

WYPRAWA

EXEMPLE SUMUS



DE CROY



Wstęp

Podręcznik, który właśnie czytacie, ma służyć jako poradnik dla graczy chcących dołączyć do frakcji Wyprawa de Croy 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 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 i jego historii;
- 🦅 **Rozdział 6** – barwy i sztandar frakcji;
- 🦅 **Rozdział 7** – pomysły na przykładowe oddziały, które mogą stanowić część tej frakcji – nie są to oddziały, które z pewnością znajdziecie na Battle Quest, te opisy mogą jednak pomóc w konstrukcji waszego pomysłu;
- 🦅 **Rozdział 8** – pomysły na postacie indywidualne – ponownie to tylko propozycje, które pomogą wam wymyślić unikalnych bohaterów, w których możecie się wcielić będąc członkami oddziałów walczących dla tej frakcji;
- 🦅 **Rozdział 9** – opis uzbrojenia i ubioru typowego żołnierza Wyprawy, wraz z linkiem do dedykowanej tablicy na Pinterście.

Wartości

Dla oddziałów walczących po stronie Wyprawy de Croy największe znaczenie mają następujące wartości. Mogą one posłużyć jako typowe “motywy zaczepne” dla każdego oddziału bądź postaci, które chciałyby walczyć po tej stronie:

Lojalność: tylko trzymając się razem i przestrzegając przysięg i umów możemy prawdziwie zwyciężyć. W bitewnej zawierusze dobrze jest wiedzieć, że wszyscy staną za tobą murem, nawet wobec przeważających sił przeciwnika.

Honor: jesteśmy tylko tak dobrzy, na ile mamy honoru. W armii nie ma miejsca dla tchórzy, dwulicowców czy kłamców. Nie ważne kim jesteś – bez honoru nie znajdziesz miejsca dla siebie w Wyprawie.

Sprawiedliwość: to, co odróżnia nas od zwierząt to zasady. A te muszą być egzekwowane, nawet jeśli wymaga to bezwzględnych działań. Członkowie Wyprawy nie powinni jednak nigdy posuwać się do samosądów czy innych niesprawiedliwych rozwiązań – w końcu nikt nie jest ponad prawem.

Tradycja: nie możemy zapominać skąd pochodzimy. Kult przodków, duma z własnego pochodzenia czy kultywowanie historii to cechy mile widziane wśród ludzi walczących dla de Croya. Chyba, że taką tradycją jest czczenie Mrocznych Kultów albo inne niegodziwości – jedynym miejscem dla takich indywiduali jest sznur przewieszony przez najbliższą gałąź.

Fanatyzm: jeśli mamy wybierać pomiędzy odwiecznymi zasadami rządzącymi światem, a doczesnym dobrem jednostki, to zawsze wybierzemy to pierwsze. Tak po prostu skonstruowany jest świat. Inni mogą nazywać nas fanatykami, my jednak przyjmujemy to miano z dumą – w końcu nie wstydzimy się swoich reguł czy wiary.





Ta frakcja...

... jest zdecydowanie dla Ciebie jeśli:

- Wymienione w Rozdziale 2 wartości pasują do koncepcji twojej postaci;
- Chcesz grać w oddziale, dla którego pobudki religijne, honorowe lub ideały są (przynajmniej czasem) ważniejsze niż pieniądze;
- Masz ochotę wziąć udział w chwalebnej wyprawie motywowanej szczytnymi ideami;
- Pociąga cię romantyczny obraz wojny, z honorowymi pojedynkami i heroicznymi czynami;
- Interesuje Cię gra rycerzem lub w klimacie rycerskiego, średniowiecznego etosu.

... może nie być dla Ciebie jeśli:

- Utożsamiasz się bardziej z takimi wartościami, jak rozwój, pragmatyzm, niezależność, profesjonalizm i śmiałość;
- Chcesz grać postacią z szemraną przeszłością i nie musisz się z tym przez cały czas kryć;
- Nie chcesz grać na różnicach między stanami (np. jako plebejusz zwracać się do rycerza w uniożony sposób);
- Nie zdzierzysz towarzystwa fanatyków wszelkiej maści (zwłaszcza religijnych);
- Zależy ci tylko na własnym interesie (np. bogactwie) i nie cofniesz się przed niczym by osiągnąć cel.

Inspiracje

Battle Quest to gra rozgrywająca się w uniwersum Warhammer Fantasy – najwięcej inspiracji można więc znaleźć w jego oficjalnych źródłach.

