

Jazz i Faust

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Jazz & Faust

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

JAZZ - Miasto Er-Elp	3
JAZZ - Czarne Wyspy	7
JAZZ - Chaen	8
JAZZ - Karawanseraj	9
JAZZ - Miasto Umarłych	10
FAUST - Er-Elp	12
FAUST - Czarne Wyspy	13
FAUST - Chaen	14
FAUST - Wąwóz Os	15
FAUST - Karawanseraj	16
FAUST - Miasto Czerwonych Piasków	16
FAUST - Karawanseraj	17
FAUST - Miasto Umarłych	17

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



JAZZ - Miasto Er-Elp

Przecucia jednak mnie nie myliły. Od początku wiedziałem, że ten rejs będzie pechowy. Niby wszystko było tak jak zawsze: podejrzany zleceniodawca, trefny ładunek ginu i spory zarobek na horyzoncie, a mimo wszystko coś mi podpowiadało, że to najpewniej źle się skończy... I co? Wyszło na moje. Teraz siedzę jak ten głupek w śmierzącej celi posterunku w Er-Elp i szans na to, abym szybko wyszedł na wolność nie ma zbyt wiele. I do tego jeszcze ten chrapiący jak stary wielbłąd naczelnik, który śpi przy swoim biurku. Ech, życie...

W chwili, kiedy leżałem na prycy, szukając sposobów wydostania się stąd, moje rozmyślenia nagle zostały gwałtownie przerwane. Otworzyły się bowiem drzwi od posterunku i stanął w nich człowiek, którego wygląd zdawał się świadczyć, że spędził wiele lat na karawanowym szlaku. Cofnąłem się w cień... Kto wie, może to jakiś mój zapomniany wierzyciel? Nieznajomy podszedł do naczelnika. Początkowo nie słyszałem o czym rozmawiają, ale po chwili ich głosy przybrały na mocy i dzięki temu mogłem poznać historię, jaką opowiadał gliniarzowi. A przedstawiała się ona mniej więcej tak:



Tajemniczy kupiec, wraz ze swoim bratankiem oraz niewolnikiem, przed paroma laty znalazł skarb. Kiedy ujrzał ogrom bogactwa jaki znalazł się w jego rękach, chciwość wzięła górę. Postanowił pozbyć się niewygodnego świadka i z wiernym niewolnikiem uknuli sposób pozbycia się krewniaka. Jak zamierzyli, tak wykonali: kupiec miał teraz cały skarb, a kuzyn stracił głowę. Ale nie wszystko poszło jednak po jego myśli... Teraz, w snach, bezgłowe ciało bratanka prześladowało kupca, zapowiadając straszliwą zemstę. Próbując wymknąć się prześladowcy dotarł wraz z niewolnikiem do Er-Elp i oto kornie staje przed panem naczelnikiem policji, prosząc o ochronę.

Chyba go jednak nie przekonał... Głupi glina zalecił nieszczęśnikowi wizytę u lekarza i kazał wywalić za drzwi. Ale ja wiedziałem, że w każdej bajce jest ziarno prawdy... Gdybym tak odnalazł ten skarb

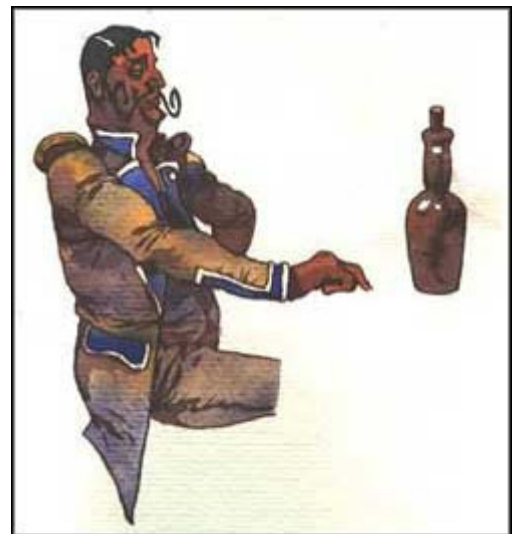
mógłbym nie tylko wykupić „Dym”, ale także stać byłoby mnie na... Ech, rozmarzyłem się. Najpierw muszę się stąd wydostać.

