



SIGILIJSKA ŚPIEWKA

NUMER 5.

CENA: 10 MIEDZIAKÓW

7 ROK OD EDYKTU PANI

SPIS TREŚCI

1. _____ WIELE HAŁASU O SZKIC

- czy słynny Jonat Swenton to coś więcej niż zwykły artysta ?

2. _____ GI+HARIBAN

- przedstawiamy kolejne sigilijskie getto - tym razem dzielnicę githów w Sigil.

3. _____ CZYNNIK TRWANIA

- w ostatnim odcinku cyklu Wojny Krwi rozmawiamy na jej temat ze zwykłym trepem z Sigil.

4. _____ CZUCIOWIEC

- dodatek w formie opowiadania, w wykonaniu Yves Opowiadaczki !

5. _____ PRZEWODNIK PO SIGIL

- teraz zwiedzamy miejsce biurokracji w Sigil - Dzielnicę Urzędników.

6. _____ LISTY OD CZYTELNIKÓW

- kolejna porcja Waszych nadesłanych dla redakcji listów.

Drodzy Czytelnicy !

Na wstępie chcieliśmy Was poinformować, że niestety nie będziemy mogli kontynuować publikowania cyklu Arislyta zatytułowanego „Sześcian w wielkim mieście”. Robimy to z wielką przykrością, lecz nasi prawnicy z niemałym trudem ocalili nas od płacenia niebotycznych sum odszkodowania.

Z równie wielkim żalem rozstajemy się z naszym świeżo upieczonym kolegą - Arislytem, ale było to jednym z warunków naszego sądowego oponenta. W tym numerze przeczytacie zakończenie cyklu wywiadów dotyczących Wojny Krwi.

Polecamy także reportaż Egzekutora na temat kolejnego sigilijskiego getta. Tym razem półczarci czarodziej odwiedził tereny zamieszkane przez Githyanki. Co z tego wynika, możecie sami przeczytać na stronie czwartej.

Życzymy miłej lektury!

Redakcja

Kolejna sprawa sądowa dotycząca ekscentrycznych pasji Jonata Swentona, doskonałego rysownika i skandalisty z przymusu. „Robię to, by zdobyć prawdę”, mawia Jonat. „Tylko świat uchwycony w swym normalnym biegu daje odbicie istoty świata: autentycznej natury rzeczy”. Jonat Swenton, jeden z najśłynniejszych artystów Sigil – po raz trzeci w ciągu ostatnich stu dni został pozwany z powodu swoich dzieł.

Synowie Łaski, choć podchodzą do tych spraw z dużą dawką pobłażania, starają się zinterpretować kolejny paragraf, pod który być może podpadają techniki artysty. „To dla nas tylko strata czasu”, komentuje jeden ze strażników. „Prokurator zamierza przeforsować w sądzie pozew o obrazę majestatu, jednak niepodejrzewam, żeby sprawa ta mogła zostać oceniona przez kogokolwiek za haniebny incydent. Jonat jedynie pokazał, co się działo wtedy, gdy ktoś znowu miał nadzieję pozostać niezauważonym.” Jonat jest artystą ulicznym, który swe dzieła sprzedaje bezcen – większość krytyków

WIELE HAŁASU ⊕ SZKIC

zgadza się, iż jego obrazy są wykonane po mistrzowsku. Nawet szkice, rozdawane jako podarunki, są wartę trochę brzdęku. Łatwo go rozpoznać – zawsze nosi ze sobą drewniane, rozkładane krzesło, przybory do rysowania i siada w dowolnym miejscu, obserwując przechodniów.

Posiada doskonałą pamięć i potrafi oddać co do najmniejszych szczegółów ruch i przestrzeń. „Szkic przedstawia jego miłość króla Easthillow z Ysgardu, podczas gdy spełnia on swoje potrzeby fizjologiczne w ciemnym zaułku w Ulu”, relacjonuje prokurator. „Moim zdaniem jest to jednoznaczna obraza i potwarz, za który zamierzam wyciągnąć odpowiednie... konsekwencje.” Dotychczas Synowie Łaski zachowują bierność i odrzucili podanie o aresztowanie oskarżonego. Swoją decyzję uzasadnia anonimowy Męczennik: „Jonat potrafi w ciągu jednego dnia wykonać kilkanaście szkiców lub znacznie przybliżyć się do ukończenia obrazu.

Jego bezpodstawną izolacja będzie niewypowiedzianą stratą dla sztuki.

Ponadto, na posterunku mamy już całą masę jego obrazów przedstawiających kraty i strażników”, dodaje ze śmiechem.

Sprawa Jonata, który, niestety, zbyt często trafia na istoty przewrażliwione, wraca do sądów co kilkadziesiąt dni. Zazwyczaj dotyczy to osób wpływowych w Kryształowych Sferach, które dopiero od krótkiego czasu przebywają w Klatce, przez co nie zdołały przyzwyczaić się do artysty.