Chcąc grać jako członek Wyprawy De Croya można także wzorować się na różnych powszechnych skojarzeniach z kulturą, takich jak:

- Legendy Arturiańskie,
- rycerstwo w ujęciu zarówno historycznym jak i znanym np. z filmów,
- klasyczne opowieści o walce dobra ze złem, w których bohater wypełnia świętą misję,
- ustrukturyzowane i karne kompanie najemne z przełomu średniowiecza i renesansu.

Opisywana tutaj historia rodu de Croy jest w znacznym stopniu inspirowana warhammerowym [Affair of the False Grail](#). Znajomość tej historii nie jest jednak w żadnym razie niezbędna do gry.

Powyższa lista to oczywiście tylko ogólniki, 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

Ród de Croy to, posiadająca ogromne tradycje, stara rodzina szlachecka z Bretonii – feudalnego królestwa znajdującego się tysiące mil na południowy zachód od miejsca wydarzeń Battle Questa. Przez pokolenia służby rodzinie tej udało się zyskać nie tylko spory fragment ziemi i nie lada majątek z nim związany, ale przede wszystkim szacunek poddanych i wieczne miejsce w lokalnej historii. De Croyowie rządzą nad swoimi włościami twardą, acz sprawiedliwą ręką i zawsze stawiają się na wezwanie swoich władców. Ich motto jest “bądź wzorem dla innych”, co powoduje, że każdy członek rodziny musi odpowiadać nie tylko przed swoim ludem, ale też rodziną i forsowanymi przez nią zasadami. Taka presja może być ciężka do zniesienia, szczególnie w Bretonii, gdzie rycerskie ideały ceni się bardziej, niż gdziekolwiek indziej w Starym Świecie.

Obecna głowa rodu de Croy, lord Louis, nigdy nie doczekał się dziedzica. Kochana przez niego nad życie żona zrodziła mu jedynie jedną córkę – Julię. Dziewczyna będąca oczkiem w głowie rodziców już od najmłodszych lat szkolona była we wszystkich dworskich umiejętnościach, które wypadało znać prawdziwej damie. Ona sama jednak wolała szermierkę, jazdę konną, łucznictwo i inne rzeczy, które bardziej pasowały do rycerza niż delikatnej niewieście. Rodzice i nauczyciele patrzyli na zapędy młodej dziedziczki pobłażliwie – w końcu ważniejsze niż konwenanse było jej szczęście. Nigdy nie szczędzono także na jej edukacji. Do dyspozycji Julii zawsze były najlepsze księgi i najzdolniejsi nauczyciele z okolicy. Ona sama zdawała sobie sprawę z presji, jaka ciążyła na jej barkach. Nie spodziewała się jednak, że czekać ją będzie aż tak ciężka próba.





Ciemne chmury zebrały się nad rodem de Croy, gdy wybuchła tak zwana Sprawa Fałszywego Graala. Król Bretonii zmarł bezpotomnie, a Maldred, diuk Mousillon ogłosił, że posiadał za żonę Panią Jeziora – boginię-patronkę królestwa. Na dowód tego pokazał puchar, będący rzekomo Graalem – świętym kielichem, którym Pani Jeziora poiła swoich najdzielniejszych rycerzy. De Croyowie, którzy byli lennikami diuka, uwierzyli mu i stanęli po jego stronie. Niedługo potem błędny rycerz imieniem Gaston de Beau Geste zdemaskował oszustwo diuka i został koronowany królem. Przez księstwo Mousillon przetoczyła się wojna, która kosztowała nikczemnego Maldreda życie. Ród de Croy popadł w niełaskę. Ojciec Julii nie miał wyjścia: zrzekł się tytułu i majątku na rzecz córki (w domyśle do czasu aż nie znajdzie ona odpowiedniego męża), stał się Rycerzem Poszukującym i poświęcił całe swe życie Pani Jeziora. Wszystko, byle tylko zmyć hańbę, która splamiła honor rodu.

Młoda Julia nagle została obarczona obowiązkami, do których nie była w pełni gotowa. W dodatku do jej rodziny odnoszono się z niesamowitym wręcz chłodem. Wszyscy oczekiwali nie tylko szybkiego zamążpójścia, ale jasnym było też, że hańba może zostać zmyta z rodu de Croy tylko wielkim czynem.

