

SILY



ZLA



Spis treści

1. Wstęp
2. Po co powstały Siły Zła?
3. Siły Zła są/nie są dla ciebie, jeśli...
4. Zaplecze techniczne
5. Pomysły i wsparcie
6. Tło fabularne i lider
7. Przykładowe oddziały

Wstęp

Podręcznik, który właśnie czytacie, ma służyć jako poradnik dla graczy chcących dołączyć do grupy Sił Zła podczas Battle Quest 2019. Jest on przeznaczony dla wszystkich uczestników wydarzenia i przekazuje podstawowe informacje potrzebne do gry, jak i ma za zadanie dać inspiracje przydatne do stworzenia swojej postaci i odnalezienia swojego miejsca w scenariuszu.

Zaznaczamy jednak, iż treść tego podręcznika dotyczy naszej wizji świata Warhammera i – mimo że dokładamy ku temu wszelkich starań – 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 innymi 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 wcielać. Mamy nadzieję, że ten podręcznik pomoże wam w wykreowaniu naprawdę niezapomnianych bohaterów.

Kolejne rozdziały dotyczą następujących treści:

- 👉 **Rozdział 2** – ogólny pomysł na Siły Zła, dlaczego zdecydowaliśmy się na taką grupę i co zaoferuje ona osobom, które zdecydują się grać właśnie tutaj;
- 👉 **Rozdział 3** – założenia frakcji, które od razu powiedzą wam, czy ta frakcja jest właśnie tym, czego szukacie;
- 👉 **Rozdział 4** – informacje o tym, na jakie zaplecze techniczne może liczyć frakcja Sił Zła;
- 👉 **Rozdział 5** – spis pomysłów na aktywności dla Sił Zła oraz wyjaśnienie rodzaju wsparcia oferowanego w tym zakresie przez organizatorów;
- 👉 **Rozdział 6** – ogólny opis tła fabularnego tłumaczącego obecność Sił Zła w tym akurat miejscu i czasie oraz wzmianka o postaci NPC, która miałaby stać na czele grupy;
- 👉 **Rozdział 7** – pomysły na przykładowe oddziały, które mogą stanowić część tej frakcji – nie są to oddziały, które z pewnością znajdziecie na Battle Queście, te opisy mogą jednak pomóc w konstrukcji waszego pomysłu.





Po co powstały Siły Zła?

Od samego początku Battle Questa było w nim miejsce dla oddziałów i postaci reprezentujących szerokokorozumiane “zło świata Warhammera”. Orkowie, Berserkerzy Khorne’a, Demonetki, Skaveni, Zwierzoludzie, Maruderzy Slaanesh’a i wielu innych stało się integralną częścią świata BQ. I nic dziwnego – zaangażowanie i oryginalne pomysły stały zawsze na niesamowitym poziomie i działania “zła” były przyczynkiem do wielu niezapomnianych wydarzeń. Przez te wszystkie lata dało się zauważyć też, że dla tych właśnie uczestników liczą się trochę inne rzeczy, niż te które wynikają z wojny i bitew – rzeczy będących niejako podstawą Battle Questa.

Dlatego też w tym roku, zamiast ponownie umieszczać wszystkich “złych” po stronie konfliktu, do której nie do końca pasują, przygotowaliśmy unikatowe rozwiązanie w postaci Sił Zła. Grupy charakterystycznego dla świata “zła”, z własnymi celami, zasadami i – przede wszystkim – alternatywnym podejściem do rozgrywki.

Zanim jednak wyjaśnimy całą tę koncepcję i postaramy się zaprosić was, uczestników do jej współtworzenia, kilka słów o tym, czym Siły Zła NIE są.

➤ **Siły Zła nie są stroną konfliktu.** Nie walczą po stronie ani Ekspedycji ani Wyprawy i nie są zainteresowani wspieraniem kogokolwiek w będącej tłem Battle Questa 2019 wojnie. Nie oznacza to jednak, że nie będą oni mogli walczyć z innymi uczestnikami czy że nie będą uczestniczyć w zaplanowanych scenariuszach bitewnych (takich jak np. bitwa końcowa w Battle

Questową sobotę). Co więcej – z uwagi na ich unikatowy charakter Siły Zła mogą mieć specjalne miejsce w niektórych z nich,

➤ **Siły Zła nie są “frakcją eventową”,** której jedynym zadaniem jest dostarczanie rozrywki innym. Specjalnie dla nich dostępne będą osobne historie do rozwijania, będą też mieli swoje miejsce w ogólnej fabule gry,

