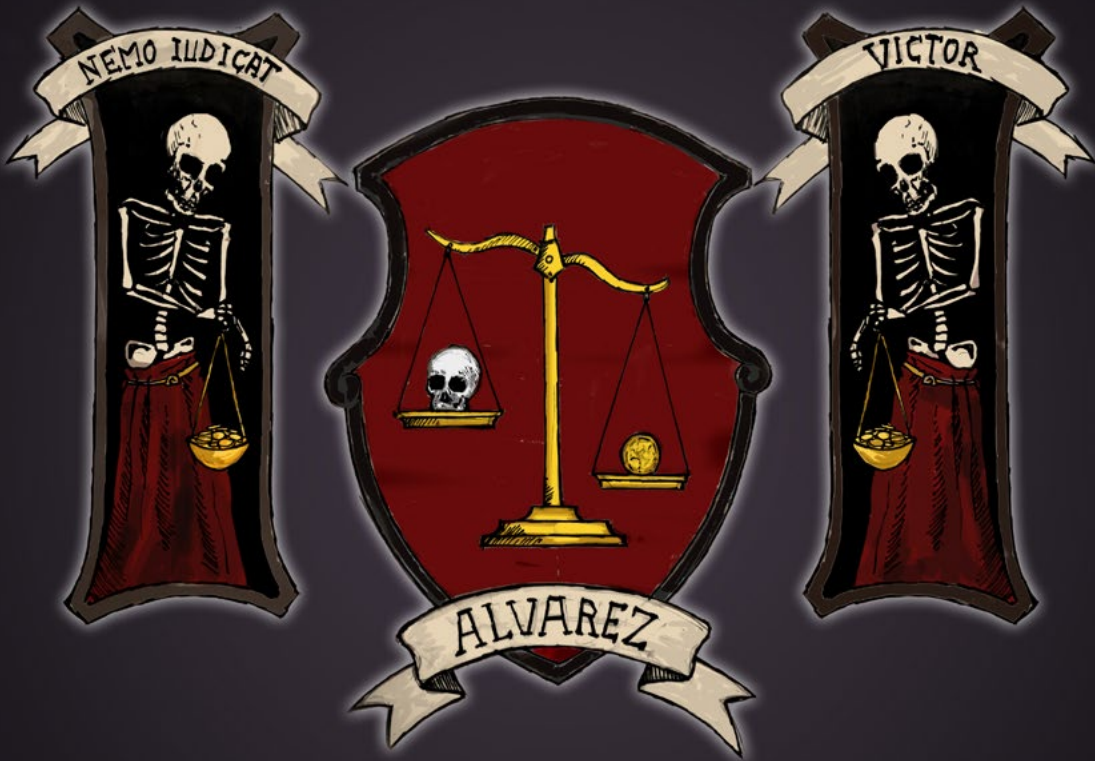


FAKTORIA



ALVAREZA



Wstęp

Podręcznik, który właśnie czytacie, ma służyć jako poradnik dla graczy chcących dołączyć do frakcji Faktoria Alvareza podczas Battle Quest 2019. Jest on przeznaczony dla wszystkich graczy i przekazuje podstawowe informacje potrzebne do gry, jak i ma za zadanie dać inspiracje przydatne do stworzenia swojej postaci. Zaznaczamy jednak, iż treść tego podręcznika dotyczy naszej wizji świata Warhammera i niekoniecznie musi zgadzać się ze źródłami. Bazujemy naszą opowieść na historii Starego Świata, ale pozwoliliśmy sobie na kilka uproszczeń i zmian, które w naszej ocenie pasują do tworzonej przez nas gry, jak i zwiększają jej przystępność dla tych, którzy z Warhammerem jeszcze nigdy nie mieli styczności. Idąc tym rozumowaniem – nie potrzebujecie zapoznawać się z żadnymi dodatkowymi źródłami przed przystąpieniem do gry, może to wam jednak pomóc w jeszcze lepszym odnalezieniu się w jej świecie. Battle Quest jest oczywiście grą bardzo pojemną, w której wy sami decydujecie w jakie postaci chcecie się wcielić. Mamy nadzieję, że ten podręcznik pomoże wam w wykreowaniu naprawdę niezapomnianych bohaterów.

