

# WOLNE



# MIASTO



## Spis treści

1. Wstęp
2. Czym jest Wolne Miasto?
3. Wolne Miasto jest /nie jest dla ciebie, jeśli...
4. Wolne Miasto - opis fabularny
5. Zasady Wolnego Miasta
6. Przykładowe grupy
7. Przykładowe postaci indywidualne
8. Strój i ekwipunek

## Wstęp

Podręcznik, który właśnie czytacie, ma służyć jako poradnik dla graczy chcących stworzyć Wolne Miasto 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 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** – założenia gry w Wolnym Mieście i jego funkcja na larpie;
- 🔪 **Rozdział 3** – założenia frakcji, które od razu powiedzą wam, czy ta frakcja jest właśnie tym, czego szukacie;
- 🔪 **Rozdział 4** – fabularny opis historii Wolnego Miasta;
- 🔪 **Rozdział 5** – opis zasad, które panują w Wolnym Mieście;
- 🔪 **Rozdział 6** – pomysły na przykładowe grupy, które mogą przebywać w Wolnym Mieście;
- 🔪 **Rozdział 7** – pomysły na postaci indywidualne, w które możecie się wcielić jako mieszkańcy Wolnego Miasta;
- 🔪 **Rozdział 8** – opis wyglądu typowego mieszkańca Wolnego Miasta, wraz z linkiem do dedykowanej tablicy na Pinterście.





## Czym jest Wolne Miasto?

Wolne Miasto to lokacja stworzona specjalnie dla tych graczy, dla których walka nie stanowi trzonu rozrywki (lub którzy w ogóle nie chcą w niej brać udziału). Choć Battle Quest jest larpem bitewnym, zdajemy sobie sprawę z tego, że świat Warhammera jest na tyle pociągającym medium, że spore grono ludzi chce po prostu poodgrywać mieszkańców Starego Świata i przeżyć te kilka dni w realiach tego popularnego uniwersum.

Drugim powodem dla istnienia Wolnego Miasta jest potrzeba utworzenia "neutralnej strefy", w której gracze z obu stron konfliktu mogą odetchnąć od bitewnego zgiełku, zjeść coś i wejść z przeciwnikiem w interakcje społeczne, które nie opierają się na wymachiwaniu bronią.

Na poziomie metagry, w Wolnym Mieście wprowadzamy zakaz walki. Nie można też go oblegać i próbować przejąć. Wytłumaczeniem fabularnym tego zakazu jest fakt, iż Wolne Miasto jest jedynym przyczółkiem cywilizacji w okolicy. Dowódcy obu stron potrzebują neutralnego gruntu, na którym w razie czego można się spotkać i choć na chwilę potrenować sztukę dyplomacji. To tutaj najemni żołnierze mogą wydawać zarobione pieniądze, dzięki czemu ich morale pozostaje wysokie. Poza tym, swoje obozowiska utworzyły tu grupy, które na tę chwilę pozostają neutralne, ale niewykluczone jest, że któryś dowódca namówi ich do dołączenia do jego frakcji. Oczywiście nie oznacza to, że w Wolnym Mieście broń magicznie nie będzie dała się wyciągnąć z pasa – zastanawiamy się nad wprowadzeniem oddziału Straży Miejskiej do zarządzania takimi właśnie, naturalnie występującymi akcjami.

Wierzmy jednak, że wszyscy nasi uczestnicy uszanują konieczność istnienia takiego – dostępnego dla każdego i neutralnego – miejsca dla samej gry.

Do miasteczka nie będą mogli (bez konsekwencji) wchodzić wyznawcy Chaosu, orkowie czy inne istoty postrzegane przez cywilizowane społeczności Starego Świata za "złe". Dla zachowania spójności świata chcielibyśmy uniknąć sytuacji, gdy przy jednym stole zasiadają bogobojny kapłan Ulryka i demonetka Slaaneshy w swojej prawdziwej postaci. Nie oznacza to, oczywiście, że siły Chaosu nie mogą wysyłać do Wolnego Miasta swoich szpiegów w przebraniu.