➤ **Siły Zła nie są “chłopcami do bicia”.** Chcemy, aby postaci grające w tej grupie rzeczywiście mogły siać postrach wobec pozostałych uczestników – dokładnie tak, jak powinny to robić w świecie Warhammera. Wspierać to chcemy unikalnymi możliwościami, które pozwolą Siłom Zła kreować angażujące bitwy i potyczki w sposób, jaki dla nich będzie najatrakcyjniejszy. Zamierzamy też w ramach zasad gry podchodzić indywidualnie do kwestii takich jak kostiumy, ekwipunek czy magia używane przez Siły Zła oraz zadbać o brak sytuacji, w której wszyscy pozostali gracze zmówią się w celu ich szybkiej eksterminacji,

➤ **Siły Zła nie są tłem.** Ta frakcja powstała po to, aby “zło” wreszcie zajęło swoje należyte miejsce i mogło się pokazywać w jak najlepszy sposób. Zaoferowane przez nas rozwiązania powinny umożliwić wszystkim członkom Sił Zła kreowanie gry w sposób co najmniej tak duży jak wszystkim innym uczestnikom Battle Questa.

W skrócie Siły Zła to charakterystyczne dla świata Warhammera zło czające się w mrocznych ostępach. Czyciele Mrocznych Potęg, potwory, manifestacje demonicznych sił czy nieprzyjazne rasy wszelkiej maści. Głównym zadaniem graczy decydujących

się na granie właśnie nimi byłoby wprowadzenie tej atmosfery zagrożenia. A robić to będą realizując swoje własne cele i wchodząc w charakterystyczne interakcje z pozostałymi uczestnikami. Porwania, zasadzki, mroczne rytuały i wszystko inne co zawsze wydawało się “clue gry” dla “zła” na Battle Queście jeszcze nigdy nie było tak proste. Więcej o tym (wraz z przykładami) w rozdziale 5.

Siły Zła osadzeni będą w ruinach krasnoludzkich fortów, które pozostały opustoszałe po tym, jak przez okolicę przeszła Inwazja Chaosu. Nie oznacza to jednak, że będą w jakikolwiek sposób ograniczeni jeśli chodzi o dostęp do terenu gry. Niektóre miejsce (jak np. Wolne Miasto) może być dla nich z oczywistych względów niedostępne w bezpośredni sposób, możliwość wcześniejszego przygotowania lokacji w wielu miejscach terenu gry może jednak dać im odpowiednią przewagę. Więcej o tym, jak technicznie będzie to wyglądać znaleźć można w rozdziale 4.

Siły Zła jako grupa składać się będą z przedstawicieli różnych ras, które często mogą mieć ze sobą nawet sprzeczne cele. Stawiamy oczywiście na możliwość realizacji wszystkich pomysłów, jakie mogą przyjść do głów osobom decydującym się do grania w tej grupie. Jednocześnie proponujemy bardzo pojemne rozwiązanie fabularne, które może dać im wspólną agendę i wyjaśnić dlaczego znaleźli się akurat w tym miejscu. Więcej o tym w rozdziale 6.





Siły Zła...

... są dla Ciebie jeśli:

- ✦ chcesz na Battle Questcie odgrywać postaci i oddziały otwarcie “złe”;
- ✦ opisany w rozdziale 2 pomysł zbiega się z tym, co chciałbyś robić w trakcie imprezy;
- ✦ interesuje cię robienie zasadzek, porwań, rytuałów i innych tego typu działań w ramach imprezy bitewnej;
- ✦ nie przeszkadza ci fakt istnienia ogólnodostępnej strefy wypoczynkowej, w której gra nie ma miejsca;
- ✦ masz pomysły na aktywności, które mogłyby sprawić frajdę zarówno tobie, jak i pozostałym graczom obecnym na BQ.

...nie są dla Ciebie jeśli:

- ✦ nie chcesz grać wyznawcą chaosu/ “potworem”/ nieumarłym albo inną z szerokiego wachlarza postaci, specjalnie dla których powstały Siły Zła;
- ✦ chcesz grać jako regularny oddział wojskowy czy najemny albo grupa niebojowa z Wolnego Miasta;
- ✦ wymagasz od wszystkich wokół gry na 100% bez przerwy na odpoczynek, nawet jeśli jest konieczna;
- ✦ chcesz być wyłącznie odbiorcą, i nie musisz wcale przejmować się kreowaniem swoje własne elementów gry.

