

Marcin 'Seji' Segit **GORZKIE ŻNIWA**

Scenariusz do pierwszej edycji gry fabularnej Warhammer FRP



Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-
Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Od autora

Niniejszy scenariusz został pierwotnie opublikowany w czasopiśmie *Magia i Miecz* nr 7/8 (91-92)/2001.

Po dziesięciu latach wciąż uważam, że jest to dobry materiał na sesję, choć sam scenariusz nie został napisany najlepiej. Tekst przejrzałem i poprawiłem w paru miejscach, usuwając błędy i nieścisłości. Staralem się także uporządkować zawarte w tekście informacje, gdyż pierwotna wersja nie była zbyt czytelna.

Jeśli miałbym wymienić największe wady tego scenariusza, to byłyby to stawianie znaku równości w tekście między postaciami a graczami (staralem się to wyeliminować podczas ostatniej redakcji) oraz niebezpieczeństwo, że przygoda nie zaskoczy. Przede wszystkim postacie mogą być zupełnie niezainteresowane pozostaniem w wiosce (stąd też w tekście znalazły się sugestie, jak temu zapobiec). Ponadto, postacie mogą okazać się zupełnie bierne i tylko przyglądać się wydarzeniom, które na dobrą sprawę rozgrywają między sobą Bohaterowie Niezależni. Stąd też podczas prowadzenia tego scenariusza istotna jest aktywna współpraca graczy z Mistrzem Gry – *Gorzkie żniwa* najlepiej sprawdzą się jako samodzielna przygoda, gdy gracze wiedza, że grają w scenariusz o tym, jak ich postacie przybywają do pewnej wioski w Górach Szarych.

Marcin Segit
wrzesień 2011

Spis treści

1 Wstęp.....	4
2 Wioska i jej historia.....	5
2.1 Lokalizacja.....	5
2.2 Przeszłość.....	5
2.3 Terażniejszość.....	7
3 Chłopi w niebezpieczeństwie.....	8
3.1 Pierwszy kontakt.....	8
3.2 Oferta wójta.....	9
3.3 Orki i ludzie.....	10
3.4 Wsi spokojna, wsi wesoła.....	11
3.5 Gry i zabawy.....	11
3.5.1 Ucieczka.....	12
3.5.2 Polowanie na gryzonia.....	13
3.5.3 Na grzyby.....	13
3.5.4 Łowy.....	14
3.6 Nadciąga burza.....	14
3.6.1 Zdeptane zboże.....	14
3.6.2 Zwierzęta.....	14
3.6.3 Młyn.....	14
3.6.4 Bójki.....	15
4 Prawdziwych przyjaciół.....	16
4.1 Odkryta tajemnica.....	16
4.2 Ostatnia walka Kurta.....	17
4.3 Świt po bitwie.....	17
5 Epilog.....	18
Dodatek.....	19

1 Wstęp

Niniejszy scenariusz do pierwszej edycji gry fabularnej **Warhammer Fantasy Roleplay** przeznaczony jest dla dowolnej drużyny. Powód przybycia do wioski nie ma znaczenia – Bohaterowie mogą przybyć do niej w służbie władz, na przykład jako poborcy podatkowi lub patrol przemierzający okoliczne tereny. Mogą trafić tu również przez przypadek: zabłądzą w górach lub będą potrzebować żywności czy lekarstw. Ważne jest, by było to lato, tuż przed żniwami. Czas trwania przygody to około dwa tygodnie czasu gry – oczywiście czas ten można dowolnie modyfikować, zależnie od potrzeb i zachowania postaci.

Niezależnie od tego, w jakim celu drużyna przybędzie do wioski, trafi ona w środek sporu, jaki podzielił społeczność osiedla. Sporu, od którego wyniku, jak i od podjętej przez postacie decyzji, może zależeć więcej niż jedno życie.

* * *

Kilkadziesiąt osób, młodych i starych, okutanych w grube, ciężkie odzienie, otaczało ciasnym kołem starszego mężczyznę. W pomieszczeniu było zimno. Deski starej stodoły wyschły przez lata, a przez kilkucalowe szpary do wnętrza wdzierał się mróz.

Starszy rozejrzał się po twarzach zebranych. Ich oczy wyrażały niemą prośbę, błaganie o dobre wieści.

– Przyjaciele – mężczyzna przemówił cicho. – Tydzień już minął, jak wysłaliśmy Hansa do Trzech Grusz po pomoc. I cztery dni, jak Michael podążył za nim. W dobrą pogodę zimą do zajazdu szło się dwa dni. Gdyby dotarli na miejsce, byłiby już z powrotem, spotykając się w pół drogi.

– Hans! Mój Hans! – jedna z kobiet upadła na kolana zanosząc się płaczem. – I Michael... Synkowie moi!

Starszy ogarnął zebranych smutnym wzrokiem.

– Daliśmy chłopcom część zapasów, żywiąc nadzieję, że sprowadzą pomoc. Wszystko na marne... – zawiesił głos.

– Wójcie Johannie, co teraz? – odezwał się młody chłopak stojący pod ścianą. – Co wójt radzi? Bo może i ja jeszcze pójdę? Silny jestem. Jeść mi nie trza dawać. A jak co, to korę ogryzę. Albo i co spod śniegu wygrzebie. Niejeden przednówek ciężki się przeca przeżyło.

– Nie, Kurt – wójt pokręcił głową. – Nikt już nigdzie nie pójdzie. Proszę was, byście rozeszli się teraz do chat. Za tydzień, półtora, odwilż powinna przyjść. Wtedy się pójdzie. I pijcie dużo wody. Racja, Matulu?

– Khe, khe, racja – przez tłum przepchnęła się pomarszczona, podpierająca się laską kobieta. Stała obok wójta, wspierając się na jego ramieniu. – Khe, do pół miesiąca śniegi zejda. A teraz idźta i pijta wodę i śnieg jedzta. Dłużej pożywać będziecie w ten sposób. Mnie mateczka nauczala, co jeden myśliwy lata temu, jak go miodojad poszarpał za nogę, to miesiąc o samej wodzie ze strugi żywał, aż go znaleźli. Chudy był, ale żyw.

– Idźcie – wójt spojrzął po twarzach zebranych. – A ja pójdę za wami i przypilnuję, byście drzwi od środka dobrze zabili. Na wszelki wypadek. Nie otwierajcie nikomu, jeno śnieg na wodę co jakiś czas nabierajcie i znów drzwi ryglujcie. Ludzie z głodu szaleją – wiecie co mam na myśli. Nie chcę mieć potem w wiosce potępieńców, co niedozwolonego mięsa spróbowali.

Szmer niedowierzania i podejrzliwości przebiegł po sali. Kto mógłby coś tak straszego uczynić?

W tym momencie drzwi stodoły otwały się z hukiem. Do środka, wraz z nawianym w jednej chwili śniegiem, weszła olbrzymia postać. Kobiety zaczęły piszczeć, jeden z mężczyzn chwycił widły.

– Cisza! Spokój! – wrzasnął wójt.

– To ork! Zabić orka! – darł się Kurt, mierząc cepem w przybysza.

– Zamknijta się, młodzik – Matula przyszła w sukurs wójtowi. – Patrzajta, co przyniósł.

Thum powoli cichnął. Wzrok wszystkich skierował się na wyciągnięte ręce zielonoskórego, na których spoczywała martwa sarna. Wciąż ciepła krew zwierzęcia kapiała na klepisko.

2 Wioska i jej historia

2.1 Lokalizacja

Wieś położona jest w Górach Szarych, na wysokości Dunkelbergu (patrz mapa w dodatku *Śmierć na Rzece Reik*), około 500 m n.p.m., jednak można ją umiejscowić w zasadzie w dowolnych górach Starego Świata. Być może konieczna będzie wówczas zmiana kilku szczegółów dotyczących okolicy.

Wieś nie ma nazwy. Mieszkańcy mówią o niej „dom” lub „wieś”. O samej osadzie mało kto wie. Czasem trafiają do niej myśliwi, raz lub dwa razy w roku przybędzie wędrowny handlarz. Z rzadka pojawiają się zbłąkani wędrowcy – kilku z nich zostało w wiosce, zakładając rodziny (o niektórych sprawach dowiadywali się jednak dopiero, gdy było pewne, że są godni zaufania – o czym dalej). Nikt nie fatyguje się, by donieść o tym miejscu władzom. Na skutek tego wioska nie jest ujęta w żadnych spisach ludności, nie płaci podatków. Mieszkańcy równie nieczęsto opuszczają znajomy teren. Wyprawy dłuższe niż kilkudniowe – najczęściej polowania i wędrowki po zioła – zdarzają się niezmiernie rzadko. Poza tym jest to jedyne osiedle w promieniu jakiś 30 mil (najbliższa niewielka farma), więc nie ma nawet kogo odwiedzać.

