UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

KONWERSATORIUM 1

Podstawy projektowania gier. Co i dla kogo projektujemy.
Kluczowe koncepcje związane z opowiadaniem historii i narracją.

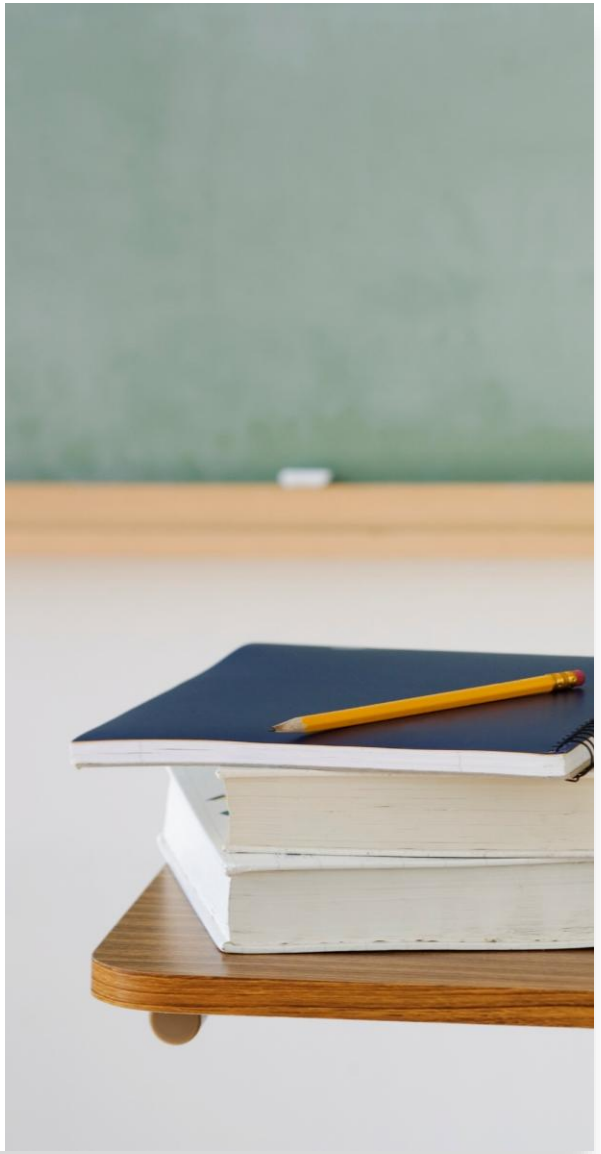
PROJEKTOWANIE FABUŁY
mgr inż. Klaudia Curyło
Kraków 2025

ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 34, 3

Przy egzaminach i zaliczeniach stosuje się następujące oceny:

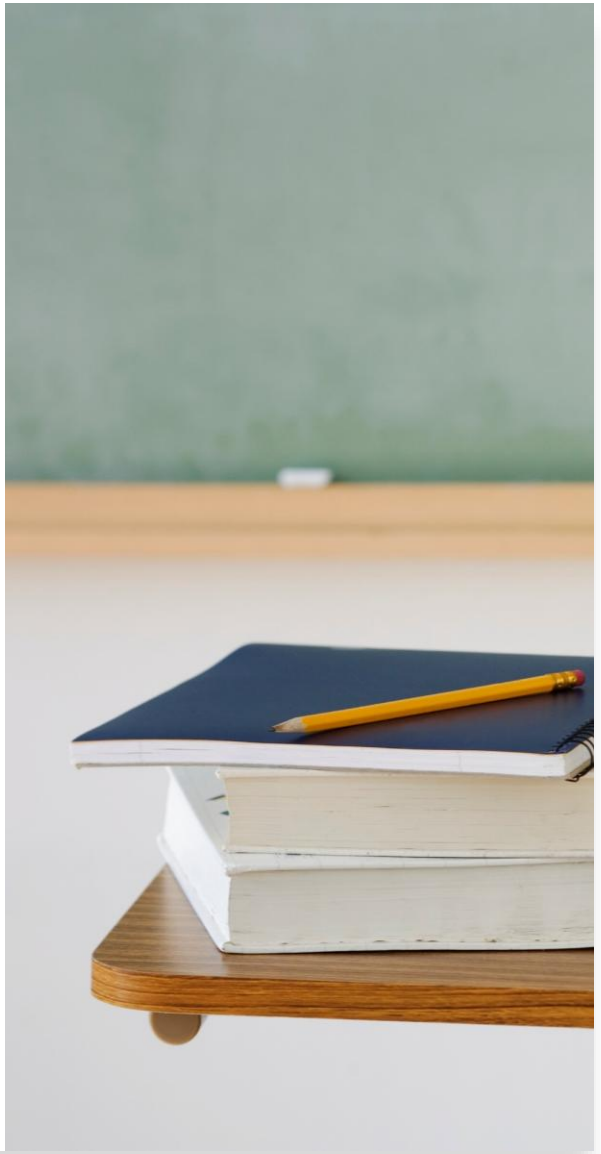
1) bardzo dobry (5,0),
2) dobry plus (4,5),
3) dobry (4,0),
4) dostateczny plus (3,5),
5) dostateczny (3,0),
6) niedostateczny (2,0).



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

1. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie przez studenta **zakładanych efektów uczenia się**.
2. Weryfikacja zakładanych efektów uczenia się może być prowadzona w formie egzaminu, który jest sprawdzianem wiedzy i umiejętności lub w innej formie wskazanej w planie studiów.
3. Zaliczenia przedmiotu niekończącego się egzaminem dokonuje prowadzący przedmiot według kryteriów przez niego ustalonych.

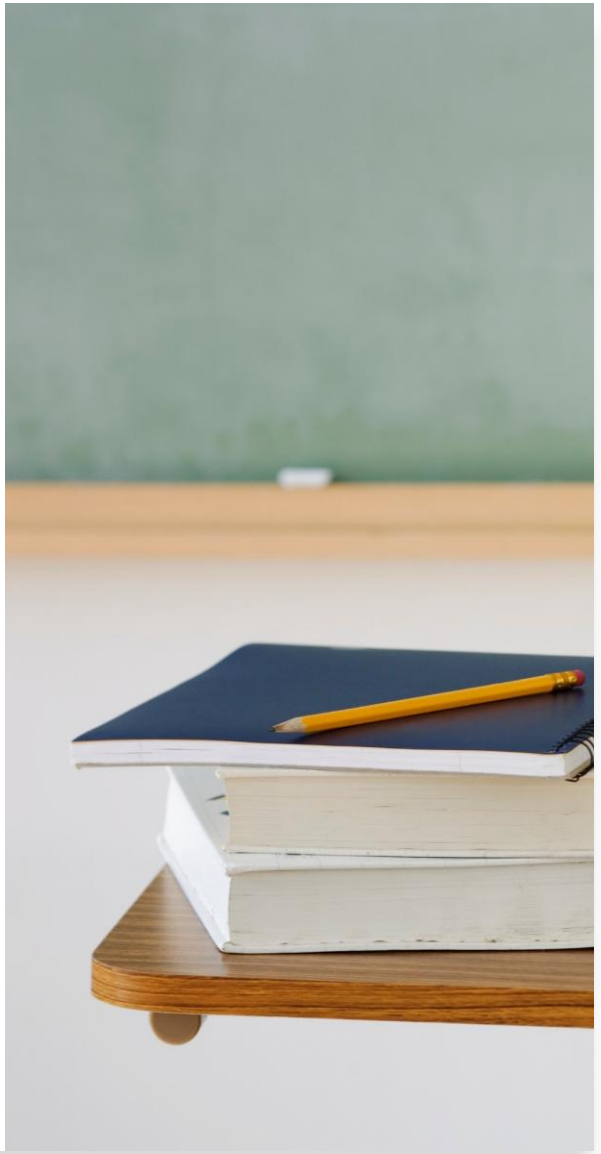


ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Warunkiem dopuszczenia do egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot może być uprzednie zaliczenie zajęć składających się na ten przedmiot lub spełnienie innych warunków opisanych w sylabusie. Zaliczenie zajęć odbywa się w trybie i na zasadach określonych przez prowadzącego przedmiot, z tym, że:

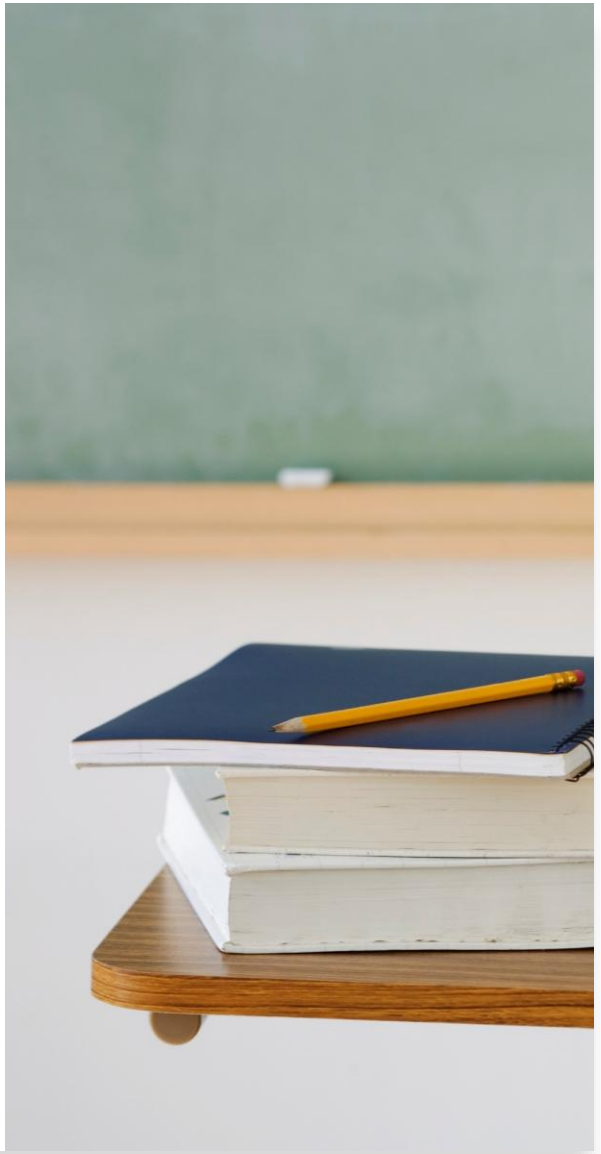
1) obecność na zajęciach nie może być jedynym warunkiem ich zaliczenia,
2) w przypadku nie uzyskania zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, studentowi przysługuje prawo do jednego terminu poprawkowego, który powinien być wyznaczony najpóźniej przed poprawkowym terminem egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot,
3) nieuzyskanie zaliczenia zajęć w terminie poprawkowym skutkuje oceną niedostateczną z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot (dwója dziekańska) bez możliwości zaliczenia przedmiotu do końca sesji poprawkowej.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

- Jeżeli student nie uzyska zaliczenia zajęć w pierwszym terminie, a termin poprawkowy przypada po pierwszym terminie egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, student traci pierwszy termin z egzaminu lub zaliczenia kończącego przedmiot, jednak bez wpisywania oceny niedostatecznej. W uzasadnionych przypadkach dziekan może przywrócić studentowi pierwszy termin egzaminu lub zaliczenia.
- Przepisu ust. 4 pkt 2 nie stosuje się, jeżeli osiągnięcie przez studenta zakładanych efektów uczenia się wymaga skierowania go na powtarzanie przedmiotu celem ponownego uczęszczania na zajęcia, z których nie uzyskał zaliczenia.



ZALICZENIE ZAJĘĆ

§ 31

Przed rozpoczęciem zajęć prowadzący przedmiot jest zobowiązany podać do wiadomości studentów aktualny sylabus (kartę przedmiotu) określający w szczególności:

1) zakładane efekty uczenia się oraz treści programowe wchodzące w zakres przedmiotu,
2) liczbę punktów ECTS,
3) formę lub formy zajęć oraz liczbę godzin w ramach poszczególnych form zajęć,
4) wymogi związane z obecnością na zajęciach, z uwzględnieniem ich formy, w tym dopuszczalną liczbę nieobecności oraz sposób wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności na zajęciach,
5) wymagania wstępne odnoszące się do efektów uczenia się uzyskiwanych w ramach innych przedmiotów wchodzących w zakres programu studiów,
6) szczegółowe warunki zaliczenia przedmiotu, a jeżeli przedmiot kończy się egzaminem, zakres i formę egzaminu,
7) sposób ustalania oceny końcowej,
8) obowiązkową oraz zalecaną literaturę i dodatkowe źródła.