Może naczelnik da się jakoś przekonać, że tylko znajdując się na wolności zdołam zdobyć pieniądze na wykup? Wyszedłem z celi i z zabraną po drodze butelką ginu o miłej dla ucha nazwie „Wielorybnik” podszedłem do gliniarza. Kiedy postawiłem flaszkę przed nim, obudził się błyskawicznie. Uff, zgodził się: za jedyne 150 monet, w ciągu 3 dni... Łaskawca, psia jego... Ale co było robić? Teraz mogłem już wyjść na zewnątrz.

Wolność to wspaniała rzecz... Rozejrzałem się dookoła. Po prawej stronie ujrzałem wbity w pień katowski topór. Co prawda nie wyglądał na zbyt często używany, ale mimo wszystko ciarki przeszły mi plecach. Postanowiłem go zabrać. A nuż nie znajdę pieniędzy i trzeba będzie w inny sposób rozwiązać gardłową sprawę z naczelnikiem? Rzuciłem okiem jeszcze przez okienko na towarzysza niedoli. Jak się dowiedziałem, był treserem szczurów, ale jedna z jego podopiecznych, niejaka Lucy, ugryzła żandarma i teraz niewielkie miał nadzieje na przyszłość i dalsze kształcenie swoich zwierzaków.

Zszedłem na plac i postanowiłem, że moje poszukiwania zacznę od bazaru. Może tam uda mi się dowiedzieć czegoś ważnego... Na rynku, nieopodal fontanny, swój kram rozłożył sprzedawca towarów kolonialnych. Od niego dowiedziałem się, że szuka mnie niejaki Hugo, którego spotkam w tawernie. Racja! Tawerna „Dwa noże”. Popędziłem tam co sił. Gdzież indziej mógł poszukać pocieszenia i nadziei strapiony marynarz? Przed wejściem siedział jednonogi Hank, ale chyba był jeszcze odrobinę wczorajszy, bo nie chciał ze mną gadać. No, chyba, że znajdę mu jakieś cygaro... Ze stolika zabrałem pozostawiony tam kubek. Takie narzędzie wszak zawsze się przyda. Na drzwiach tawerny „Dwa noże” wisiało ogłoszenie jakiegoś maga. Ale przecież on nie wyczaruje mi monet?!

Wszedłem do środka, gdzie ogarnął mnie swojski zapach rumu i niemytych nóg. Jak tu miło i przytulnie. Miranda, kelnerka, zaprosiła mnie, bym usiadł przy stoliku, ale ja najpierw postanowiłem przywitać się ze stojącym za kontuarem właścicielem. Niestety, rozmowny to on nie jest, a kiedy próbowałem poczęstować się cygarem z pudełka, zaczął mi wypominać jakąś starą sprawę, o której właściwie nikt nie pamiętał. Ale gbur... Podszedłem do siedzącego przy stoliku Hugo. Wyobraźcie sobie, że ten łajdak, śmiał mi zaproponować za prawa do „Dymu” tylko 50 monet! Co on sobie myśli! Ale drań wiedział, że nie mam innego wyjścia, jak tylko się zgodzić. Wziąłem sakiewkę i z ciężkim sercem usiadłem przy stoliku, nie bardzo wiedząc, co mam robić dalej...



Podeszła do mnie Miranda i zaproponowała mi butelkę wina. A właściwie, dlaczego nie... Dałem jej parę drobnych w zamian za co otrzymałem flaszkę podłego sikacza. Życie... Miranda, która o tej porze nie miała jeszcze z kim pogadać, opowiedziała mi także o straszliwych wydarzeniach, które zaistniały dzisiaj w nocy. Coś tam słyszała o jakichś ciałach bez głowy, czy jakoś tak. Zaraz, zaraz, czy to nie miało coś wspólnego z historią, którą usłyszałem w więzieniu? Musiałem dowiedzieć się więcej na ten temat...