## Wolne Miasto...

### ...jest dla Ciebie jeśli:

- ☞ interesuje Cię rozgrywka oparta głównie na odgrywaniu postaci i tworzeniu klimatu Starego Świata;
- ☞ nie chcesz walczyć podczas Battle Questa lub chcesz mieć całkowitą wolność wyboru kiedy dołączyć do zmagañ wojennych;
- ☞ masz pomysł na postać lub grupę, które (przynajmniej początkowo) chcą zachować neutralność lub jest stricte niebojowa;
- ☞ chcesz stworzyć własną mini-lokację, która zapewni atrakcje dla współgraczy.

### ...nie jest dla Ciebie jeśli:

- ☞ chcesz sporą część gry spędzić na walce;
- ☞ interesuje cię gra w oddziale, którego główną rolą są działania militarne;
- ☞ nie chcesz wchodzić w interakcje z graczami spoza swojej grupy;

☞ chcesz korzystać z całego bitewnego aspektu Battle Questa i jednocześnie zachować neutralność – dla takich oddziałów nie ma miejsca na naszej grze i polecamy zgłoszenie się do Wyprawy lub Ekspedycji.

## Wolne Miasto opis fabularny

Gdy rok temu dobiegła końca wojna na północy Ostlandu, siły Imperium wprowadziły tam swój porządek. Razem z urzędnikami i dodatkowym wojskiem na tereny miasteczka Zwergburg przybyła cywilizacja... i ograniczenia. Niektórzy mieszkańcy przyjęli nowy ład, jednak spora ich część niespecjalnie miała na to ochotę. Zbiegło się to z plotką mówiącą, jakoby jeszcze dalej na północy, na terenach po których kilka lat temu przeszła Inwazja Chaosu, odkryto złoża cennego minerału. Pozbawieni domu mieszkańcy Zwergburga postanowili zatem szukać szczęścia i miejsca dla siebie właśnie tam. Co ciekawe, wkrótce po ich odejściu, zniknęła też wieża maga Kennigera...

Droga na północ nie była bezpieczna, ale grupie osadników udało się dotrzeć do miejsca, o którym mówiła plotka. Rzeczywiście, obfitowało ono w drogocenne kryształy, a ich największe skupiska znaleźć można było w okolicach ruin starożytnego krasnoludzkiego fortu... które obfitowały także we wszelkiej maści plugastwo. Okazało się bowiem, że na tych terenach grasują bandy zwierzolutdzi, orków i sługusów Chaosu. Mimo to, osadnikom udało się założyć przyczółek cywilizacji. Wkrótce przemienił się on w małe miasteczko, do którego zaczęli ściągać awanturnicy, poszukiwacze skarbów i różnego rodzaju usługodawcy i szaleńcy.





Jednym z problemów nowej społeczności jest brak przywódcy. Ci, którzy przybyli ze Zwergburga niemal odruchowo chcieli obrać na burmistrza Hugo Grossmana, ale pozostała część społeczeństwa, która po prostu go nie знаła, uparła się, by zorganizować wybory. Sam Grossman, widocznie zmęczony odpowiedzialnością, jaka na nim wcześniej ciążyła, również opowiedział się za elekcją nowego przywódcy. "Nowe miasto, nowe porządki" powiedział.

Przez kilka następnych miesięcy Wolne Miasto coraz bardziej rozwijało się. Dzięki kilku grupkom awanturników dobrze radzących sobie z bronią udawało się jakoś powstrzymać zapędy "miejsowych". Zdawało się, że osadnicy zdobyli wreszcie kawałek ziemi, który mogli nazwać domem, gdzie mogli być wolni. Niestety, ich radość nie trwała długo. Wieść o cennych kryształach rozeszła się po Starym Świecie, jednak do tej pory na te tereny docierały mniejsze grupy ludzi. Nikt nie spodziewał się, że ktoś wpadnie na pomysł zorganizowania większych sił.