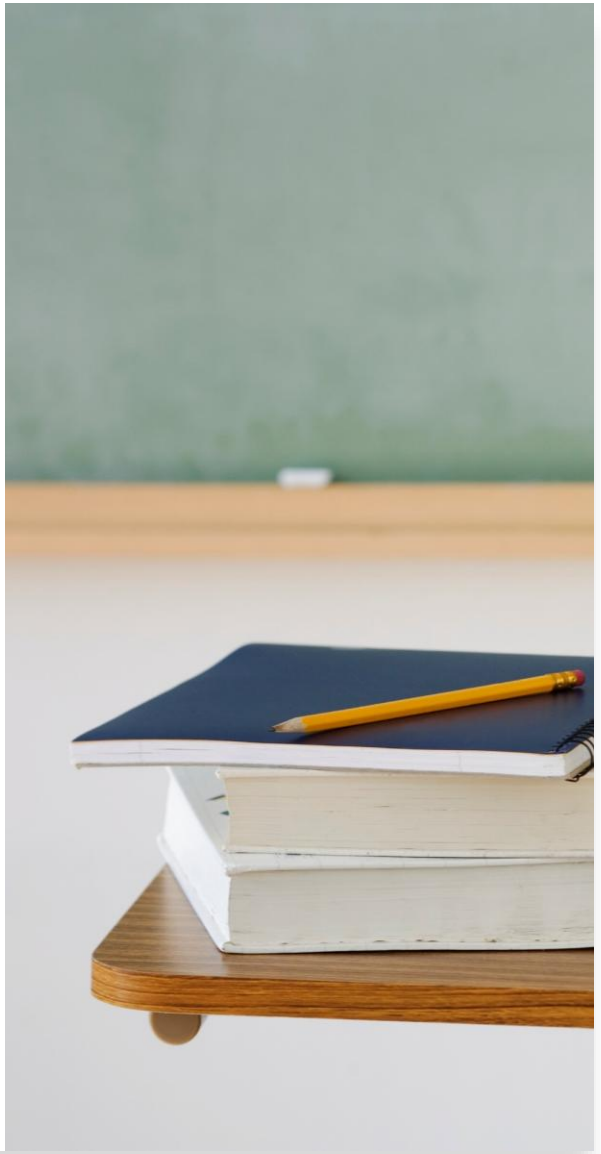
ZALICZENIE ZAJĘĆ

ETCS 5 - egzamin
Konwersatoria: 15 h
Laboratorium: 30 h

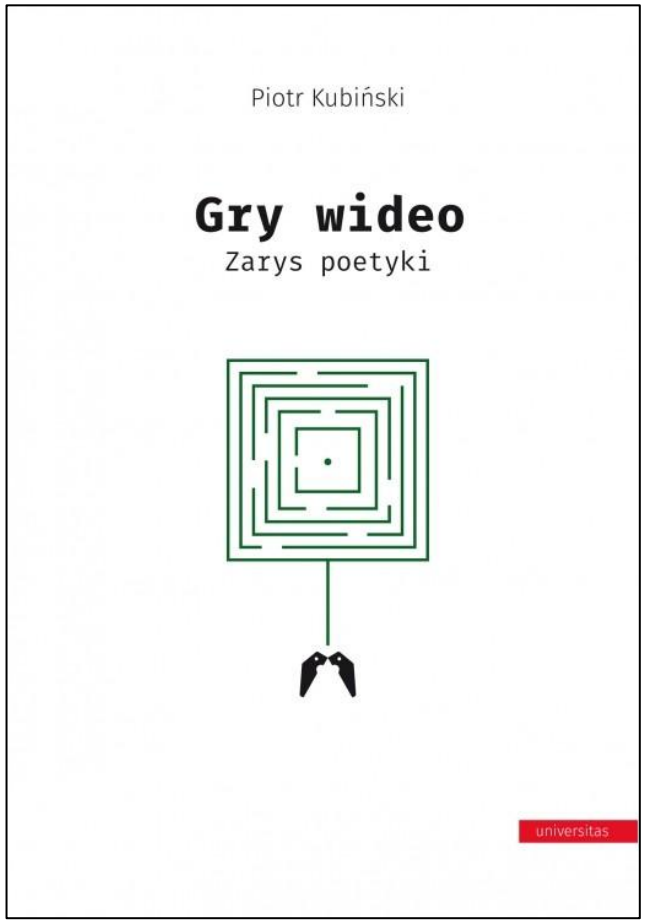
Konwersatoria obecność nieobowiązkowa
Zaliczenie konwersatorium: egzamin

Laboratoria obecność obowiązkowa
Zaliczenie laboratoriów: wykonanie zadań + raport

OK = 0,6 * egzamin + 0,4 * raport



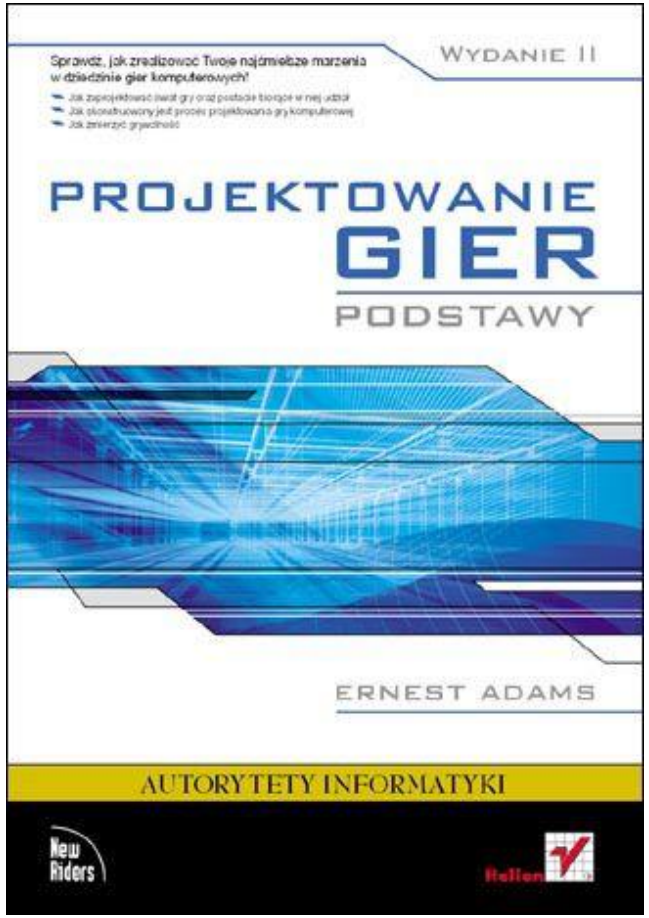
LITERATURA



Piotr Kubiński
Gry wideo. Zarys poetyki



Rafał Nowocień
Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta

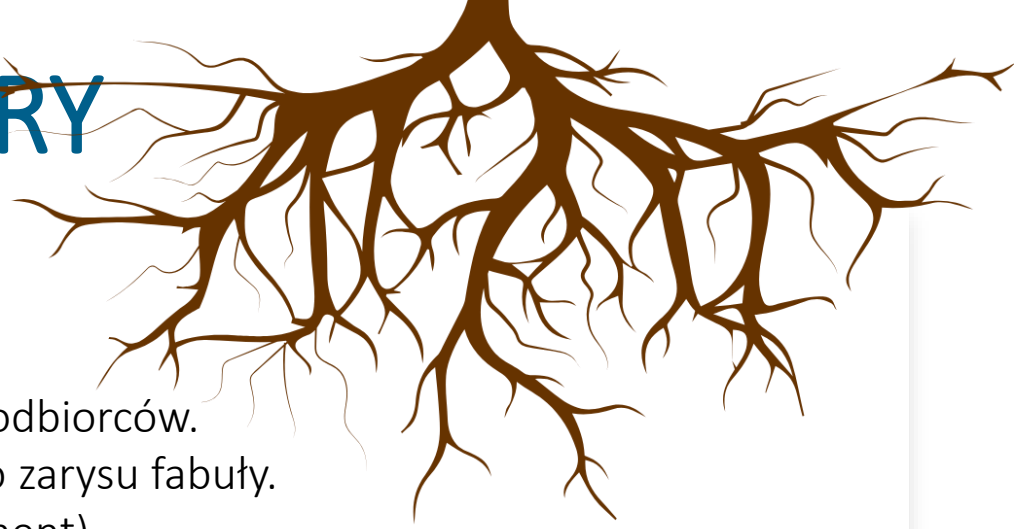


Ernest Adams
Projektowanie gier. Podstawy.

PRZEPIS NA STWORZENIE GRY

- Zespół projektowy (projektanci, programiści, graficy, dźwiękowcy, testerzy, marketing).
- Środki finansowe (budżet rozwoju, marketingu i utrzymania).
- Silnik gry (np. Unity, Unreal Engine, Godot).
- Narzędzia wspierające (programy graficzne, systemy zarządzania wersją, narzędzia komunikacyjne).
- Czas (harmonogram z etapami realizacji).

PRZEPIS NA STWORZENIE GRY



Analiza koncepcyjna

Zdefiniowanie wizji gry: gatunek, docelowa platforma, grupa odbiorców.
Opracowanie podstawowych mechanik rozgrywki i wstępnego zarysu fabuły.
Sporządzenie dokumentu projektowego (Game Design Document).

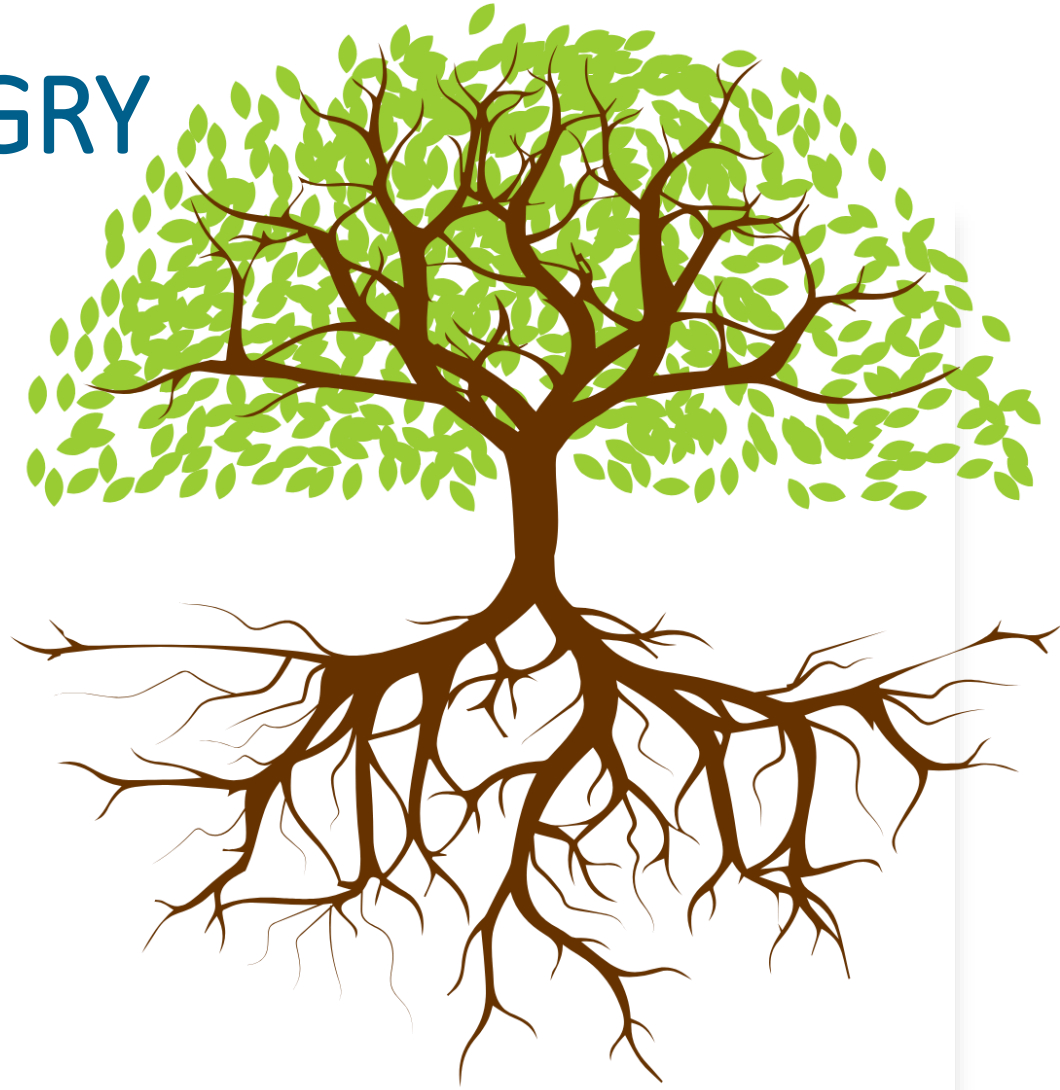
Projektowanie

Projekt mechaniki gry (systemy walki, ekonomii, progresji).
Projekt świata gry i narracji (scenariusz, dialogi, struktura poziomów).
Projekt wizualny (styl artystyczny, paleta barw, estetyka postaci i lokacji).
Projekt dźwięku i muzyki.

Produkcja

Implementacja kodu gry i integracja systemów.
Tworzenie zasobów graficznych 2D/3D oraz animacji.
Implementacja efektów dźwiękowych i muzyki.
Iteracyjne testowanie prototypów i wersji alfa.

PRZEPIS NA STWORZENIE GRY



Testowanie i optymalizacja

- Testy funkcjonalne i balans rozgrywki.
- Usuwanie błędów (debugging).
- Optymalizacja wydajności na docelowych platformach.
- Testy użytkowników (feedback od graczy).

Publikacja

- Przygotowanie wersji finalnej gry.
- Certyfikacja i zgłoszenie do platform dystrybucyjnych.
- Kampania marketingowa (trailery, social media, promocje).

Utrzymanie i rozwój

- Aktualizacje i łatki (patches).
- Dodatkowe treści (DLC, ekspansje).
- Wsparcie techniczne i obsługa społeczności.

ZESPÓŁ PROJEKTOWY

GŁÓWNE ROLE ORGANIZACYJNE

- **Inwestor** – osoba lub instytucja finansująca produkcję gry. Nie zajmuje się bezpośrednio jej tworzeniem, ale oczekuje zwrotu z inwestycji. Ma wpływ na budżet, harmonogram i często kierunek strategiczny projektu.

- **Producent** – odpowiada za całościowe zarządzanie projektem: planowanie, kontrolę terminów, budżet, komunikację między zespołami. Jest „mostem” między wizją gry a realiami jej realizacji.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

LIDERZY ZESPOŁÓW DEVELOPERSKICH

- **Lead Programmer** – kieruje zespołem programistów. Rozdziela zadania, ustala standardy kodowania, odpowiada za wybór technologii i architektury oprogramowania.
- **Lead Designer** – nadzoruje całość procesu projektowego (mechaniki, systemy, balans). Utrzymuje spójność doświadczenia gracza i pilnuje, by wszystkie elementy pasowały do wizji gry.
- **Art Director** – odpowiada za wizję artystyczną gry: styl graficzny, kolorystykę, spójność estetyczną. Koordynuje prace grafików, animatorów i projektantów wizualnych.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

SPECJALIŚCI OD PROJEKTOWANIA GRY

- **Game Designer** – projektuje mechaniki rozgrywki, zasady interakcji i systemy. Tworzy dokumentację (Game Design Document), która opisuje fundament gry.
- **Narrative Designer** – odpowiada za fabułę i sposoby jej przekazywania. Projektuje dialogi, opisy, struktury narracyjne oraz integruje je z mechaniką gry.
- **Level Designer** – tworzy poziomy (mapy, lokacje). Odpowiada za ułożenie przestrzeni, przeciwników, zadań i elementów interaktywnych tak, by rozgrywka była spójna i angażująca.
- **Combat Designer** – specjalizuje się w systemach walki. Balansuje broń, umiejętności, zachowania przeciwników, tak aby walka była satysfakcjonująca i zróżnicowana.
- **Economy Designer** – projektuje systemy ekonomiczne gry: waluty, nagrody, progresję, mikropłatności. Balansuje je pod kątem zarówno zabawy, jak i monetyzacji.