Kolejne rozdziały dotyczą następujących treści:

- ☞ **Rozdział 2** – opis wartości, którymi kieruje się frakcja;
- ☞ **Rozdział 3** – założenia frakcji, które od razu powiedzą wam, czy ta frakcja jest właśnie tym, czego szukacie;
- ☞ **Rozdział 4** – inspiracje, które możecie wykorzystywać zarówno podczas tworzenia strojów, jak i obmyślenia sposobu, w jaki będziecie odgrywali swoje postaci;
- ☞ **Rozdział 5** – fabularny opis dowódcy frakcji;
- ☞ **Rozdział 6** – barwy i sztandar frakcji;
- ☞ **Rozdział 7** – pomysły na przykładowe oddziały, które mogą stanowić część tej frakcji;
- ☞ **Rozdział 8** – pomysły na postaci indywidualne, w które możecie się wcielić będąc członkami tej frakcji;
- ☞ **Rozdział 9** – opis uzbrojenia i ubioru typowego żołnierza walczącego dla Faktorii Alvareza, wraz z linkiem do dedykowanej tablicy na Pinterescie.

Wartości

W Faktorii Alvareza największe znaczenie mają następujące wartości. Mogą one posłużyć jako typowe “motywy zaczepne” dla każdego oddziału, bądź postaci, które chciałyby walczyć po tej stronie:

Rozwój: nowe sposoby myślenia są czymś, co daje przewagę na każdym polu. Tak naprawdę liczą się jedynie przejawy zaradności i pionierskiej myśli. Alvarez chętnie najmie na swoją służbę inżynierów, artylerzystów a nawet szalonych wynalazców, jak długo dają oni realną szansę stworzenia czegoś dającego widoczną przewagę. Ceni sobie również dowódców, którzy myślą nieszablonowo i próbują nowych taktyk, by zaskoczyć wroga.

Pragmatyzm: Deklaracje wojny pod fanfarami i rycerski etos to przeszłość. Każda okazja jest po to, by ją wykorzystywać. Cel uświęca środki. Paktów się dotrzymuje – ale tak, żeby się to opłacało. Alvarez oczekuje sprytu i przebiegłości od ludzi, którzy dla niego pracują. Wie jednak, gdzie leży granica między pragmatyzmem, a publicznym potępieniem – bezduszni mordercy, dręczyciele czy ludobójcy chleba u niego nie znajdują.

Niezależność: Esteban Alvarez często powtarza jak bardzo ceni niezależność. Tą samą wolność oferuje swoim żołnierzom. Są poddani jego komendzie i muszą wykonywać rozkazy, ale Alvarez wykorzystuje oddziały zgodnie z ich najlepszymi cechami i zostawia szczegóły dowodzenia poszczególnym dowódcom. Dlatego pod jego komendę zaciągają się ludzie, którzy znają swoją wartość i umieją jej dowieść słowem i czynem nie musząc przy tym bezwzględnie przestrzegać sztywnej dyscypliny.

Profesjonalizm: jesteśmy zawodowcami i wierzymy, że o wartości człowieka świadczą jego umiejętności, a nie wysokie urodzenie czy inne czynniki. U Alvareza każdy może awansować lub zostać doceniony, jeśli udowodni swoją przydatność. Z drugiej strony, nie mamy szacunku dla obiboków i darmożjadów: chcesz pracować dla Faktorii – zapracuj na siebie.

Śmiałość: pierwsi stawiamy kroki na obcych lądach. Zawsze z uwagą śledzimy nowe odkrycia i wynalazki. Nie boimy się wyzwań, niezależnie od tego jak wielkie by nie były. Pcha nas do przodu ciekawość, żądza sławy i bogactwa. Nie ugniemy się przed niczym i nikim aby osiągnąć nasze cele. Do nas, odważnych, należy świat!



