



SIGILIJSKA ŚPIEWKA

NUMER 1.

CENA: 10 miedziaków

SPIS TREŚCI:

- **Co każdy pierwszak wiedzieć powinien?**
Zastanawia cię, czemu ludzie śmieją się, gdy zamawiasz piwo? Nie wiesz, co to znaczy „Wojna Krwi”? Słowem: pochodzisz z Pierwszej Materialnej i nie wiesz nic o sferach? Ten tekst jest skierowany do Ciebie!

Strona 2
- **Słowniczek kminy dla początkujących**, czyli wyjaśnienie pojęć z numeru i załączonego dodatku.

Strona 2
- **Informatorzy**, nowa sekta działająca w sferach. Uwaga na słowa!

Strona 2
- **Ogłoszenia i informacje** – nic dodać, nic ująć.

Strona 2 i 3
- **Wywiad z cyklu „Wojna Krwi”**. W dzisiejszym numerze gościmy praworządną stronę konfliktu.

Strona 3
- **Dziennik Przeznaczonego**, czyli jak rozpętaliśmy Wojnę Frakcji. Nowe, nieznanne fakty. Tylko u nas!

Strona 4
- **Kursy walut**, czyli jak wymienić, żeby nie stracić.

Strona 4

Pozdrowienia, czytelnicy!

Oddajemy Wam do rąk pierwszy numer przyszłego monopolisty prasowego Sigil. Staraliśmy się zadowolić wszystkich czytelników, więc tematyka artykułów, choć objętościowo na razie skromna, jest różnorodna. Tym razem mamy dwie prace dla miłośników historii planarnej; opis Wojny Krwi widziany, dosłownie, diabelskim okiem i odświeżenie niezbyt miłych wspomnień z Wojny Frakcji. Przybliżymy Wam odnaleziony dziennik wysoko ustawionego podwładnego faktola Darkwooda.

Umieściliśmy także coś dla naszych przyjaciół z Pierwszej – mianowicie artykuł autorstwa anonimowego C. Jeśli pochodzisz z Pierwszej Materialnej przeczytaj uważnie stronę drugą i dołączony do gazety dodatek. Jeżeli dodatek nie został Ci przekazany, skontaktuj się ze sprzedawcą.

Życzymy miłej lektury!

Redakcja.

Hasło numeru brzmi: "Prawda jest subiektywna"
- Tethost, gitzerai z Sigil

.:SIGILIJSKA ŚPIEWKA:.

CO KAŻDY PIERWSZAK WIEDZIEĆ POWINIEN

- Wiem, że od zawsze wmawiano ci, że twa rodzima sfera, Pierwszy Plan Materialny, otoczony innymi wymiarami, jest ważniejsza od wszystkiego innego. Ale teraz radzę skorygować swoje podejście lub nająć kogoś, kto ci osłoni plecy.

- Wszystkie plany są nieskończone. Czyli, że nie mają końca.

- Wieloświat składa się z Planów Wewnętrznych, reprezentujących składowe materii, oraz Zewnętrznych, czyli realne wizje ideałów. Na Plan Wewnętrzny składają się cztery podstawowe żywioły i energie: pozytywna oraz negatywna. Zarówno energie, jak i przeciwległe żywioły, są wobec siebie wrogie. Magowie albo druidzi ci to szczegółowiej wyjaśnią.

- Niemal każda sfera jest w pewien sposób ukierunkowana na zło lub dobro oraz porządek lub chaos. Te postawy moralno - etyczne nawzajem się zwalczają. Miejscem skrajnego chaosu jest Limbo, porządku - Mechanus, dobra - Elizjum, zła - Szare Pustkowia. Lepiej ich unikać, jeżeli stoisz po przeciwnej stronie barykady.

- Pomiędzy chaotycznymi demonami tannar'ri i praworządnymi baatezu toczy się tak zwana Wojna Krwi o idealną koncepcję funkcjonowania zła. Myślisz, że zło to po prostu zło? Pogadaj z jakimś biesem.

- Sfery połączone są portalami, a także graniczą ze sobą. Można podróżować też przy pomocy planów przechodniczych (zazwyczaj jest to Plan Astralny). Każda sfera ma jeden główny portal połączony z jednym z miast położonych na tak zwanym Zewnątrz (tak, jest NA ZEWNĄTRZ Sigil), z którego można udać się w podróż do Miasta Drzwi - a czasami nawet wrócić.