Minęły lata i Julia wciąż pozostawała panną. Dorosła jednak do roli głowy rodu, swoimi mądrymi decyzjami udowadniając, że nie potrzebuje mężczyzny aby wyciągnąć rodzinne ziemie z kryzysu po wojnie. Wtedy też nadeszły wieści z dalekiego Kislevu: jej ojciec, Louis, walczył dzielnie u boku cara Kislevu Alexisa oraz przyszłego cesarza Magnusa. Sojusz zdołał odeprzeć Inwazję Chaosu, lecz Louis poległ walcząc z potworami na północ od Erengradu, nie zdoławszy ukończyć wyprawy, której się podjął. Julia

nie wiedziała, co czynić, udała się więc na pieszą pielgrzymkę do Kaplicy Graala w Bordeleaux, gdzie doznała objawienia zesłanego przez Panią Jeziora. Po wróciwszy obwieściła, że kontynuowanie misji ojca to jedyny sposób, by w pełni oczyścić imię de Croy.

Mimo krążących coraz szerzej po okolicy plotek, Julia nie była szalona. Skrupulatnie policzyła, jakiej części swego majątku potrzebuje, by ufundować małą armię, nie nadwyrężając jednocześnie rodowego skarbcza. Resztę zostawiła pod zarządem swego majordoma i grupy doradców. Wysłała listy do wszystkich swych przyjaciół i starych sojuszników rodu, zgodnie z bretońską tradycją ogłaszając Wojnę Rycerską przeciw plugawym siłom, które zgładziły jej ojca. Liczyła na więzi silniejsze, niż ujma na honorze sprzed kilku laty. W listach owych z rozmysłem wspomniała o niezwykle cennych kryształach, które odkryto w starych, krasnoludzkich podziemiach. Wiedziała, że perspektywa bogactwa przemówi do wyobraźni co najmniej równie mocno, co stare pakti i zobowiązania.

Julia ma przed sobą jasno postawione cele. Chce dokonać heroicznego czynu, którym zmyje starą hańbę ze swego nazwiska. Chce również odzyskać ciało ojca, by ten mógł spocząć w rodzinnej Bretonii. Wreszcie – przejąc cały teren ziemi niczyjej dla siebie i sprawdzić czy doniesienia o miejscowych bogactwach to prawda czy tylko mrzonki. Wie, że nie może wrócić do domu nie wypełniwszy swej misji – od przyznania się do porażki lepsza będzie śmierć.

Punkt widzenia de Croy na stronę przeciwną:

Kim jest ten cały Alvarez? Kupcem i dorobkiewiczem. Nie jemu równać się z kwiatem bretońskiego rycerstwa! Mówi o cywilizacji, o postępie – już my dobrze wiemy, jak ten postęp wygląda. Moralna degradacja, upadek obyczajów i pogwałcenie tradycji. Wszystko, co robi ten Estalijczyk ma jeden cel: napchanie jego własnych sakw.

Raporty, które otrzymaliśmy są jasne: Alvarez wyruszył na te ziemie mniej więcej w tym samym czasie, co my. Zamierza tam założyć faktorię i już teraz chełpi się, jakoby był zdobywcą i właścicielem całego regionu. A gdzie był, gdy nasi ojcowie i bracia przelewali krew podczas Inwazji Chaosu? Dopiero teraz postanowił tam się udać, by niczym sęp dopaść resztek pozostawionych przez tych, którzy stracili życie.

Wysłałam już posłańców, by zaprosili Alvareza do rozmów. Mówić będę głównie ja, gdy jasno postawię sprawę: niech Estalijczyk wraca do Marienburga! Na pewno czeka tam na niego wiele intratnych interesów, negocjacji i przekrętów. Ale tej ziemi na pewno nie dostanie.

Barwy frakcji

Oddziały walczące dla de Croya identyfikują się kolorami charakterystycznymi dla jego rodu – błękitem oraz bordo. Tarcza jego herbu podzielona jest na 4 pola – dwa z nich przedstawiają hipogryfa – rodowe zwierzę De Croyów, pozostałe dwa czerwono-białą szachownicę.





Przykładowe oddziały

Klan Srebrnej Włóczni

Pochodzący z dalekiej północy wojownicy, dla których największą świętością jest bitwa. Gdy doszli do wniosku, iż niegodnym jest walka ze swoimi własnymi krajanami, postanowili przenieść swoje bitewne doświadczenie gdzie indziej – w końcu wojna to jedyne, co znali. Okazują wyjątkowy szacunek swoim przeciwnikom, nigdy nie pozwalają aby zwłoki powalone ich toporami zostały samopas dla padlinożerców. Bardzo przesądni i zamknięci w swojej własnej, obcej dla większości kulturze. Wyprawa de Croy to ich pierwsza kampania jako kompanii najemnej. Z młodą szlachcianką szybko jednak doszli do porozumienia – w końcu tak samo jak on stawiają na honor, a ich zasady powodują, że są bezwzględnie lojalni.