Kopalnią plotek i cennych wiadomości, oprócz oczywiście tawerny, był również bazar... Czas na kolejną pogawędkę z handlarzem. Ledwo podszedłem do niego, zaczął się skarżyć na straszny upał. Zaproponowałem mu łyceczek wina. Rety, ten to dopiero rozumiał znaczenie słowa „łyceczek”! Opróżnił flaszkę do cna! Ale za to rozgadał się i opowiedział mi o wdowie, która znalazła bezgłowe ciała. Muszę chyba z nią pogadać. Rozejrzałem się po stoisku, szukając czegoś, co mogłoby mi się przydać. Kupiec zaproponował mi korzystny upust przy zakupie beli materiału. Prawdę powiedziawszy nie wiem, na co mi ta tkanina, ale moja natura przemysłowca wzięła górę i kupiłem ja. Skierowałem się do domku wdowy.

Minąłem fontannę, z której nabrałem do kubka wody. Nie zainteresowało mnie również, przynajmniej na razie, zejście pod most. Znalazłem się przy domku wdowy, która stała na tarasie. Wszedłem po schodach i otworzyłem drzwi od domu. Kiedy już znalazłem się oko w oko z wdową, ta początkowo nie chciała ze mną rozmawiać, gdyż czekała na handlarza tkanin. Rety, dobrze, że wcześniej kupiłem ten materiał. Kiedy go wręczyłem wdowie, tej język się rozwiązał. Opowiedziała mi o nieznanym, którzy wynajęli jej podmiejski dom. Gdy rano postanowiła ich odwiedzić, znalazła już tylko martwe ciała. Powiedziała, że jeśli chcę więcej się dowiedzieć, powinienem tam pójść. Ponieważ chciałem, wskazała mi drogę. Czyż muszę dodawać, gdzie pobiegłem w te pędy?

Kiedy próbowałem przejść na podwórko domku, zatrzymał mnie gburowaty policjant. Powiedział mi, że znaleziono dwa ciała i jedną głowę. Rozejrzałem się uważnie. Pod murem, w zaroślach znalazłem pustą butelkę oraz porzucony kapelusz. Ci gliniarze musieli być ślepi, skoro tego nie zauważyli. Chyba, że... Może ktoś w tawernie będzie wiedział, do kogo należy kapelusz?

Zapytałem o to siedzącego przed drzwiami knajpy Hanka, ale ten, mimo iż rozpoznał to nakrycie głowy, nie chciał nic powiedzieć jeśli nie dostanie cygara. Przekroczyłem drzwi lokalu. Przy stoliku siedziały Bliźnięta, mętne typy, z którymi lepiej nie zaczynać. Pokazałem znaną butelkę barmanowi. Rozpoznał ją jako gin „Wielorybnik”, ohydny sikacz, którego miłośnikiem jest niejaki Męczennik. Gdzie go znajdę? To wie tylko Hank. Co muszę mu dać, by zechciał mówić? Cygara! Skąd je wziąć? Od barmana, który pilnuje ich jak oka w głowie. Coś musiałem wymyślić, by odwrócić jego uwagę. Mam! Niby niechący, przechodząc obok stolika Bliźniaków, potrąciłem kubek jednego z nich. Oczywiście ci zaczęli okładać się nawzajem, zarzucając jeden drugiemu próbę oszustwa. Barman pobiegł po policjantów, a ja mogłem spokojnie pożyczyć dwa cygara. Teraz miałem już argumenty w rozmowie z Hankiem.

Wręczyłem mu cygaro i dzięki temu dowiedziałem się, że kapelusz należy do włóczęgi o imieniu Męczennik, który mieszka pod mostem, nieopodal domku wdowy. Coś mi mówiło, że muszę pilnie porozmawiać z tym typkiem. Zbyt dużo tropów wiodło do niego i chyba nie należało uznać tego za przypadek.