- Wszystkie plany mają ukryte połączeni z Sigil, centralnym miastem kupieckim o okropnej reputacji. Tak, właśnie tu jesteście! Można tu dostać za odpowiednią cenę dosłownie wszystko, czego dusza zapagnie, a nierzadko także w nos. Jest to najlepszy punkt zaczepienia dla podróżników - a jeżeli trafiłeś tu przypadkiem, lepiej zacznij się przyzwyczajać, bo nie każdy potrafi wrócić do znanego krajobrazu.

- W wieloświecie istnieje mnóstwo sekt i frakcji, które utworzyły własne nurty ideologiczno-wierzeniowe. Ich relacje są bardzo napięte, a w rzeczywistości wszystkie poglądy słuszne. (Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść artykułu. Przep. red.)

- Wśród sfer jest ogromna ilość bóstw, a różne miejsca stanowią odzwierciedlenia koncepcji raju rozmaitych ras, do których wędrują dusze zmarłych, znane jako oczekujący. Nie wierzysz w raj? Przeżyjesz tylko jedno życie, trepie. Szkoda.

- Rasy (z wyjątkiem githzerai i githyanki) nie są do siebie z zasady antagonistyczne. Większość konfliktów stanowi efekt walki pomiędzy konkretnymi ideologiami filozoficznymi. Lepiej się dostosuj albo ktoś ukręci ci łeb.

- W Sigil nastąpiła słynna Wojna Frakcji, która przyczyniła się do upadku i zniknięcia wielu z nich.

- Całym Sigil steruje tak zwana Pani Bólu - istota nieznanego pochodzenia i natury. Był tak potężny, iż nie potrzebuje, a nawet nie akceptuje wyznawców, więc nie masz co liczyć na wkupienie się do jej łask.

- C

SŁOWNICZEK KMINY DLA PIERWSZAKÓW:

Anarchiści - określenie członków Ligi Rewolucyjnej

Bogowcy - określenie członków Wyznawców Źródła (już nieistniejących)

Czuciowcy - określenie członków Stronnictwa Doznań

Guwernanci - określenie członków Stowarzyszenia Porządku

Jej Spokojność, Jej Cichość, Pani - jedne z wielu określeń Pani Bólu

Klika, Ponuracy, Bziki - określenie członków Łoży Ponurych

kmina - charakterystyczny dla Sigil slang, popularny zwłaszcza w Ulu

Martwi, Prochy - określenie członków Grabarzy

pierplan - ogólne pojęcie obejmujące wszystkie języki charakterystyczne dla konkretnych narodów lub państw, wydawniczy skrót od „dialekt Pierwszego Planu Materialnego”

Szyfry - określenie członków Rządów Niedościęzionego

trep - osoba. Określenie to może i zazwyczaj jest, choć nie musi, być nacechowane negatywnie.

Znakowcy, Sceptycy, Indywidua - określenie członków Znaku Jedyne (już nieistniejącego)

INFORMATORZY

Z powodu działalności nowej sekty na terenie Sigil wszelaka informacja staje się cennym skarbem.

Jeżeli byłeś ostatnio nagabywany przez przypadkową osobę, chociażby przez kupca, który starał się wypytwać ciebie o mnóstwo pozornie nieistotnych rzeczy - strzeż się! Ostatnimi czasy zaobserwowano działalność **Informatorów** - sekty sięgającej do podstaw poglądów wielu merkantów. Wierzą, iż wiedza i poznanie historii innej istoty jest najlepszą drogą do przejęcia nad nią kontroli. Starają się zdobywać jak najwięcej wieści o wszystkim, chcąc je przekuć na władzę lub bogactwo.

Zgodnie z ich poglądami, zbieranie wiedzy jest jedynym kluczem do zrozumienia i zawiadnięcia wieloświatem, co powinno być determinantem działań nas wszystkich. Z tego też powodu nie wahają się przed bezwzględnym wykorzystaniem innych istot, traktując je jak zwykły towar.

Informatorów można rozpoznać po ich pełnym skupieniu na zdobywaniu wiedzy, poszerzaniu możliwości intelektualnych i wpływów. Trzymają się zazwyczaj razem, zakładając, iż dzięki temu więcej zyskają. Często są dosyć majątni, lecz - o ile nie mają w tym jakiegoś celu - starają się tego nie

okazywać, gustując w czarnych, prostych szatach. Warto też zwrócić uwagę na ich symbol rozpoznawczy - czarny medalion bądź brosza w kształcie zwoju ze złamaną pieczęcią lub - w przypadku ważnych członków - zazwyczaj skrywana biżuteria z podobizną meduzy.