Kompania Bellerose

Spośród Bretońskiego rycerstwa nie tylko De Croy ma coś do udowodnienia. Pierre Bellerose może i nie jest tak wysoko urodzony ani nie ma dostępu do tak wielkiego majątku, ale ma za to coś, o czym jego przełożony może jedynie pomarzyć. Świętą Misję. Pani Jeziora wielokrotnie nawiedzała go w snach, dając jasne sygnały, że to właśnie tutaj na północy czai się zło, które tylko on może pokonać. Zebrał więc innych lokalnych nisko urodzonych szlachciców, których udało się przekonać do wspólnej wyprawy (jeśli nie podziałął pretekst świętej misji to zawsze zostawało złoto, co doprowadziło do powstania dość ciekawej kompanii), tyle służby ile zdołał i na ich czele ruszył naprzeciw przeznaczeniu.

Wilki Ulryka

Zakonni wojownicy fanatycznie oddani Ulrykowi – imperialnemu bogowi wojny i zimy. Wysoce zdyscyplinowani i karni. Od małego szkoleni do walki i służby. Niektórzy mówią, że w walce potrafią całkowicie się zatracić, popadając w niekontrolowany szał. Potwierdzeniem tego faktu może być przeraźliwe, symulujące wilcze wycie z którym zawsze ruszają do bitwy. Poza nią skupiają się jednak na oddawaniu należytej czci swojemu bóstwu i poszanowaniu jego tradycji. Do Wyprawy dołączyli bezinteresownie jako gest dobrej woli Zakonu Ulryka, który chociaż w ten sposób chce wesprzeć uznawaną za słuszną misję de Croy. Mówi się jednak, że jedynym powodem dla którego Wilki walczą dla Julii jest chęć wywarcia przez Zakon odpowiedniej presji, gdy młodej szlachciance uda się zająć ziemię niczyją.

Zaciąg z Mousillon

Nie wszyscy mieszkańcy ziem zarządzanych przez de Croyów uważają ostatnie wydarzenia ich seniorów za coś haniebnego. Wśród wielu szeregowych chłopów lord Luis był przede wszystkim dobrym panem, za którego wszystkim żyło się lepiej. Ta niemalże boska cześć przeniosła się teraz na jego córkę i gdy tylko informacja o szykowanej przez nią wyprawie rozeszła się po okolicy wielu postanowiło odpowiedzieć na wezwanie. Zebrani w nieskoordynowaną milicję, za broń mając jedynie narzędzia rolnicze czy proste pałki spakowali cały swój dobytek i wyruszyli na daleką północ, chcąc oddać należyty hołd swojemu panu i odzyskać jego ciało. Oczywiście w tej zbieraninie nie zabrakło także tych, którym dość już było rolniczego życia, a w wyprawie widzieli okazję na szybki zarobek. Nawet dla nich jednak na pierwszym miejscu zawsze stać będzie misja i obowiązek.

Przykładowe postaci

Ascal Dorgeiros

Wysoki Elf daleko od domu. Ascal jest uczonym, który poświęcił większość swojego nadnaturalnie długiego życia badaniom na temat teologii. To gałąź nauki, która nigdy nie cieszyła się specjalną popularnością wśród jego pobratymców. Ascal ma jednak swoje teorie, które teraz tylko musi skonfrontować z rzeczywistością. Gdy także do jego uszu dotarły wieści o dokonanej na północy odkrywce, od razu wiedział, że to nie przypadek. Jego umiejętności w manipulowaniu wichrami magii oraz nadzwyczajna wiedza bez problemu otworzyła mu drzwi do jednej z kompanii najemnych udających się na tę interesującą wyprawę. Z uwagi na swoje przywiązanie do tradycji i chęć poznania jak największej ilości szczegółów innych kultów i religii, naturalnie stanął po stronie Wyprawy de Croya.

Martina von Markoff

Von Markoffowie nie są typowymi mieszkańcami Księstw Granicznych. Oddani konserwowaniu przeszłości, od lat gromadzą różnego rodzaju artefakty, pamiątki, kroniki czy nawet ustne przekazy. Część z nich sprzedają z zyskiem (co jest źródłem ich niemałego majątku), większość jednak wystawiają w ramach wystaw otwartych dla każdego. Wierzą, że tradycja to coś, czego powinniśmy się trzymać, a współczesny świat pędzi wyłącznie ku własnej zagładzie. Nie inaczej jest też w przypadku Martiny, która postanowiła dołączyć do Wyprawy de Croya aby odnaleźć jak najwięcej rzeczy wartych do przechowania dla potomnych. Zdaje sobie oczywiście przy tym sprawę, że nie wszystkie z nich uda się pozyskać bez walki, dlatego też przybywa tutaj odpowiednio przygotowana jako część jednego z najemnych oddziałów walczących dla szlachetnie urodzonej Bretonki.