ZESPÓŁ PROJEKTOWY

SPECJALIŚCI OD GRAFIKI I WIZUALIZACJI

- **Graphic Designer** – tworzy elementy graficzne takie jak ikony, plakaty promocyjne, interfejsy i materiały marketingowe.
- **GUI Designer** – projektuje interfejs użytkownika (menu, HUD, ekrany). Dba o czytelność i intuicyjność interakcji.
- **Motion Designer** – zajmuje się animacjami elementów interfejsu i efektami wizualnymi związanymi z ruchem.
- **Cinematic Designer** – odpowiada za inscenizację i reżyserię przerywników filmowych w grze (cutscenki, intro, outro).
- **Concept Artist** – tworzy koncepcyjne ilustracje postaci, lokacji, przedmiotów. Na ich podstawie pracują graficy 3D i animatorzy.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

PROGRAMIŚCI I DEVELOPERZY

- **Game Developer** – ogólne określenie osoby zajmującej się tworzeniem gry (często w mniejszych studiach pełni wiele ról: programowanie, design, testy).
- **Backend Developer** – tworzy i utrzymuje serwery gry, systemy sieciowe, logowanie, zapisy w chmurze, komunikację między graczami.
- **Engine Programmer** – rozwija silnik gry lub dostosowuje istniejący (np. Unity, Unreal Engine). Odpowiada za optymalizację wydajności i implementację niskopoziomowych funkcji.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

DŹWIĘK I MUZYKA

- **Sound & Music Designer** – tworzy efekty dźwiękowe, nagrywa i obrabia dialogi, komponuje muzykę. Dba o to, by dźwięk wspierał narrację i budował klimat gry.

TESTOWANIE I KONTROLA JAKOŚCI

- **Tester (QA – Quality Assurance)** – sprawdza grę pod kątem błędów technicznych i problemów w rozgrywce. Dokumentuje błędy i weryfikuje ich poprawki.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

MARKETING I KOMUNIKACJA

- **Marketing Manager** – planuje i realizuje kampanie promocyjne gry. Analizuje rynek, tworzy strategię komunikacji i zarządza budżetem marketingowym.
- **Community Manager** – utrzymuje relacje ze społecznością graczy: prowadzi fora, social media, zbiera feedback i tłumaczy decyzje studia.
- **Customer Service** – obsługa graczy po premierze: pomoc techniczna, odpowiedzi na pytania, rozwiązywanie problemów.
- **ASO Manager (App Store Optimization)** – specjalista od pozycjonowania gier mobilnych w sklepach (Google Play, App Store). Optymalizuje tytuły, opisy, słowa kluczowe, grafiki.



ZESPÓŁ PROJEKTOWY

WSPARCIE PRODUKCJI

- **Translator (tłumacz)** – tłumaczy treści gry (dialogi, menu, opisy) na inne języki, dbając o ich naturalność i kulturową poprawność.

- **Porting Team** – zespół odpowiedzialny za przenoszenie gry na inne platformy (np. z PC na konsole, z konsoli na mobile), dbając o wydajność i zgodność techniczną.



Dlaczego gry zawierają fabułę?

Dlaczego gry zawierają fabułę?

Poprawa jakości doświadczenia rozgrywki

Fabuła pozwala na nadanie sensu mechanikom gry, które w izolacji mogłyby wydawać się powtarzalne lub pozbawione głębszego znaczenia. Dzięki narracji poszczególne zadania, wyzwania czy konflikty zostają osadzone w spójnym kontekście fabularnym, co podnosi wartość estetyczną i emocjonalną samej rozgrywki. W ten sposób gra staje się nie tylko zestawem reguł i interakcji, ale także doświadczeniem narracyjnym, łączącym elementy literatury i sztuki interaktywnej

Dlaczego gry zawierają fabułę?

Zwiększenie atrakcyjności dla szerszej publiczności

Wprowadzenie warstwy fabularnej umożliwia dotarcie do graczy, którzy oczekują od gier nie tylko wyzwań zręcznościowych czy logicznych, lecz także narracji porównywalnej do tej znanej z literatury lub filmu. Dzięki temu gra staje się medium bardziej inkluzywnym, które może przemawiać zarówno do entuzjastów tradycyjnej rozgrywki, jak i do odbiorców poszukujących opowieści, emocji i estetycznych przeżyć

Dlaczego gry zawierają fabułę?

Podtrzymywanie długotrwałego zainteresowania w grach o dużej skali

Narracja pełni funkcję motywacyjną, zapewniając graczowi cele pośrednie oraz narracyjne punkty zwrotne, które podtrzymują ciekawość i chęć kontynuacji rozgrywki. W szczególności w grach rozbudowanych, charakteryzujących się długim czasem trwania, fabuła staje się kluczowym narzędziem podtrzymywania immersji i zapobiegania znużeniu monotonnymi czynnościami

Dlaczego gry zawierają fabułę?

Wsparcie procesu komercjalizacji i sprzedaży gry

Warstwa narracyjna zwiększa potencjał marketingowy produktu, umożliwiając promowanie go za pomocą opowieści, bohaterów oraz światów fikcyjnych, które mogą być rozwijane także poza samą grą, np. w filmach, książkach czy produktach towarzyszących. Silna fabuła pozwala budować markę oraz wspierać tworzenie lojalnych społeczności fanów, co przekłada się na sukces ekonomiczny oraz długowieczność tytułu na rynku

FABUŁA

Fabuła (ang. *story* lub *plot*) w grach to zbiór zdarzeń, postaci i konfliktów, które konstytuują treść świata przedstawionego. Tworzenie fabuły polega na określeniu **co się wydarza** – jakie są cele głównego bohatera, jakie przeszkody napotyka, jakie wydarzenia budują napięcie i prowadzą do punktów kulminacyjnych.

W kontekście gier wideo fabuła jest fundamentem: określa *zawartość* opowieści, ale nie przesądza jeszcze o jej formie odbioru. Fabuła w grze może być liniowa (np. *The Last of Us*) lub wielowątkowa i rozgałęziona (np. *Detroit: Become Human*), ale zawsze jest zestawem możliwych wydarzeń i ich powiązań logicznych.

NARRACJA

Narracja (ang. *narrative*) to sposób **jak fabuła jest przekazywana i doświadczana** przez gracza. W literaturze narracja oznacza konstrukcję narratora, perspektywę i język opowiadania. W grach wideo dochodzi do tego czynnik interaktywności: narracja obejmuje wybory gracza, rozgałęzienia dialogów, tempo ujawniania informacji oraz sprzężenie z mechanikami gry.

Projektowanie narracji wymaga więc decyzji: czy gracz sam odkrywa historię przez eksplorację (np. *Dark Souls*), czy jest prowadzony ściśle przez sceny filmowe i dialogi (np. *Uncharted*), czy też narracja jest emergentna – powstaje dynamicznie z działań gracza w systemie gry (np. w strategiach 4X jak *Civilization*).

Fabuła / story / plot: sekwencja zdarzeń — co się dzieje, kto, kiedy, jakie są konsekwencje. W grach są to wyszczególnione misje, misjonariusze (quests), wydarzenia fabularne.

Narracja: *jak* ta fabuła jest przekazywana — kolejność, punkt widzenia, wybory gracza, przeskoki czasowe, interaktywność, tempo opowiadania, sposób prezentacji (cutsceny / mechaniki / dialogi / eksploracja).

Fabuła definiuje „co może się wydarzyć” (architektura zdarzeń).
Narracja definiuje „jak to się wydarza dla konkretnego gracza” (przebieg i odbiór).

NARRATIVE DESIGN

Narrative design to proces projektowania interaktywnej narracji w grach wideo, polegający na łączeniu elementów fabularnych z mechaniką rozgrywki oraz tworzeniu systemów i struktur, dzięki którym gracz współtworzy opowieść poprzez swoje decyzje i działania.



NARRATIVE DESIGN

Narrative design to wyspecjalizowany obszar projektowania gier, którego celem jest tworzenie, organizowanie i integrowanie narracji z mechaniką oraz strukturą rozgrywki. W odróżnieniu od tradycyjnego scenopisarstwa, narrative design **nie ogranicza się do pisania dialogów czy opisów fabuły**, lecz obejmuje projektowanie sposobów, w jakie historia jest doświadczana interaktywnie przez gracza.

Jak podkreśla Koenitz (2015), narrative design dotyczy nie tylko treści opowieści, ale także reguł systemowych, struktury wyborów i konsekwencji, które nadają historii formę interaktywną. Jenkins (2004) określa tę dziedzinę jako „architekturę narracyjną” – proces budowania przestrzeni i sytuacji fabularnych, w których gracz współtworzy opowieść poprzez swoje działania.

NARRATIVE DESIGN

W praktyce oznacza to projektowanie:

- **struktury fabularnej** (liniowej, rozgałęzionej, emergentnej),
- **dialogów zależnych od wyborów**,
- **systemów narracyjnych** (np. reputacja, morale, moral choice),
- **integracji opowieści z gameplayem**, tak aby narracja nie była dodatkiem, lecz organiczną częścią gry.

STORY DESIGNER

Story designer to specjalista odpowiedzialny za tworzenie i strukturalne projektowanie fabuły gry wideo, obejmujące sekwencję zdarzeń, rozwój postaci, wątki fabularne oraz logiczną spójność świata przedstawionego. W odróżnieniu od **narrative designera**, którego zadaniem jest sposób, w jaki gracz doświadcza historii, story designer koncentruje się na **treści samej opowieści** – co się dzieje i dlaczego.



STORY DESIGNER

ZAKRES ZADAŃ STORY DESIGNERA

Projektowanie zdarzeń fabularnych (plot points)

- Określanie kluczowych wydarzeń, punktów kulminacyjnych, zwrotów akcji i zakończeń.
- Tworzenie logicznych sekwencji przyczynowo-skutkowych między zdarzeniami.

Tworzenie i rozwój postaci

- Definiowanie głównych i pobocznych bohaterów, ich motywacji, relacji i konfliktów.
- Zapewnienie spójności zachowań postaci z ich charakterystyką i fabułą.

Projektowanie wątków nieliniowych

- Tworzenie alternatywnych ścieżek fabularnych zależnych od decyzji gracza.
- Planowanie różnorodnych zakończeń i konsekwencji wyborów gracza.

Integracja fabuły z mechaniką gry

- Uwzględnianie mechanik gry w projektowaniu zdarzeń (np. ograniczenia czasowe, poziom trudności, systemy moralne).
- Zapewnienie, aby wydarzenia fabularne były spójne z gameplayem i jego rytmem.

Tworzenie dokumentacji fabularnej

- Opracowywanie *story bibles*, flowchartów i schematów zdarzeń.
- Dokumentowanie wątków, interakcji postaci, scenariuszy alternatywnych i dialogów.

STORY DESIGNER

Story designer jest kluczowy w produkcji gier, które kładą nacisk na **opowieść**, a nie tylko mechanikę. Jego praca zapewnia:

- **Spójność fabularną** – gracz doświadcza świata gry, który zachowuje logiczną i emocjonalną ciągłość.
- **Złożoność narracyjną** – w grach nieliniowych story designer planuje wszystkie możliwe wątki i konsekwencje decyzji gracza.
- **Wsparcie dla innych działów produkcji** – scenarzystów dialogów, narrative designerów, projektantów poziomów, aby wszystkie elementy gry współgrały.
- **Zwiększenie immersji i satysfakcji gracza** – dobrze zaprojektowana fabuła motywuje do eksploracji, podejmowania decyzji i angażuje emocjonalnie.

Przykłady zastosowania:

W *The Witcher 3* story designer odpowiada za konstrukcję głównych i pobocznych wątków fabularnych, które determinują losy bohaterów i świat gry. W *Detroit: Become Human* story designer opracowuje drzewo zdarzeń i możliwe zakończenia, podczas gdy narrative designer odpowiada za sposób prezentacji i interaktywne wybory gracza.

ĆWICZENIE *Przekształcanie fabuły*

Bohater gubi telefon w nieznanym mieście i próbuje go odzyskać.

Nadaj tej samej historii inną narrację — czyli opowiedz ją *po swojemu*.
Można to zrobić przez zmianę:

- **perspektywy** (np. opowieść z punktu widzenia przechodnia, psa, systemu monitoringu),
- **chronologii** (np. retrospekcja, historia zaczyna się od końca),
- **medium** (np. notatki, SMS-y, nagrania, raport z bazy danych),
- **nastroju** (komedia, horror, science fiction, dramat psychologiczny),
- **gatunku gry** (np. narracja w stylu gry detektywistycznej, survivalu, visual novel, symulatora).

Zapisz:
1.Krótki opis *jak zmienili narrację* (1–2 zdania).
2.Zarys pierwszej sceny (kilka zdań lub prosty storyboard)

PRZYKŁAD Horror narracyjny:

Historia opowiedziana z perspektywy telefonu, który sam próbuje wrócić do właściciela.
Głosy z mikrofonu i dziwne dźwięki w tle tworzą napięcie.
Ta sama fabuła staje się opowieścią o obsesji i utracie tożsamości.

ĆWICZENIE *Przekształcanie fabuły*

1. Jaka była **fabuła** (czy ta sama?),
2. Jaka była **narracja** (co się zmieniło?),
3. Jakie emocje i wrażenia wywołała nowa forma.
4. Czy zmiana narracji może całkowicie odmienić sens tej samej fabuły?
5. Jakie decyzje projektowe w grach mają podobny efekt (np. punkt widzenia postaci, wybory dialogowe, struktura misji)?
6. Co to mówi o **roli projektanta fabuły** w grach – czy jest bardziej „autorem historii”, czy „architektem doświadczenia”?