Ich agenci są spotykani na Planach Niższych i Sigil, lecz ze względu na charakter organizacji - można napotkać ich wszędzie, wpytujących trepów o „bzdury”.

- Królewska Kobra

Poszukiwany żywy lub martwy!

Karamazov, wagabunda, złodziej ciał i uciekinier z **Wieży Żmija**. Dokonał grabieży w budynku użyteczności publicznej, jakim jest **Kostnica**, mordując przy tym ośmiu pracowników (morderstwo na tle rytualnym). Jego brawurowa (a raczej tchórzliwa i żalosa [redakcja nie odpowiada za treść ogłoszenia - przep. red]) ucieczka kosztowała życie kolejnych ośmiu członków **Gildii Ochroniarskiej**. Osobnik włada najprawdopodobniej magią nekromancką.

"Podejrzewam u niego **Kompleks Grabarza**, polegający na dążeniu do nie - śmierci. Przed ucieczką mówił o ciałach pradawnych mistrzów w katakumbach Kostnicy i Ciemnym Tronie oraz póplanie, dającym władzę nad nieumarłymi" - relacjonuje lekarz z Wieży Żmija (pracownik wynajęty za pośrednictwem Gildii Medyków, atrakcyjne stawki i stały kontakt)

Karamazov jest wysokim, szpakowatym mężczyzną. Tęczówki jego oczu są zgnięte, szata emanuje blaskiem podobnego koloru. W ręku zawsze trzyma łańcuch, na którym zawieszona jest czaszka. Przeznaczenie tego przedmiotu jest nieznanne. Porusza się w otoczeniu **akolitów** (najprawdopodobniej ludzi z klas robotniczych, bez uzdolnień magicznych).

Stawić się w Kostnicy po odbiór zapłaty.

Ewentualne zwłoki zabitych również będzie można odsprzedać po stałej stawce.

Nagroda wynosi 1000 sztuk złota lub sigilijskich torusów!

Swędzi, że nie widzisz liter?

Porastają Cię piekące, rosące bąble? Masz tego cholera dosyć?
Rzuć to w labirynty! Masz traf na lekarstwo - oto Musca Panax!

Nowoczesny, wytwarzany w asyście alchemików i czaromiotów lek na:

- krwotoki wewnętrzne spowodowane ukąszeniami żądłaków
- stany zapalne istoty białej
- prowadzące do obłędu swędzenie po użądleniach

Dodatkowo maść odstrasza żądłaki! Teraz możesz kupić naszą maść dla swoich krewnych! Przynajmniej niech oni mają spokój, niech nie idą w Twoje ślady i godnie odejdą na Plany Zewnętrzne!

Nie bądź trepem, kup Musca Panax! Musca Panax to gwarancja spokoju! Tylko 32 miedziaki!

Nim dasz to dzieciom, poklap trumną z kimś lepiej poinformowanym od Ciebie...

ZEW BIESIEJ KRWI

Wywiad na temat najbardziej krwawej wojny w historii Wieloświata, z perspektywy jednego z generałów Chwalebnej Armii Baatezu.

Idąc swobodnie do karczmy, by zaliczyć szybkiego bełta po długich, planarnych podróżach, natknąłem się na rzadko spotykaną odmianę baatezu, mieszkańca Dziewięciu Piekieł Baatoru, krainy tak zepsutej i spaconej, że niewiele bywa tam więcej niż raz. Czując nad sobą opiekę Synów Łaski, uznałem za stosowne przyjrzeć się naturze tych istot i Wojnie Krwi – w końcu wiedza to szansa na przeżycie. Niejaki Arrz'th dał się przekonać do przeprowadzenia z nim wywiadu.

Przetłumaczono z piekielnego na wspólny.

...

Arrz'th, chciałem skupić się na jednym temacie. Wojna Krwi. Co jest jej celem? Jaka idea jej przyświeca? Która strona ma przewagę?