Hans Kestrell

Weteran wojenny pochodzący z Imperialnej stolicy – Altdorfu. Walczył w wielu bitwach, mniejszych i większych. Było ich tak wiele, że już ciężko mu jest wszystkie wymienić. Ważne, że zapłacił za udział w nich wielką cenę. Utratę zdrowia, przyjaciół i praktycznie wszystkich życiowych perspektyw. Męczą go chroniczny ból w stawach i koszmary nawiedzające go każdej nocy. A od armii nie dostał nic w zamian. Zrezygnowany, ale wciąż wierny ideałom, przez które w ogóle został żołnierzem (honor, sprawiedliwość i poczucie czynienia dobra na świecie) postanowił dać sobie jeszcze jedną szansę i dołączyć do Wyprawy de Croya jako członek jednej z kompanii najemnych. Może przynajmniej tutaj uda mu się zająć spełnienia, które przez tyle lat go unikało...

Jacques

Nikt nie pomyślałby, że wychowująca się na ulicach Couronne sierota będzie kiedyś doglądać prawdziwie majestatycznych wierzchowców w królewskich stajniach. Tak właśnie stało się z Jacquesem, który już jako mały chłopiec wykazywał nadzwyczajną rękę do zwierząt. Lata mijały i nikt już nie podważał kompetencji “zwykłego chłopca”, a wszyscy najznamienitsi rycerze z okolicy przychodzili po porady właśnie do niego. Pewnego razu pod jego opiekę trafił prawdziwy rarytas – pełnej krwi bretoński pegaz. Zwierzę było w tragicznym stanie, wyraźnie bite i głodzone przez tego, kto się nim zajmował do tej pory. Mimo wielu starań Jacques nie dał rady go odratować. Stajenny wiedział, że jego życie jest warte mniej niż pojedynczy włos z grzywy oddanego mu pod opiekę wierzchowca i że gniew właściciela będzie straszny. Dlatego opuścił stajnię i uciekł najdalej, jak tylko mógł – na daleką północ, gdzie w Wyprawie de Croya na pewno znajdzie ujście dla swoich talentów.

Ulfur Żelazny Ząb

Ulfur jest berserkerem. Wychowywanym od małości na południowych krańcach Norski wojownikiem, który przed każdą walką wpada w poświęcony trans, pozwalający mu ignorować ból i siłą zniszczenie w szeregach wrogów. Problem jest tylko jeden – on wcale tym berserkerem nie chce być. Zdał sobie z tego sprawę podczas jednej z nielicznych rajdów, stojąc pokryty krwią nad rozczłonkowanymi ciałami przeciwników. To właśnie wtedy postanowił uciec jak najdalej i zacząć swoje życie od nowa. Dom odnalazł w Bretoni – tam znalazł nową dobrą wiarę, w którą żarliwie wierzy, kobietę dla której jest w stanie oddać życie i powołanie. Został najemnikiem, służąc różnego rodzaju szlachcicom jako ochroniarz czy szeregowy żołnierz. Przez te wszystkie lata na południu stał się zupełnie innym człowiekiem. Wciąż jednak prześladowuje go przeszłość jego pochodzenia. Czy kontrakt na wyprawie na daleką północ – tak blisko jego rodzinnych stron – pomoże mu wreszcie z nią zerwać?

Strój i ekwipunek

Z uwagi na tradycyjne przekonania de Croy oddziały dla niej walczące będą raczej stosować standardowe taktyki wojenne, odpowiednie dla honorowego rycerstwa. Walka w otwartym polu, w tradycyjnych formacjach z poszanowaniem przeciwnika. Julia nie jest jednak głupia i na pewno nie będzie otwarcie negocjować rozwiązań mogących dać przewagę w bitwie. O ile oczywiście nie będą się one wiązały z oszustwem czy nieczystymi zagraniami. Dlatego też jeśli chodzi o ekwipunek, to obok tradycyjnych ciężkozbrojnych formacji z pewnością pojawić się mogą także luźniejsze oddziały. Używać będą jednak w większości standardowej broni – mieczy, halabard czy łuków.

Jako, że obraz powie więcej niż tysiąc słów po więcej inspiracji zapraszamy na specjalnie przygotowaną dla Wyprawy de Croya 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](#)