GRUPA DOCELOWA

MODEL MOTYWACJI GRACZY

ODKRYWANIE	
TWORZENIE	IMERSJA
wygląd odkrywanie	elementy fantasy fabuła

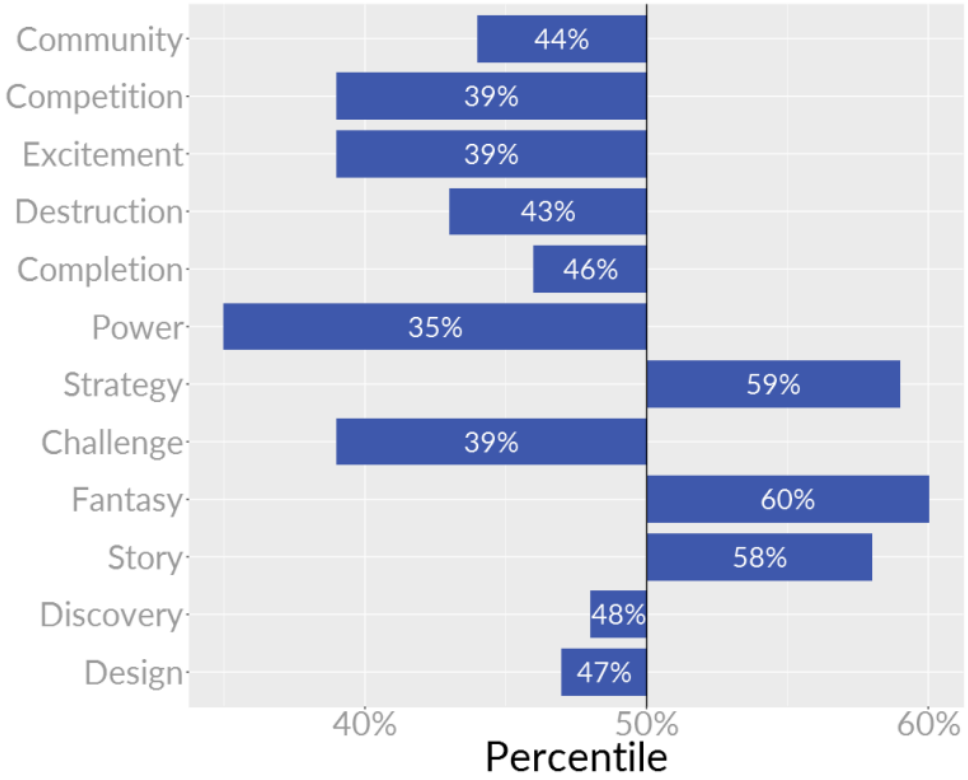
WZROST	
ZDOBYWANIE	MISTRZOSTWO
ukończenie moc	wyzwania strategia

AKTYWNOŚĆ	
SPOŁECZNOŚĆ	DZIAŁANIE
rywalizacja społeczność	destrukcja emocje



GRUPA DOCELOWA

A QUICK PRIMER ON INTERPRETING THE MOTIVATION PROFILE CHARTS IN THIS REPORT



Percentile Ranks

Imagine if we went to a school of 1,000 students and arranged everyone in a row by height. Every student would have a percentile rank—the % of students they are taller than.

So the student right in the middle would be 50th %-tile (the average). And a student at the 10th %-tile is taller than 10% of the student body, but shorter than 90% of the student body.

The Motivation Chart

The chart in each audience report provides the percentile rank for each motivation for the target game audience--i.e., if this game audience were an individual gamer, where would they fall in the full data set?

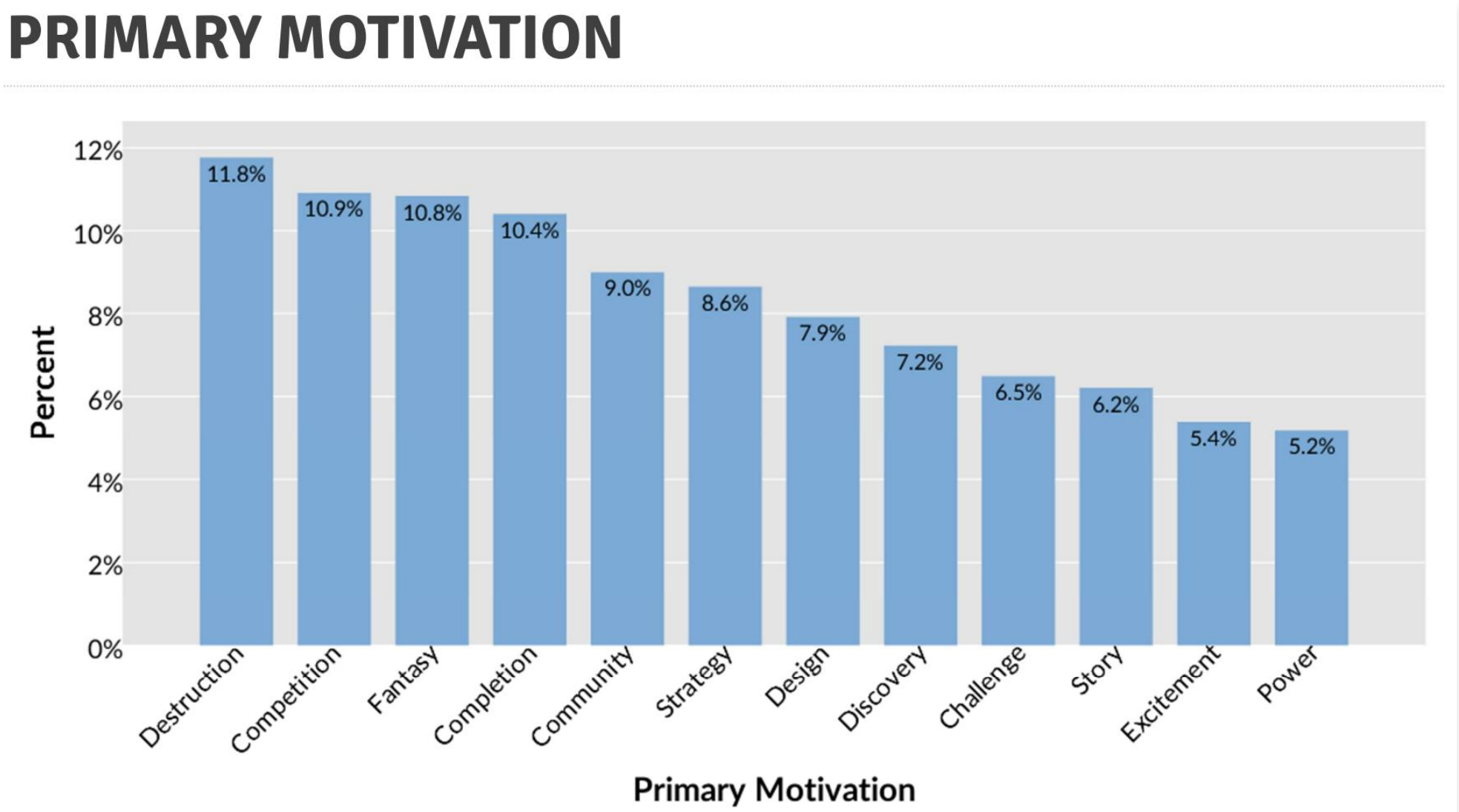
The line in the middle represents the average gamer (the 50th %-tile) in our full data set.

Thus a Power score of 35% is moderately below average. If this game audience were an individual gamer, they would score higher than 35% of gamers on Power, but lower than 65% of gamers.

As a whole, the chart visualizes the motivations that are disproportionately important and unimportant for this audience, relative to other gamers.

2019

GRUPA DOCELOWA



2016

GRUPA DOCELOWA

Zapotrzebowanie na motywację graczy wynikającą z dostarczenia narracji

Większe



PREFERENCJE GRACZY	CHARAKTERYSTYKA	PRZYKŁADY GIER
Historia jako sieć ludzkich dramatów (Story Web of Human Drama)	Rozbudowane relacje między bohaterami. Postacie z unikalną motywacją i osobowością. Nacisk na emocjonalne wybory gracza.	Mass Effect (seria), Dragon Age (seria), Life is Strange, Persona 4
Otwarte zakończenie (Open-Ended)	Brak nadrzędnej narracji. Podstawowi/schematyczni NPC. „Puste płótno” do budowania własnej historii.	Factorio, SimCity, Transport Tycoon, Quake III Arena

Mniejsze zapotrzebowanie na fabułę

GRUPA DOCELOWA

Acrobat – Cyrkowiec (wyzwania + odkrywanie) to samotni gracze, którzy przede wszystkim chcą brać udział w wymagającej rozgrywce. Lubią skrupulatnie ćwiczyć, aż będą w stanie zmierzyć się z najtrudniejszymi misjami w grze. Cenią sobie gry o umiarkowanym tempie, które wymagają samodzielnego myślenia i zrozumienia mechaniki gry.

Gardener – Zbieracz (ukończenie) to gracze czerpiący przyjemność z wykonywania zadań dla niego samego — niezależnie od tego, czy chodzi o ukończenie poziomu, zbieranie punktów, trofeów, czy kolekcjonowanie przedmiotów kolekcjonerskich.

Slayer – Skrytobójca (elementy fantastyczne + fabuła + destrukcja) to głównie samotni gracze, którzy szukają wolniejszej, przystępnej rozgrywki. Bardzo mało dbają o postęp lub planowanie strategiczne. Czerpią satysfakcję z doświadczania gry, która rozwija się w danym momencie.



GRUPA DOCELOWA

Skirmisher – Wojownik (destrukcja + rywalizacja) tacy gracze dobrze odnajdują się w szybkich walkach zespołowych, które nie są zbyt trudne i nie wymagają dużo myślenia i planowania.

Gladiator (wyzwania + ukończenie + społeczność) należą tu osoby szukające spektakularnego doświadczenia, które zapewnia areny zespołowe, mechanikę progresji mocy, dynamiczną i wymagającą rozgrywkę wymagającą strategicznego myślenia oraz bogaty świat z wieloma możliwościami eksploracji i dostosowywania.

Ninja (rywalizacja + wyzwania) tym graczom zależy na podejmowaniu trudnych wyzwań, jak i strategicznych decyzji. Lubią szybkie tempo gry i rywalizację.

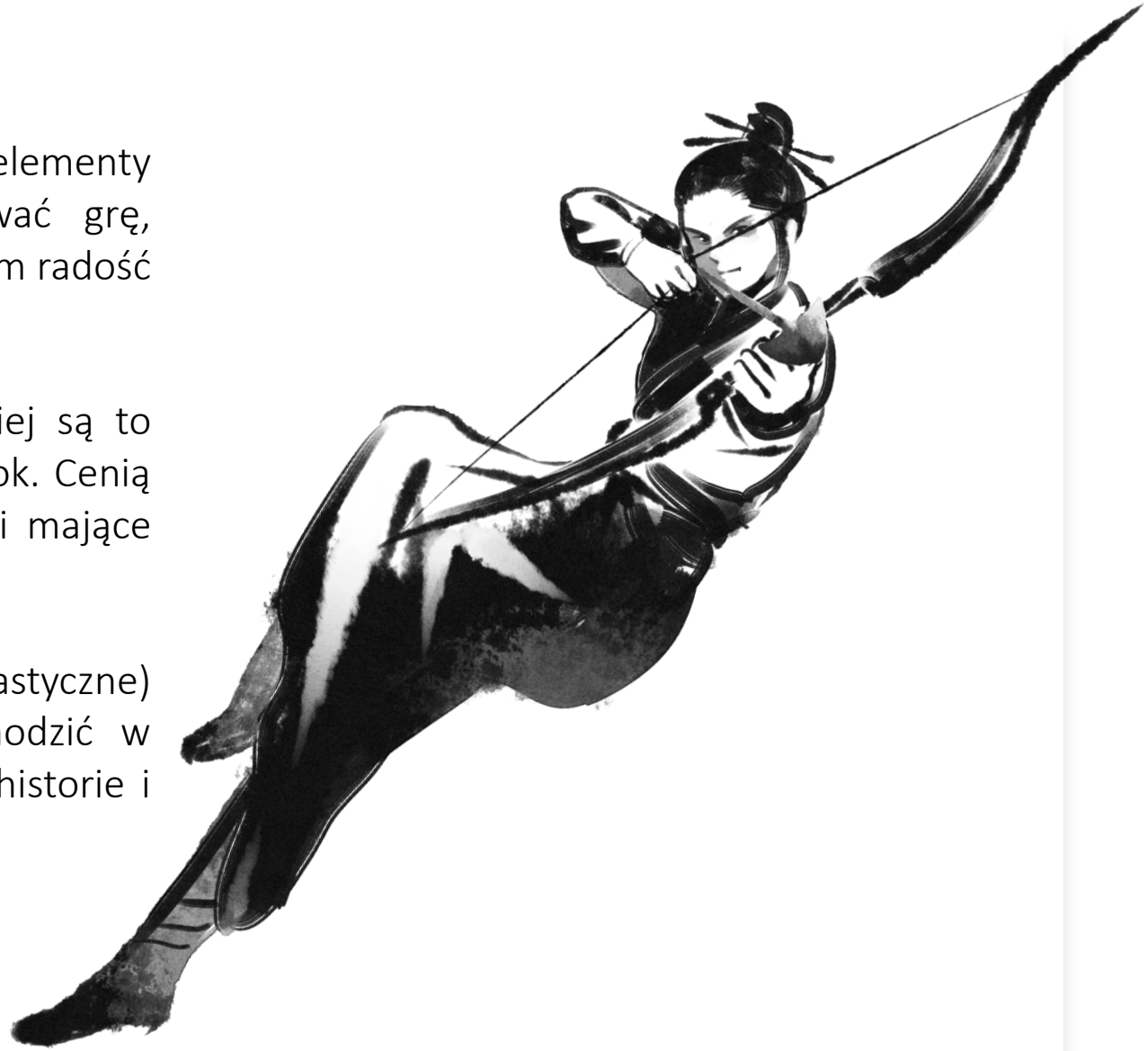


GRUPA DOCELOWA

Bounty Hunter – Łowca Nagród (destrukcja + elementy fantastyczne) to samotni odkrywcy chcący odkrywać grę, modyfikować ją według potrzeb. Wzrost mocy sprawia im radość równie jak sianie chaosu i spustoszenia.