Zaplecze techniczne

Gra “tym złym” podczas Battle Questta podlega trochę innym zasadom niż odgrywanie standardowego wojownika czy mieszkańca Wolnego Miasta. Postanowiliśmy oddać w wyłączny użytek Sił Zła osobną strefę obozową, która znajdować się będzie w centralnej części jednego z fortów, na terenie których odbywa się gra. Planujemy podzielić ją na dwie, wyraźnie oddzielone od siebie części:

- “in game”, w której wciąż trwać będzie gra, będzie można realizować dowolne wewnętrzne wątki oraz generalnie wciąż pozostawać w postaci,
- “off game”, w której gra zostaje zawieszona, jest możliwość zdjęcia z siebie kostiumów i odpoczynku “poza grą”.

Cała ta strefa będzie niedostępna dla pozostałych uczestników Battle Questta i możliwa do wykorzystania tylko przez Siły Zła. Zapewni więc ona swojego rodzaju “azył” dla graczy grających w tej grupie. Prócz fortowych pomieszczeń, które można dowolnie wykorzystać (np. do noclegu czy fabularnych lokacji) w strefie tej będzie dostęp do prądu i wody. Specjalnie dla Sił Zła dostępne też będą oddzielne sanitariaty (prysznice oraz toalety), jeśli chętnych do grania w tej grupie będzie odpowiednio dużo planujemy także zapewnić dodatkowy catering dostępny dla nich na miejscu.

Pomysły i wsparcie

Chcemy, aby w ramach oddziałów Sił Zła udało się zrealizować jak najwięcej wyjątkowych i niesamowitych pomysłów charakterystycznych właśnie dla “zła”. Akcje, które wcześniej udawały się często

głównie dzięki przypadkowi teraz mogą zostać zaplanowane z góry i dopracowane w stu procentach. Wierzymy, że granie takimi właśnie postaciami na grze, jaką jest Battle Quest to coś unikalnego, co wymaga innego niż dotychczas podejścia.

Dlatego dla Sił Zła organizatorzy zapewniają w szczególności:

- ✦ wsparcie dedykowanej osoby (organizatora – Mistrza Fabularnego) do koordynacji pomysłów, questów i zadań realizowanych we współpracy z innymi graczami lub też wewnątrz samej grupy,
- ✦ pomoc przy projektowaniu i konstrukcji charakterystycznych dla “zła” lokacji rozsianych po całym terenie gry (ołtarzy, świątyń, miejsc rytuałów i tym podobnych),
- ✦ możliwość fizycznego dysponowania “magicznymi kryształami”, których poszukiwać będą inni uczestnicy gry (np. do przygotowywania zasadzek lub setek innych kreatywnych rozwiązań).

Jako, że to sami gracze wcielający się w postaci Sił Zła najlepiej wiedzą, co jest kwintesencją ich istnienia. Dołożymy wszelkich starań, aby umożliwić im realizację nawet najbardziej szalonych pomysłów. Będziemy zarówno zachęcać i pomagać przy kontakcie z oddziałami grającymi po obu stronach konfliktu w celu ustalenia wzajemnych questów czy zależności, ale też wspierać przy innych inicjatywach rozwijających grupy Sił Zła, a co za tym idzie uatrakcyjniających świat Battle Questta. Takich pomysłów może być niezliczona ilość i liczymy na aktywność ze strony samych graczy. Poniżej kilka propozycji, które jedynie dotyczą wierzchniej warstwy możliwości, ale mogą też dać ogólny pogląd na to, co realizować mogliby Siły Zła.





Zatruta woda

Czcielom Pana Zarazy udało się zinfiltrować Wolne Miasto i zatruc jeden ze zbiorników wodnych. Teraz wszyscy głupi ludzie biegają i szukają sposobu na ulżenie swoim zwiżającym się w konwulsjach towarzyszym. Gdyby tylko wiedzieli, że jedyna odtrutka znajduje się głęboko w krasnoludzkich ruinach, dobrze strzeżona przez kultystów i ich sprzymierzeńców.