Panu Swentonowi zawdzięczamy, między innymi, kilka tysięcy szkiców postaci i budowli, parę zaskakująco poprawnych planów Ula, bezcenny pod względem dokładności historycznej cykl „Wojna Frakcji” relacjonujący wydarzenia dzień po dniu i kilkanaście dzieł przedstawiających sceny gwałtu, morderstw i kradzieży, które posłużyły jako dowody w licznych procesach sądowych. Dzieła jego zasilają zarówno prywatne zbiory, jak i liczne galerie, wystawy i muzea. Sam oskarżony odmawia komentarza.

C.

GI+HARIBAN

Są to między innymi: magiczne przedmioty (głównie broń), wytrychy, narkotyki, nierzadko produkowane przez elfy z Lasu. Czasem jednak sami tworzą niezwykle mocne i silnie uzależniające używki. Jedną z nich jest Astralna Karma, zwana tak, gdyż wytwarza się ją z odchodów astralnego pancernika. Średnio raz na miesiąc wypuszczają na rynek około dziesięciu funtów tego specyfiku. Osoba, która go zażyje, musi przynajmniej raz w tygodniu zażyć go ponownie. Jeśli tego nie robi, występują wewnętrzne krwotoki, kości łamią się przy gwałtowniejszych ruchach, oczy puchną, a włosy wypadają. Chciałbym jeszcze wrócić do wątku Istnieje tam jeden, silnie zorganizowany gang, który rządzi całą okolicą.

Tą grupą dowodzi Hall Srebrnoręki, wysoki, umięśniony przestępcości. przedstawiciel rasy githyanek, z zakuł w srebrną rękawicę dłoń. Większość budynków zamieszkiwana jest "na dziko".

Githyanki wchodząc tam, wnoszą swoje sprzęty i przygotowują ów dom niczym małą fortecę. Często nawiązują walki z nowopowstałym gettem githzerai. Obydwie enklawy dzieli tylko kilka budynków.

"Nikt o zdrowych zmysłach, nie zapuści tam się dalej niż na kilkanaście kroków. Jeśli jednak takzrobi, to niedługo zmysły nie będą mu już w niczym potrzebne. Jeśli jednak takzrobi, to niedługo zmysły nie będą mu już w niczym potrzebne. Ani Harmonium, ani Skurlobójcy nie próbowali zrobić porządku w tym miejscu, bo to nie ma sensu.", mówi oddelegowany do odpowiedzi członek Gildii Ochroniarskiej.

Podsumowując, Githariban to nie miejsce dla spokojnych ludzi czy elfów. Takim osobnikom polecam raczej Gunderharvel i wyścigi konne. Jeśli zaś szukasz guza czy sposobuna szybki, choć niebezpieczny zarobek, trafiłeś idealnie.

Egzekutor



Zaintrygowany rozwojem spraw, postanowiłem odwiedzić najmniejsze, lecz zarazem najbardziej niebezpieczne z sigilijskich gett. Mowa tu o Githariban, miejscu zamieszkanym przez wygnańców ze społeczeństwa githyanek; w szczególności tych, którzy ośmielili się wystąpić przeciw Vlakith. Każdy mieszkaniec ma ze sobą broń i przynajmniej średnie średnie pojęcie o posługiwaniu się nią. Są zazwyczaj agresywni i skłonni do zaczepek. To tylko jedna ze stron medalu; 'yanki są sprytni i potrafią naprawdę dobrze ukryć przemycane towary.

Jesteś niezadowolony z usług swojego balwierza ?
Kobiety unikają Cię ze względu na kłujący zarost ?
Czas pomyśleć o zmianie na lepsze !
Przyjdź do zakładu Demonicznego Sweeney'a ! Najszybsza brzytwa po tej stronie Otchłan !
Koniec z podrażnieniami ! Bez nieprofesjonalnych zacięć! Zrobimy to fachowo!

Zakład Demonicznego Sweeney'a oferuje też:
- Fachowe puszczenie krwi; już nie musisz męczyć się z pijawkami !
- Modelowanie zarostu

Teraz także nowość ! Czy twoi towarzysze szczytą się bliznami ? Czy prezentują z dumą swoje rany, opisując przy tym niezwykle zmagania z bestiami i przeciwnikami ? Teraz także i Ty możesz do nich dołączyć! Fachowe i eleganckie
sznuty! Niska cena! Dla klientów, którzy zamówią golenie za przynajmniej 5 sztuk złota, przewidziany poczęstunek - wspaniałe mięsne paszteciki!
Przyjdź, a zostaniesz u nas na zawsze !
Zakład znajduje się w Ulu, w Szarym Dystrykcie, dom numer 189.

CZYNNIK TRWANIA

Drodzy czytelnicy. Oto ostatnia odsłona Cyklu Wojny Krwi, który poprzez wywiady, przedstawia stosunek walczących stron do konfliktu. Z ciekawości zacząłem szukać opinii różnych mieszkańców Wielkiego Koła, stroniących od Wojny Krwi i nie biorą w niej bezpośredniego udziału. Wędrując po Sigil, po kilku żmudnych godzinach, udało mi się znaleźć człowieka, który nie powitał mnie słowami „Dźgaj się”, tylko wykazał chęć udzielenia odpowiedzi na moje pytania. Przedstawiam Wam wywiad ze stereotypowym „trepem z Sigil” – ulowym piekarzem Tafnijem.