Ta frakcja...

... jest zdecydowanie dla Ciebie jeśli:

- Wymienione w Rozdziale 2 wartości pasują do koncepcji twojej postaci;
- Oczekujesz, że służba przyniesie ci wymierne korzyści;
- Cenisz sobie ideę niezależności od wielkich imperiów i królestw i stawiasz na indywidualność swojej postaci czy oddziały;
- Chcesz toczyć wojnę w pragmatyczny, przebiegły sposób;
- Chcesz grać postacią, której status definiują jej umiejętności, a nie urodzenie czy pochodzenie.

... może nie być dla Ciebie jeśli:

- Utożsamiasz się bardziej z takimi wartościami, jak honor, tradycja, lojalność, sprawiedliwość i fanatyzm;
- Chcesz grać rycerzem lub inną postacią wierzącą w rycerski etos;
- Chcesz by twoja postać miała wyraźnie średniowieczną stylizację;
- Chcesz walczyć o honor, ideały, lub z pobudek religijnych;
- Chcesz kierować się ścisłymi zasadami moralnymi, również na wojnie.

Inspiracje

Battle Quest to gra rozgrywająca się w uniwersum Warhammer Fantasy – najwięcej inspiracji można więc znaleźć w jego oficjalnych źródłach. Faktoria Alvareza jest frakcją zainspirowaną związkami kupieckimi (i służącymi im najemnikami), wyprawami konkwistadorów oraz średniowiecznymi wolnymi miastami. Spory wpływ mają tu także historie o dzielnych pionierach, odkrywcach i podróżnikach. Członkowie tego stronnictwa mogą wzorować się na różnych powszechnych skojarzeniach z kulturą, takich jak:

- powieści fantasy, opowiadające o oddziałach najemniczych (książki o Czarnej Kompanii; dzieje Podpalaczy Mostów z “Malazańskiej Księgi Poległych”), ale również współczesne filmy awanturnicze, takie jak np. “Złoto dla Zuchwałych”;
- losy historycznych odkrywców i zdobywców, od Marco Polo po Hernana Corteza;
- historia Ligi Hanzeatyckiej, Amsterdamu, oraz walczącego o niepodległość od Rzeczypospolitej Gdańska;
- klimat półświatka (wojny gildii, mafia, gangi uliczne);
- powiązane z charakterem frakcji źródła z samych podręczników i książek o świecie Warhammera (np. [artykuł o Marienburgu](#) albo podręcznik “Marienburg: Sold Down The River”).

Powyższa lista to oczywiście tylko ogólne, które mają na celu naprowadzić na ogólny klimat panujący po tej stronie konfliktu. Więcej szczegółów i przykładów w kolejnych rozdziałach tego podręcznika.

Dowódca opis fabularny

Esteban Julia Pablo Montoya de la Grazia Alvarez

Esteban Alvarez przyszedł na świat na pokładzie statku u wybrzeży Nowego Świata; przesądni mówią, że jest błogosławiony przez Mananna, boga mórz. Faktem jest, że jego życie od urodzenia oparte jest na podróżach: dzieciństwo spędził zarówno w różnorodnych faktoriach, jak i w nieprzystępnej dżungli. Wczesną dorosłość jako przewodnik estalijskich Conquistadores, wyprawiających się po złoto głęboko w górę licznych rzek Lustrii – nowego kontynentu na zachodzie. Ze swej ostatniej wyprawy wrócił jako jeden z nielicznych, za to z solidnym zapasem złota, który pozwolił mu sprowadzić się do Starego Świata (dokładniej do Estalii), kupić tam niewielką posiadłość ziemską i zacząć brylować na okolicznych dworach.