Architect – Twórca (strategia + ukończenie) najczęściej są to grający w pojedynkę indywidualiści planujący każdy krok. Cenią sobie spokój, powolne tempo i podejmowanie decyzji mające odzwierciedlenie w rozgrywce.

Bard – Wieszcz (wygląd + społeczność + elementy fantastyczne) to gracze zespołowi, którzy chcą rozmawiać i wchodzić w interakcje z innymi graczami. Szczególnie cenią sobie historie i odkrywanie nowych elementów gry.



PROFIL MOTYWACJI GRACZA



https://apps.quanticfoundry.com/surveys/answer/gamerprofile

GRUPA DOCELOWA

PLAYER SEGMENTS SUMMARY

QUANTIC FOUNDRY

	Acrobat	Gardener	Slayer	Skirmisher	Gladiator
Motto	*"Flexing My Reflexes."*	*"Quiet, Relaxing Task Completion."*	*"Cinematic Mayhem With a Purpose."*	*"Jumping Into The Fray of Battle."*	*"Dedicated, hardcore gaming."*
Top Mot.	Challenge + Discovery	Completion	Fantasy + Story + Destruction	Destruction + Competition	Challenge + Completion + Comm,
Pop Games	Spelunky, Celeste, Super Metroid, Tetris	Candy Crush, Solitaire, Animal Crossing	Firewatch, Uncharted, Tomb Raider	Rust, Call of Duty, Battlefield	Mobile Legends, Destiny, Gears of War

	Ninja	Bounty Hunter	Architect	Bard	
Motto	*"A Duel of Speed and Skill."*	*"High-Octane Solo World Exploration."*	*"My Empire Begins With This Village."*	*"Playing a Part in a Grand Story."*	
Top Mot.	Competition + Challenge	Destruction + Fantasy	Strategy + Completion	Design + Community + Fantasy	
Pop Games	Street Fighter, StarCraft, LoL	Mass Effect, Far Cry, Saints Row	Europa Universalis, Civ VI, Banished	The Secret World, FFXIV, LoTRO	

GRUPA DOCELOWA

Typ gracza	Motywacja	Styl gry	Preferencje	Przykłady gier
Acrobat	Wyzwania + odkrywanie	Samotnik, nastawiony na wymagającą rozgrywkę i trening umiejętności	Gry o umiarkowanym tempie, wymagające myślenia i opanowania mechaniki	*Dark Souls*, *Celeste*, *Hollow Knight*
Gardener	Ukończenie	Kolekcjoner, dąży do 100% progresji	Zbieranie przedmiotów, trofeów, pełne ukończenie gry	*Pokémon*, *Stardew Valley*, *Assassin's Creed*
Slayer	Fantastyka + fabuła + destrukcja	Samotnik, wolniejsza, przystępna rozgrywka	Doświadczanie historii i atmosfery „tu i teraz"	*The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Assassin's Creed Odyssey*
Skirmisher	Destrukcja + rywalizacja	Gracz drużynowy, szybkie starcia	Dynamiczne bitwy, bez złożonego planowania	*Overwatch*, *Call of Duty: Warzone*, *Valorant*
Gladiator	Wyzwania + ukończenie + społeczność	Drużynowy, poszukuje widowiskowych doświadczeń	Areny, progresja mocy, eksploracja, personalizacja	*World of Warcraft*, *Destiny 2*, *Monster Hunter: World*
Ninja	Rywalizacja + wyzwania	Gracz nastawiony na intensywną rywalizację	Dynamiczne tempo, trudne wyzwania, strategiczne decyzje	*League of Legends*, *StarCraft II*, *Counter-Strike 2*
Bounty Hunter	Destrukcja + fantastyka	Samotny eksplorator, indywidualista	Odkrywanie świata, chaos, wzrost mocy	*Just Cause*, *Borderlands*, *Prototype*
Architect	Strategia + ukończenie	Metodyczny, planujący każdy ruch	Spokój, powolne tempo, decyzje o długotrwałych konsekwencjach	*Civilization VI*, *Cities: Skylines*, *Factorio*
Bard	Wygląd + społeczność + fantastyka	Gracz zespołowy, nastawiony na interakcję	Opowieści, odkrywanie, ekspresja, relacje społeczne	*Final Fantasy XIV*, *The Sims Online*, *Second Life*

TYPY GIER

https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2016/03/Gamer-Motivation-Profile-GDC-2016-Slides.pdf



TYPY GIER

Gatunek / Podgatunek	Dla kogo (typ gracza)	Rola fabuły i narracji
Gry akcji	Poszukiwacze adrenaliny, gracze ceniący refleks i wyzwania	Narracja marginalna lub tło. W hack&slash i kampaniach FPS może wspierać motywację (np. misje).
Przygodowe (point&click, visual novel, interaktywne filmy)	Odbiorcy narracji, gracze ceniący historię, dialogi, decyzje moralne	Narracja kluczowa, stanowi główny mechanizm rozgrywki.
RPG	Odkrywcy, gracze fabularni, lubiący rozwój postaci, immersję w świecie	Fabuła bardzo istotna: od linearnej opowieści po rozbudowane wybory i role-play.
Strategiczne	Architekci, myśliciele strategiczni, gracze długoterminowi	Fabuła często szczątkowa (kampanie fabularne), główny nacisk na mechanikę i planowanie.
Symulatory (życia, ekonomiczne, sportowe, pojazdów)	Gracze kreatywni, budowniczowie, fani realizmu i odtwarzania rzeczywistości	Narracja zwykle emergentna (wyłaniająca się z działań gracza), rzadko z góry zaplanowana.
Wyścigowe	Rywalizatorzy, fani sportów i zręczności	Narracja nieistotna lub symboliczna (kampanie, turnieje).

TYPY GIER

Gatunek / Podgatunek	Dla kogo (typ gracza)	Rola fabuły i narracji
Logiczne i zręcznościowe	Gracze intelektualni, łamigłówkowicze, chcący „krótkich sesji”	Narracja minimalna, czasem pretekstowa
Horror i survival	Poszukiwacze emocji, gracze nastawieni na atmosferę, immersję i napięcie	Narracja centralna – w horrorach buduje klimat; w survivalach raczej emergentna.
Sandbox / open world	Odkrywcy, twórcy, gracze społeczni	Narracja hybrydowa: główna fabuła + narracja emergentna z działań gracza.
MOBA, Battle Royale, gry sieciowe	Rywalizatorzy, społecznościowi gracze drużynowi	Narracja prawie brak, główny nacisk na rozgrywkę PvP.
Edukacyjne / serious games	Uczniowie, profesjonaliści, gracze refleksyjni	Narracja często użyta jako narzędzie dydaktyczne, buduje kontekst i wzmacnia przekaz.

SYNNERGIA FABUŁY Z GRĄ

Spójność narracji i mechaniki – fabuła powinna być osadzona w systemach gry (np. rozwój postaci, system reputacji, wybory moralne), a mechanika powinna wzmacniać przekaz narracyjny.

Motywacja gracza – dobrze zintegrowana fabuła uzasadnia działania podejmowane w grze, nadając im sens emocjonalny i logiczny.

Doświadczenie immersyjne – powiązanie narracji i rozgrywki zwiększa wrażenie zanurzenia, ponieważ gracz odczuwa, że jego decyzje mają realne konsekwencje fabularne.

Konsekwencje wyborów – fabuła powinna reagować na działania gracza, wzmacniając poczucie współtworzenia opowieści.

Projektowanie systemowe – narracja powinna być uwzględniana na etapie budowy systemów gry, a nie traktowana jako element dodany w późniejszym procesie produkcji.



IMMERSJA

Immersja (z ang. *immersion*) to stan psychologicznego zanurzenia w świat przedstawiony, w którym gracz doświadcza poczucia obecności i zaangażowania emocjonalnego w interaktywną rzeczywistość gry.

W literaturze przedmiotu definiuje się ją jako „intensywne skupienie uwagi na środowisku gry, prowadzące do chwilowego zawieszenia świadomości świata realnego” (Murray, 1997; Ermi & Mäyrä, 2005).

Immersja może przyjmować różne formy – od percepcyjno-zmysłowej (wynikającej z jakości audiowizualnej), przez poznawczą (związaną z wyzwaniami intelektualnymi), aż po narracyjną, gdy gracz silnie utożsamia się z opowieścią i bohaterami.



IMMERSJA

ZNACZENIE IMMERSJI W PROJEKTOWANIU FABUŁY DO GIER

Zwiększa wiarygodność opowieści – dobrze zaprojektowana fabuła pozwala graczowi zapomnieć o sztuczności medium i wejść w rolę uczestnika zdarzeń. Jeśli narracja jest niespójna lub oderwana od mechaniki gry, immersja zostaje przerwana (Ryan, 2001).

Wzmacnia zaangażowanie emocjonalne – immersja narracyjna sprawia, że gracze przejmują się losem bohaterów, odczuwają napięcie fabularne i traktują własne wybory w grze jako znaczące. To poczucie „stawki emocjonalnej" odróżnia gry narracyjne od czysto mechanicznych (Calleja, 2011).

Integruje fabułę z rozgrywką – kluczowe dla narrative designu jest to, by historia i mechanika nie funkcjonowały oddzielnie. Immersja pojawia się, gdy wybory fabularne są powiązane z konsekwencjami systemowymi, np. reputacją bohatera czy dostępnymi ścieżkami rozwoju (Salen & Zimmerman, 2004).

Motywuje gracza do dalszej gry – narracja, która zanurza, stanowi czynnik napędzający eksplorację świata i podejmowanie kolejnych wyzwań. Immersja sprawia, że gracz nie tylko „gra dla mechaniki", ale także „gra dla historii".

IMMERSJA

IMERSJA TAKTYCZNA

Odnosi się do krótkoterminowego, intensywnego skupienia na rozwiązywaniu bieżących problemów i wyzwań stawianych przez mechanikę gry. Dotyczy głównie momentów, w których gracz koncentruje się na szybkich reakcjach, precyzyjnym sterowaniu czy natychmiastowych decyzjach związanych z przebiegiem akcji. Jest to forma immersji charakterystyczna dla gier zręcznościowych, strzelanek czy dynamicznych gier akcji, w których kluczowe znaczenie mają refleks i umiejętności manualne

IMMERSJA

IMERSJA STRATEGICZNA

Związana jest z długoterminowym planowaniem działań, analizą dostępnych zasobów oraz przewidywaniem możliwych konsekwencji podejmowanych decyzji. W tym przypadku gracz angażuje się w proces rozwiązywania złożonych problemów wymagających logicznego myślenia, zarządzania ryzykiem oraz oceny alternatywnych scenariuszy. Imersja strategiczna jest szczególnie widoczna w grach strategicznych, symulacyjnych czy ekonomicznych, w których dominującym elementem rozgrywki jest refleksja i kalkulacja zamiast natychmiastowej reakcji

IMMERSJA

IMERSJA NARRACYJNA

Odwołuje się do zanurzenia w świat opowieści przedstawionej w grze, obejmującej fabułę, bohaterów oraz relacje między nimi. Gracz doświadczający tej formy imersji angażuje się emocjonalnie w przebieg wydarzeń, identyfikuje się z protagonistami i traktuje wirtualny świat jako wiarygodną rzeczywistość fikcyjną. Imersja narracyjna stanowi kluczowy element gier fabularnych oraz produkcji nastawionych na rozwinięte wątki narracyjne, gdzie tożsamość gracza i bohatera często ulega częściowemu scaleniu

ESKAPIZM

Eskapizm (z łac. *escapere* – uciekać) to pojęcie określające tendencję jednostki do ucieczki od codziennych problemów, obowiązków i ograniczeń rzeczywistości poprzez zanurzenie się w świecie fikcji, sztuki lub rozrywki. W literaturze przedmiotu rozumiany jest jako mechanizm psychologiczny umożliwiający tymczasowe oderwanie od realnego życia i przeniesienie uwagi do alternatywnego świata (Kuszewski, 2010; Klimmt & Vorderer, 2003).

W kontekście gier eskapizm oznacza korzystanie z narracji interaktywnych i wirtualnych światów jako formy „ucieczki” w opowieść, w której gracz może przyjąć nową rolę, doświadczyć emocji niedostępnych w życiu codziennym i eksplorować światy inne niż rzeczywistość (Yee, 2006).



ESKAPIZM

ZNACZENIE ESKAPIZMU W PROJEKTOWANIU FABUŁY GIER

Motywacja gracza – eskapizm jest jednym z głównych powodów sięgania po gry narracyjne. Gracze poszukują możliwości wcielenia się w bohatera, przeżycia przygody czy wejścia w świat odmienny od codzienności. Odpowiednio zaprojektowana fabuła odpowiada na tę potrzebę, tworząc atrakcyjne światy i scenariusze.

Budowanie immersji – fabuła wspierająca eskapizm pozwala graczowi oderwać się od realnego „ja” i w pełni wejść w narracyjną tożsamość bohatera. Eskapizm wzmacnia efekt obecności i ułatwia zanurzenie się w świat gry.

Bezpieczna przestrzeń eksperymentowania – eskapistyczne narracje oferują graczowi możliwość podejmowania decyzji, których nie odważyłby się podjąć w rzeczywistości, bez realnych konsekwencji. Dzięki temu fabuła może pełnić funkcję poznawczą, terapeutyczną lub rozwojową.

Projektowanie światów i tematów – świadomość eskapistycznej funkcji gier kieruje projektantów ku tworzeniu opowieści atrakcyjnych, pełnych konfliktów, fantastycznych realiów czy alternatywnych historii. Eskapizm w fabule działa jak katalizator ciekawości i długotrwałego zaangażowania.

INTERAKTYWNOŚĆ

Interaktywność to podstawowa cecha gier wideo, która odróżnia je od innych mediów narracyjnych, takich jak literatura czy film. Oznacza zdolność gracza do podejmowania decyzji i działań, które mają bezpośredni wpływ na przebieg gry, wydarzenia fabularne, reakcje postaci i ostateczne zakończenie. W literaturze przedmiotu interaktywność definiowana jest jako „mechanizm umożliwiający użytkownikowi aktywny udział w narracyjnym doświadczeniu poprzez podejmowanie decyzji, które zmieniają przebieg fabuły” (Jenkins, 2004; Koenitz, 2015).