F: Witaj, Tafniju. Czy zechcesz udzielić odpowiedzi na kilka nurtujących cię pytań ?

T: Em... no ta. Dawaj.

F: Zastanawia mnie Tafniju, co taki przeciętny Sigilijczyk jak ty, sądzi o Wojnie Krwi? Ktoś, kto w przeciwieństwie do demonów, diabłów, yugolothów, czy niebian nie bierze w niej udziału.

T: Ale co mam sądzić, a ? Wyżynają się bez końca, bez wyraźnego powodu. Ja rozumiem, że jeden drugiego flachy pozbawił. Ale żeby z nudy ? Głupie to ! Głupia ta Wojna i głupie biesy !

F: A jaki jest twoim zdaniem jej wpływ na Plany ?

T: Nijo... nije... eee... żaden.

F: Chodziło ci o „nijaki”?

T: Tak. Chociaż, to niekoniecznie musi być tak. Jakby to powiedzieć...przecież żaden jajogłowy nie wystawił kłol... klon... klonkulji... wniosku dotyczącego początku Wojny Krwi. Nikt nie ma zielonego pojęcia, kiedy się zaczęła, to po co, jak, dlaczego i w koło babciu. Dlatego drogą dodekcji, czy jakoś tak, dochodzę do wniosku, że Wojna musi trwać.

F: Jak to?

T: No bo patrzaj – ja i ty jesteśmy w Sigil, prawda? Ja jestem w Sigil, ty robisz wywiady. Diabły walczą z demonami. Limbo wciąż się zmienia. Shemeska dalej mnie wkurza. Wszystko jest na porządku dziennym i nic nie zanoszą na zmianę. Dlatego sądzę, że Wojna Krwi, choć śmieszna, jest czajnikiem trwania.

F: Czajnikiem ?

T: Uch, wybacz, a żeby to w Labirynty... chodziło mi o... to brzmiało jakoś tak: „czynnik”.

F: Czynnik Trwania ?

T: Masz bełta, bracie. Dokładnie tak. Gdyby Wojna Krwi się skończyła, to w moim odczuciu skończyłoby się wszystko. Sigil by się zawaliło, Limbo zamarzło, a całe Wielkie Koło byłoby tylko jakąś dymiącą, szpicowaną karuzelą.

F: A zatem, podsumowując... Wojna Krwi musi istnieć, by istniało wszystko?

T: Tak. Chociaż to głupie jak Harmonium, to jest w tym krztyna prawdy. Mi tam sama wojna nie przeszkadza - niechaj się bękarty różną, aż się iskry posypią! Oby poginęło ich jak najwięcej! Byleby tylko trzymali mnie z dala od tej ich przeklętej farsy.

F: A co sądzisz o udziale niebian oraz yugolothów w Wojnie? Czynnik Trwania ?

T: Jak to głosi stare gnomie przysłowie: „Najdroższą rzeczą jest głupota”. Skoro tego chcą - niech za to płacą. To nie jest ich wojna, a i zakończyć jej nie dadzą radę. Guzik z tego robią, tylko powpisują się do Księgi Umarłych. Ale cóż - to ich problem, przynajmniej im się nie nudzi...

F: A co powiesz tym, którzy zamierzają znaleźć potęgę, bogactwo i sławę i z własnej woli wyruszają na Wojnę Krwi ?

T: Uciekajcie, i to jak najprędzej! Potęga wasza będzie tylko władzą nad chorymi quasitami, bogactwem będziecie sami, a sława będzie taka, że wszyscy będą się śmiali z waszej głupoty! Przynajmniej dobrze, że tacy idioci sami idą się wyeliminować...

F: Dziękuję ci Tafniju za interesujący wywiad.

T: Zaraz, chwila!

F: Tak?

T: Brzdęk, brzdęk.

Koniec cyklu wojny Krwi

CZUCIOWIEC

Skirit był w apatii. Roztaczająca się przed nim panorama Sigil już nie radowała. Z dnia na dzień irtowała go coraz bardziej. Szare, pokryte ciemną ostroroślą kamienne kłocę, zwane budynkami, tylko podsycaly jego niezadowolone. Wszystko takie smętne, puste i powolne, całkowicie bez polotu. Zupełnie inaczej niż było to osiem lat temu, gdy przybył do Miasta Drzwi po raz pierwszy. Z radością zdawał sobie sprawę, że miasto, będące rzekomym środkiem całego Wieloświata, gdzie diabeł z aniołem grają w karty, a targowiska pękają w szwach, z pewnością będzie doskonałym miejscem do doznania czegoś nowego.