To doświadczony podróżnik, który nie raz i nie dwa narażał swoje życie na niebezpieczeństwo, broniąc swoich statków i karawan przed atakami piratów i rozbójników. Wrócił nawet na pewien czas do Lustrii, gdzie w morionie i z arkebuzem w ręku szukał Chaqua – zaginionego, złotego miasta jaszczuroludzi. W Estalii, by zabezpieczyć swe interesy, zaangażował się w wojnę książąt – powołał kompanię kondotierską, którą potem dowodził dwa lata. W trakcie tych walk przekonał się, że ideały honoru i rycerskości którymi koronowane głowy wycierają sobie gęby, niewiele tak naprawdę znaczą. Zyskał sobie opinię hojnego, przepuszczając małe fortuny w tawernach i zamtuzach Estalii, Tilei, Sartosy i Nowego Świata. Przepijanie pieniędzy zarówno z bogaczami, możnowładcami jak i zwykłymi najemnikami traktował po prostu jako inwestycję. Alvarez zawarł w tamtych latach wiele znajomości, które teraz procentują przy organizacji jego Faktorii.





Gdy jego interesy w faktorii w rodzinnej Lustrii i majątku w Estalii wreszcie się ustabilizowały, Alvarez uznał, że czas wykonać kolejny krok, by powiększyć swe kupieckie imperium. Siedzibę swej kompanii handlowej i bazę operacji przeniósł do Wolnego Miasta Marienburg – największego portu północy. Miejsca, które kuśiło możliwościami i wolnością jakiej trudno zaznać gdziekolwiek w Starym Świecie. Miasta, którego elity marzyły, by wyrwać się spod władzy Imperium. Alvarez celuje bardzo wysoko: wierzy, że kiedyś zasiądzie nawet w Radzie Miejskiej, pośród najbogatszych kupców tego świata. By to osiągnąć, jest gotów układać się z każdym, w szczególności z potężnymi Domami Kupieckimi trzymającymi Marienburg w garści. Nie powstrzyma się nawet przed rozgrywaniem imperialnych szlachciców przeciw sobie, w końcu wielu z nich zgłasza pretensje do miasta po tym, jak ostatni baron Westerlandu zginął bezpotomnie trzy lata temu, w trakcie Inwazji Chaosu.

Alvarez uważa, że minerał, które odkryto na północy Starego Świata, to szansa na realizację jego śmiałych planów. Własne fundusze, pożyczki zaciągnięte w bankach Marienburga oraz przychylność Domu Kupieckiego van Haagenów umożliwiły mu sfinansowanie największej w swojej karierze ekspedycji, która na cel obrała sobie opustoszałe ziemie nieopodal Erenggradu. Alvarez za swój podstawowy cel stawia nie tylko pozyskanie jak największych bogactw dzięki zabezpieczeniu złóż, ale i wykorzystanie ich, by założyć w okolicy ufortyfikowaną faktorię wydobywczą-handlową. Jeśli uda mu się utrzymać monopol na eksport tego cennego surowca, może wreszcie zostanie doceniony przez najważniejszych możnych z Marienburga.

Prywatnie to człowiek bardzo pragmatyczny i ambitny, a także postępowy. Od dzieciństwa musiał ciężko pracować na swoją pozycję, a ta wyprawa to jego najbardziej szalony pomysł, dzięki

któremu na zawsze zapisze się na kartach historii. Pozyskane przez lata dobra pomnożył także dzięki mądrym inwestowaniom – dofinansował badania i produkcję nowego typu broni palnej czy oprzyrządowania do nawigowania okrętami. W interesach i wojnach nie boi się ryzyka, myśli przyszłościowo i tworzy dzieło, które przetrwa jego samego. Jego osobista dewiza to *“Nemo iudicat victor”* – “zwycięzców się nie sędzi”.

Punkt widzenia Alvarez na stronę przeciwną:

Moi szpiedzy donieśli mi, że De Croyowie również mają chrapkę na te ziemie. Symbolizują oni wszystko, co powinno odejść w przeszłość. Sprzeciwiają się postępowi poprzez kurczowe trzymanie się tradycji i przestarzałych wartości. U nas sędzi się po czynach i talentach, a tam wciąż króluje podział na stany i wyzysk tych, którzy nie mogą się pochwalić szlacheckim tytułem. Mówią o honorze, prawości i męstwie tak, jakby te pojęcia należały tylko do nich. A przecież wiadomym jest, że to zhańbiony ród. Jak to jest, że najgłośniejsi o honorze gadają zawsze ci, którzy poparli w przeszłości przegraną sprawę a teraz udają, że nie chcieli zrobić nic złego?