Mieszkańcy Otchłani, po trzykroć przekłęci tana'r'i, chcieli narzucić nam swoje jarzmo, żebyśmy poddali się ich plugawym żądom. Nic jednak nie może przełamać naszego pragnienia porządku - odrzuciliśmy ich libertynistyczny liberalizm, podejmując morderczą walkę, decydującą o losach milionów. Nie atakujemy demonów dla ich ziem – nie jesteście w stanie wyobrazić sobie nieskończoności warstw Baatoru. Jesteśmy zjednoczeni i zdeterminowani, by służyć w imię wyższego ładu, prowadzącęgo nas ku sile mogącej zaprowadzić naszą wizję doskonałości na wszystkie sąsiednie sfery.

Dla jakich wartości ty walczysz?

Krew tana'r'i mnie oczyszcza. Owszem, pragnę zniszczyć jak najwięcej znienawidzonych wrogów, ale nie tylko. Dzięki udziałowi w Wojnie czuję, jak wzrastam ponad moich kamratów. Zagrzewam do walki inne

diabły - w końcu jestem piekielnym czartem, dowódcą piekielnych wojsk. Jeśli w mojej służbie Władcom Piekieł popełniłem kompromitujące błędy, w bitwie zostaję rozgrzeszony. Walka to mój osobisty czyściec, w którym pokutuję, trzymając broń. Odczuwam dumę, gdy dochodzą mnie wieści o kolejnej, chwalebnej bitwie mych wojowników.

Nie obawiasz się, że padniesz na polu bitwy?

<śmiech> Gdybyś rozmawiał z którymś z moich rodaków, teraz byś jedynie czekał, aż wydano by rozkaz rozszarpania cię na strzępy zanim wybałałbyś "Pomocy". Powtórz to pytanie, gdy spróbujesz zmierzyć się z którymś z nas. Nie obawiam się. Wiem, że przysłużyłem się słusznej sprawie i spełniłem swój obowiązek. Lecz gdy sytuacja staje się beznadziejna, wycofuję się. Ale nawet nie próbuj mnie, gnido, nazwać tchórzem! Nie mija kilka dni, a już atakuję z innej strony, będąc dalej użyteczny ogółowi. Martwy na nic się przydam.

Oczywiście. Miałeś kiedyś ochotę rzucić to wszystko i porzucić walkę?

Tak. Było to dość niedawno - oddział zdruzgotany, cały legion zdziesiątkowany, ja ledwo co trzymałem się na nogach. Demony posuwały się coraz dalej, zalewały nas jak plaga.. Traciliśmy najlepsze strategicznie pozycje, najsilniejszych wojowników. Nie było szans. Poniosłem smrotną klęskę, o której zaważyła jedna moja decyzja. Musiałem ratować się haniebną ucieczką, niczym najgorsze śmiecie z Otchłani. Później postanowiłem się wycofać. Nie uznaję honoru, ale poczucie godności nie pozwalało mi wrócić na pole bitwy. Byłem skończony. Byłem pokonany.

Ale wróciłeś, prawda?

Wróciłem, bo nie mogłem już wytrzymać. Nie mogłem usiedzieć w miejscu, brakowało

mi bitewnego huku, adrenaliny, walki. Poczulem zew wojny, tak odświeżający w porównaniu z rozkoszami tana'r'i. Podałem sobie poprawić swoje błędy i odpokutować. Gdy tylko oręż pojawił się w mojej dłoni, wyruszyłem na Wojnę Krwi z nową armią, sztandarem i determinacją. Wyruszyłem po odkupienie – naprzeciw przeznaczeniu.

Czy przed bitwą czujesz strach?

Dziwne pytanie. Choć i diabłom nieobce są ludzkie uczucia, niemożliwym jest, by sparaliżowała mnie troska o swoje przetrwanie. Lękam się kolejnej klęski, tego, że mogę zawieść Lordów a przede wszystkim - nie spełnię swego powołania i zawiodę nie tylko moje legiony, lecz samego siebie. Wzrasta on tuż przed bitwą, w decydującym momencie całej walki. Ustalenie pozycji, przemowa ku pokrzepieniu czarnych serc i opanowanie - od tego zależą losy bitwy. Oraz od szczęścia. Lecz gdy dookoła rozlega się szczeł oręża oraz skowyt agonii, gnani przez dźwięki rogów Acheronu, ruszamy, ulegając żądzy krwi. Biesiej krwi. Później znajdzie ukojenie – lub wstyd.

Jak kto jest być samym generałem wojsk Baatoru?