Skirit był Czuciowcem, a doktryna jego frakcji nakazywała doświadczać jak najwięcej, jak tylko się da, posmakować Wieloświata wszystkimi swoimi zmysłami. Tak było kiedyś. Teraz Skirit czuł apatię. Wciąż ośmiu lat poznał całe Sigil lepiej niż własną kieszeń, a wszelkie atrakcje oraz doznania czekające na niego, zostały już dawno doświadczone. Czyżby osiągnął sensoryczną doskonałość i doznał wszystkiego? Nie był skłonny w to uwierzyć. Nie ma istoty, która byłaby zdolna tego dokonać, bo to właśnie na przekraczaniu nieskończoności polega zabawa. Kto wie? Być może uznanie, że doznało się już wszystkiego, jest tylko nowym doświadczeniem? Z zadumy wyrwała go Letia. Jego ukochana była jedynym złotym blaskiem w całym szarym życiu Skirita. Przestał myśleć o nowych doświadczeniach, skupiając się na najpiękniejszym z już doznanych – spędzeniu z nią czasu. Reszta dnia spłynęła na błogich chwilach wraz ze jego jasnowłosą ukochaną, a całe Sigil przestało już być takie szare i smętne. U boku Letii wszystko odzyskiwało barwy. W końcu sigilijskie niebo pociemniało i ukazało bezgwiezdną czerń nieba. Rozbłysły lampiony, ludzie udali się spać, a nocne marki wychynęły na powierzchnię. Skirit również nie spał. Siedział na tarasie, wodząc nieprzerwanie po wewnętrznej części torusa.

Chłodny powiew wiatru towarzyszył mu w refleksjach. Wiedział, że długo tak nie pociągnie. Czym się pochwali frakcyjnym kolegom, skoro już żadne doznanie nie będzie dla niego nowe? Jedynie Letia utrzymuje mnie przy zmysłach, pomyślał.

Tylko jej uśmiech rozświetlał mi dalszą drogę. Gdybym ją stracił, to... wzdygnął się. Zadumał... to byłoby to nowe doznanie... Natychmiast podskoczył i wspiał się na barierkę balkonu. Błyskawicznie omiół całe Miasto Drzwi wzrokiem. Zeskoczył, rozbijając sobie palec i upadając na Pani ducha winnego dabusa. Obrócił się kilka razy, jakby szukając czegoś. Dookoła były tylko śmiecie. Wybrał losowy kierunek i pognął przez siebie, z głośnym tupotem stóp o brukowaną podłogę, przez ciemną noc. Natychmiast potrzebował jakieś zielarza, bądź alchemika. Co prawda, nie wypada zwracać głowy mieszkańcom o tej porze, ale natura chaonda nie pozwalała mu myśleć w takich kategoriach. Zauważył szyld sklepu, która należał do jego znajomego.

Z hukiem przekroczył drzwi Rozmaitych Wywarów Hevara Akkanicka i zbudził właściciela przybytku szybkim szarpaniem za ramiona.

- Przyjacielu zielarzu! Przyjacielu zielarzu! Brodaty gnom Hevar leniwie podniósł głowę i założył okulary na nos.

- Tak, Skirit ?

Nie zdziwiło go zachowanie przyjaciela.

- Zielarzu przyjacielu ! Trucizny, już ! Gnom spojrzał podejrzliwie i kichnął donośnie. Zawsze kichał donośnie, gdy spoglądał podejrzliwie. Zastanawiał się, co tym razem wymyślił jego szalony przyjaciel. Aczkolwiek ufał mu i wyciągnął z zaplecza kulistą fiołkę z jakimś syczącym, błękitnym płynem.

- To wzmocniony, błękitny winnis. Nawet najmniejsza dawka może... zaczął, ale Skirit wyrwał mu fiołkę i wybiegł ze sklepu.

- Dziękuję! - krzyknął przez ramię. Gnom postanowił zignorować dziwną sytuację. Przewalił się na drugi bok i zasnął. Skirit dobiegł do swojego domu. Nie chciało mu się otwierać drzwi, toteż wskoczył przez okno. Na czworaka poczłapał po schodach i wpadł na pokój swojej ukochanej. - Letia !Wstawaj! Kolacja ! – wrzasnął. Jego partnerka otworzyła leniwie prawą powiekę.

- Przecież już jedliśmy kolację... - powiedziała sennie.

Skirit wskoczył na łóżko i zaczął na nim skakać.

- Kolacja, śniadanie, obiad, kolacja. Po prostu potrawka!

Chodź ze mną! - ściągnął ją z łóżka.

Uśmiechnęła się, pozwoliła mu chwycić się za rękę. Kochała go właśnie za to szaleństwo.

- Zamknij oczy i policz do dziewięćdziesięciu śmiał ! – krzyknął chaond.

Skirit był doskonałym kucharzem. Chociaż jego dania przypominały zmieszane, udeptane przez ogra breję, to były niezwykle smaczne i wykwentne. Błyskawicznie zaserwował liście iptu wraz z faszerowanym mózgiem grotostrzębia. Porcję Letii polał trucizną. Zapalił świeczki. Kobieta skończyła właśnie liczyć. Usiadła naprzeciwko niego.

- Skirit, to wygląda naprawdę świetnie!