Przybyli tu jakoby po to, by okryć się sławą. No i świetnie, niech to robią. Ale w takim razie nie powinny ich interesować bogactwa tych ziem. Niech pomachają swoimi lśniącymi mieczami, dokonają kilku bohater-skich czynów – a potem won, z powrotem do Pani Jeziora i poszukiwań relikwów przeszłości.

Nie ma bowiem mowy, żebyśmy się dogadali. Te tereny, prawem zdobywcy, należą się mnie i moim żołnierzom. To my jesteśmy gotowi osiedlić się tu i założyć przyczółek cywilizacji. De Croy i jej sługusy niech wracają na rodzinne ziemie, ponoć mają tam co do roboty.

Barwy frakcji

Oddziały walczące dla Alvarezza identyfikują się kolorami, które obrał za własne – złotym (żółtym) oraz krwistą czerwień. Herb Alvarezza to złota waga pośrodku czerwonej tarczy; lewa szala wagi jest w górze, na niej srebrna czaszka; prawa szala w dole, na niej złota moneta.

Przykładowe oddziały

Ulfhednar

Dziesięć lat temu załoga Arnulfa Szalonego porwała się na coś, co nawet Norsmenom dotąd nie postało w głowach – rajdu na Marienburg. Szybki atak i wycofanie nie udały się, a ich drakkar zatonął, staranowany przez marienburską karakę. Ranek zastał drużynę Arnulfa na jednej z małych wysepek portowych, otoczoną przez marienburską flotę. W tej sytuacji oddelegowany do kontaktu z nimi Alvarez zaoferował Norsmenom nieoczekiwany układ – darowanie życia w zamian za kontrakt najemny. Norsmeni zgodzili się więc pracować dla niego i bronić statki należące do przedsiębiorcy przed podobnymi im łupieżcami. Mając pod ręką tak bitnych wojowników Alvarez nie zastanawiał się długo i od razu zwerbował Úlfhéðnar na swą ekspedycję. Ponoć Arnulf sam kiedyś brał udział w wyprawie łupieżczej do Lustrii i stąd więc porozumienia między morskim rozbójnikiem a Alvarezem.



Oczy i uszy Ludwika von Klessen

Oddział zwiadowczy, który udowodnił swoją skuteczność podczas niejednej wojennej eskapady (ostatnio Wojny Trzech Imperatorów). Wielokrotnie wykrywali zasadzki talabeklandczyków i sami nie jeden raz zwabiali wrogie oddziały w sidła śmierci. Ich dowódca jest bardzo uważnym i rozsądnym człowiekiem. Potrafi doskonale kalkulować ryzyko i określać trasy przemarszu wrogich wojsk. Posiada też świetne wyczucie i wie kiedy może posłać swój oddział do ataku na karawany z zaopatrzeniem sił wroga. Jako religijny człowiek wypiera się swoich talentów i na każdym kroku podkreśla, że po prostu Ranałd mu sprzyja. Uważa on, że każdy żołnierz powinien składać modły przede wszystkim temu bóstwu.

Gouden Soldaten

Złota Kompania przez ostatnie pięć lat służyła wiernie Willemowi van Aelstowi, bogatemu kupcowi, który dorobił się fortuny na handlu z Estalią. Był to dla nich czas wielkiego bogactwa, symbolizowanego przez ich słynne, złote stroje. Jednak ich dotychczasowy mocodawca całkowicie oszalał i w zimie wypłynął z siebie tylko znanych powodów na Morze Szponów, zabierając jedynie szkieletową załogę swojego flagowego statku. Obecnie jego majątek został rozdarty między pięcioro dzieci i tuzin procesów sądowych, a Gouden Soldaten muszą szukać nowego kontaktu. Szukając coraz dalej i dalej trafili wreszcie do Pietera van der Raalte, który to podszeptał im Alvarezowi i jego Faktorię. Uzbrojeni w broń palną, włócznie i wielkie miecze, Złoci Kompanioni są profesjonalnymi żołnierzami, walczącymi dla trzosu, nie dla idei. Złoto spłowiło, gwarne karczmy Marienburga zostały gdzieś daleko za horyzontem, a Gouden Soldaten marzą o powrocie i robią, co mogą, aby się odkuć.