Z jednej strony czujesz się jak bezradna niańka. Jednak dla żołnierzy jesteś jak ojciec i wzór do naśladowania. Przynajmniej powinieneś być, jeśli chcesz być dobrym generałem. Uczę i dodaję otuchy, jestem odpowiedzialny za ich zwycięstwa i za ich śmierć. Jestem dla nich jedynym autorytetem, do którego mają zaufanie. Do tego zadania potrzebne są niemałe zdolności przywódcze, a wykształcić je to nie lada problem. Należy się wzorować na lepszych, jeżeli samemu chcesz stać się wzorem. A ja zostanę symbolem potęgi i triumfu.

- Feithynn

Do wszystkich władających mieczem!

Największa przygoda najbliższych dni mruga do ciebie!

Ogłasza się wszem wobec, że **Sigilijska Akademia Nauk** organizuje wyprawę do czeluści **Podsigit**. Celem wyprawy jest **starożytna jaskinia**, znajdująca się głęboko w podziemiach miasta. Dołącz do **intelektualnej elity**, poznaj pradawne tajemnice **Klatki** i zgarnij sporo **brzdęku!** Oferujemy **5 sztuk złota** dziennie i pełne wyżywienie. Jednocześnie dementujemy plotki o jakimkolwiek przekleństwie, ciężącym na tej jaskini oraz tyczącym się tej sprawy gniewie **Jej Cichości!** Pragniemy zapewnić, że to pierwsza taka wyprawa, każdy, kto twierdzi inaczej, to naiwny **trepe!**

Zainteresowanych zapraszamy na **Światłą Aleję** w **Dzielnicy Pani**.

ODNALEZIONY DZIENNIK SZPIEGA DARKWOODA

Mówi się, że Darkwood sam wywołał Wojnę Frakcji. Mimo wszystko, by drugi kriegstanz miał miejsce, frakcje musiały mieć powód, by rzucić się sobie do gardeł. Prezentujemy dokładny dziennik, w którym były Przeznaczony ukazuje, w jaki sposób Darkwood umiał wykorzystywać wzajemne frakcyjne animozje - bowiem samo skłócenie Straży Zagłady, Łaskobójców i Harmonium nie wystarczyłoby.

UWAGA! Wszelkie nazwiska, oprócz faktoli i martwych zostały zmienione. Autor dziennika także jest objęty ochroną.

•••

234 Dzień Rządów Faktola Darkwooda: Na imię mi Namidias. Jestem oficerem zwiadu diuka Rowana Darkwooda, faktola Przeznaczonych. Piszę te słowa, będąc w pełni władz umysłowych i fizycznych, gdyż ciężki czas nadchodzi. Polegniemy albo wzbijemy się na wyżyny. Trafimy do rynsztoka albo na złote salony. Wszystko zależy od pana Darkwooda. Nigdy nie pisałem dziennika, to niedorzeczne w moim zawodzie, jednak teraz odczuwam taką potrzebę. Sądzę, że moje słowa będą dokładną relacją dla potomnych. Skąd wiem, że mogą nadejść ciężkie czasy? Otóż, jestem szpiegiem. Wiem, co zamierza pan Darkwood. Sądzę, że oszalał.

Z drugiej strony jest to jedyne słuszne wyjście. Wystarczy popatrzeć na Atar, Wyznawców Źródła i Znak Jedynego - niedługo pogrążą się walce o Cztery Drzwi. Nie chce widzieć, jak Bogowcy użyją na nich Planarności i otworzą jakiś przeklęty portal, więc liczę, że jednak ktoś utrzyma tę sprawę w ryzach. Faktol Grabarzy, choć starożytny i potężny, słucha podszeptów Qaidy, zdradzieckiej żmii. Łaskobójcy są bliscy rozłamu

jak nigdy. Wystarczy też spojrzeć na inne frakcje... Harmonium, Gubernanci przeciw Wolnej Lidze, Chaosytom, Anarchistom, a może nawet Straży Zagłady? Ci ostatni to dzika karta, jednak w przypadku jakichkolwiek starć, z pewnością przyłączy się do walki. Zwłaszcza, że Pentar została skazana za podpalenie Ula. Straż Zagłady powstanie najprawdopodobniej przeciw Harmonium i Łaskobójcom. Chaos, walki wewnętrzne, intrygi frakcji, interesy chciwych dorobkiewiczów, jak S. i E. i kłopoty z władzą - bo przecież Pani nigdy się nie wtrąca. I wśród tego wszystkiego - Przeznaczeni.