- Spróbuj, smakuje lepiej jeszcze. Skosztowała. Zaczęła przeżuwać liście, gdy nagle jej wzrok stał się niesamowicie nieobecny. Twarz Letii zzieleniała i z głuchym stukiem uderzyła w blat stołu. Skirit uśmiechał się, jednak po chwili mina mu zrzedła. Serce skręciło się z bólu i poczuł, jakby było naszpikowane tysiącami rozpalonych do czerwoności zatrutych igiełek. To była wina. Ciężka na duszy bardziej, niż wszystkie długie światła razem wzięte. W sukurs przyszło jej sumienie. Skirit miał mieszane uczucia. Z własnej woli pozbył się najcenniejszej rzeczy, jaką kiedykolwiek posiadał. Czyn ten jednak dał mu do zrozumienia, jak należy chronić to, co się kocha, a zniszczenie tego z własnej inicjatywy pomogło mu poczuć, jak olbrzymie może być poczucie winy. I choć zabił swą ukochaną – miał nowe doznanie, którego nigdy nie zapomni. Zażenowany i obrzydzony, zsunął się z krzesła i upadł na ziemię. Czy warto było poświęcić wszystko, by tylko doświadczyć więcej ? Zamknął oczy. Jednak ciemność nic mu nie odpowiedziała.

Miał ochotę się rozplakać, ale powstrzymał się. Tak się tego bał, taki był tym upokorzony. Wydawało mu się, że wokół stoi tabun ludzi, wytykających mu błąd i bezlitośnie szydzących z jego postępu. Jednak był - Poradzę sobie - powiedział tylko. sam. Czuł nienawiść do siebie i do Stronnictwa Doznań. Ale przywiązanie do frakcji było zbyt mocne, by zrezygnować z członkostwa. W końcu on działał dla poznania siebie, nie dla Czuciowców. Nie minęło kilka dni, gdy Skirit totalnie znikował.

Sigil zdawało się być coraz gorsze; ten torus tylko leniwie się kręcił, jakby odmierzając czas do końca wszechrzeczy.

Budynki osaczały chaonda, chcąc go zmiażdżyć, wciągnąć w siebie. Podłoże było dziwne, nie, to nie jest pion? Gdzie jest pion? Gdzie jest Letia?! Życie go uwierało. Kroki były coraz cięższe, głęboki oddech stawał się rarytasem... Nie zostało we mnie wiele życia, pomyślał. I dobrze. Im szybciej opuści Sigil, tym lepiej. Niechaj jego dusza wreszcie trafi do utęsknionego Limbo i dołączy do tytanicznych, arytmicznych płasów materii, czasu i rzeczywistości, patrząc na szalejące miriady chmur żywiołów oraz litanię

wzajemnie pokrywających się dźwięków z nieistniejącego źródła. Skirit widział już chaos, czuł go w swojej duszy. Chciał do niego dołączyć, ale życie było przeszkodą nie do zniesienia.

- Nie ma rzeczy, której bym nie pokonał - powiedział do siebie. Marzeniem młodego chaonda zawsze było odejście w oryginalnym stylu. Musiał odebrać sobie życie, bo zaraz by oszalał z wyrzutów sumienia, ale nie mógł tego zrobić jak rzesze przeciętnych samobójców. Chaond nagle odzyskał pogodę ducha. Płomyczek radości rozpałił się w jego sercu. Z szerokim uśmiechem wziął rozpęd i wyskoczył z krawędzi Sigil. Spadał z niesamowitą szybkością wzdłuż sławnej Iglicy.

-Niesamowite, przemierzam nieskończoność! - krzyknął.

Wyciągnął węgielek zza pazuchy. Zawsze go nosił, na wypadek, gdyby trzeba było coś zanotować. Napisał na ramieniu: „Wypadłem z Sigil”. Jeśli ktoś na dole znajdzie moje ciało, to będzie oznaczało, że zaprzeczyłem wszystkim teoriom. Udowodnię, że Iglica nie jest nieskończona. A upadek z Sigil to nowe doznanie. Ostatnie. Skirit spadał. Czuł, że coraz gorzej mu się pisze, gdyż palce drętwiały z zimna. Wkrótce przestał o czymkolwiek myśleć, stał się wszystkiego nieświadom. Jego ciało zamarzło i pofrunęło w dół, wzdłuż rzekomo nieskończonej Iglicy Zewnętrzza.

PRZEWODNIK P⊕ SIGIL CZ.II

Jak już wiecie z poprzedniego numeru, ciała rządzące w Sigil mieszkają w Dzielnicy Pani – chlubie Miasta Drzwi i placu zabaw Pani Bólu. Historia uczy jednak, iż żadna władza ani rządy nie potrafią istnieć bez ciężkich stosów papierów: literek, cyferek, ustaw, przepisów, regulaminów i tysiąca innych cudów, które w całości potrafią zrozumieć tylko najbardziej wykształceni. Dzielnica Urzędników to część miasta, której najczęstszymi mieszkańcami lub bywalcami są biurokraci księgowi nie stroniący od chwalenia się swą wiedzą prawną.