Wsparcie organizatorów:

- ☞ specjalny pojemnik z trucizną oraz odpowiednio przygotowane "ujście wodne", do którego będzie trzeba go fizycznie przelać niezauważonym,
- ☞ specjalna charakterystyka i inne oznaki "bycia zarażonym" wśród mieszkańców Wolnego Miasta,
- ☞ wskazówki w świecie gry dla pozostałych graczy na odnalezienie odtrutki,
- ☞ specjalnie przygotowana lokacja z odtrutką – z własnym oświetleniem, scenografią i rekwizytami, dobrana idealnie pod stworzenie zasadzki przez Siły Zła

Cel o wysokim priorytecie

Wśród jednego z oddziałów najemnych walczących dla Hollensteina znajduje się były wysoki kapłan Pana Przyjemności. Zdradził swojego boga, on jednak nigdy o nim nie zapomniał. Teraz jego wciąż wierni wyznawcy przybywają w okolice, aby odpowiednio ukarać swojego byłego przełożonego...

Wsparcie organizatorów:

- ☞ pomoc w znalezieniu gracza, który mógłby grać "cel",
- ☞ koordynacja ustaleń między Siłami Zła a dowódcą oddziału skrywającego zdrajcę dla ustawionej akcji bojowej związanej z próbą jego eliminacji/ pojmania.



Wybrańcy dla bogów

W tym miejscu nie jesteśmy przypadkiem. Wiedzeni wizjami wiemy, że to właśnie tutaj i właśnie teraz pojawią się specjalne ofiary. Naznaczone przez niego charakterystycznym znakiem, którego wagi pewnie nawet nie rozumieją. Zebrani w jednym miejscu i poświęceni wreszcie zaspokoją głód naszego pana. Tak, to będzie zaiste wielki dzień.

Wsparcie organizatorów:

- ☞ wytypowanie odpowiedniej liczby graczy (wśród wszystkich uczestników BQ) i zapewnienie im charakterystycznego znamienia w formie tymczasowego tatuażu na ciele,
- ☞ konstrukcja lokacji z ołtarzem i całą resztą scenografii potrzebnej do przeprowadzenia rytuału,
- ☞ stworzenie ustalonego z góry scenariusza bojowego związanego z próbą przeprowadzenia/ przerwania rytuału i zaangażowanie w niego odpowiedniej ilości graczy spośród stron konfliktu.

Ja być najsilniejsza!

Dla niektórych ważna jest prosta, nieograniczona siła. A nic nie sprawdzi jej tak dobrze, jak pojedynki z najsilniejszymi wojownikami zbierającymi się na wojnę. Dlatego będziemy pojmywać takich, a potem zmuszać do walki z naszym czempionem na arenie. Będą zakłady, alkohol i emocje. Kto wie, może wśród tego miękkiego ścierwa znajdzie się jednak ktoś godny uwagi?

Wsparcie organizatorów:

- ☞ dostarczenie zapasu bezpiecznych przedmiotów do bezpiecznego porywania i przechowywania innych graczy (bezpieczne liny, łańcuchy, kajdany i tym podobne),



☞ konstrukcja areny znajdującej się w specjalnie wytypowanym miejscu w ruinach, gdzie prowadzone będą mogły być pojedynki.

W grobie raźniej

Poszukiwacze skarbów zawsze mają tendencje do wypychania nosa w nieswoje sprawy. Tak jest też i tym razem, gdy dowiedzieli się o starożytnym artefakcie skrytym w jednym z krypt w ruinach. Jak zwykle nie wiedzą jednak, że wizyta w nim będzie ich końcem. Nie pozwolimy, aby splugawiono nasze święte miejsce. I choćbyśmy mieli wstawać z grobów aż po wieczność stać będziemy na jego straży.

Wsparcie organizatorów:

- ☞ przygotowanie rekwizytów w postaci map skarbów dostępnych dla innych uczestników gry i zadbanie o to, aby trafiły one do odpowiednich grup w jej trakcie,
- ☞ konstrukcja grobowca w odpowiednim miejscu w ruinach i pomoc w ustaleniu strategii ewentualnej zasadzki,
- ☞ koordynacja na miejscu, tak aby zasadzka się udała (w tym pomoc w "timingu").

Pomysły mogą być mniejsze i większe. Niektóre z nich jednorazowe, inne powtarzalne przez cały czas trwania imprezy. Nie chcemy narzucać nikomu żadnych ram czy ograniczeń ilościowych, wierzymy bowiem że każdy pomysł uda się zrealizować w sposób zapewniający wszystkim niesamowite przeżycia. Tak naprawdę więc grupy Sił Zła będą grały dokładnie to, czego będą chciały – a my, jako organizatorzy, dołożymy wszelkich starań, aby wyszło to najlepiej jak to tylko możliwe.





Tło fabularne i lider

Jak już zostało wspomniane wcześniej – nie chcemy ograniczać graczy decydujących się na Siły Zła i zmuszać do przedstawiania jakiejś wspólnej agendy. Dlatego zdecydowaliśmy się na inne rozwiązanie.