Skręciłem pod most. Znalazłem tam śpiącego jak kamień włóczęgę. Paskudny typ. Obląłem go wodą z kubka, by oprzytomniał choć trochę. Kiedy pokazałem mu kapelusz i butelkę, zaczął śpiewać. Tego dnia wstawił się odrobinę mocniej niż zwykle i przysnął w krzakach przy murze. Obudził go straszliwy krzyk i zobaczył postać w czarnym płaszczu, która niosła coś ciężkiego. Nie wiem dlaczego, ale wierzyłem mu. Ta cała historia, byłem już pewny, wiąże się z opowieścią kupca. Odchodząc z legowiska Męczennika zabrałem mu linę, którą odciąłem toporem oraz brudną szmatę. Kto tam wie, co kiedy się może przydać, prawda?

Wróciłem do Hanka. Zapytałem go o gościa w czarnym płaszczu, ale jego odpowiedź kosztowała mnie oczywiście drugie cygaro. Jednak warto było. Hank widział takiego typka. Prawdopodobnie odpłynął już, na „Bocianie”. Pobiegłem do portu, ale po statku nie było śladu. Myszkując między skrzyniami, wozami, armatami znalazłem starą lampę i kulę armatnią. Gdzie ja do, do diaska, wszystko pomieszczyć?!

Wróciłem do tawerny. Może Bliźniaki coś mi powiedzą o „Bocianie”? Niestety, te typy trzeba inaczej przekonać. Za ostatnie monety kupiłem butelkę wina i postawiłem tym draniom. Dowiedziałem się od nich, że kapitan statku, o którego ich pytałem, dopiero co wyszedł od maga, z pokoju na piętrze. Poszedłem tam i grzecznie zapukałem do drzwi. Co za miejsce, brrr... W środku zatrzymała mnie, broniąc dostępu do swojego pana, mikrogo wzrostu osoba, sugerując, że jedynie podarowanie jej jakiejś cennej rzeczy pozwoli na rozmowę z magiem. Na moje grzeczne pytanie, gdzie znajdę teraz taką rzecz, stwierdziła, że mogę choćby zedrzeć z... trupów. O tej porze, po zmroku, na cmentarz?! Co za ludzie mieszkają w tym mieście?!

Minąłem podmiejski domek wdowy i pełen złych przeczuć, przekroczyłem cmentarną bramę. Tuż przy wejściu spotkałem grzebiącego w ziemi Męczennika, który wystraszony faktem, że mógłbym komuś wspomnieć o beczeszczeniu grobów przez niego, wręczył mi cenną bransoletę i zwiął. Rozejrzałem się dookoła, co prawda z duszą na ramieniu. Z metalowego ogrodzenia zabrałem wystający pręt i połączyłem go z liną otrzymując harpun. Na pobliskim nagrobku moją uwagę zwróciła płyta. Kiedy potraktowałem ją kulą armatnią, rozsypała się na mnóstwo drobnych kawałków. Zebrałem je wszystkie. Teraz już miałem z czym wracać do siedziby maga w tawernie.

Wręczyłem karlicy złotą ozdobę i teraz już mogłem zamienić słówko z magiem. Dowiedziałem się od niego, że „Bocian” żeglujecie właśnie ku Czarnym Wyspom. Jak ja się tam miałem dostać? Bez statku, bez załogi, bez monet i z glinami na karku? Zszedłem na dół. Czekala tam na mnie już Miranda i przekazała mi, że Hugo ma do mnie jakąś sprawę. Czego może chcieć ten łajdak i zdzierca? Okazało się, że ten miły i jakże sympatyczny człowiek chce mnie zatrudnić jako nawigatora na „Dymie”, bym popłynął na Czarne Wyspy. Czyż to nie wspaniałe? A jeśli wszystko dobrze pójdzie, może nawet odzyskam statek? W te pędy do portu!