Dla porządku podzielono ją na dystrykty, które – analogicznie do tych w Dzielnicy Pani – pełnią określoną funkcję. Warto zacząć od Dystryktu Administracyjnego, który jest domem elity sigilijskiej biurokracji. Poza bogatymi domami znanych urzędników, na granicy dystryktu znajdują się karczmy, gdzie każdy znajdzie coś dla siebie. Polecamy Łzę Barghesta oraz Portalowy Statek. Obie oferują najlepszej jakości kulinarne cuda Wielkiego Koła, a ta druga oprócz potraw, cieszy oko swoim oryginalnym wyglądem; zaprojektowana jest w taki sposób, że przypomina merkański czarostatek, rozbity na wyższych partiach karczmy. Następnym godnym uwagi obiektem jest Hala Mówców. Niegdyś siedziba frakcji zwanej Znak Jedynego oraz miejsce spotkań wszystkich innych sigilijskich frakcji jest wielką kopułą, z której sterczą wystrzelone w górę iglice.

Wszystkie pokryte są ornamentami, czasem nawet płaskorzeźbami lub freskami. Przy wejściu do Hali stoi posąg uśmiechniętej kobiety. W jednej dłoni trzyma Plan Materialny, jakby przecząc jego rozmiarom. Wnętrze zachwyca malowniczymi ogrodami, ale tutaj nie przychodzi się dla podziwiania piękna budowli. Znajdująca się w głębi mównica oraz poustawiane dookoła siedziska służą jako miejsce obrad i przemówień władz Sigil i wysoko postawionych urzędników. Dodatkowo, tutaj wynajmowane są gabinety do prywatnych spotkań. Można się również poznać kilka informacji o przeszłości tego budynku i obejrzeć grobowiec Rilith, założycielki Znak Jedynego. Ponoć w środku ukryte są jej wspomnienia skryształizowane w mlecznobiałej perle. Jest to jednak tylko krążąca po Ulu plotka, nie należy więc jej wierzyć. Miejscem zamieszkania oraz pracy dla urzędników niższej rangi i mniejszym stopniu majątkowym jest Dystrykt Pracowników. Na jego sporym terenie wznosi się wiele kamienic oraz domów wielorodzinnych. Jego charakterystycznym elementem jest Droga Łuskowa. Spacerując po tym dystrykcie należy uważać – Chociaż Dzielnica Urzędników zalicza się do tych „lepszych” dzielnic, to również w niej można na trafić na złodziei. Dystrykt Piaskowca to część Dzielnicy Urzędników, która jest domem wielu diabelstw. Przypomina ona Dystrykt Pracowników – jedyną różnicą jest ilość planokrwistych z domieszką biesiej krwi zamieszkałych

na jego terenie oraz uliczki wykonane z czerwonego piaskowca. Atrakcją tego dystryktu są malownicze ruiny Hali Zapisków. Można wśród nich pozwiedzać stare pomieszczenia archiwów oraz poznać odległą historię Przeznaczonych i ich działalności w tej Hali, jeszcze przed (nie)sławną Wojną Frakcji. Tutaj niegdyś znajdowały się najstarsze zapiski oraz dokumenty dotyczące Sigil i nie tylko, a także kroniki frakcji Przeznaczonych.

Wbrew nazwie, Dzielnica Urzędników nie jest jedynie miejscem kwitnącej biurokracji. Można w niej również znaleźć trochę zabawy w Dystrykcie Rozrywki. To właśnie tutaj umiejscowione są drogie, ekskluzywne sklepy pełne egzotycznych wyrobów, win czy przedmiotów magicznych. Miłośnicy sztuki również znajdą coś dla siebie – sporo tu teatrów, oper, a nawet zwykłych orkiestr umilających spacerowanie po dystrykcie. Zachęcamy do kupna Muzycznego Repertuaru Feithynna za jedyne 3 miedziaki, żebyś wiedział, na jaki koncert najlepiej się udać.

Największym zbiorowiskiem wszelkich rozrywek w Sigil jest Gmach Rozrywki, gdzie udają się mieszkańcy z najdalszych dzielnic, by wziąć udział w wystawach, tańcach, posłuchać opowieści lub obejrzeć przedstawienie cyrkowe. Można tu wynająć pokój, gdyż budynek ten niegdyś był traktowany jako siedziba Czuciowców. Na zewnątrz znajdują się amfiteatry i audytoria. Jeśli masz trochę brzdęku, doskonale spędzisz tutaj swój czas.

Każdy z nas nosi w sobie dwa przeciwstawne charaktery"
Doctus Medicus Jekyll Sławny medyk, R. Jekyll i filantrop, Domine Hyde zjednoczonymi siłami stworzyli
ELIKSIR DRUGIEGO JA!

Specyfik ten wydobędzie na powierzchnię tę część twojej duszy, którą regularnie tłumisz! To właśnie dzięki niej staniesz się bardziej pewny siebie, obrotniejszy i szczęśliwszy! Zamów już dziś! Eliksię dostępne o smaku miętowym i jabłkowym!