INTERAKTYWNOŚĆ

ZNACZENIE INTERAKTYWNOŚCI W PROJEKTOWANIU FABUŁY GIER

Tworzenie sprawczości gracza (agency)

Interaktywność pozwala graczowi stać się współtwórcą fabuły. Decyzje podejmowane w grze (np. wybór dialogów, kierunku eksploracji, zachowania wobec NPC) wpływają na to, jakie wydarzenia nastąpią i jakie konsekwencje będą miały. Wysoki poziom interaktywności zwiększa poczucie kontroli i zaangażowania w świat gry.

Rozgałęzienia fabularne i nieliniowość

Dzięki interaktywności story designer może projektować alternatywne ścieżki fabularne, różne zakończenia i reakcje świata na działania gracza.

INTERAKTYWNOŚĆ

Integracja mechaniki gry z fabułą – Interaktywność wymaga, aby zdarzenia fabularne były powiązane z mechaniką gry. Przykładowo, system moralności lub reputacji może wpływać na dostępność misji, relacje z postaciami czy reakcje NPC, co tworzy spójną relację między gameplayem a narracją.

Zwiększenie immersji i eskapizmu – Interaktywny charakter fabuły pozwala graczowi zanurzyć się w świecie gry i poczuć realny wpływ na jego bieg. Gracz nie jest jedynie obserwatorem, lecz uczestnikiem opowieści, co wzmacnia doświadczenie immersyjne i funkcję eskapistyczną gry.

Możliwość eksperymentowania i odkrywania – Interaktywność pozwala graczowi testować różne strategie i ścieżki fabularne bez realnych konsekwencji. To zwiększa głębię narracyjną i pozwala projektantom tworzyć bardziej złożone, wielowarstwowe historie.

Ćwiczenie: „Świat, w którym chce się zniknąć”

Etap 1 — Wybór emocji

Wybierz **jedną emocję lub potrzebę psychologiczną**, wokół której zbudujesz pomysł na grę.

- samotność
- pragnienie kontroli
- nostalgia
- bunt
- ciekawość
- ucieczka od rutyny

Następnie krótko opisz, **dlaczego gracze mogliby szukać eskapizmu właśnie w tej emocji**.

Ćwiczenie: „Świat, w którym chce się zniknąć”

Etap 2 — Odbiorca i świat gry

Określ:

- **kim jest odbiorca** (wiek, kontekst, potrzeby, styl życia),
- **jakiego rodzaju świat** (fantastyczny, realistyczny, dystopijny, symboliczny) mógłby dawać mu satysfakcję i ucieczkę od rzeczywistości.

Ćwiczenie: „Świat, w którym chce się zniknąć”

Etap 3 — Rdzeń doświadczenia i narracja

Zaprojektują zarys:

- **core fantasy** gry – czyli co gracz *czuje, że robi*, a nie tylko *co faktycznie robi* (np. „ratuję świat” zamiast „klikam w ikonki”),
- **motyw narracyjny**, który utrzymuje imersję – może to być linearna historia, odkrywanie świata, pamiętnik, dialogi lub światopoglądowe przesłanie.

Ćwiczenie: „Świat, w którym chce się zniknąć”

Etap 4 — Mini-pitch

Zaprezentuj koncepcję gry w formie 2-minutowego *pitcha*:

„Projektujemy grę dla [odbiorca], którzy czują [emocja]. Nasza gra pozwala im [doświadczenie / eskapizm], w świecie [opis świata]. Rdzeniem imersji jest [mechanika lub motyw narracyjny].”

Ćwiczenie: „Świat, w którym chce się zniknąć”

PYTANIA:

Co w danym pomyśle najbardziej wspierało immersję?
Czy emocjonalny cel był spójny z narracją i światem gry?
Czy zaprojektowany eskapizm jest pozytywny (rozwojowy) czy ucieczkowy (kompensacyjny)?



Człowiek

Były to historie o niespokojnych ludziach, którzy *dawno temu wypłynęli na morza i rzeki w długich łodziach, najpierw, by grabić i grozić, następnie, by się osiedlać. Była tam jednak energia, umiłowanie przygody, wypływające z każdej strony. Liriel czytała do później nocy, zapalając jedną cenną świecę od drugiej.*

Nigdy nie myślała zbyt dużo o ludziach, lecz te historie ją zafascynowały. Na tych pożółkłych stronach znajdowały się opowieści o śmiałych bohaterach, dziwnych i dzikich zwierzętach, potężnych, prymitywnych bogach oraz o magii, będącej częścią i tworzywem tego odległego świata.

Elaine Cunningham, *Córka mrocznego elfa*
(przekład Piotr Kucharski)

W kronikach większości światów ludzie są przedstawiani jako najmłodsza z ras, która pojawiła się najpóźniej i żyje najkrócej w porównaniu do krasnoludów, elfów i smoków. Być może z powodu swojego krótkiego żywota ludzie starają się osiągnąć jak najwięcej w danym im przez bogów czasie. A może uważają, że muszą udowodnić coś starszym rasom, i dlatego budują imperia oparte na podboju i handlu. Niezależnie od powodów, ludzie są innowatorami, zdobywcami i pionierami.

Szerokie spektrum

Ze względu na skłonność do migracji i podbojów ludzie są o wiele bardziej zróżnicowani fizycznie niż inne rasy. Trudno wskazać typowego człowieka. Przedstawiciele tej rasy mierzą od 1,5 do ponad 1,8 metra wzrostu i ważą od 50 do 120 kilogramów. Ich kolor skóry waha się od czarnego do bardzo bladego, a włosy od czarnych po jasny blond (i są kędzierzawe, kręcone lub proste). Mężczyźni mogą mieć zarost na twarzy, który jest rzadki lub gęsty. Wielu ludzi ma w sobie domieszkę krwi innych ras, zdradzającą ślady elfiego, orczego lub innego rodowodu. Ludzie osiągają dorosłość około 18 roku życia i rzadko kiedy przeżywają choćby jedno stulecie.

Różnorodność we wszystkim

Ludzie najlepiej potrafią się przystosować i są najbardziej ambitni spośród innych powszechnych ras. Charakteryzują ich zróżnicowane gusta, moralność i obyczaje, zależne od kraju, w którym się osiedlili. Kiedy jednak ludzie gdzieś już osiądą, zostają tam, budując miasta, które mają przetrwać wieki, oraz wielkie królestwa istniejące setki lat. Choć przeciętny człowiek żyje stosunkowo krótko, jego naród i kultura przechowują tradycje wywodzące się z czasów, o których nikt już nie pamięta. Ludzie są zanurzeni w codzienności – co czyni z nich wspaniałych poszukiwaczy przygód – lecz patrzą również w przyszłość i chcą pozostawić po sobie trwałą spuściznę. Indywidualnie oraz grupowo ludzie są łatwo przystosowującymi się oportunistami i uważnie śledzą dynamikę politycznych oraz społecznych zmian.



Prawie najlepsi przyjaciele

Ludzie mieszają się równie chętnie między sobą, co z przedstawicielami innych ras. Potrafią dogadać się niemalże z każdym, choć z nielicznymi pozostają w bliskich relacjach. Pełnią funkcje ambasadorów, dyplomatów, sędziów pokoju, kupców i funkcjonariuszy wszelkiego rodzaju.

Elfy. „Najlepiej nie zapuszczać się do eflich lasów. Nie lubią intruzów i najprawdopodobniej rzucą na ciebie urok lub naszpikują strzałami. Jeśli jednak elf potrafi wznieść się ponad tę ich przeklętą rasową dumę i potraktować cię jak równego sobie, możesz się od niego wiele nauczyć".

Krasnoludy. „Są niezłomnym ludem, lojalnymi przyjaciółmi i dotrzymują słowa. Ich słabością jest jednak żądza złota".

Niziołki. „Trudno przebić posiłek u niziołków, jeśli tylko nie rozbijesz sobie głowy o niski sufit. To gwarancja dobrego jedzenia i opowieści snutych przy cieple bijącym od kominka. Gdyby niziołki miały w sobie choć szczyptę ambicji, mogłyby wiele osiągnąć".

Trwałe instytucje

Pojedynczy elf lub krasnolud może wziąć na swoje barki odpowiedzialność za pilnowanie ważnego miejsca lub wielkiego sekretu, a ludzie powołują do tego celu święte zakony lub inne instytucje. Klany krasnoludów lub starszyzna niziołków przekazują nowym pokoleniom starożytne tradycje, a ludzkie świątynie, rządy, biblioteki i księgi praw osadzają tradycję w nurcie historii. Ludzie marzą o nieśmiertelności, jednak (poza tymi, którzy poszukują nieśmierci lub boskości, by uciec śmierci) osiągają ją wyłącznie przez to, że inni będą o nich pamiętać.

Choć niektórzy ludzie mogą być ksenofobami, ich społeczeństwa są zasadniczo otwarte na innych. Na ludzkich ziemiach żyje wielu nieludzi w porównaniu do liczby ludzi żyjących na ziemiach innych ras.

Wzór ambicji

Ludzie, którzy poszukują przygód, są najśmielszymi i najambitniejszymi przedstawicielami najśmielszej i najambitniejszej z ras. Starają się zdobyć chwałę i uznanie w oczach innych ludzi, gromadząc w tym celu potęgę, bogactwo oraz sławę. Ludzie, w porównaniu do innych ras, częściej walczą za sprawę niż za terytorium czy grupę.

Ludzkie imiona i narodowości

Ze względu na swoją różnorodność ludzie jako rasa nie posiadają typowych imion. Niektórzy rodzice nadają dzieciom imiona pochodzące z innych języków, na przykład krasnoludzkiego lub elfiego (wypowiadane mniej lub bardziej poprawnie). Większość decyduje się jednak na imiona, które są w jakiś sposób połączone z kulturą danego regionu lub tradycją ich przodków.

Ludzka kultura materialna i cechy fizyczne mogą ulegać gwałtownym zmianom w zależności od regionu. Przykładowo, w Zapomnianych Krainach ubiór, architektura, kuchnia, muzyka oraz literatura są inne na północno-zachodnich terenach Srebrnych Marchii niż w odległym Turmishu lub w Impiltur na wschodzie, nie wspominając o jeszcze dalszym Kara-Tur. Ludzkie cechy fizyczne ulegają natomiast zmianom w zależności od pradawnych wędrówek ludów, więc ludzie ze Srebrnych Marchii mogą mieć dowolne kolory skóry lub rysy twarzy.

W Zapomnianych Krainach istnieje dziewięć szeroko znanych ludzkich grup etnicznych, choć ponad tuzin innych można znaleźć w bardziej ograniczonych terytorialnie regionach Faerûnu. Owe grupy oraz typowe dla nich imiona mogą zostać wykorzystane jako inspiracje dla dowolnych ludzkich postaci, niezależnie od świata, w którym toczy się gra.

Chondathanie

Chondathanie są szczupłymi ludźmi o śniadej cerze i brązowych włosach, które przechodzą w blond lub kruczą czerń. Większość z nich jest wysoka i ma zielone lub brązowe oczy, lecz nie jest to regułą. Ludzie chondathańskiego pochodzenia zdominowali centrum Faerûnu wokół Morza Wewnętrznego.

Imiona chondathańskie: (męskie) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (żeńskie) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (nazwiska) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

Damaryjczycy

Damaryjczycy zamieszkują głównie północno-zachodni Faerûn. Są średniego wzrostu i przeciętnej budowy ciała o kolorze skóry od śniadego po jasny. Ich włosy są zazwyczaj brązowe lub czarne, a kolory oczu bardzo zróżnicowane, choć brązowy jest najczęściej spotykany.



Elf

– Nigdy nie wyobrażałam sobie, że może istnieć coś tak *pięknego – powiedziała cicho Goldmoon. Całodzienny marsz był uciążliwy, lecz na końcu czekała ich nagroda, jakiej nie potrafiliby sobie wyśnić. Drużyna stanęła na wysokim urwisku nad legendarnym miastem Qualinost.*

Cztery smukłe wieże wznosiły się z czterech rogów miasta niczym błyszczące czółenka. Olśniewająco biały kamień przecinały smużki lśniącego srebra, tworzące marmurowy wzór. W przestworzach wznosiły się pełne wdzięku łuki, łączące jedną wieżę z drugą. Wykute przez starożytnych kowali krasnoludzkich, były dość silne, by unieść ciężar armii, lecz wydawały się tak delikatne, że ptak, który na nich przysiadł, mógłby zachwiać ich równowagę. Te błyszczące łuki były jedynymi granicami miasta; wokół Qualinostu nie wzniesiono murów. Elfie miasto czule otwierało ramiona na powitanie puszczy.

Margaret Weis, Tracy Hickman, *Smoki jesiennego zmierzchu* (przekład Dorota Żywno)

Elfy są znanym ze swojego nieziemskiego wdzięku magicznym ludem, który choć żyje w granicach znanego świata, to nie do końca jest jego częścią. Rasa ta zamieszkuje w miejscach pełnych niesamowitego piękna – w samym sercu pradawnych lasów lub w srebrzystych wieżach skrzących się zaczarowanym światłem, gdzie dookoła rozbrzmiewa subtelna muzyka, a delikatne wonie unoszą się w podmuchach wiatru. Elfy kochają naturę i magię, sztukę i kunszt rzemieślniczy, muzykę i poezję, oraz wszystko, co dobre na świecie.

Smukłe i pełne wdzięku

Dzięki swojej nieziemskiej gracji i delikatnym rysom twarzy elfy wydają się ludziom oraz przedstawicielom wielu innych ras zniewalająco piękne. Są niższe od przeciętnego człowieka i mierzą zwykle od 1,5 do 1,8 metra wzrostu. Ich waga wynosi zazwyczaj między 45 a 70 kilogramów, gdyż są znacznie smuklejsze od ludzi. Mężczyźni i kobiety mają zasadniczo ten sam wzrost, przy czym mężczyźni są tylko nieznacznie cięższi.

Drizzt Do'Urden

Kolor skóry, włosów i oczu elfów obejmuje wszelkie barwy właściwe ludziom. Mogą mieć też cerę w odcieniach miedzi, brązu i błękitnawej bieli, zielone i niebieskie włosy, a także oczy przypominające sadzawki płynnego złota lub srebra. Elfy nie posiadają zarostu na twarzy, a ich ciało jest niemal zupełnie pozbawione owłosienia. Cenią sobie eleganckie stroje o żywych barwach i uwielbiają prostą, lecz piękną biżuterię.