Pan Darkwood byłby głupcem, gdyby tego nie wykorzystał. Byłby jednak szaleńcem, gdyby to zrobił...

238 Dzień Rządów Faktola Darkwooda: Cóż, sadzę, że właśnie się zaczęło. Wszystko jest bardzo subtelne, jednak, gdy dobrze dopasować karty, to tworzą logiczną całość. Qaida zgodnie z przewidywaniami rozpoczęła swoje intrygi. Mój człowiek wśród Grabarzy mówił, że rozmawiała dziś ze Skallem. Ciekawe, co zamierza? Nie wierze, by chciała tylko przejąć władzę nad Martwymi, to zbyt banalne. Chwilowo mogę tylko spekulować.

Nie wiem natomiast, co zrobić z kolejnymi faktami: ucieczką Rhys, szaleństwem faktola Kliki i tym chorym wyrazem twarzy, jaki pojawił się u pana Darkwooda, gdy bariaur wręczył mu ten dziwny klejnot... Rhys mogę jeszcze zrozumieć, jej ucieczka, a raczej strategiczny odwrót, nie są wcale bezsensowne. W końcu Szyfry czują wieloświat. Tak mówią. Z kolei nie sadzę, by wydarzenia w Klice miały jakiegokolwiek znaczenie. Scruce, nowy faktol Ponuraków, nie różni się niczym od poprzedniego.

Pan Darkwood nikogo nie chce dziś widzieć, więc chyba zrobię sobie wolne...

243 Dzień Rządów Faktola Darkwooda: Co ten Darkwood sobie wyobraża?! Działac tak otwarcie, tak głupio! Teraz jesteśmy widoczni jak na dłoni. Konflikt między Strażą Zagłady a Harmonium jest już pewny, nic tego nie zmieni. Jeśli się nie mylę, może to być konflikt otwarty, więc prowadzony na planach. Nikt nie jest na tyle głupi, by walczyć w Sigil. Mam taką nadzieję. Wiem jednak, że Czuciowcy chcą się do wszystkiego wtrącić, a ich faktolka chce zapobiec zbliżającemu się konfliktowi. Najprawdopodobniej chce uspokoić Straż Zagłady, Harmonium i Znakowców, którym nie podoba się przejęcie Czwartych Drzwi przez Atar. Musi się spotkać z odpowiednimi faktolami. Warto zadbać o podstawienie naszego człowieka na tej "konferencji"...

Sądzę, że dobrze postąpiłem, kontaktując pana Darkwooda z kilkoma Anarchistami. Cholerne, naćpane trepy. Lepiej działać skrycie, a oni, mimo, że bzik, dobrze się do tego nadają. Darkwood przekonał ich, aby wsparli Straż Zagłady.

Ciąg dalszy nastąpi.

Przetłumaczył:
Habizu

IMIONA:

S - WYSOKO POSTAWIONY W SIGIL BIES, NIENALEŻĄCY DO TRZECH KLASYCZNYCH RODZAJÓW BIESÓW
E - PRZYWÓDCA JEDNEGO Z WIĘKSZYCH KONSORCJÓW
QAIDA - PEŁNOMOCNIK ARAWNA, PANA ZAŚWIATÓW, WYSOKO POSTAWIONY GRABARZ

KURSY WALUT

<p>Torus Sigiljski - Sigil - 1 pech, Plany - 5 srebrników Mobius Sigiljski - 98 pechów</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Magnetytowe okruchy i klejnoty</u> <p>Magnetytowy okruch - 10 pechów Diament Gehenny - 50 mertów Bytopiański opal - 50 pechów Akadyjski szmaragd - 100 pechów</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Niebiańskie waluty</u> <p>Kryształek - Sigil - 1 pech; Plany - 1 pech Tęcza - 5 mertów</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Akadyjskie Dźwięczące Monety:</u> <p>- Aria - 1 mert - Błękitny Ton - 1 pech</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Monety wycofane z obiegu w Sigil:</u> <p>Sosnowa moneta – Plany, Aravandor - 1 pech Moneta Xaos - ??? Krwawy Moniak – Plany, Baator, Avernus - 1 zielony Zębatka - Mechanus: 1 mert, 1 pech, 1 srebrnia, 1 zielony - zależenie od metalu</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Monety Niższych Planów:</u> <p>Kość Słoniowa - 1 zielony Szary Lód - Sigil - 10 pechów; Plany Niższe - różna cena Sztabka Acherona - Sigil - 5 srebrników; Acheron - kilka pechów Pryzmat Duszy - różnie Mert - sztuka platyny; Od Mertion - Platynowego Nieba Celestii Pech - sztuka złota; Od pecha, jakie przynosi wg niebian złoto Srebrnik - sztuka srebra; Biesy nie przyjmują tej waluty Zielony - sztuka miedzi; Od korozji miedzi</p>
---	---