2.2 Przeszość

W 2302 roku Kalendarza Imperium hordy Chaosu załamywały Stary Świat. Powstrzymał je dopiero Magnus Pobożny. Jednak w wielu miejscach w Imperium pozostało sporo niedobitków armii inwazyjnej. Nie było ani możliwości, ani środków, by wybić wszystkie, rozproszone po lasach i górach istoty.

Kilka lat po wojnie w okolicy wioski zawędrował niewielki oddział orków – mocno przerzedzony na skutek niedawnego starcia z wojskiem imperialnym. Była to tylna straż wraz z częścią taborów, dowodzona przez orka o imieniu Barradh Wściekły Pies. Przez pół roku zielonoskórzy ukrywali się w lasach, polując i łupiąc z rzadka napotykanych na okolicznych traktach wędrowców. Potem nadeszła zima. Mroźna, śnieżna, atakująca zamieciami. Orki radziły sobie nieźle, polując i żywiąc się korzonkami, a także uprawiając czasem kanibalizm na zmarłych towarzyszach.

Wśród orków była wówczas jedna samica, w dodatku ciężarna. Traf chciał, że na kilka dni przed zbliżającym się porodem, szamana-znachora przygniotło zwalone pod ciężarem śniegu drzewo. Dwa dni później samica zaczęła rodzić. Wystąpiły komplikacje. Barradh, który miał w planach osiedlenie się w górach na stałe, był już zmęczony walką i nie chciał, by grupa została zmieciona z powierzchni ziemi przez kolejny napotkany oddział imperialny. Zdecydował, że należy poszukać pomocy. Jego dziecko było dodatkowym argumentem za

pozostaniem w tym, jakże dogodnym miejscu. Sprzeciw podkomendnych uważających, że jeżeli matka i niemowlę są silne, to przeżyją, uciszył szablą. Następnie posłał zaufanego towarzysza do pobliskiej osady ludzkiej, każąc mu zanieść mieszkańcom w darze świeżo upolowaną sarnę.

Barradh, wódz orków

Barradh był starym, doświadczonym w bojach weteranem. Jednak coś więcej niż tylko chęć walki wypełniało jego serce i umysł. Ork miał ambicję. Chciał zostać wielkim wodzem, pragnął być kimś więcej, niż tylko krwiożerczym potworem. Można powiedzieć, że pragnął cywilizacji. Przez lata walk nie udało mu się zaspokoić własnych dążeń. Barradh był zmęczony ciągłym ukrywaniem się. Miał dosyć ataków, po których zazwyczaj następował odwrót. Podczas swej kariery wojownika napatrzył się wystarczająco dużo na śmierć towarzyszy, by mieć serdecznie dość wojny. Postanowił więc osiąść gdzieś wraz z zaufanymi kompanami i odpocząć. Tamtej zimy nadarzyła się ku temu doskonała okazja.

W wiosce w tym czasie panował głód. Zapasy, obliczone na przetrwanie nawet dłuższej i surowszej niż zwykle zimy, okazały się niewystarczające. Wysłani po pomoc do pobliskiego zajazdu dwaj chłopcy zabłądzili po drodze i zmarli z wyczerpania. Wtedy właśnie do wioski przybył ork, przynosząc mieszkańcom mięso. Początkową reakcją wieśniaków była wrogość, jednak uspokojeni przez wójta, wysłuchali przybysza. Ten, nie znając ludzkiej mowy, na migi wyjaśnił, o co chodzi. Poprowadzona do orczej kryjówki znachorka odebrała poród. Samica zmarła, lecz powiła bliźniaki (chłopców), które otrzymały imiona Johann i Matula – w podzięce mieszkańcom wioski. Jak się okazało, Barradh mówił nieco w reikspielu.

Po tym wydarzeniu część oddziału podniosła bunt. Uważali, że ludzi – skoro już są niepotrzebni – należy zabić, ograbić i zjeść. Barradh po raz kolejny uciszył niepokornych ostrzem broni, wycinając przy okazji kilku rywali do przewodzenia grupie. Następnie, kierując się własnymi pragnieniami (i zdając sobie sprawę, że taka szansa może się nie powtórzyć), zaproponował ludziom współpracę. Za to, że pomogli jego synom przyjść na świat, zobowiązał się chronić wioskę i pomagać jej mieszkańcom.

Propozycję przyjęto z niedowierzaniem i lękiem. Obawiano się, że orki tylko udają, chcąc w rzeczywistości wkraść się między ludzi i zabić ich zniechęca. Przeważały jednak zagrożenie śmiercią głodową oraz argument wójta i znachorki, że gdyby orki chciały zabić, zrobiłyby to od razu. Wójt Johann zawarł więc ze Wściekłym Psem braterstwo krwi.

Od tego czasu zaczęło rozwijać się coś, co normalnie byłoby nie do pomyślenia: współpraca orczo-ludzka. Orki dotrzymały słowa i zaczęły opiekować się wioską, między innymi przynosząc żywność – dzięki czemu ludzie doczekali odwilży, która nadeszła dokładnie w Mitterfruhl.

Orcze stado rozrastało się powoli. Trudno było znaleźć wojowników, którzy zaakceptowałyby przyjaźń z ludźmi, więc do grupy dołączały głównie samice (najczęściej porywane z odległych orczych siedzib rozsianych po lasach Imperium i po drugiej stronie Gór Szarych, w Bretonii). Barradh wychował syna Johanna na wodza grupy i wpoił mu szacunek do ludzi i przyjaźń z nimi. Bezdzienny wójt Johann usynowił wioskowego sierotę Kurta i zadbał, by chłopak zrozumiał, że te orki nie stanowią zagrożenia. Kiedy Johann i Kurt zajęli miejsca swych rodziców, odnowili pakt krwi. Podobnie postąpiły ich dzieci.

Orki trwale wpiły się w społeczność wioski. Sto lat po pamiętnej zimie nie było niczym dziwnym, że orcze dzieci bawiły się razem z ludzkimi, matka jednego gatunku opiekowała się potomstwem drugiego, a wszyscy porozumiewali się między sobą mieszanią

reikspiela i orrakh. Niestety, wszystko, co dobre, ma swój kres.

Tajemnica górskiej wioski

Wieśniacy nie zdradzili nikomu, jakich mają sprzymierzeńców. Przez dość długi czas wieś wciąż podchodziła do stworów z nieufnością, obawiając się w każdej chwili zdradzieckiego ataku. Jednak po kilku latach orki traktowano już jak dobrych, a nawet pożądaných sąsiadów. Barradh zobowiązał się do zaprzestania napadów na ludzi, z czego wywiązał się sumiennie. Jego oddział polował, ochraniał wioskę przed ewentualną napaścią (co kilka razy bardzo się przydało), a także pomagał podczas wszelkich prac w wiosce – w zamian za co otrzymywał część zbiorów. Orki pracowały na polach, pomagając mieszkańcom czy to przy orce, czy przy żniwach (powstało nawet, nieco dwuznaczne, powiedzenie: pracowity jak ork przy orce). Na wszelki wypadek zielonoskórzy zakładali długie opończe z kapturami, by nikt nie mógł poznać z daleka, że to nie ludzie idą za pługiem. Kiedy ktoś obcy przybywał do wioski, pomocnicy chowali się w lesie.

2.3 Teraźniejszość

Urząd wójta w wiosce zawsze był dziedziczny, niezależnie czy schedę obejmował syn naturalny lub przybrany. Chyba że wójt umierał bezdzietnie. Prawnuk Kurta zmarł bezpotomnie. Urząd przejął, cieszący się szacunkiem całej społeczności, Max Walder. Po jego śmierci, jako że jedyny syn Maxa zginął dwa lata temu rozszarpany przez jakąś leśną bestię, urząd przeszedł w ręce rodziny Müllerów.