Okazało się, że przed moim statkiem stoi gliniarz, straszny służbista. Moje zapewnienia, że legalnie zostałem zatrudniony przez antykwariusza Hugo, zaowocowały jedynie miłą propozycją odprowadzenia do celu. Pobiegłem do tawerny, by poskarżyć się Hugonowi, ale tam go nie zastałem. Jeden z Bliźniaków powiedział, że aby dostać się na pokład statku trzeba być czarodziejem. Tak?! Zapytamy więc o to maga... Czy w tym życiu naprawdę nie ma nic za darmo?! Mag oczywiście był skory do pomocy, ale w zamian żądał dla siebie nagrobka i świeżej ludzkiej głowy. Zaraz, nagrobek to nie problem, gdyż taki już mam, co prawda odrobinę potrzaskany. Ale głowa?! Sprawdzę w domku wdowy, może gliniarze jakąś zostawili?

Przeszedłem przez dziurę w murze i podszedłem ostrożnie do drzwi. Kiedy spróbowałem je otworzyć, usłyszałem głosy policjantów. W ostatniej chwili zdążyłem przeskoczyć przez balustradę. To przez tę lampę, to przez nią jest tu za jasno. Owinąłem ją szmatą i od razu wszystko ogarnął przyjemny mrok. Teraz mogłem spokojnie posłuchać, o czym gadają stróże prawa. Wspomnieli coś o studni... Zabrałem z ganku lampę, postawiłem ją na obrzeżu studni i za pomocą harpuna wydostałem głowę. Ale przecież nie będę tak paradował po mieście z odrąbaną głową, prawda? Gdzie ja widziałem jakiś kosz? Mam, u wdowy na balkonie. Pobiegłem tam.

Ustawiłem drabinę pod ścianą. Co tu zrobić, żeby mieć pewność, że wdówka nagle nie zechce odetchnąć świeżym powietrzem? Zapukałem do jej drzwi, a potem błyskawicznie wbiegłem na drabinę. Wspiąłem się po szczeblach, zabrałem kosz i równie szybko odbyłem podróż w dół. Teraz już bez problemów, przy użyciu harpuna, wy dobyłem głowę ze studni i umieściłem w koszu. Mag powinien być zadowolony.

Wręczyłem mu znalezione przedmioty. Musiałem jeszcze poskładać fragmenty nagrobka w mniej więcej jedną całość, ale po pewnym czasie jakoś sobie z tym poradziłem. W zamian otrzymałem magiczną miksturę, która rzekomo czyni niewidzialnym, dwa kamienie oraz amulet z głową jakiegoś zwierzaka. Świetnie... Teraz do portu.

Przed statkiem stał wciąż ten glina. Postanowiłem wypróbować na nim miksturę od maga. Wystarczyło parę kropel, by zniknął w różnokolorowym dymie. Właśnie, nomen omen, „Dym”, już czekał na mnie. W środku natknąłem się na Hanka, który to właśnie miał być tym człowiekiem Hugona. Ładnie, a ja takie dobre cygara mu dałem... Wyjaśnił mi, że nie możemy odpłynąć ze względu na plagę szczurów jaka opanowała statek i na brak światła w latarni morskiej. Do diabła, czy ja sam tu muszę wszystko robić?!



Szczury, szczury... Przypomniałem sobie o treserze, który siedział w celi. Może przynajmniej coś poradzi. Po drugiej stronie portu znalazłem zardzewiałą klatkę, którą zabrałem. Nieopodal schodów stoi też beczka z olejem. Nieważne, najpierw na posterunek. Poprosiłem tresera o pożyczenie na jakąś godzinkę szczurzyca Lucy, ale ten nie chciał się zgodzić. Chyba, że przyniosę mu coś do jedzenia od jego matki. Czyżby ten typek był synem wdowy?