Dodatek: Pojęcia

Dodatek załączany do Sigilijskiej Śpiewki jest integralną i darmową częścią gazety nie może być rozprowadzany ani sprzedawany bez wiedzy redakcji.

Dla Pierwszaków (i nie tylko) redakcja postanowiła wyjaśnić klika niezrozumiałych, a przy tym powszechnie znanych (w odpowiednich kręgach) pojęć. W kolejnych wydaniach nie będziemy powtarzać tych samych zwrotów.

Aoskar – zmarłe bóstwo portali i obiezsferów

baatezu, tzw. diabły – zamieszkujące Dziewięć Piekieł biesy o praworządnej naturze, zakładające, iż zło może funkcjonować jedynie ogarnięte sztywnymi zasadami, potępiają indywidualizm

bariaury – rasa podobna do centaurów z Pierwszej, jednak zestawiająca z człowiekiem miast konia, to barana. Zamieszkują głównie Ysgard, wysoko cenią sobie altruizm, swobodę i siły przyrody.

biesy – pojęcie ogarniające wszystkie złe istoty, mające swój początek w manifestacji sił zła w materialnej formie. Zaliczamy do nich – yugolothy, baatezu i tannar'ri

Cztery Drzwi - portale pojawiające się w Sigil co 500 lat, przynależne do konkretnych Dzielnic i prowadzące do konkretnych miejsc. Pierwsze, znajdujące się w Dzielnicy Urzędników, były tak naprawdę pokojem w budynku na Alei Szarego Smoka. Prowadziły na Acheron, do Tintubulus. Drugie znajdowały się koło Strzaskanej Świątyni i prowadziły prawdopodobnie do Pandemonium. Trzecie, znajdujące się w Dzielnicy Handlowej, mogły być żelazopodobną bestią, prowadzącą na Pierwszą Materialną (radzimy nie słuchać bredni...). Czwarte zaś przypominały zupełnie normalne, wielkie drzwi, prowadzące Pani wie gdzie. Chodzi plotka, że do miejsca, gdzie wszystko jest lepsze. Smak wyraźniejszy, dźwięk bardziej melodyjny, kolor bardziej nasycony... W każdym razie już się nie dowiemy. Śpiewka głosi, że stworzył je Aoskar, co tłumaczy, czemu Znakowcy i Bogowcy chcieli je odzyskać. Dariusz w pogoni za udowodnieniem siły swego umysłu, chciała wskrzesić Aoskara, a Ambar, jak każdy Bogowiec, chciał być bogiem...

faktol – o ile frakcja uwzględniła istnienie stanowiska dowódczego, to jest nim właśnie faktol, zazwyczaj wybierany przez najważniejszych członków (faktorów), dochodzący do władzy poprzez tworzenie swego autorytetu

frakcja - zorganizowana grupa ideologiczna, działająca na wielu planach egzystencji.

W przeciwieństwie do sekt, mają wielu członków (zwanych „frakcyjnymi”), rozbudowaną organizację i nieograniczony obszar działania. Frakcje nie tylko głoszą swą filozofię, ale również starają się wprowadzać ją w życie. Po Wojnie Frakcji ich działalność w Sigil została oficjalnie zakazana, choć dalej starają się angażować w życie miejskie

kriegstanz (*pierplan. Wykrwawiająca Wojna*) – określenie pierwszej wojny pomiędzy frakcjami w Sigil, mające miejsce kilkanaście dekad temu, kiedy to było kilkadziesiąt frakcji w Sigil. Na polecenie Pani Bólu musiały uciekać z miasta (przybierając status sekt), rozwiązać się lub połączyć