Mimo że wioska jest wspólnotą, która jest w stanie przetrwać jedynie dzięki wspólnej pracy i wspieraniu się wzajemnie przez mieszkańców, Müllerowie uważają się lepszych od innych. Od dawien dawna bowiem ten ród był właścicielem młyna – urządzenia niezbędnego dla istnienia osiedla – co dawało rodzinie pewne wpływy. Od decyzji młynarza zależała bowiem kolejność mielenia zboża. Odmowa uruchomienia żaren, choćby pod pretekstem usterki, mogła prowadzić do sporych strat (zboże mogło zgnić lub stać się karmą polnych myszy).

Nic więc dziwnego, że nikt za bardzo Müllerów nigdy nie lubił. Darzono ich jednak szacunkiem z racji zajmowanej pozycji i traktowano jako zło konieczne. Tym bardziej że Franz Müller – obecna głowa rodu i wójt – to człowiek zadufany w sobie i kłótlivy. Na dodatek uważa on orki za źródło wszelkiego nieszczęścia – od niskiego poziomu wody w strumieniu napędzającym koło młyńskie, po kurzajki.

Dlaczego Franz został więc wójtem? Do swoich racji udało mu się przekonać kilkanaście osób, które w skrytości ducha miały również dosyć orków, ograniczających kontakty wioski ze światem. Kilkanaście kolejnych przekupił upominkami nabytymi u przejeźdnego kramarza kilka miesięcy temu. Udało mu się zebrać w ten sposób dość głosów, by objąć stanowisko (prawo głosu podczas wioskowych wieców mają jedynie dorośli mężczyźni, tj. ci, którzy skończyli 16 lat),.

Miało to miejsce trzy miesiące temu. Obecnie zbliżają się żniwa i mieszkańcy bardzo liczą na pomoc „orczych braci”, jak przywykli ich nazywać. Jednakże Franz Müller nie ma zamiaru korzystać z tej pomocy z następujących powodów:

- pięć lat temu ojciec Kurta (obecnego przywódcy stada) dokonywał drobnych napraw przy kole młyńskim wraz z ojcem Franza; blokada puściła i człowieka wciągnęło pod koło, a asystujący przy naprawach ork nie zdążył go uratować. Młody Müller obarczył orki winą za śmierć ojca i jest to główny powód jego niechęci, która powoli zmienia

się w nienawiść; obwinia więc orki za wszystkie nieszczęścia tego świata;

- Franzowi udało mu się zdobyć poparcie nieco więcej niż połowy mężczyzn w wiosce, więc może zdecydować się wreszcie na śmiały krok i nakazać orkom odejść; jeśli się nie zgodzą, planuje zawiadomić władze w Dunkelbergu i poprosić o zniszczenie orczej bandy terroryzującej ludzi;
- obecny wódz orków, potomek Barradha, Kurt Kaczy Chód, ośmielił się poprosić o rękę córki Franza i pragnie, by zaręczyny ogłoszono podczas zbliżającego się święta odnowienia paktu – miałyby to mocniej przypieczętować przyjaźń między gatunkami.

Orcze oświadczyły wyczerpały cierpliwość młynarza. Müller zdecydował się powiedzieć orkom i mieszkańcom wioski, co myśli o obecnym stanie rzeczy. Uczynił to w czasie święta odnowienia braterstwa krwi. Podczas ceremonii Müller publicznie poniżył przywódcę orków. Powiedział głośno co myśli o „brudnych, paskudnych stworach z lasu” oraz kazał im odpuścić wioskę i odejść jak najdalej. Dla oparcia swych słów zagroził wezwaniem wojska.

Wszyscy mieszkańcy – włącznie ze sprzyjającymi Franzowi – byli zaskoczeni tak ostrym wystąpieniem. Aby mieć pewność, że orki się posłuchają, wójt rozkazał pojmać Kurta, związać i zamknąć w stodole. Kurt nie stawiał oporu. Jego towarzyszy odesłał do przebywającego w leśnej kryjówce oddziału z wiadomością, że ich przywódca zostanie uwolniony, gdy orki zdecydują się odejść.

Müller nie wszystko jednak przewidział. Uważał orki za „zbabiałe pokraki” i nie liczył się z żadnym oporem z ich strony, zwłaszcza po groźbie interwencji wojskowej. Pomylił się. Po gwałtownej sprzeczce w obozie między zwolennikami rokowań i opowiadającymi się za szybkim działaniem, sformowany został oddział mający na celu odbicie Kurta. Orki, choć nie chciały robić krzywdy wieśniakom, wzięły ze sobą broń i pancerze. Grupa poczuła się zagrożona – groźba przybycia wojska odniosła odwrotny skutek od zamierzonego.

3 Chłopi w niebezpieczeństwie

3.1 Pierwszy kontakt

Nie jest ważne, dlaczego drużyna trafi w pobliże wioski. Ważne jest, co zobaczą postacie. Kiedy będą zbliżać się do osady (najlepiej wczesnym wieczorem), usłyszą krzyki, czasem szczęk metalu o metal. Po chwili zobaczą ludzi walczących z kilkunastoma orkami, które najwyraźniej chcą przebić się w stronę młyna i pól, mając zapewne w planach zniszczenie urządzeń i zasiewów. W rzeczywistości orki zostały przez wieśniaków otoczone i próbują czmychnąć do lasu, starając się nie zrobić ludziom krzywdy.

Jeżeli postacie będą się zastanawiać, co robić, niech jeden z walczących zacznie biec w ich stronę, krzycząc „Orki! Pomocy! Orki!”. Będzie to Franz Müller, który przypadkiem zauważył BG i natychmiast wyczuł, że właśnie nadarzyła się niepowtarzalna okazja załatwienia orczego problemu.

Jeżeli BG włączą się do walki, mając za plecami zagrzewającego ich do boju wójta, orki orzucą wszelką broń i poddadzą się. Jeżeli BG będą chcieli zabić stwory, Müller powstrzyma ich. Powie, że należy napastników związać i zamknąć. To ma dać do myślenia innym orkom z grupy grasującej w pobliskim lesie.

Pierwsze rysy

Kiedy Müller i BG będą odprowadzać więźniów do stodoły (tej samej, w której więziony jest Kurt) zauważą, że część mieszkańców z wyraźnym smutkiem i współczuciem patrzy na związane orki. W walce wzięła udział jedynie część osób popierających młynarza. Reszta, w tym pozostali poplecznicy, ze strachem przyglądała się zajściu. Franz nie pozwoli – przynajmniej na razie – by orkom stała się krzywda. Przestraszył się ich reakcji, ale wciąż liczy, że upokorzone dwukrotnie stwory same odejdą.

3.2 Oferta wójta

Młynarz ugości BG we własnym domu, zaoferuje nocleg i podziękuje za pomoc. Naopowiada przy tym sporo bajek o orczym zagrożeniu i postara się wynająć BG, by bronili wioski, pomogli w polu i przy żniwach. Zaoferuje im po 25 ZK na głowę płatne z góry, darmowy wikt i opierunek i kolejne 50 ZK na osobę po żniwach. Müller ma zamiar pojechać ze zbożem do miasta, gdyż plony zapowiadają się nad wyraz obfite – gdy pozbędzie się orków, przeszkoda stojąca na drodze szerokiej komunikacji ze światem zniknie. Możliwe też, że Bohaterowie sami zaoferują pomoc. W każdym razie, jeżeli podejmą się zadania, do ich obowiązków będzie należało dowodzenie obroną wioski, szkolenie wieśniaków (których tylko część – z początkowo nieznanymi dla BG przyczyn – stawia się na ćwiczeniach) w czasie wolnym od prac polowych i w obejściu i tym podobne zajęcia – Franz może obie zażyczyć nawet fortyfikacji, jeżeli któryś z BG będzie znał się na budowie umocnień.

Obcy w wiosce

Jeżeli BG zgodzą się pomóc wójtowi, spotkają się z nieprzychylnymi reakcjami części mieszkańców. Dzieci będą w nich rzucić błotem, pokazywać języki; dziewczyny nie będą się do nich uśmiechać; nikt też z przeciwników wójta nie będzie chciał z nimi rozmawiać. Zwolennicy wójta oczywiście będą postępować wprost przeciwnie.

Jeżeli BG zechcą przesłuchać orki, wójt nie zgodzi się na to – boi się, że BG poznają historię wioski i zmienią zadanie (stodoły stale będzie pilnować dwóch wyrostków mających zakaz wpuszczania kogokolwiek poza młynarzem). Na rękę jest mu więc niechęć części mieszkańców, którą – jeżeli BG o to spytają – wytłumaczy dość nieudolnie: lękiem przed obcymi i brakiem obycia.