Pracownia Jekylla mieści się w Niższej Dzielnicy, na rogu ulic Rozdzierającej Metamorfozy i Skrytego Niebezpieczeństwa. Przed użyciem przeczytaj ulotkę lub skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

LISZY OD CZYTELNIKÓW

Witam, Ostatnio słyszałem poemat zatytułowany "Cynamonowa Śmierć". Dotyczył on pewnej batalii starego rycerza z bestią, zamieszkującą ostępy w Sigil. Niestety, nie dowiedziałem się nic konkretnego o tym stworze. Czy mógłbyś mi pomóc?

Czytelnik z Żeber

Hei, trepie! Ponoć częścisz trómnom odnośnie obierzyplanarstwa! Jakem najlepszy czaskacz w Ulu, liczem, że powiesz mi jaka jest śpiefka od nośnie Aw---... pierszej warstwy Baator. Ino ładnie, bo ciem kosom podmalóje...

Wielki Czaskacz

-Zachowano oryginalną pisownię-

Ostępy o których mowa to Śniedz. Ten Spory kawał Sigil, zrównany z ziemią przez Baatezu i Tanar'ri, potrafi odstraszyć każdego. Dretche i wargulce, czyhają tu na nieuwważnych. Złowieszcza magia biesów spaczyła to miejsce, na każdym rogu czuć odór śmierci i strachu. Czasem wyruszają tu grupki szabrowników, by penetrować wielkie sześciany z zapasami biesów. Te z kolei zabezpieczone są przed plądrowaniem za pomocą rozmaitych pułapek.

W środku można znaleźć żywność (zazwyczaj jest to woda i chleb; nie nadają się do spożycia), trochę uzbrojenia i magiczne przedmioty.

Co jakiś czas pojawiają się tu też dzikie portale, prowadzące na Pierwsze Materialne. Od czasu powstania Śniedzi, wielu próbowało ją sobie uporządkować. Udało się to tylko jednej istocie, stworzonej przez biesy, ale nie będącej biesem. Jej imię brzmi Kadyx i budzi słuszny strach, wszędzie gdzie się je wypowie. Kadyx jest mięsożernym potworem, niesamowicie inteligentnym i potężnym. Całego go pokrywają czarne łuski, twarde jak adamant. Jego broń stanowią szpony, które przypominają kosy. Jest wysoce odporny na magię. To najniebezpieczniejszy morderca w Sigil.

Na szczęście nigdy nie opuścił Śniedzi. To właśnie o tej bestii słyszałeś.

Ależ oczywiście! Podróżując po Avernusie należy pamiętać o kilku sprawach:

- Ciało szybciej traci wodę. Trzeba zadbać o regularne dostarczanie płynów. W przeciwnym razie, można umrzeć z pragnienia. Avernus przecina Styks (jej wody powodują amnezję) oraz Rzeka Krwi (płyne w niej krew), a ich wartość dla podróżnika jest raczej znikoma.

- Nie należy zbliżać się do gejzerów na Avernusie. Co kilka minut wybuchają one ogniem. Jeżeli znajdziesz się w pobliżu, możesz się dotkliwie poparzyć.

- Na Avernusie żyje sporo niebezpiecznych potworów. Nie licząc biesów, można spotkać roje piekielnych os, mrowia Achajerusów a nawet Rakszasa... Żyją tu też koboldy, rządzone przez Kurtumlaka, ich bóstwo.

- Jakakolwiek wspinaczka bądź bieganie po kamienistym terenie, może skończyć się bardzo niefortunnie. Obsydianowe skały na Avernusie są piekielnie ostre, w dodatku walają się wszędzie, dlatego nietrudno się o nie zranić. Niektórzy mówią, że to przez krew nieostrożnych kamienie mają tu taką barwę.

- Bel. Na jego usługach są legiony baatezu. W dużym stopniu jest to mięso armatnie (lemure, nupperibo), jednak i to może być wielkim zagrożeniem dla samotnego wędrowca. Patrole są tu bardzo częste.

Mam nadzieję, że Twoja podróż po Baator wciągnie Cię na tyle, że nie będziesz już chciał wrócić.

To znowu ja. Poprzednio pisałem w sprawie przygotowania do podróży na Thalasię. Teraz mam kolejne: co wiesz o grodzie, zwanym Portico? Obieżyśfer Jack

Portico jest miastem zbudowanym na archipelagu wysepek, utworzonych z rafy koralowej. Większość tutejszych budynków to bambusowe chatki. Położenie miasta jest korzystne, gdyż znajduje się niedaleko szlaku Okeanosa, prowadzącego do Belierin, innej warstwy Elizjum. Tubylcy nazywają samych siebie Ludźmi z Łuski. Nazwa ta pochodzi od istoty zwanej Wielkim Łuskowym Pierwszym, żyjącej w głębi tutejszych tropikalnych wód. Być może mają na myśli smokożółwia, jednak to tylko luźny wniosek. Miejscowi mówią, że istota o tej długiej nazwie ma tylko jednego wroga, gigantycznego krakena, który kiedyś przybędzie i wyzwie ją na pojedynek. Walka ta ma zniszczyć całe Portico. Mieszkańcy każdego dnia dziękują opatrności, że ten dzień jeszcze nie nadszedł. Portico jest zarządzane przez Anamoriice, kapłankę Wielkiego Łuskowego Pierwszego. Podlega jej siedmiu concha, czyli starszych klanów.