Ponadczasowy punkt widzenia

Elfy mogą żyć ponad 700 lat, co umożliwia im patrzenie z innej perspektywy na wydarzenia, które mogą sprawiać więcej problemów krócej żyjącym rasom. Z tego powodu elfy są częściej rozbawione niż podekscytowane, i wykazują większą skłonność do ciekawości niż chciwości. Zachowują też powściągliwość i nie przejmują się zbytnio błahymi zbiegami okoliczności. Kiedy jednak dążą do osiągnięcia



jakiegoś celu, potrafią być skoncentrowane i nieustępliwe, niezależnie od tego, czy wypełniają powierzoną im misję, czy też uczą się nowej umiejętności lub dziedziny sztuki. Elfy potrzebują bardzo dużo czasu, aby się z kimś zaprzyjaźnić lub zrobić sobie z kogoś wroga, i jeszcze więcej, aby o tym zapomnieć. Na drobne zniewagi odpowiadają pogardą, na poważne zaś – zemstą.

Tak jak gałązki młodego drzewa, elfy są elastyczne w obliczu zagrożenia. Ufają działaniom dyplomatycznym i próbom wypracowania kompromisu przy rozwiązywaniu sporów, zanim doprowadzą one do wybuchu przemocy. Są również znane z wycofywania się podczas inwazji do swoich leśnych siedzib, przeświadczone o tym, że mogą po prostu wziąć najeźdźców na przeczekanie. Jednak kiedy nadchodzi taka potrzeba, elfy ujawniają swoją nieugiętą wojowniczą naturę, demonstrując biegłość w posługiwaniu się mieczem, łukiem i strategią wojskową.

Ukryte leśne krainy

Większość elfów żyje w małych leśnych wioskach ukrytych pośród drzew. Elfy polują, zbierają pożywienie oraz uprawiają warzywa, a dzięki swoim umiejętnościom i magii nie muszą karczować lasu ani orać ziemi. Są utalentowanymi rzemieślnikami wytwarzającymi misternie wykonane ubrania i dzieła sztuki. Ich kontakt z obcymi jest zazwyczaj ograniczony, choć niektóre elfy wiodą dostatnie życie, wymieniając wytworzone przedmioty na metale (których wydobyciem nie są zainteresowane).

Elfy spotykane poza swoimi siedzibami są najczęściej wędrownymi minstrelami, artystami lub mędrcami. Ludzcy arystokraci rywalizują między sobą o usługi elfich nauczycieli, którzy mogliby kształcić ich dzieci w fechtunku lub magii.

Wędrówki i przygody

Elfy poszukują przygód z zamiłowania do wędrówek. Ponieważ żyją tak długo, mogą cieszyć się wiekami zwiedzania i odkrywania świata. Nie przepadają za pośpiechem panującym w ludzkim społeczeństwie, które jest dobrze zorganizowane pod względem codziennego funkcjonowania, ulega jednak nieustannym zmianom na przestrzeni dekad. Z tego powodu elfy cenią sobie profesje, które pozwalają im na ustalenie własnego tempa życia i swobodne podróżowanie. Elfy uwielbiają również ćwiczyć się w sprawności bojowej lub zdobywać coraz większą magiczną moc, a poszukiwanie przygód im to umożliwia. Niektóre z nich mogą dołączyć do rebeliantów walczących z uciskiem, inne zaś stają się czempionami słusznej sprawy.

Imiona elfów

Elfy uważane są za dzieci, dopóki same nie stwierdzą, że są już dorosłe, co zwykle ma miejsce jakiś czas po ich setnych urodzinach. Wcześniej są nazywane przez otoczenie swoim dziecięcym imieniem.

Po ogłoszeniu dorosłości elf wybiera swoje dorosłe imię, choć ci, którzy znali go za młodu, nadal mogą używać jego dawnego imienia. Każde dorosłe elfie imię jest unikatową kreacją, choć może odzwierciedlać imiona szanowanych osobistości lub członków rodziny. Różnice między elfimi imionami męskimi i żeńskimi są nieznaczne, a poniższe grupy odzwierciedlają wyłącznie ogólne tendencje. Dodatkowo każdy elf nosi nazwisko rodowe, które jest zazwyczaj kombinacją innych elfich słów. Niektóre elfy przebywające pośród ludzi tłumaczą swoje nazwiska rodowe na język wspólny, lecz większość trzyma się ich oryginalnych wersji.

Imiona dziecięce: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Nateris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.



The docks of His Imperial Majesty Emperor Karl-Franz I's ports are engineering marvels established to profit from His shrewd trade policies and diplomatic brilliance. Dealing firmly and authoritatively with lesser realms, yet always with magnanimity, His Imperial Majesty Emperor Karl-Franz I has ensured our extraordinary prosperity through lucrative treaties with a range of diverse peoples including the fading power of the Elves from across the sea, the barbaric Kislevites to the east, and the short-sighted Wastelanders who cannot survive without the food we generously provide. But these fade into inconsequentiality when compared to the profound alliance His Imperial Majesty Emperor Karl-Franz I unstintingly maintains with the redoubtable Dwarfs of the mountains, a wise accord that has stood since it was initiated by Holy Sigmar Himself, First Emperor and God-King of us all!

The docks are indeed a major centre of the Empire's power and prosperity, although the reliance on the trade they bring is often downplayed in courtly circles. While this is certainly due in part to the nobility's disdain for commerce, it also goes against an instinct for stubborn self-reliance and a belief in their ongoing ascendency. In reality, other realms extend their power into the Empire's ports, and none more so than the Wasteland. Marienburg merchant houses have significantly more influence over trade than any Reiklander will admit, and heavily armed Wastelander vessels often accompany their goods barges into the Empire. This is ostensibly to protect against piracy, but in practice it guards against an 'accidental' attack by the Imperial Navy, and also openly demonstrates the growing confidence and military might of the Wasteland.

• BETWEEN ADVENTURES •



'Of course there is something wrong with us. This world has more than enough sorrow and pain to go about. So, what do we do? We seek out things that even the courageous fear and confront them in the dark. Truly, we are the favoured pawns of the Gods. So: what do I do with my time when I'm not on some foolish quest? I drink.'

– Lieselotte Aderhold, Adventurer

It may take many game sessions, but eventually all adventures come to an end. When this happens, you may have weeks where your character has nothing to do before the next adventure begins. This chapter provides tools to quickly detail what happens in this downtime.

To begin, you will randomise an Event. You will then spend any money you acquired on your last escapade, and engage in a variety of activities called Endeavours, ranging from commonplace tasks — such as working a trade, or managing their affairs — to more specialised undertakings — such as consulting a sage or attempting to learn a new skill. Once this is concluded, you'll resolve any matters that arise from your choices, and are then ready to start your next adventure.



OPTIONS: IT'S ALL OPTIONAL

Every rule in this chapter is optional. Some will love the quick rules it offers to explain events between adventures, others will prefer to detail this time fully with roleplay, seeing it as as an opportunity to give depth to characters or to pursue leads and ideas that could become adventures in their own right. There is no right or wrong way. Treat this chapter as a source of inspiration and do your own thing!

EVENTS

Before selecting your Endeavours, you first roll 1d100 on the Events table opposite. Some Events will only affect you, others may affect the whole party.



EVENTS TABLE

01–03: Accused Ally
One of your allies (GM's choice) is implicated in a terrible crime. A character with a Law Guild Licence can spend an Endeavour to free the ally with a successful **Average (+20) Lore (Law)** test. Otherwise, 3 Endeavours spent by the party will exonerate their ally (or, if guilty, manufacture an alibi). If the ally is freed, gain a *Major Favour* (see *Do Me a Favour* Endeavour on page 198) for future use. If not, their ally hangs!

04–06: Arcane Auction
The belongings of a recently deceased neighbour are auctioned, including a dusty, old book of unknown origin. If you are able to pay the 10 GC asking price, the book is yours! Beyond any other advantage the book may bring as determined by the GM, any Academic characters attempting the *Research Lore* Endeavour gains +20 on the Test.

07–10: Betrayed!
A friend, family member, or ally turns on you, the ramifications of which will impact your next adventure. If you have no friends, family, or allies, your time between adventures is blissfully uneventful though somewhat dull.

11–14: Bolt from the Blue
A lazy ostler didn't lock the stable door, and your mount bolted! If you succeed at an **Average (+20) Animal Training (Horse)** Test, your well-trained beast returns to the hand that feeds it. If you fail, your steed is gone, unlikely to be ever seen again. If you don't have a mount, you have developed a painful new blister on your foot.

15–18: Oi! You spilled my pint!
A petty argument in the local area has developed into a feud – the GM decides who you offended and how. This person will not pass up an opportunity for petty revenge, probably during the next adventure...

19–21: Crime Crackdown
The Watch is cracking down on crime hard. Rogues can get no funds from the *Income* Endeavour, and if Rogues undertake a *Banking* Endeavour, they may only select a *High-risk* deposit, as legitimate banking houses won't handle dirty money.

22–25: The Exciseman Cometh
An unexpected visit by the tax collector (with several soldiers in tow) sweeps through your local settlement. All characters lose 30% of their funds before any can be spent on Endeavours.

26–29: False Silver
To the horror of the merchants, a run of counterfeit coins plagues the characters' locale. A fifth of all coins are affected. Characters who undertake the *Banking* Endeavour will lose 20% of money banked, and characters undertaking the *Income* Endeavour similarly reduce any money earned by 20%.

30–33: Flowing Profit
Business is particularly good for folk involved in river trade. All Riverfolk make an additional 50% from any *Income* Endeavour pursued during the next batch of Endeavours.

34–36: Forewarned is Forearmed
You are given a cryptic omen by a dream, Strigany mystic, or Celestial wizard you encounter on the street. During your next adventure, your maximum Fortune points are increased by 1.

37–40: Festivities
A celebration is called! Decide the nature of the event with the GM. Possibilities include a local wedding, a bountiful harvest, or a public execution! You are caught up in the event (and its aftermath) and lose an Endeavour.

41–44: Inclement Weather
Particularly bad weather arrives. For the next adventure, all social Skill Tests suffer a penalty of –10 (everyone is in a foul mood) and food prices increase by 20% (due to spoiling of stored provender).

45–48: Glorious Weather
Beautiful conditions inspire you and give you cheer. You can add a new Short-term Ambition. When it's concluded, you do not replace it with a new one.

49–52: Local Crop Failure
Food becomes exceedingly scarce and many folk suffer terribly. Characters from the Peasant class cannot undertake the *Income* Endeavour, and food prices are doubled in the area for the duration of the next adventure.

53–56: Malicious Malady
The Bloody Flux sweeps through town. Make an **Easy (+40) Toughness** Test. On a success, the Flux passes by. On a failure, you and the Washers Guild are soon to know each other very well. Contract the Bloody Flux see page 186.

57–60: Monstrous Complications
A monster (chosen by the GM from **Chapter 12: Bestiary**) is causing panic among the locals. The *Income* Endeavour provides no funds until the beast is dealt with. The characters



BAT SWARMS

When the armies of the Vampires march to war, the skies above them are obscured by multitudes of bats. Driven by the will of the Vampires, hundreds of these animals descend on their enemies and attack them ferociously, often buying enough time for the Undead army to close in.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bat Swarm	1	3	0	2	2	5	1	5	10

Special Rules

Alive!: Bat Swarms are not Undead.

Swarm: Swarms are modelled in multiples on a single 40x40mm base. This base is treated as if it were a single model with several Wounds and Attacks. A Bat Swarm base fights at full effect until it has taken 5 wounds then it is removed. Like all Swarms, Bat Swarms are Unbreakable and cannot be joined by characters.

Flying Unit: Bat Swarms are a unit of flyers and follow all the rules on page 106 of the Warhammer rulebook, (eg, they are skirmishers and have a Unit Strength of 1 per base) with the exception that their fly move is reduced to 10" instead of the usual 20".

Fear: Bat Swarms are an omen of impending death and as a result they cause *fear* (see page 81 of the Warhammer rulebook).

FELL BATS

Also known as Vampire Bats, the blood drinking bats of Sylvania grow to monstrous proportions, some with wingspans of twelve feet or more. They are nightmarish predators of the dark, silent and deadly. They exist solely on the blood of the living, that of Men being their favourite. The scholars of the Old World speculate that perhaps an ancestor of these beasts drank the blood of a Vampire and thus joined the ranks of the Undead.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Fell Bat	1	3	0	3	3	2	3	2	6

Special Rules

Flying Unit: Fell Bats are a unit of flyers and follow the rules presented on page 106 of the Warhammer rulebook.

DIRE WOLVES

The land of Sylvania is plagued by giant wolves which emerge in winter from their lairs high in the Worlds Edge Mountains to destroy entire villages. The men of the Empire hunt these beasts mercilessly, but this is not always enough. Even from beyond the grave these awful creatures return to terrorise men. The carcasses of these wolves are buried in great pits, but the cursed earth of Sylvania does not allow them to rest. Often they burrow their way through the rotting layers of earth and emerge to hunt once more. These Undead wolves are the hunting packs of Vampires, and gather around the castles of the Vampire Lords to follow the Princes of Undeath to war. Dire Wolves have skull-like heads and rotting black fur. Their eyes glow with unnatural light and their bodies dissolve into nothing when they are finally slain.

The strongest wolves, the ones that in life led the packs, are called Doom Wolves. They are specially raised by Vampires to lead their own packs in an unending service of carnage and darkness.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Dire Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	6
Doom Wolf	9	3	0	3	3	1	3	2	6

Special Rules

Fast Cavalry: Dire Wolves fight in fast, loose packs and are therefore treated as Fast Cavalry (see page 117 of the Warhammer rulebook).

Slavering Charge: Dire Wolves and Doom Wolves overpower their enemies as they charge. Their Attacks are therefore resolved at Strength 4 during the turn they charge.

BLACK COACH

Once a particularly powerful Vampire is slain, it is not certain that the world will be rid of this predator of the night. Many of the greatest lords of Undeath have returned after their bodies have been destroyed, for who can say which is the master, death or the Vampire?