W przypadku, gdy nie uda się młynarzowi nakłonić Bohaterów do współpracy (nie będą mieli ochoty, wynagrodzenie będzie za niskie, będą chcieli jedynie odpocząć, itp.), lecz zamierzają spędzić kilka dni w wiosce, zaczepi ich na osobności jeden z przeciwników wójta, prosząc o pomoc. Nie wyjawia on prawdy, powie tylko, że wójt zagraża istnieniu wioski i jej mieszkańcom i, że przydałoby się pozbawić go urzędu. Chłop nie ma czym zapłacić, ale może zaoferować nieco zboża i innych płodów rolnych, jeśli BG zażądadają pieniędzy (złożą się na to wszyscy przeciwnicy Müllera). Ostro zaprotestuje, gdy BG zaproponują np. zabicie młynarza czy jakiegokolwiek uczynienie mu krzywdy, lecz odpowiedź typu „pomyślimy” przyjmie z zadowoleniem – poradzi postaciom, by bacznie obserwowały wójta i pomogły „coś na niego znaleźć”. Od tego momentu opisane powyżej zachowanie chłopów będzie nieco bardziej przyjazne – do chwili, gdy BG zaczną aktywnie pomagać wójtowi. Jeśli BG odmówią, wieśniak odejdzie – mieszkańcy będą potem odnosić się do przybyszów tak, jak napisano powyżej, a wydarzenia w wiosce potoczą się swoim torem.

Hak na wójta

Nie ma czegoś takiego. Wedle niepisanego prawa wioski wójta nie można pozbawić stanowiska, chyba że wyraźnie działa na szkodę osady. O tym musieliby wypowiedzieć się wszyscy mieszkańcy, a jak wiadomo, część z nich wójt przeciągnął na swoją stronę. Kilku z nich po paru głębszych może się wygadać, że dostali od Müllera to i owo. Po kolejnym dzbanie wina pobełkoczą nieco o ujarzmionych potworach, które chodzą za pługiem, po czym zwałą się pod stół. Próby przekupstwa również nic nie dadzą. Podobnie, jak i zastraszenie – chłopci mogą bać się ostrza miecza, ale bardziej boją się, że zdradzony młynarz nie weźmie ich ziarna.

3.3 Orki i ludzie

Lata wspólnego życia obok siebie sprawiły, że i ludzie i orki przejęli nawzajem od siebie nieco zwyczajów i zachowań. Nie jest niczym dziwnym, że orki mówią w reikspielu (w różnym stopniu, ale w miarę poprawnie), a niektóre z nich potrafią pisać i czytać. Ludzie natomiast przejęli kilkadziesiąt orczych słów – głównie dotyczących lasu i polowania oraz kilkanaście bardzo obrazowych przekleństw.

Orki, dzięki kontaktom z ludźmi, nieco się ucywilizowały i złagodniały, choć nie straciły natury wojowników. Zaczęło się to od obietnicy Barradha, że nie będzie napadał ludzi. Później, dzięki między innymi otrzymaniu żywności z wioski, orki nie miały potrzeby wypraw łupieżczych, które stawały się coraz rzadsze, by w obecnej chwili całkiem zaniknąć.

Ludzie z kolei przejęli coś z wojowniczości goblinoidów, które od początku współpracy uczyły chłopów bronić się przed napastnikiem. Jest to widoczne przede wszystkim w zabawach dzieci, które oprócz tradycyjnych gier w berka czy też chowanego, urządzają swoiste turnieje walki wręcz. Uzbrojone w kije – dotyczy to i chłopców i dziewcząt – pokrzykując w orrakh i warcząc dziko, co jakiś czas organizują walki o przywództwo w grupie. Jest to oczywiście zabawa – choć zwycięzca do czasu następnego „turnieju” staje się niekwestionowanym liderem – lecz z daleka, co pewnie dane będzie zaobserwować BG – wygląda jak brutalna, prawdziwa walka.

Należy jednak pamiętać, że nikt nie zdradzi pochodzenia tych zwyczajów, a także przyczyny używania orczego słownictwa. Wieśniacy pilnują się, by nic im się przy obcych nie wyrwało – w razie czego przykryją taki wypadek mniej lub bardziej udanym kłamstwem.

Jednym z najbardziej wyrazistych zwyczajów przejętych przez ludzi jest obrzęd przyjmowania szesnastolatka w grono mężczyzn. Chłopakowi goli się głowę na łyso, sadza nago na środku wsi, a dziesięciu mężczyzn krąży wokół niego, rzucając w jego kierunku ostry żwir, kamienie i inne rzeczy, mające wywołać ból, ale nie mogą zadać poważnych ran. Kulminacją obrzędu jest dokonanie nożem dwóch nacięć na piersi i na plecach chłopca, a następnie wypisanie mu na czole imienia jego własną krwią oraz zawieszenie na szyi naszyjnika z zębów upolowanych przez chłopaka zwierząt (taki naszyjnik nosi każdy mężczyzna w wiosce). Jeżeli podczas całej ceremonii młodzian nie wyda z siebie ani jednego dźwięku, zostaje uznany za mężczyznę. W innym razie musi czekać cały rok. Możliwe, że BG będą świadkami tego zwyczaju, gdyż w wiosce jest właśnie aż dwóch szesnastolatków nie wprowadzonych w grono dorosłych. Jako goście, Bohaterowie będą mogli wziąć udział w ceremonii (to zdarzenie, jak i opisane dalej „Polowanie na gryzonie”, będą organizowane

wspólnie przez całą wioskę – jest to część tradycji, z której nikt się nie chce wyłamać.

Jak zatrzymać bohaterów w wiosce

Jeżeli BG zdecydują się opuścić wioskę (następnego dnia lub po paru dobach odpoczynku), niech wpadną po przejściu kilku mil na niewielką, lecz silną grupę orków (to obca banda, która zapuściła się w te strony, szukając zdobyczy), która pogoni ich z powrotem do osady. W pewnym momencie – gdy już będą o krok od zabudowań – BG stwierdzą, że nikt ich nie ściga (banda została zatrzymana przez grupę Kurta, zagadana, a następnie szybko i sprawnie zlikwidowana). Ważne, by sprawić wrażenie, że orki zagrażają wiosce – więc i BG – i zapewne wstrzymały pościg, bo i tak planują zaatakować wkrótce. Chcąc nie chcąc, przygotowanie wsi do obrony leżeć będzie w interesie postaci – lub tak im się będzie wydawać. BG powinni zdawać sobie sprawę, że liczyć mogą jedynie na siebie – w pobliżu nie ma innych osad, które można by poprosić o pomoc, zaś próby przedarcia się przez las powinny kończyć się dostrzeżeniem sporej grupy orków w okolicy wsi kierującej się wprost na BG (będzie to grupa Kurta patrolująca teren). Wieśniacy nie będą skorzy do pomocy – nie uda się nawet wynająć nikogo jako przewodnika – wszyscy będą zajęci przygotowaniami do żniw.

3.4 Wsi spokojna, wsi wesola

Czas spędzony w osadzie powinien minąć BG na szkoleniu wieśniaków, patrolowaniu lasu, i tym podobnych zajęciach oraz – jeżeli będą mieć ochotę lub tak się umówili z wójtem – na pomaganiu w pracach polowych (mogą przy okazji usłyszeć cytowane wyżej powiedzenie o pracowitym orku, jednak nikt nie wyjaśni im jego pochodzenia). Co wieczór będą zapraszani do chaty wójta, w której wraz z jego zausznikami będą mogli oddawać się ucztowaniu, pijaństwu oraz przygruchać sobie dziewczynę – jednakże, jeżeli zostanie wykryte coś więcej niż frywolne żarty i podszczypywanie, skończy się wymuszeniem na BG solennej obietnicy szybkiego małżeństwa, jak tylko problem orków zostanie rozwiązany. Zaloty do córki wójta, jeżeli prowadzone taktownie, mogą zaowocować ofertą Müllera, że weźmie on BG na zięcia i po ślubie przepisze mu część młyna. Jednym słowem, BG powinni poczuć, że wykonują pożyteczną pracę, a przy okazji mogą odpocząć i mieć z tego coś dla siebie, poza obiecany przez wójta pieniędzmi. Pytania o historii wioski zaowocują usłyszeniem wariantu pozbawionego orczych opiekunów (nic specjalnego, gdyż życie mieszkańców to tylko praca na polu i kilka lokalnych świąt).