Dwóch śmiałków, Antoine de Croy i Kurt Hollenstein, obaj kierujący się innymi pobudkami, zebrali armie i rozbili obozy, niemal w tym samym czasie, w pobliżu Wolnego Miasta. Początkowo była to dobra wiadomość dla jego mieszkańców – interes zaczął się kręcić, a oddziały żołnierzy obu stron bardzo chętnie wydawały pieniądze w lokalnych przybytkach. Nie dochodziło też między nimi do żadnych większych awantur – w końcu na ten moment nikt nikomu nie wypowiedział wojny.

Obaj dowódcy postanowili rozmówić się jak przystało na szlachciców i ustalić dalsze działania. Wyznaczyli datę spotkania, a nowoobрани burmistrz Wolnego Miasta zgodził

się być jego gospodarzem. Mieszkańcy miasteczka z pewną rezerwą obserwują rozwój sytuacji, ale zachowują ostrożny optymizm.

Choć są też tacy jak Hugo Grossman, który patrząc na to wszystko znad kufelka mruknął tylko pod nosem: "Noż, kurwa... Znowu się zaczyna."

## Zasady Wolnego Miasta

- I. W Wolnym Mieście przestrzega się uniwersalnych praw ludzkich. Jeśli ktoś je pogwałci, zostanie ukarany przez straż miejską. W szczególnych przypadkach stacjonujące w Mieście oddziały najemnicze mogą zostać tymczasowo zaprzysiężone w szeregi straży. Po wykonaniu zadania zostanie im wypłacona stosowna pensja.
- II. W Wolnym Mieście panuje absolutne zawieszenie broni. W razie konfliktu interesów, zwaśnione strony muszą przedstawić swoje racje przed burmistrzem, który podejmie odpowiednią decyzję.
- III. W Wolnym Mieście panuje tolerancja religijna. Oznacza to, że możesz sobie wyznawać kogo ci się żywnie podoba, jednak nie możesz szkodzić innym. Tolerancja kończy się tam, gdzie zaczyna się Chaos. Wszystkie jego służby złapane pośród murów Wolnego Miasta będą umierać. Długo.
- IV. Wolne Miasto jest neutralne. Nigdy nie będzie terenem zmagania wojennych ani politycznych rozgrywek. Zostało założone przez ludzi, którzy cenią sobie własną wolność i wspólnie tworzą przyczółek cywilizacji na tych terenach.



## Przykładowe grupy

### Un Uomo Fortunato

Tam gdzie jest cywilizacja, tam jest pieniądź – oto zasada, którą kierował się tileański kupiec "Szczodry" Luca Vitelli gdy postanowił osiąść w Wolnym Mieście. Razem ze switą swoich rodaków i rodaczek otworzył tu przybytek, który jest połączeniem kasyna i pijalni. Serwuje się tu wyborne wino, którym można sobie umilić czas podczas grania w karty, kości i inne gry hazardowe. Sam Luca znany jest jako wytrawny gracz i co jakiś czas dołącza do swoich klientów. Zazwyczaj wygrywa bez problemu, ale potem często stawia kolejkę wszystkim obecnym, więc nikt nie ma do niego żalu. Dość powszechnie znaną tajemnicą jest, że obsługa "Un Uomo Fortunato" handluje również informacjami. Bardzo dobrze orientują się w lokalnych plotkach i za odpowiednią cenę chętnie opowiedzą to i owo.

### Straż Miejska

Jeśli na tych terenach ma przetrwać cywilizacja, musi istnieć jakieś prawo. Dlatego Godfrey Rottman, niegdysiejszy kapitan straży miejskiej w Bögenhafen, zebrał na prośbę nowego burmistrza grupę godnych zaufania ludzi i wraz z nimi pilnuje, by przestrzegano praw miejskich Wolnego Miasta. Dzięki doświadczeniu swojego kapitana, strażnicy szybko nauczyli się wielu przydatnych umiejętności i potrafią zaskoczyć nawet najbardziej rozzuchwalonych awanturników. Choć większość mieszkańców Wolnego Miasta odnosi się do członków straży z szacunkiem, niektórzy narzekają, że Rottman zbyt gorliwie słucha się burmistrza i bardziej służy jednemu człowiekowi, niż całej społeczności.