Powodem do walk między Wyprawą a Ekspedycją jest chęć zajęcia ziemi, na której odnaleziono złoża magicznych kryształów. Tak się składa, że znajdują się one akurat na terenie starych ruin, wykorzystywanych przez Chaos podczas inwazji przed wiekami. Głupi południowcy, którzy nazywają siebie “cywilizowanymi” nie mają jednak pojęcia, na co tak naprawdę natrafili. Wie to jednak pewien potężny czarnoksiężnik, który przy użyciu złota, obietnic czy wreszcie własnej magii przekonał najróżniejsze grupy do służenia mu za ochronę. Teraz próbuje wydobyć z ruin całą ich ukrytą moc, nie zdając sobie sprawy, że prawdziwi wrogowie są bliżej niż mu się wydaje.

Wspomniany powyżej potężny czarnoksiężnik to postać NPC, która będzie de facto fabularnym dowódcą Sił Zła. Będzie to jedna z ról, na które przeprowadzimy casting (jak na wielu innych istotnych dla gry NPC). W zależności od tego, co postanowi ta osoba (przy konsultacji z innymi oczywiście) zmodyfikujemy tą część podręcznika. Przede wszystkim zależy nam bowiem na tym, aby każda ze “złych” grup mogła jak najswobodniej realizować swoje cele. Służba dla czarnoksiężnika może być bowiem tylko pretekstem, czymś całkowicie drugorzędnym wobec rzeczy, które sami będziecie chcieli realizować w ramach Sił Zła.



Przykładowe oddziały

Rynsztokowcy Klanu Eshin

Zgraja skavenów – zabójców, realizujących sobie tylko znane cele tak daleko na północy. Mówią, że pod całym terenem ruin rozkopały tunele, dzięki którym mogą dostać się w dowolne miejsce znacznie szybciej, niż powinno to być możliwe. Atakują zawsze z ukrycia i zabijają zanim ktokolwiek zdąży się zorientować – trucizna z ich broni nie potrzebuje dłużej niż kilku minut, aby powalić nawet najpotężniejszego wojownika. To zresztą stało się powodem wyłapywania szurzych zabójców przez uczonych z Ekspedycji Hollensteina. Teraz niektórzy mówią, że Rynsztokowcy przyszli mścić się za swoich porwanych kompanów. Ale to pewnie bujdy, bo przecież kto by tam podejrzewał szurroludzi o taką empatię?

Wietrzący Koniec

Ci czący Pana Zmian kultysty wierzą, że wszystko kiedyś przeminie. Że tak jak zimę, którą zawsze zastępuje lato kiedyś także ludzkość zostanie zamieniona przez coś innego. Nie chcą jednak czekać, aż do tego dojdzie naturalną kolejną rzeczą. Dlatego też gorliwie pomagają w przemienieniu ludzkości jak tylko potrafią. Czy to w bezpośrednim konflikcie czy też używając ich najsilniejszej broni – słabości ludzkiego umysłu. Lubują się w zasiewaniu wątpliwości i strachu wśród wszystkich wokół i chętnie obserwowaniem efektów swoich działań. W zamian Pan Zmian zsyła na nich wizje, które każdemu wydałyby się niczym innym, jak oznakami szaleństwa. Ale oni wiedzą, jaka jest prawda. Rozumieją. I zrobią wszystko, aby otworzyć także oczy innych. Czy tego chcą czy nie.



Ożywieńcy kapitana Daragostii

Marcus Daragostia był słynnym imperialnym żeglarzem. Wraz ze swoją załogą zwiedził niesamowite zakątki znanego oraz nieznanego świata. Wspólnie siali spustoszenie w sercach każdego, na kogo natrafili. Problem jest tylko taki, że – podobnie jak ich kapitan – wszyscy oni nie żyją. I to od ponad 200 lat. Daragostia w trakcie swoich podróży natknął się bowiem na wiele kosztowności i artefaktów. Jednym z nich okazał się obłożony magiczną klątwą zwój, który zarówno jego jak i wszystkich jego kamratów przemienił w nieumarłych. Ich tułaczka zaprowadziła ich tutaj – do miejsca, które podobno może pomóc im wreszcie zaznać wiecznego spokoju. Wieki bez uczuć innych niż przeraźliwe zimno zamieniło niegdyś wspaniałych odkrywców w bezduszne potwory, które nie liczą się z nikim i niczym, kto stanie na ich drodze.