W czasie owych spotkań wyróżniać się będzie zwłaszcza jeden z chłopów, zwany Joshka. Będzie on stale przytakiwał Müllerowi, mówił od czasu do czasu o leniach i zdrajcach, którym nie zależy na dobru osiedla itp. – należy go przedstawić jako niemal fanatycznego zwolennika wójta i jednocześnie jego serdecznego przyjaciela. Zapytany o Müllera odpowie, iż jest to prawy i uczciwy człowiek, szczerze martwiący się o mieszkańców wioski i o zagrożenie, jakim jest orcze stado. BG powinni być przekonani, iż gdyby nawet pokazać temu człowiekowi młynarza mordującego żonę i gwałcącego córkę, powiedziałaby, że to wspomniały mąż i święty człowiek.

3.5 Gry i zabawy

Podczas pobytu w wiosce Bohaterowie powinni mieć okazję zaznania prawdziwie wiejskiego życia. Niech wstają przed świtem, a kładą się o zachodzie słońca. Niech popracują w polu – o ile nie są na to zbyt dumni, by nieco się pobrudzić. Jeżeli to możliwe, niech zaprzyjaźnią się z kimś – będzie to prawie na pewno jawny, bądź skryty poplecznik młynarza,

jednak nie oznacza to, iż będzie to człowiek zły (Müller też nie jest zły – uważa, że to, co robi, jest dobre dla osiedla). Jeśli polubią to miejsce, tym lepiej. Niech pokochają uczucie ulgi, gdy po ciężkim dniu pracy położą się na świeżo wypchanym sienniku lub legną na sianie pod gołym niebem, patrząc w gwiazdy. Zасыpiając, powinni jednak mieć lekkie uczucie niepokoju, że coś niedobrego dzieje się w wiosce.

Jednak nie tylko praca zajmować wypełniać będzie wszystkie dni Bohaterów. Poniżej podaję kilka wydarzeń, które urozmaicą im pobyt. Nic nie stoi na przeszkodzie, by poniższa listę zmodyfikować czy rozszerzyć.

3.5.1 Ucieczka

Rankiem, wyruszającego do pracy BG minie pędzący koń niosący na grzbiecie dwie osoby – chłopaka i dziewczynę. Wyraźnie będzie widać wypchane juki. To Katherine – córka Franza Müllera – zdecydowała się uciec wraz ze swym ukochanym Markiem – synem Joshki. Wójt był przeciwny temu związkowi, uważając Joshkę za biedaka. Młodzi postanowili więc wziąć sprawę we własne ręce. Niedługo po ich ucieczce ojciec dziewczyny odkryje jej nieobecność i zacznie wypytywać o nią wszystkich. Jeżeli dowie się, że ją widziano, wbiegnie na chwilę do swej chaty, po czym wróci, popędzi po konie i zawoła BG, by mu towarzyszyli w pościgu.

Pogoń nie potrwa długo, młodzi bowiem zatrzymali się w ruinach zajazdu Trzy Grusze, chcąc wydobyć ukryty tam ponoć skarb, o którym opowieść przekazywana była w wiosce z pokolenia na pokolenie. Katherine zabrała z domu starą chustę, na której wypisano wskazówkę, jak go odnaleźć. Historię skarbu – oczywiście lekko przeinaczoną – BG mogą usłyszeć, gdy dotrą na miejsce i pochwycą uciekinierów. A skoro już będą na miejscu, mając wszystkie dostępne informacje, to czy oprą się pokusie? Jeżeli zdecydują się wydobyć skarb, to wójt, gdy usłyszy o poszukiwaniach, z miejsca zażąda dla siebie połowy wartości znaleziska.

Zaginiony sztandar

Dwieście lat temu, podczas inwazji Chaosu, wioskę odwiedził oddział zwiadowczy kawalerii Gwardii Cesarskiej. Żołnierze pobawili chwilę w osadzie (dając przy tym początek kilku rodzinom) i ruszyli w kierunku Dunkelbergu. Jednakże dwa dni później oddział został rozbity przez hordę zwierzóludzi. Z rzezi z życiem uszedł jedynie ranny chorąży, unosząc ze sobą sztandar oddziału. Schronił się on w zajazdzie Trzy Grusze, a następnie – gdyż to miejsce również było zagrożone – udał się do wioski. Tam opowiedział o ukrytym sztandarze. W ranie jednak zrobił się zgorzel i żołnierz – mimo prób ratowania go – zmarł po kilku dniach. Zdażył jednak zostawić wskazówkę co do ukrycia sztandaru. Jest nią chusta, na której krwią napisano: „Podejdz od strony czystej i młot swój unieś. A ten uderzeniem niechaj bramę skruszy” oraz ostatnie słowa konającego wskazujące na zajazd Trzy Grusze jako miejsce ukrycia chorągwi. W ciągu kolejnych dwóch wieków kilka razy próbowano odnaleźć sztandar, który w opowieści zamienił się w „wielki skarb” – i to o nim właśnie usłyszą BG, o wielkiej skrzyni pełnej klejnotów i złota.

Rozwiązanie zagadki jest proste, jeśli odnieść je do ówczesnych wydarzeń. „Strona jasna” to Bretonia i południowy zachód, w odróżnieniu od „strony ciemnej”, północnego wschodu, skąd przybyły hordy Chaosu. Sztandar jest zamurowany pod progiem tylnego wejścia – „bramy” – do budynku zajazdu zorientowanego wzdłuż osi NE-SW. Co prawda

zajazd został spalony wiele lat temu, lecz resztki drzwi z kawałkiem zachowanej futryny i progami można odnaleźć bez większego trudu.

BG, jeżeli rozwiążą zagadkę, odnajdą – zamiast kufra kosztowności – zawinięty w grube płótno sztandar. Dla „kolekcjonera” jest on wart około 100 ZK, natomiast dla Gwardii Cesarskiej jest bezcenny. Zwracając go, BG mogą zyskać kilku wpływowych znajomych. Problemem będzie jedynie kwestia udziału Müllera w znalezisku.

3.5.2 Polowanie na gryzonie

W wiosce jest obecnie tylko jeden kot – prawdę mówiąc jest to pół-ryś, który woli bardziej polować na zające niż myszy. Nie daje on sobie rady z tępieniem mysich szkodników, więc ludzie muszą to robić. Jako że zbliżają się żniwa, chłopcy chcą nieco przerzedzić mysią populację.

Polujący dostaje do rąk lampkę oliwną i drewnianą pałkę. Lampka służy do oświetlania ciemnych kątów w poszukiwaniu mysich gniazd, zaś pałka jest narzędziem bezpośredniej walki z gryzoniami. System nie jest zbyt skuteczny – prawdę mówiąc, nie działa zupełnie, choć zazwyczaj udaje się zniszczyć kilka gniazd i wystraszyć myszy – ale dostarcza kilku chwil przedniej zabawy. A na nadmiar rozrywek mieszkańcy narzekać nie mogą.

Oczywiście BG również dostaną zaproszenie, by pomóc przegonić szkodniki. Należy jednak uważać, gdyż wysuszone drewno bardzo łatwo może się zapalić, zaś do spichrzów ognia wносить nie wolno – pył mączny ma tendencję do gwałtownych wybuchów.

3.5.3 Na grzyby

Przepluwający nieopodal wioski strumień, po około trzystu metrach od młyna wpada w las. Tam płynie kolejne pół kilometra w leśnej gęstwinie, po czym znika w sporej grocie. W niej to właśnie rośnie pewien gatunek grzybów niezbędny Matuli do produkcji leczniczych wywarów. Niestety, zapas się skończył, a w czasie żniw zawsze zdarzają się wypadki.

Matula zaczepi więc pierwszą napotkaną osobę – traf chciał, że będzie to jeden z BG – i poprosi go o nabieranie koszyczka grzybów rosnących w pieczarze. Gdyby BG wykręcał się od pracy, zielarka mruknie coś o kurzajkach, pryszczach i innych mało przyjemnych rzeczach, kończąc wywód słowem *kłatwa*. Wzrok staruszki potwierdza raczej, że leń może mieć nieco nieprzyjemności.

Wejście do pieczary jest spore, a grzyby rosną w odległości około dwudziestu metrów od niego, porastając wnętrza jaskini. Kiedy BG będą już w środku, usłyszą płacz dziecka. Szybkie badanie wykaże, że z pomieszczenia wybiega prowadzący w głąb ziemi tunel.