If the servants of a particularly powerful Vampire can gather his ashes (for once a Vampire's life is taken, its body will feel the weight of time and crumble to dust) they will construct a coffin to keep them safe. Then by performing unholy rituals they will create a carriage to carry the remains of their lord and take it to places of slaughter. Battlefields and plague-ridden cities in particular strengthen the regenerating spirit of the Vampire.

This ghostly apparition is driven by an insubstantial Wraith and pulled by two grisly Nightmares. The legends say that even if the creatures are destroyed, the Coach can continue to move on its own pushed by supernatural powers. The Black Coach is an awe-inspiring, unholy thing from the realm of Undeath, which feeds on the souls of mortals. Its mere presence can drain the lifeblood of men and the more it slays, the more terrifying its power becomes.

Few symbols of death are as horrifying for mortals, or as potent an aid to the Undead. It is said that the blood of ten thousand mortals can stir the Vampire Lord from his slumber, ready to walk the land of the living once more.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Black Coach	–	–	–	5	6	5	–	–	9
Wraith	–	3	–	3	–	–	2	2	–
Nightmare	8	2	–	3	–	–	2	1	–

Special Rules

Ward Save 5+: The indomitable willpower of the Vampire carried by the Coach protects it from damage. To represent this, the Black Coach has a 5+ Ward save.

Chariot: The Black Coach is a chariot and follows the rules on pages 126-128 of the Warhammer rulebook. If wounded by a Strength 7+ attack, the Coach can take its Ward save but is destroyed if this save is failed.

Unit Strength: The Coach has a Unit Strength of 5.

Terror: Black Coaches are terrifying harbingers of death and cause *terror* as described on pages 81-82 of the Warhammer rulebook.

Large Target: Enemies shooting at a Black Coach get the +1 to hit modifier for shooting at a large target.

Evocation of Death: For every wound the Black Coach causes in close combat, it gains one extra Wound immediately. This can restore a lost Wound and can even bring the Coach's total Wounds above the starting number. Fleeing units run down by the Coach do not count because not all enemies in the unit are actually killed; most of them scatter and escape the battlefield.

When the Coach reaches a total of 10 or more Wounds it will count as a scythed chariot, inflicting D6+1 impact hits. This effect lasts only as long as the chariot has 10 or more Wounds.



CHAPTER 10:

BEING A DESCRIPTION OF THE DIVERSE ARTIFACTS WITH WHICH THE RIGHTEOUS SHALL EQUIP THEMSELVES AGAINST THE UNDEAD.

The Book

Keepest thou the sacred book with thee always, so none that are unclean may come nigh unto it. And its pages shall be of vellum, inscribed in the high tongue. And the leather bindings shall be graven with all the marks of Sigmar. When thou reciteth from the book, speakest thou with authority, that the evil-doer may tremble at thy words and shrink back from thee, for they cannot show their faces to righteousness.





The Stake & The Hammer

Seek the holy tree of Sigmar and from its staves, cut thee sturdy stakes. Harden then the spike in the holy flame, while reciting the words of banishment. Take thou thine hammer, like unto that which holy Sigmar wielded on his day of valour. Let it be graven with his holy sigil, against which nothing that is unclean may prevail. And know ye that the unclean shall be dispatched with but three strikes of the hammer upon the stake. And the stake will penetrateth the heart of the evil one and accomplish the banishment for all eternity. And when thou striketh, say the prayer of Sigmar.

The Mirror

Take thou a mirror of polished silver which cometh out of the Dwarf realms and tarnisheth not. Behold it is incorruptible metal and revealeth the souls of men. Keep it discreetly and let not anyone see it in the palm of thine hand. Whosoever shall have no reflection in the mirror ye shall deliver unto them the holy stake of banishment.





The Sacred Water

And thou shalt have with thee a phial and the sacred water of the well of Sigmar shall be within it. Draw thou this from the holy temple upon his feast day. Behold the sacred water burneth the flesh of the Undead and causeth them to recoil from thee.



The Sign of Sigmar

And this shall be the mark of the witch hunter. He shall wear the sign of Sigmar which is the Twin-Tailed Comet. By this sign his foes may know that the power of holy Sigmar is with him. And [illegible] shall withstand the wrath of holy Sigmar, who cometh to save [illegible] from the depredations of evil. And whosoever maketh the sign of [illegible] with his hand, he also shall be protected



— Life, After Death —

By Dan Abnett

The rain caught them as they were negotiating the slopes of rubble behind the cattle market, or, more precisely, behind the wasteland where the cattle market had once stood.

Franz looked heavenwards as the first few spots hit his brow, and said a grace to Taal-in-the-sky that it would only be a light shower. But more spots came, heavier, and then the deluge began.

There was no point running for shelter. Every one of them was skin-soaked in a moment. Besides, they couldn't run. The rubble slopes were too precarious at the best of times, and now they were treacherously wet. Safe progress could be only one slow, carefully planted step after the next.

Despite their care, two of the rag-pickers went over in the first few minutes of the downpour, as loose tiles or bricks slid out under the soles of their pathetic shoes and sent them sprawling. One landed hard on his backside. The other, a woman of advancing years, fell badly and began to slither down the slope itself, causing an avalanche of dislodged rubble.

Franz and Grunor went down to help her, picking their way cautiously, the filthy rat-catcher more steady because of his low centre of gravity.

"What'ye think, Falker?" Grunor asked, the heavy rain streaming off his scarred nose and the long, pitch-wound strands of his beard.

"He'll turn us back," Franz replied. "He won't want to, but he'll turn us back. The streets will be a-mire already. We'll be wasting our time unless this stops and it dries out a bit."

The Dwarf nodded, and together they helped the unfortunate woman up, half-carrying her as they made their way back up the slope.

Werner Broch was standing near the summit of the slag-heap, rain dripping off him, gazing at the ruins beyond the veil of rain.

"We're going back," he announced at length, his bark delivered with the characteristic twang of a Middenland accent.

There was a chorus of disapproval from the thirty plus rag-pickers in the procession behind him.

"Ulric's arse to you!" Broch snarled back. "I make the decisions and that's my word on it! Falker, Grunor, get the line to come about!"

If anything, the rain was getting heavier. Franz made his way carefully along the line of the hunched, shabby rag-pickers, and began to wave his arms to get them to herd the other way. Further down the line, the Dwarf did the same.

"Back! We're going back!" Franz called, clapping his hands. "Back to the camp! No picking today!"

The girl caught at his sleeve as he went past. He'd noticed her three days earlier when she'd first come to the camp and been put in their troop. Imke, Imma, something like that. She was as filthy as the rest, her skin ingrained black with dirt in some places, and her clothes were torn and stiff with clay-mud, but under it all she was young, and there was an intense cast to her eyes that he thought unusual.

"Really?" she asked. "Back to camp? We'll never make a scrap at this rate."

Franz shrugged. He gestured about them. The rainstorm was so thick, it was dissolving the distance, and raising a kind of steam from the ruined city.

"Nothing else for it," Franz said. "Those gods as have not yet deserted us are shedding tears for Wolfenburg today."

Wolfenburg, great Wolfenburg, first city of Ostland and Franz Falker's home once upon a day, had fallen to the hosts of the enemy the previous year. A vast and ravaging horde, commanded, so the stories went, by some warlord named Surtha Lenk, had risen in the north and burned its unholy path down into the lands of the Empire, making Wolfenburg its prey, and a dozen other towns besides. Word was, Lenk's host was but one of many that had made savage inroads from the northlands. The world had turned upside down.

Franz was twenty-five years old, the son of a Wolfenburg cobbler. As a member of the city militia, he had fought to defend the walls and, by the strange blessing of Sigmar, had been amongst the few hundred souls to escape the final destruction with his life. He was of average height, and owned good strength in his upper body, but he was thin and sallow from the lack of decent food, and his black hair, long and tied back, was shot through with streaks of grey that had appeared almost overnight after the city fell. The sights he had seen, Franz believed, the horrors, had scared the colour from his hair.

Franz carried a short pig-spear with a crossbar under the blade, and a poor quality sword. His clothes seemed torn and dirty brown, but were in fact, under the rusted breastplate and the grime, the tunic and breeches of the Wolfenburg militia, quartered in the black and white of Ostland.

In the months following the sack, survivors—Franz amongst them—had trickled back to the city ruins, some in search of family, others in search of food, and most because they didn't know where else to go. A shantytown of dirty tents and shelters had grown up outside the southern skirt-wall, slowly spreading as more and more folk appeared. Living conditions were dismal, and food scarce. The only viable occupation was "rag-picking", which entailed venturing into the ruins each day to sift the debris for anything valuable. Coin and other precious trinkets certainly lay hidden in the flattened city, and a few of the pickers fooled themselves they would escape their misery by finding wealth. But for the most part, all the rag-pickers hoped to find was cutlery, combs, unbroken pots, furniture, perhaps preserved food from some collapsed larder.

Franz hoped to find something too. That's why he had joined. That's why he was Werner Broch's man.

At the head of the line now, Werner Broch trudged through the rain with the Dwarf Grunor at his side. Behind him, the procession tailed back. Some of the pickers carried baskets, others pushed empty barrows.

"Damn rain," Broch murmured, to himself. "This is no way to make a damn living."

Grunor grunted in agreement.

Broch was a mercenary, a veteran. He was unusually tall, but stoop-shouldered, as if his years pressed down on him, and he wore decent leather armour with metal thigh-plates and a plain black hauberk. A great sword was sheathed across his back in a massive leather scabbard, but he carried an arquebus, currently shrouded in a waxed canvas wrapper against the rain. His hair, almost white, was shaved close against his scalp, and his face sported a strangely lopsided silver beard. At some point in his career, Broch had taken a blade in the left side of his face, leaving a deep scar of shiny tissue across his cheek and right down through the jaw line. The jaw had healed, cleft and deformed, twisting his face oddly. Where the scars lay, no hair grew, so the left side of his face was beardless. As a mercenary, he owed allegiance only to coin. Only his accent and a small medal of Ulric betrayed his origins.

Franz reckoned, rightly enough, that Broch had come to Wolfenburg on the sniff of plunder. But there was work here. Rag-picking was a dangerous employment, for the ruins had become home to scavengers from the forests: bears, wolves, feral dogs and worse. So bonds had been formed. Each team of rag-pickers, when they went out, took with them a soldier or two, to watch over them. In return for this service, anything of value found by the pickers was to be split with their guards.

Broch and Franz were the soldiers assigned to this party, and Broch was in charge. The Dwarf, Grunor, was a tag-along, who with them because he wanted to be. Ancient, decrepit and quite the worst smelling thing in a place where everything smelled bad, the Dwarf was utterly mad. But they tolerated him. His axe had proved useful more than once.

The rain showed no sign of slacking. It was sheeting down, straight down, like the torrent of a waterfall, drumming off the broken rubble, running down the stained plaster of those walls still standing. Small flash floods had turned old gutters into racing streams, and the party kept to the stones and broken tiles because the earth was now sucking mud.

"Aye now!" Grunor said suddenly, his head turning to the left. He held up one filthy handful of stubby fingers and cocked his head.

"More of your damn rats?" Broch asked wearily.

"Nah," rumbled the Dwarf. "Summat else."

Grunor had been one of Wolfenburg's premier rat-catchers before the fall. His clothes and armour were made of unidentifiable materials, thickly patched and no doubt stuck to his body by dirt alone, but the jerkin over the top of them was sewn together from rat skins. Several dozen vermin skulls rattled around his neck on a cord, under his plaited beard. His face above the straggled moustache was wizened and sunken in around his lump of a nose. One eye was bright, the other milky and dead. From his belt hung a great many mismatched daggers and estocs, the tools of his trade, the salvage of a lifetime in the sewers.

"There's rats for sure, but this ain't one of 'em," he said.

"Not even your great rat?" Broch sniggered.

"Don't joke of it!" Grunor hissed. "I knows what I saw. Great thing from under the ground. When I sees it again, I will know it and make kill of it."

That, as far as Franz could fathom, was the source of Grunor's madness. During the city's destruction, Grunor claimed, he had seen great rats the size of men come up out of the sewers and fall upon the fleeing citizens. The sight had snapped his mind. Grunor had sworn to his calling as a catcher to find them and skin them.

Rats the size of men... Franz smiled at the notion as he clambered forward to join Broch and the Dwarf.

"Why have we stopped?" Franz asked.

"Keep 'em stopped," Broch replied. He was looking to the left too now, following Grunor's gaze. "The ratter's right. There's something there."

Franz glanced back at the rag-pickers and held up his hand. He saw Imke, near the front of the line, staring at him intently.

"Just the rain," Franz said. "Just the rain hitting a broken bottle..."

Broch shook his head. "That's a blade. Metal on metal."

Franz shrugged. "If you say so."

"Stay here!" Broch yelled to the waiting pickers. "Stay and watch them," he told Franz. Then he and the Dwarf began to approach the tumbled walls ahead. Waddling on his stocky legs, the Dwarf had raised his long-hafted axe across his chest.

They struggled up a scree of rubbish and mud, and through a shattered archway until Franz and the pickers were no longer in view.

"Through here," Grunor mumbled.

The noises were getting louder: a fight, most definitely. They crossed under a leaning, charred timber frame, and found themselves looking down in a deep cavity, a crater of rubble where some large building, perhaps a tavern, had been razed right down to the cellar floor. This depression was now shin-deep in dirty rainwater, and wading through it, a young man in the robes of a priest was fighting to stay alive.

He was armed with a warhammer, plain but well made, and was using its metal haft to fend off the blows of a jagged falchion that was swinging at him savagely and repeatedly. With every struggling impact, the young priest barked out a grunt of effort.

The falchion's owner was over six feet all. His bare, hairy torso was fat and bulbous, like an infant's, but his legs and arms were long and ghoulishly thin. He wore furs, and some small sign of metal trinkets and bone ornaments. His head... well, that was what made him an "it".

The head was that of goat. Shaggy, bearded down the throat, with snorting nostrils and rounded, maniacal eyes. Above the tufted ears, the brow widened in a crest from which sprouted two long, curled horns. With each savage blow, the beast rasped and whinnied.

SPRAWDZENIE WIADOMOŚCI



https://www.testportal.net/test.html?t=7dFFkjczU2gE