Pobiegłem do niej. Wcześniej, na placu, pomiędzy krzakami znalazłem stary dzban. Czy był tam wcześniej, że go nie zauważyłem? Nieważne. Wdowa czeka. Powiedziałem jej o synu, a ta wręczyła mi zawiniątko z jedzeniem. Przekazałem je natychmiast więźniowi, który w dowód wdzięczności zgodził się wypożyczyć mi swoją szczurzycę. Oczywiście uprzednio podałem mu klatkę, gdyż mimo wszystko brzydzą się gryzoniami.

Miałem już także pomysł, do czego mogę wykorzystać stary dzban. Pobiegłem do portu i napełniłem go olejem z beczki przy schodach. Poszedłem teraz do latarni morskiej. Tuż przy jej murze postawiłem znaną wcześniej lampę i uzupełniłem zapas oleju z dzbanu. Teraz trzeba było tylko jakoś ją zapalić... Tak, przecież mogłem wykorzystać, zdawałoby się bezużyteczne, kamienie jakie dostałem od maga. Kiedy zapłonął ogień, zaniósłem lampę na szczyt latarni. Chwila wypłynięcia z portu była coraz bliższa.

Wszedłem na statek. Wreszcie mogłem opuścić to przekłete miasto Er-Elp. Wraz z Hankiem płynęliśmy ku Czarnym Wyspom. Właśnie, Hank... Nie powinienem mu wierzyć, ale taki miał szczerzy wyraz twarzy kiedy częstował tym winem... Zdrajca...

JAZZ - Czarne Wyspy

Obudziłem się znów w jakiejś śmierzdzącej celi. Ledwo zwlokłem swoje ciało z pryczy, wszedł Hank. Stary oszust... Chciał koniecznie wydobyć ode mnie wszystko, co wiem na temat tajemniczego skarbu. Zagroził, że będę w tej celi siedział tak długo, aż mu powiem. Niedoczekanie jego...

Rozejrzałem się uważnie po moim miejscu odosobnienia. W kącie rezydował jakiś mocno odchudzony obywatel, krata w oknie, zamknięte na głucho drzwi. Pięknie, nic tylko wypoczywać... Kiedy chodziłem nerwowo po środku celi przypadkowo nadepnałem na obłuzowany kamień w podłodze. Coś tam musiało być... Pod kamieniem znalazłem zwój... z zaklęciem. A już myślałem, że jest tam jakiś porządny tunel. „Przeczytaj nad małym zwierzęciem”. Przepraszam, czy na sali jest lekarz? Skąd ja wezmę małe zwierzę? Zaraz, coś mi przebiegło pod nogami. Szczur... Chyba może być. Postanowiłem przywabić go miską żarcia jakie dał mi Hank, wszak nadawało się tylko do tego. Kiedy szczur rozpoczął ucztę, wszedł ten stary, jednonogi pirat. Zamiast udzielić mu odpowiedzi na jego pytania, porwałem jeden z elementów wystroju wnętrza, znaczy się piszczel od kościotrupa i przyłożyłem Hankowi porządnie po głowie. Szybciutko wypowiedziałem nad szczurem zaklęcie: „Krwawa piana bulgocze, wiatr rozsalał się już. Oto przepowiedziana wędrówka, strapionych dusz”. W ten sposób, zupełnie niezauważony, wydostałem się z celi. Teraz czas opuścić więzienie.



Skierowałem się w stronę drzwi, zabierając po drodze oparty o stół pogrzebacz oraz pęk kluczy ze stolika. Kto wie kiedy się przydadzą. Moją uwagę przykuła górna cela. Ktoś tam był... Jak się po krótkiej rozmowie okazało siedział tam kapitan „Bociana”, zamknięty za awanturę w knajpie. Zażądał by go uwolnić... Klucze niestety nie pasowały. Musiałem wymyślić inną metodę. Niedaleko pochodni znalazłem dzban wypełniony...chyba wodą. Zagasiłem za jej pomocą pochodnię i wzięłem ją wraz z trzonem. Trzon pochodni dałem kapitanowi, a sam chwyciłem za pogrzebacz. Zamek nie stawiał zbyt długo oporu. Teraz czas jak najszybciej zniknąć stąd.