Siepacze z Doodkanal

Gdy po ulicach Marienburga rozniosła się wieść, że Esteban Alvarez werbuje ochotników do wyprawy po skarby, w slumsach Doodkanal wybuchła istna gorączka złota. Ludzie, którzy nigdy w życiu nie widzieli złotego guldena, nagle zaczęli marzyć o bogactwach. Alvarez postanowił to wykorzystać. Zlecił doświadczonemu kaprowi, Aelbertowi Brunelowi, by rozpoczął zaciąg w spelunach wzdłuż Martwego Kanału. Brunel, znający slumsy jak własną kieszeń, wyłuskał najsilniejszych i najtwardszych: rajfurów, dokerów, chłopców okrętowych, członków gangów ulicznych i zabijaków wszelkiej maści. Warunek dołączenia do kompanii był prosty - bezspreczne posłuszeństwo i podejmowanie się każdej, nawet najbardziej samobójczej misji. Pierwszych niepokornych Brunel powiesił na rei już dzień po wypłynięciu z Marienburga. Pozostali nie protestowali: odpowiadało im mniej chętnych do podziału łupów. Brunel tym samym udowodnił Alvarezowi, że Siepacze może i nie są najlepiej wyszkoleni czy uzbrojeni, ale na pewno zrobią to, co im rozkaże.

Przykładowe postaci



Odetta “Rączka” Borsec

Pochodząca z Księstw Granicznych kobieta, która stwierdziła, że nie widzi jej się zostać kmiecią żoną. W młodości uciekła z domu i zaciągnęła się do piechoty jakiegoś lokalnego watażki. Nie był to szczyt jej marzeń, ale nauczyła się walczyć. Nauczyła się też, że lepiej jest walczyć za złoto, niż czyjaś sprawę. Gdy jej oddział został przetrzebiony, Odetta dała nogę i zaciągnęła się na statek płynący do Marienburga. Tam najęła się najpierw jako miecz do wynajęcia, a potem ochroniarz dla kompanii kupieckiej Alvarezów. Szybko okazało się, że ma głowę do liczb i zaczęła prowadzić małe sumki, fałszując wpisy w księgach rachunkowych. Jej przełożeni szybko zorientowali się jednak o oszustwie. Odetta wylądowała w lochu, oczekując na karę należną złodziejowi. Butna, przebiegła kobieta zaimponowała jednak Alvarezowi na tyle, że ten osobiście postanowił anulować jej długi pod warunkiem przyjęcia przez nią posady osobistego ochroniarza i doradcy. Odetta oczywiście mogła odrzucić ofertę i zgodnie z prawem miejskim stracić rękę. Wybór był prosty.

Miguel Carranza

Estalijski szermierz, cieszący się reputacją zabójczego fehmistrza. Swoją rękę oferuje każdemu, kogo stać na jego usługi, choć kieruje się swoim własnym kodeksem honorowym i pewnych zadań najwyżej w świecie się nie podejmie. Od dawna nie znalazł godnego siebie przeciwnika. Mówi się, że chce zginąć – dlatego zawsze podczas bitwy rzuca się w najgorszy wir walki. Zapytany o to śmieje się i odpowiada, że dla każdego prawdziwego Estalijczyka śmierć jest bliską przyjaciółką.