Lordowie/Władcy Otchłani/Piekieł – najpotężniejsi z demonów/diabłów lub potężne, złe moce, mający pieczę nad konkretnymi płaszczyznami Otchłani/Piekieł, główni dowódcy w Wojnie Krwi

merkanci – rosła rasa charakteryzująca się niebieskim kolorem skóry, z zasady skupiająca się na międzyplanarnym handlu i sztukach magicznych

plan – magicznie połączone lub sąsiadujące ze sobą wymiary o własnych prawach fizyki, magii i natury, z indywidualnymi cechami charakteru, wielkości, składników i mieszkańcami. Mogą być skończone (tzw. półplany) jak i nieskończone

Planarność - był to potężny magiczny przedmiot, którym władali Wyznawcy Źródła. Wyglądał jak ciemnoniebieska, idealnie okrągła i gładka kula. Zmieniał jednak kształt, gdy w pobliżu znajdował się portal. Focrux był silniejszą wersją Planarności. Kulki te potrafiły otwierać wszystkie portale... tyle, że śpiewka mówi raczej, że w pokręconej chałupie, zwanej Domem Herolda. Jak widać potrafiły otworzyć trochę więcej. Tyle, że zostały zniszczone.

Plany Niższe, Plany Wyższe – odpowiednio; plany cechujące się ukierunkowaniem na zło i plany cechujące się ukierunkowaniem na dobro

sekty - organizacje przypominające swą strukturą frakcje, lecz nie posiadające oficjalnej reprezentacji w Sigil

tannar'ri, tzw. demony – zamieszkujące otchłań biesy wierzące w spontaniczną i chaotyczną naturę zła, wysoko ceniące indywidualność

wieloświat – obszerne określenie na ogół obejmujące całą wyobraźlaną i istniejącą przestrzeń

yugolothy – neutralne pod względem etycznym biesy zamieszkujące Gehennę, wywodzące się z Hadesu, a marzące o Carceri, uczestniczące w każdym konflikcie, o ile otrzymają odpowiednie wynagrodzenie. Ich życie jest regulowane przez pieniądź i potrzebę okrucieństwa.

Zebrał i opracował:
C.

Drodzy Czytelnicy

Tak oto dotarliście do końca pierwszego numeru Sigilijskiej Śpiewki. Jeśli macie jakieś uwagi, jakimi chcielibyście się podzielić, dajcie nam znak! Może to być gołąb pocztowy, znaki dymne, kręgi w zbożu, Telepatyczna Więż Rariego, ale najlepiej będzie, jak się po prostu do nas zgłosicie. Wszelkie zastrzeżenia na pewno nie będą pozostawione bez odpowiedzi. Pamiętajcie, to Wy tworzyście Sigilijską Śpiewkę i to Wy tworzyście Sfery!

Redakcja

- Materiały zebrali i opracowali:

Królewska Kobra – Marcin ‘*Corrick*’ Godzierz odpowiedzialny za wstępniak, „Informatorów”... i leniuchowanie, gdy jest dużo do zrobienia.

C. – Maciej ‘*Aureus*’ Gajzlerowicz odpowiedzialny za „Dodatek 1: Pojęcia”, „Co każdy pierwszak wiedzieć powinien, reklamę Musca Panax, korektę. Oraz brak okazywania jakichkolwiek znaków życia.

Habizu – Michał ‘*Freeze*’ Krzyżanowski z Gildii Szaleńców, odpowiedzialny za „Odnaleziony Dziennik Darkwooda”, „Poszukiwany Żywy lub martwy”, „Do wszystkich władających mieczem!”, kursy walut, pojęcia i odciąganie ludzi od pracy.

Feithynn – Jakub ‘*Cubuk*’ Łukasik odpowiedzialny za Zew Biesiej Krwi, stopkę redakcyjną oraz poganianie redakcji, samemu nic nie robiąc.

Szata graficzna, rozkład tekstu oraz logo zostały opracowane przez Joannę ‘*Mindark*’ Chołdę, która w dodatku dwoiła się i troiła, by spełniać wszelkie wymagania dotyczące loga.

Truń i żyć nie dawał, czuwający nad całokształtem Mateusz ‘*Zsu-Et-Am*’ Kominiarczuk.

Skomentujcie naszą pracę - możecie to zrobić pisząc do nas lub wypowiadając się na Forum Poltergeista w założonym przez nas temacie (<http://forum.polter.pl/viewtopic.php?t=48841>) !