - przez trzy przygody; efekty nie mają wpływu na koszt rozwoju postaci w doświadczeniu i nie da się ich usunąć żadnymi środkami, włączając moc rozproszenie.

Savage Worlds, Evernight, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.
Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gramel logo are Copyright Gramel. All rights reserved.