Christoffel van den Berghe

Człowiek, całkowicie skupiony na celu, niewidzący niczego poza nim. Van der Berghe jest rusznikarzem i przyrodnikiem z Marienburga, nieustannie pracującym nad swoim Opera Ultima – wielolufowym muszkietem wyborowym. Jego dniu mijają praktycznie w całości na wymieniania luf na lepsze, grzebaniu w mechanizmie rewolwerowym, zmianach w składzie prochu, czy w końcu polerowaniu soczewek na kolejną lunetę. Christoffel właściwie nie zauważa ilu ludzi zabija w trakcie testowania swojej broni. Używanie muszkietu w walce jest tylko etapem pracy nad nim, czymś, co emocjonalnie jest van den Berghe'owi całkowicie obojętne. Poprawić, zmienić, przetestować. Poprawić, zmienić, przetestować.

Egil Vennmjod

Wprawny szkutnik, którego narastający wpływ Chaosu wygnał wraz z rodziną z wybrzeży Norski. Bez żadnych problemów znalazł zatrudnienie w marienburgskiej stoczni, wprowadzając w kupieckich karkach wiele śmiałych usprawnień, które przygotowały je do żeglugi po Morzu Szponów. Jednak wraz z wiekiem coraz bardziej budziła się w nim obawa, że w zgnusiałym, kupieckim mieście nie znajdzie szansy na godną śmierć. Słyszając o wyprawie w pobliże Erenggradu zapragnął zbliżyć się jeszcze raz do miejsca swojego pochodzenia i oddać bogom swe życie w walce. Gdy Alvarez dowiedział się dlaczego Egil dołączył do jego ekspedycji długo rozmawiali przy akompaniamencie najznamienitszego wina z południa. Okazuje się bowiem, że naprawdę wiele może łączyć ludzi pochodzących z zupełnie innych światów.

Marten van Haagen

Marten urodził się jako czwarty syn lorda van Haagena, nie miał więc wielkich szans na odziedziczenie bajecznej fortuny Domu Kupieckiego. Zamiast tego postanowił zapracować na swą własną markę. Zdobył stosowną edukację i wstąpił się jako wybitny prawnik i dyplomata. Odkąd po raz pierwszy spotkał Alvareza w Bretonii (przed laty, w trakcie organizacji loterii królewskiej), między mężczyznami od razu zapanowała przyjaźń. Van Haagen nie raz ratował Alvareza z opresji, gdy tego ostatniego zawodziły rapier i instynkt. Wtedy okazywało się, że pióro, słowa i prawnicze księgi są w stanie zdziałać cuda. Marten pomaga Alvarezowi zarówno przy negocjacjach handlowych, kontraktach najemniczych, jak i w sądach. Przywódca Faktorii jest pewny, że jego przyjaciel podoła równie dobrze w negocjacjach z butną de Croy.

Strój i ekwipunek

W Faktorii Alvareza znajdzie się miejsce dla oddziału preferującego dowolną taktykę: od ciężkozbrojnych halabardników, przez lotnych zwiadowców uzbrojonych w łuki, na artylerii i uzbrojonych w broń palną strzelcach kończąc. Ujrzeć tu można zarówno barwną hałastrę żołdatów w beretach i modnych dubletach z rozcięciami, jak i twardych toporników w zdobionych hełmach i skórzniach sztywnych od morskiej soli. Trzon wojsk stanowią zorganizowane kompanie najemne z całego świata, kondotierzy, konkwistadorzy i żądni złota ochotnicy z Marienburga (w tym weterani z milicji miejskich). Nie brakuje tam również piechoty okrętowej, inżynierów wojskowych, uczonych i odkrywców zaprawionych w bojach w Starym Świecie i poza jego granicami. Jest również kilku związanych z Alvarezem kupców, których stać było na opłacenie własnej świty, złożonej z ochroniarzy, uczonych i wszelkiego rodzaju specjalistów.

Jako, że obraz powie więcej niż tysiąc słów po więcej inspiracji zapraszamy na specjalnie przygotowaną dla Faktorii Alvareza tablicę w serwisie Pinterest. Znajdziecie tam nasze propozycje stylizacji, które mogą pomóc wam jeszcze mocniej wczuć się w klimat tej frakcji.

[Link do tablicy Pinterest](#)