Cóż, właściwie nic już ciekawego na tej wyspie znaleźć nie można. No może oprócz czekolady i bardzo ładnych muszelek.

Witaj

Niedawno dowiedziałam się, że portal prowadzący do moich rodzinnych stron zniknął bezpowrotnie. Nie wiem jak to się stało. Zapłaciłam pewnemu obieźysferowi, by odnalazł dla mnie kolejny portal, jednak zniknął z pieniędzmi. Niedawno usłyszałam o Nieskończonych Schodach i o tym, że mogą z ich pomocą trafić do domu. Czym dokładnie są schody?

Zagubiona

Schody są celem wszystkich stęsknionych serc, drogą do każdego snu. Mówi się, że gdy księżyc jest w pełni, a wokół unosi się mgła, pojawiają się w srebrnych salach pałacu Selune.

Z Księżycowej Bramy prowadzą do wszystkich istniejących miast, czy to niebiańskich, czy piekielnych. Przy najmniej tak mówią piękne bajki. W rzeczywistości schody są bardzo trudne do znalezienia. Nigdzie nie pojawiają się dwa razy. A gdy już się pojawia, nigdy nie będzie wiadomo, gdzie będą prowadzić. Wielu doświadczonych obieźysferów zniknęło, próbując je przemierzyć. Jedyni, którym udało się wrócić, mówią o półkobiecie, pół-wężu, dziwnych zagadkach i niebezpiecznych bestiach

Z ich relacji, możemy też się dowiedzieć jak te Schody wyglądają. Prowadzą nie tylko w górę i w dół, ale we wszystkich możliwych kierunkach. Ich wygląd i tworzywo z jakiego zostały stworzone, zależą od miejsca, w którym się znajdują.

Mogą być oświetlone, ale też pogrążone w mroku. Prowadzą do platform, na których znajdują się drzwi. Albo i nie. Nic nie jest do końca wiadome. Ze Schodami wiąże się też pewna romantyczna historia. Mówi się, że każdy, kto je znajdzie i postanowi na nie wejść, może wsłuchać się w rytm swej duszy, czy też serca. Podążając za nim, trafi do miejsca, które chce ujrzeć najbardziej ze wszystkich. Jednak tylko raz w życiu.

Aczkolwiek to tylko legenda.

Drodzy Czytelnicy!

Z radością zauważyliśmy, że zgłasza się do nas coraz więcej osób zainteresowanych współpracą z nami. Na razie trwają częste i zażarte dyskusje nad zmianą szaty graficznej naszego pisma. Chociaż znajomość settingu Planescape jest wskazana, to nie bójmy się sami podejmować inicjatywy. Zachęcamy do pomocy we wspólnym tworzeniu sfer. Zainteresowanych współpracą odsyłamy do redaktora naczelnego bądź [tutaj](#).

Uwaga. Nie wszystkie materiały zebrane w gazetce są kanoniczne, lecz Plany ciągle się zmieniają. Pamiętajcie o tym.

Pozdrawiamy i jeszcze raz dzięki!

Redakcja

Materiały zebrali i opracowali:

EGZEKU+ΘR - Marcin "Corrick" Godzierz (Monika, kocham Cię) odpowiedzialny za "Githariban", werbunek nowych trepów i bawienie się w psychol(og)a.

BIAXNILL GRAX - Michał "Freeze" Krzyżanowski, człowiek, który udaje punka, odpowiedzialny za odpowiadania na swoje własne pytania w listach do redakcji, reklamy, poganianie reszty redakcji i udziwnianie sobie życia.

FEI+HYNN - Jakub "Cubuk" Łukasik odpowiedzialny za ciągle marudzenie, zadawanie pytań samemu sobie w ramach "Czajnika Trwania" oraz za nie dawanie znaków życia.

S. - Maciej "Aureus" Gajzlerowicz, w końcówce się zmotywował i napisał "Wiele hałasu o szkie".

W redakcji jest także Marek "**PLANE+ΘURIS+**" Golonka, lecz w tym miesiącu rzadko mogliśmy nawiązać z nim kontakt. Przypuszczamy, że został porwany przez istoty pozaziemskie. W każdym razie, współczujemy porywaczom. Za poskładanie tej gazety w rekordowo długim czasie odpowiedzialny jest Artur "**KLEBERN**" Uchal. Serdecznie witamy go w redakcji i z góry współczujemy.

Chcielibyśmy podziękować również Joannie "**MINDARK**" Chołodzie, która zajmowała się naszą gazetką przez prawie pół roku. Jednocześnie rozumiemy, dlaczego odeszła. Z taką bandą świrów nie można długo wytrzymać. Wyjątkowo wielką uprzejmością, życzliwością i szczerością wykazali się Mateusz "**ZSU-E+-AM**" Kominiarczuk oraz Tomasz "**RADNΘN**" Cybulski.

Za co im z wszystkich naszych dziesięciu serc dziękujemy.