Dziecięcy płacz słychać będzie dość wyraźnie, co powinno zasugerować BG, że dzieciak – na pewno jakiś nierozważny malec z wioski - nie odszedł daleko, choć z jakiegoś powodu nie jest w stanie wrócić do wyjścia.

Faktycznie, chłopiec jest oddalony od postaci zaledwie o kilkadziesiąt kroków wąskim korytarzem. Noga malca wpadła w szczelinę i dlatego nie mógł zawrócić. Do przeprowadzenia akcji ratunkowej nie jest potrzebny żaden specjalistyczny sprzęt. Jakież będzie jednak zdziwienie BG, gdy odkryją, że dzieciak to w rzeczywistości orczy maluch, który zabłąkał się do groty.

Próba doprowadzenia malca do wioski spełźnie na niczym. Wyrwie się on pilnującemu go Bohaterowi (jeśli trzeba, gryząc go boleśnie – czy BG słyszeli, że orcza ślina jest jadowita? A może to była ślina skavenów?) i ucieknie w głąb lasu. Próba gonienia go nic nie da – chłopczyk jest szybki i doskonale zna teren.

Wracając, BG będą musieli dodatkowo stoczyć krótką batalię z wioskowym kocurem,

który uwielbia owe grzybki, a jest za leniwy, by samemu się po nie wybrać.

3.5.4 Łowy

Polowanie z nagonką na buszujące po polach zające. Poza straszaniem szaraków jest dobra okazja, by nakryć parę młodziaków ukrywających się w sianie.

3.6 Nadciągająca burza

Wraz z upływem czasu podział w wiosce staje się coraz bardziej wyraźny. Znajduje to odbicie nie tylko w coraz bardziej przygnębiającym nastroju zwolenników pozostania orków, ale też w zachowaniu wszystkich mieszkańców wioski.

Przed wszystkim odżyją wszelkie niechęci i zadawnione spory. Nie będzie to oczywiście nic wielkiego – społeczność jest zbyt mała i za bardzo zżyta – jednakże doprowadzi to do paru nieprzyjemnych incydentów. Kilka takich zdarzeń podaję poniżej. Tworząc nowe, należy pamiętać, iż nie będą to ostre zatargi. Ich charakter powinien pasować do stylu życia mieszkańców – przede wszystkim ogranicza to liczbę potencjalnie szkodliwych działań. Nikt też nie posunie się dalej niż do pobicia sąsiada.

3.6.1 Zdeptane zboże

Zboże na polu jednego z przeciwników wójta zostanie częściowo podeptane i połamane. Chłop nie zareaguje na to. Jednakże, gdy sytuacja powtórzy się jeszcze kilka razy – prowadząc do coraz większego zniszczenia uprawy – skrzyknie on kilku bardziej krewkich znajomych i w biały dzień dokona rewanzu w tym samym stylu.

Nikt, poza Matulą, nie będzie interweniował, chcąc uspokoić mężczyzn. Odwet będzie rodził odwet. Po kilku podobnych przypadkach jedna strona zaczai się na drugą, co skończy się obiciem wchodzących w szkodę.

Wójt na zdarzenie zareaguje zwołaniem wiecu, na którym potępi jednych i drugich mówiąc, że nie czas na spory, gdy wioska jest zagrożona. Oczywiście, zwolennicy orków wytkną mu głośno, iż to on działa na szkodę społeczności. Ze względu na obecność BG nie wspomną jednak o powodzie różnicy zdań.

Oczywiście nie tyczy się to tylko zbóż, może zdarzyć się, iż któryś z chłopów może zastać po nocy swoje zagony rzepy dokładnie przekopane.

3.6.2 Zwierzęta

Jedną z najcenniejszych rzeczy w wiosce jest żywy inwentarz. On też stanie się celem „ataków”. Poczynając od podbierania jajek, poprzez zdejmowanie koniom pęt, na wyprowadzaniu cichaczem krów do lasu.

Kto najlepiej nadaje się do szukania jałówki w opanowanym przez orki i inne bestie lesie jak nie BG? Będzie to doskonała okazja, by napuścić na nich jakiegoś zbląkanego zwierzoczlęka (lub dwóch!), którego „przegapił” orczy patrol. Oczywiście, stworów będzie tylko kilka, lecz Bohaterowie mogą nabrać przeświadczenia, że orki ściągnęły posiłki.

3.6.3 Młyn

Co prawda jest to instalacja o strategicznym znaczeniu dla wioski, lecz i ona stanie się celem złośliwych działań. Jeden z młynarczyków, nie popierający Müllera, przy pomocy kolegów zdemontuje w nocy żarna i zatopi je kilkadziesiąt metrów dalej w strumieniu..

Wójt oczywiście wpadnie we wściekłość, wyzywając wszystkich od zdrajców i klnąc, na czym świat stoi. Nie omieszka też napiętnować głupoty „szkodnika” podkreślając, że w ten sposób, jeżeli nie orki, to głód zabije wszystkich. Zarządzi też akcję poszukiwania kamieni. Skruszony chłopak przyzna się do swego czynu. Za karę będzie musiał samemu z powrotem zamontować kamienie. Ewentualna pomoc BG zostanie jednak przyjęta z uznaniem przez wszystkich mieszkańców.

3.6.4 Bójki

Wraz z upływem czasu, obie strony będą pałać do siebie coraz większą niechęcią. Na początku będą to niegroźne tarcia między dziećmi poróżnionych ze sobą frakcji (wyzywanie się od orczych glutów, zielonych bobków, itp.) – w zasadzie żadne z dzieci, których rodzice popierają młynarza, nie jest przeciwne orkom, lecz słuchają się starszych. Dojdzie też to kilku niegroźnych bójek, zakończonych co najwyżej rozbitymi nosami.

Później jednak przyjmie to nieco ostrzejszą formę. Jedno z mocniej pobitych dzieci poskarży się starszemu rodzeństwu, co doprowadzi do bójek wśród młodzieży. Tutaj jednak spór będzie toczony z bardzo prozaicznych przyczyn. Większość młodych za bardzo nie przejmuje się ideologią. Chęć pokazania, że jest się najsilniejszym czy też zaimponowania dziewczynie będzie miała tu znaczenie pierwszorzędne.

Ważne jest, iż nikt na te spory nie zwróci baczniejszej uwagi: dzieci wszak zawsze kłócą się między sobą, zaś chwilę potem zgodnie się bawią – poza tym dorośli mają własne problemy. Zresztą, dziecięce walki weszły na stałe do tutejszych zwyczajów (patrz wyżej).

Jednego dnia kilku podpitych wyrostków zacznie zaczepiać młodą żonę jednego z chłopów. Ten stanie w jej obronie i zostanie dotkliwie pobity. Na to oczywiście zareagują jego koledzy z „grupy” i stłuką młodziaków, łamiąc jednemu nogę. To oczywiście wywoła akcję odwetową.

Jeżeli nikt temu nie zapobiegnie, centrum wioski stanie się placem bójki z udziałem niemal wszystkich mężczyzn osady. Matula spróbuje interweniować, najpierw u wójta, potem osobiście, lecz zostanie potraktowana bardzo brutalnie i ze łzami w oczach odejdzie do swej chaty. Poglądy zejdą na dalszy plan, jako że wśród obu stron znajdzie się kilka podpitych osób, chcących po prostu rozładować agresję. Wyciągnięte zostaną na wierzch stare spory, dawne krzywdy i wszelkie urazy. Chłopi złapią za cepy, deski, drągi i co tylko będzie pod ręką. Wójt zabarykaduje się z rodziną w swojej chacie, prosząc mieszkających u niego BG o pomoc.

Jeżeli Bohaterowie interweniują, zdrowo im się oberwie. W gorączce walki nikt nie będzie patrzył, czy tłucze sąsiada, czy też gościa. Zostaną też wyzwani od przybłędów, sługusów wójta, gnid, ale także od orczych wypierdków, zielonych bękartów, itp. Podobne obelgi wymieniać będą między sobą walczący. Jeśli postacie postanowią nie mieszać się, bójki ucichną około północy. To wydarzenie powinno mieć miejsce dwa dni przed sytuacją opisaną poniżej w sekcji *Odkryta tajemnica*. Po bijatyce napięcie w wiosce opadnie. Wszyscy nieco się opamiętają. Atmosfera zelżeje.