## Hanza Kaspera Dorna

Do Wolnego Miasta w ciągu ostatnich kilku miesięcy przybyło wielu przedsiębiorczych i uczciwych ludzi, którzy nie boją się podjąć ryzyka i zapuścić w okolice krasnoludzkich ruin z nadzieją, że znajdą cenne kryształy. Hanza Kaspera Dorna do uczciwych nie należy, ale tworzący ją oprychowie na pewno wykazują pewien rodzaj przedsiębiorczości. Razem ze swoim hersztem wymyślili sobie dość prostą działalność: zasadzają się na traktach na tych, którzy podróżują samotnie lub w małych grupach. Najbardziej interesują ich kryształy, ale złotem też nie pogardzą. Zazwyczaj nie pozostawiają świadków, choć zdarzyło się już, że paru ludzi przyszło do burmistrza ze skargą na działania Hanzy. Do tej pory przywódca miasta puszczał te uwagi mimo uszu, a plotka głosi, że Kasper Dorn uścił w biurze burmistrza kilka stosownych “datków”.

## Przykładowe postaci

### Reihard Wegner

Pochodzący z Nuln kapłan Ranalda. Żarliwy wyznawca swego boga, któremu marzy się założyć własną gildię złodziei, która przyczyni się do zwiększenia chwały Oszusta. Uważa, że Wolne Miasto w przyszłości znacznie się rozrośnie i chciałby, żeby pozycja jego organizacja była wtedy mocno ugruntowana. Szuka współwyznawców i przedsiębiorczych ludzi, którzy nie boją się zajrzeć do cudzej sakiewki. Dla chętnych przygotował specjalne testy, dzięki którym będzie mógł sprawdzić ich umiejętności i dyskrecję.

## Kolya Muratov

Dziedzic pośledniego rodu bojarów, przybył tu aż ze stolic Kislevu by odnaleźć rodowy skarb – szablę swojego ojca, którą ten stracił wraz z życiem gdy walczył z siłami Chaosu w tych okolicach. Szuka towarzyszy, którzy udali by się z nim w okolice krasnoludzkich ruin w nadziei, że znajdzie zagubioną broń – czy to porzuconą gdzieś pośród lasów, czy w łapach pomiotu Chaosu. Jest też kislevickim patriotą, któremu bardzo nie podoba się obecność dwóch armii na tych ziemiach.

## Nicole de Lestre

Medyczka z Bordeleaux, której głównym celem jest pomaganie innym. Przybyła na miejsce razem z Wyprawą de Croya, ale szybko odłączyła się od niej i znalazła swoje miejsce w lazarecie w Wolnym Mieście. Uważa, że wojna jest nieuchronna, gdyż głupota ludzka nie zna granic. Nie zamierza jednak siedzieć beczynnie, gdy poleje się krew. Będzie leczyć każdego, kogo do niej przyprowadzą. W końcu mowa o ludzkim życiu, które Nicole postrzega za największą świętość i dar od bogów.

## Strój i ekwipunek

W przypadku Wolnego Miasta ciężko jest precyzyjnie określić wygląd jego mieszkańców. Z natury jest ono zgromadzeniem wielce zindywidualizowanych jednostek i grup, które mogą się od siebie różnić wszystkim.

Jednakże, by choć trochę Was zainspirować, przygotowaliśmy tablicę w serwisie Pinterest. Znajdziecie tam nasze propozycje stylizacji, które mogą pomóc wam jeszcze mocniej wczuć się w klimat miasta, choć ograniczeniem jest tu właściwie jedynie wasza wyobraźnia, setting Warhammera i spójność fabularna.

[Link do tablicy Pinterest](#)