Jeżeli w trakcie rozdzielania walczących BG mocno kogoś poturbowali, jeden z nich (szczególnie „udzielający się” lub też wybrany przypadkowo), może liczyć wieczorem, gdy wyjdzie za potrzebą, na solidny cios drewnianym kołkiem w głowę. Sprawca oczywiście zniknie, lecz następnego dnia wszyscy młodzi chłopcy – niezależnie od „obozu” – będą patrzeć na tę postać z ironicznymi uśmieszkami na ustach.

4 Prawdziwych przyjaciół...

4.1 Odkryta tajemnica

Po paru dniach, kiedy wydawać się będzie, że orki nie wrócą, Hans – syn Müllera – wróci z polowania, ciągnąc za sobą ciało orka. Powie, że został przez stwora zaatakowany i zabił go w obronie własnej. Cała wioska zejdzie się popatrzeć na ciało. W pewnym momencie mały chłopczyk podbiegnie do trupa, przytuli go i z wyrzutem, wskazując palcem na syna wójta, powie przez łzy: „Zabiłeś mojego przyjaciela”. Dziecko szybko zostanie zabrane przez matkę do domu.

BG, jeżeli jeszcze nie są pewni, że w wiosce dzieje się coś złego, powinni otrzymać w tym momencie wyraźny sygnał. Kolejnym może być dysproporcja między silnym, acz szczupłym Hansem Müllerem, a potężnie zbudowanym orkiem. Chłopak prawdopodobnie nie byłby w stanie pokonać takiego przeciwnika w walce wręcz. Potwierdzą to oględziny ciała: ork zginął od strzały, nie od noża – kawałek drzewca wciąż tkwi głęboko w ranie na piersi. Problem w tym, że wójt będzie chciał jak najszybciej pozbyć się ciała - każe zakopać zwłoki nieopodal młyna, w którym całą dobę trzymane są warty.

BG mogą też chcieć porozmawiać z chłopcem, który nazwał martwego orka przyjacielem. Nie znajdują malca w domu – całe dni spędza on wraz z innymi dziećmi nad strumieniem poniżej młyna, tam, gdzie struga wpada w las. Jeżeli Bohaterowie udadzą się tam, ujrzą parę dzieci otoczonych przez orki. Akurat w tym momencie maluchy wraz ze swymi przyjaciółmi, pośród których jest kilkoro orczych dzieciaków oraz paru dorosłych, bawią się w „ganianego”, więc z daleka wygląda to tak, jakby ludzkie potomstwo uciekało przed groźnymi potworami.

Niech BG pośpieszą dzieciom na ratunek. Niech wywiąże się krótkie, acz zajadłe starcie – orki, widząc szarżujących ludzi, staną w obronie zagrożonych dzieciaków. Niech poleje się krew obu stron - jednakże nikt nie powinien zginąć. Dzieci będą pisać i zasłaniać własnymi ciałami „porywaczy”, aż BG zrozumieją, iż to oni są zagrożeniem dla maluchów, nie zielonoskórzy.

Kiedy Bohaterowie się uspokoją, dzieci wyjaśnią im, że orki są dobre i pomagają w polu, a zły wójt–młynarz ich nie lubi i chce je wygnać z wioski i zabić. Jeżeli BG będą chcieli sprawdzić prawdziwość tej historii, wystarczy, że poproszą dzieci, by przyprowadziły rodziców – są tu jedynie pociechy mieszkańców nielubiących młynarza, potomstwo sprzyjających wójtowi jest bacznie pilnowane, by nie opuszczało wioski.

Jeżeli BG będą chcieli załatwić sprawę bez pośrednictwa dzieci, napotkają na mur milczenia – dopiero jasna deklaracja (prawdziwa lub nie), że chcą pomóc, spotka się z odzewem,

Zanim to jednak nastąpi, BG powinni się sporo napocić. To, jak łatwo zostaną uznani za godnych zaufania (nawet gdy dzieci wstawia się za nimi, opowiadając, że przybysze zetknęli się już z „dobrymi orkami”), zależy od ich wcześniejszego postępowania. Jeżeli Bohaterowie mocno podpadli w oczach tej strony sporu, będą musieli wykazać się sporymi umiejętnościami dyplomatycznymi. Powinni bowiem w tym momencie zdawać sobie sprawę, że podział w wiosce prowadzi bezpośrednio do konfliktu z orkami, a tego nie przeżyje raczej nikt obecny w osadzie. Powinno więc im *mocno* zależeć na poznaniu prawdy. Będzie im łatwiej odbudować zaufanie chłopów i przeprosić za ewentualne występkę, jeśli nie włączyli się w wójtową „obronę wioski” ze zbytnim zaangażowaniem i pomagali w pracach polowych.

Usłyszą wtedy historię wioski i przyjaźni z orkami.

Tajemnica ujawniona

Oczywiście, w przypadku, gdy postacie rozpracowały całą sytuację i domyśliły się istnienia przyjaźni orczo-ludzkiej, bezpośrednie wyłożenie sprawy wystarczy dla uzyskania potwierdzenia, że się nie mylą.

4.2 Ostatnia walka Kurta

Kiedy BG usłyszą całą opowieść, powinien być wczesny wieczór. Nie będą mieli jednak czasu, by się zastanowić nad tym wszystkim, gdyż nagle rozlegnie się bicie w dzwony i krzyki: orki nadchodzą!

Rzeczywiście, spora gromada uzbrojonych zielonoskórych będzie zbliżać się szybko do wioski. Nie chcą zabijać, ale są zdenerwowane i zdesperowane. Chcą uwolnić swojego wodza i ukarać sprawcę śmierci towarzysza (orki znalazły w lesie ułamana ludzką strzałę i ślady orczej krwi).

Mieszkańcy wybiegną ze swych domów. Przychylni wójtowi złapią za widły, cepy, kosy i inne narzędzia nadające się do walki. Przeciwnicy Müllera będą zdeorientowani. Nie wiedzą, jak mają się zachować. Obie grupy staną naprzeciw siebie. Nagle jeden z ludzi podniesie kamień i rzuci w stronę orków. Za nim polecą następni. Orki, rozsierdzone, ruszą do ataku. Na początku będą chciały jedynie rozbroić ludzi, jednak po tym, jak jeden padnie przebity widłami, przestaną się hamować. Kiedy kilku chłopów padnie pod ciosami orków, przyglądający się starciu pozostali wieśniacy otrząsną się i ruszą, by rozdzielić walczących. To tylko pogłębi chaos i zamieszanie.

Słyszac odgłosy starcia, uwięzione w stodole orki wyrwą się na wolność, wyważając wrota. Kurt Kaczy Chód rzuci się pomiędzy walczących i głośno krzycząc, będzie starał się uspokoić swoich pobratymców. Powoli walka ustanie. Jednak w momencie, gdy Kurt będzie stał pomiędzy orkami a ludźmi, przemawiając do swych podkomendnych, Franz Müller podbiegnie i wbije mu w plecy widły. W ostatnich słowach ork poprosi swych braci, tak zielonoskórych, jak i ludzkich, by zaprzestali walki.

Wygodna neutralność

W tym starciu BG nie muszą się opowiadać po żadnej ze stron. Może staną po którejś stronie sporu, może nie. Mogą, nawet jeżeli w drużynie nastąpi różnica poglądów, obrócić się przeciwko sobie. W każdym razie nie będą mieli większego wpływu na przebieg starcia. Jednakże, obojętnie co zrobią, powinni mieć poczucie winy; przeświadczenie, że mogli temu wszystkiemu zapobiec – zwłaszcza jeśli nie zrobią nic i z boku będą przyglądać się bratobójczej walce.

4.3 Świt po bitwie

Orki odejdą do lasu, zabierając ciała swoich poległych. Mieszkańcy wioski przystąpią do sprzątnięcia poboju. Kilku zabitych zostanie jeszcze tego wieczoru pogrzebanych. Parę osób zwróci uwagę na ślady na ciele jednej z kobiet: wygląda na to, że zabito ją widłami – była przeciwna postępowaniu wójta. Nikt jednak nie skomentuje tego faktu. Mieszkańcy będą zbyt zrozpaczeni tym, co zaszło.

Jeżeli BG będą chcieli porozmawiać z wójtem, nie znajdą go ani w młynie, ani w domu – nie było go już na pogrzebie, ale nikt nie zwrócił na to uwagi. Poszukiwania również nic nie

dadzą, choć wykażą, że wraz z wójtem zniknął chłop Joshka. Cała sprawa wyjaśni się dopiero rano. Kiedy BG obudzą się, na środku wioski zgromadzeni będą wszyscy mieszkańcy. Otaczać będą Joshkę, który wyjaśnia, co zrobił z wójtem.

Kiedy wieśniacy przystąpili do usuwania ciała, Joshka pod pretekstem poufnej rozmowy zaprowadził wójta na skraj lasu. Tam obezwładnił go, związał i zabrał do obozu orków. Te jednak nie chciały się mścić, więc Joshka bez wahania sam zabił Müllera.

Sąsiedzki spór

Młynarz w zeszłym roku przyjął zboże Joshki do młyna. Jednakże nie schował go do budynku, lecz pozostawił – mimo napomnień Joshki – przez kilka dni na zewnątrz. Padały wówczas obfite deszcze. Zboże zamokło i zgniło. Joshka musiał wówczas pożyczyć ziarno od kogoś, kto je miał – a miał je Franz Müller, który zażądał zwrotu pożyczki w podwójnej wysokości. Upokorzony Joshka poprzysiągł zemstę, tym bardziej, iż wiedział, że nie będzie go stać na spłatę długu, jeżeli przemielą całe zboże i nie zostawi nic do obsiania pola – więc jego rodzina głodowała przez zimę, by nie zużyć całego pożyczonego zapasu. Aby zbliżyć się do młynarza, Joshka wykorzystał jego niechęć do orków; powoli wkradł się w jego łaski i stał się przyjacielem Franza. Teraz po prostu trafiła się dobra okazja, by pozbyć się i zniechęconego człowieka i wierzyciela. Joshka zażąda dla siebie kary śmierci, lecz wioska widziała już dosyć przemocy – nikt nie podejmie się wykonania wyroku, nikt też nie da na to przyzwolenia BG. Jeżeli nikt go nie powstrzyma, powiesi się kilka godzin później.

5 Epilog

Mieszkańcy poproszą BG, by zostali jeszcze kilka dni, na wypadek, gdyby orki jednak planowały zemstę. Te jednak więcej się nie pojawiają. Jednakże, pewnego ranka, Bohaterowie dostrzegą na skraju lasu grupkę dzieci czule ściskających orcze maluchy. Później jeden z malców przyniesie list. Napisany koślawym pismem w mocno niegramatycznym reikspieliu, zawierać będzie krótkie pożegnanie.

Ostatni dzień przed odejściem BG zacznie się gwałtownie. Bicie w dzwon i krzyki oznaczać będą nowe nieszczęście. Tym razem będące prawdziwym śmiertelnym zagrożeniem dla wioski. Gdy BG wybiegną z chaty, w której śpią, ujrzą smugę dymu snującą się nad polami. Płonąć będzie gotowe do zżęcia zborze. Kilka ognisk pożaru, sugerujących podpalenie, będzie widocznych na pierwszy rzut oka. Przez wioskę przemknie na galopującym koniu syn Müllera, Hans. Wypchane juki wskazują, że chłopak nie ma zamiaru wracać.

Pod wieczór zboże dopali się. Córka młynarza, całkiem załamana, będzie chodzić po chatach i przeproszać. Nikt nie będzie jej słuchał, nikt nie będzie skłonny wybaczyć. Czy to ważne, kto zawinił, skoro cała społeczność została skazana na pewną śmierć?

Rankiem, gdy BG opuszczą wioskę, żegnać ich będą smutne, obojętne twarze mieszkańców. Bez zboża wioska zginie. Bez ochrony orków wcześniej czy później mieszkańcom zagrożą zwierzolidzie i bandyci. Kilku chłopców spyta odchodzących Bohaterów, jak wielki jest świat poza wioską i czy mogą iść z nimi.

A może BG zostaną i podejmą beznadziejną próbę ocalenia wioski?

Dodatek

Punkty doświadczenia

(dla każdego członka drużyny, chyba że zaznaczono inaczej)

- Odgrywanie postaci: do 50 PD
- Utrzymywanie poprawnych stosunków z oboma stronami konfliktu: 5 do 20 PD zależnie od stopnia zachowanej równowagi
- Udział w epizodach opisanych w sekcji *Gry i zabawy*: 5 PD każde
- Pomaganie przy pracach w polu oraz inne drobne przysługi (odnalezienie zaginionej krowy, itp.): 0 do 5 PD
- Postawa w czasie bijatyki w wiosce: od 0 (bierność) do 10 PD (rozdzielanie walczących)
- Postawa w czasie ostatniego starcia z orkami: od 0 (bierność) przez 5 (walka dla jednej ze stron) do 10 PD (rozdzielanie walczących)
- Zżycie się z mieszkańcami, ewentualna przyjaźń: 5 PD (tylko dla BG starających się to osiągnąć)

MIESZKAŃCY WIOSKI

Krótki opis najważniejszych mieszkańców wioski.

Populacja osady liczy 57 osób, w tym siedmioro dzieci.

Charakterystyka przeciętnego mieszkańca wioski (część współczynników jest nieco wyższa niż przeciętne ze względu na przejęte od orków zwyczaje)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	4	4	6	33	1	29	29	29	32	29	29

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, bijatyka*

Przedmioty: typowe, potrzebne do życia i pracy (ograniczenie: wioska jest odcięta od świata)

Franz Müller (młynarz, wójt)

Lekko łysiejący, czterdziestoletni mężczyzna o przenikliwym spojrzeniu. Z racji zajmowanego stanowiska, a także posiadania młyna, wywyższa się nad innych. Każdy swój czyn tłumaczy działaniem dla dobra społeczności – naprawdę w to wierzy. Jest stanowczy, niemożliwym jest przekonanie go, że nie ma racji. Jego chęć pozbycia się orków powoli zaczyna ocierać się o manię prześladowczą.

Katerine Müller (córka młynarza)

Szesnastolatka. Ma długie blond włosy i niebieskie oczy. Kocha syna Joshki, lecz wystarczy, żeby któryś z BG obsypał ją prezentami i obiecał, że zabierze ją z wioski, by zmieniła obiekt swych uczuć.

Hans Müller (syn młynarza)

Osiemnastolatek. Wysoki, o krótkich ciemnych włosach. Podobny z charakteru do ojca i ślepo mu posłuszny. Rozmowa z nim to nic przyjemnego – lubi się wywyższać i jest

arogancki.

Joshka

Ma czterdzieści osiem lat, lecz wygląda na jakieś pięć więcej. Na co dzień jest cichy i spokojny. W pobliżu wójta zmienia się przepelnionego nienawiścią człowieka, gotowego na jedno skinienie Müllera mocno poturbować „leni i wichrzycieli”. W rzeczywistości to tylko gra mająca na celu zdobycie zaufania wójta – rola, która Joshka nauczył się ogrywać doskonale. Jeśli BG zaprzyjaźnią się z mieszkańcami, mogą usłyszeć o pożyczce, jaką zaciągną Joshka u młynarza.

Matula (zielarka i znachorka)

Ma ponad osiemdziesiąt lat. Cieszy się sporym autorytetem wśród mieszkańców, lecz nawet ona nie była w stanie zażegnać sporu o przyjaźń z orkami. Bardzo dobrze zna się na leczeniu – przede wszystkim ziołami. Pomoże każdemu rannemu i choremu BG nie oczekując niczego w zamian. Przewodzi odprawianiu wszystkich obrzędów podczas świąt (patronką uroczystości jest Rhya, bogini–matka) Jako jedyna w wiosce (nie licząc dzieci) zachowała bezstronność w sprawie orków.

ORKI

Grupa liczy 37 osobników, z czego 9 to samice, a 5 młode.

Charakterystyka przeciętnego orka (część współczynników zmieniona na skutek zmian w zachowaniu pod wpływem kontaktów z ludźmi)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	22	29	29	20

Umiejętności: *bijatyka, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, tropienie*

Przedmioty: broń ręczna, jakaś broń (najczęściej stara i zniszczona)

Kurt Kaczy Chód (przywódca grupy)

Młody ork, któremu ojciec wpoił zasady pokojowej koegzystencji z ludźmi. Wierzy, że orki nie muszą tylko zabijać i rabować, choć jest dumny z przeszłości swojego rodu. Uznaje mieszkańców wioski za przyjaciół i obarcza siebie winą za obecną sytuację. W miarę płynnie mówi reikspielem. Potrafi też czytać i pisać w tym języku.