

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY™

PRZYGODY
W REIKLANDZIE



Projekt: Andy Law and Dominic McDowall

Autor tekstu: Ben Scerri

Dodatkowe autor tekstu: Andy Law

Ilustracje: Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy and Ralph Horsley

Opracowanie graficzne i layout: Paul Bourne

Redakcja: Síne Quinn

Kierownik projektu: Andy Law

Wydawca: Dominic McDowall

WFRP4 - Projekt gry: Andy Law and Dominic McDowall

Specjalne podziękowania dla: Games Workshop

Original English language edition by Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Gemini Block 3, City North Business Campus,
Stamullen, Co. Meath, Ireland

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany
w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej, xero, fotograficznej lub nagrywany
bez pisemnej zgody wydawcy.

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: Jakub Zapała

Skład: Andrzej Karlicki

Copernicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
www.copcorp.pl



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja, logo Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, logo komety o dwóch ogonach i wszystkie powiązane logo, ilustracje, obrazy, nazwiska, stworzenia, rasy, pojazdy, lokalizacje, broń, postacie oraz ich charakterystyczne podobieństwo są ® lub TM i / lub © Games Workshop Limited, zarejestrowane na całym świecie i używane na podstawie licencji. Cubicle 7 Entertainment i logo Cubicle 7 Entertainment są znakami towarowymi firmy Cubicle 7 Entertainment Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

◆ W REIKLANDZIE ◆ CZEKA PRZYGODA!



Zebrane tutaj pomysły na przygody mają za zadanie zainspirować Mistrzów Gry do obmyślenia własnych historii wykorzystujących miejsca opisane w **Rozdziale 10: Wspaniały Reikland** podręcznika podstawowego do **WFRP**. Znajdziecie tu też trochę dodatkowych informacji o Reiklandzie jako takim. Lokacja wykorzystywana w danym pomysle jest zapisana pogrubionym tekstem. Możecie ją jednak zmienić na inną, jeżeli taka wasza wola.

GÓRY, WZGÓRZA I VORBERGLAND

NIERZYPADKOWO ZAKOPANE SEKRETY

Lady Helset von Lilahale jest władczynią **Marchii Falken** skrytej gęboko w **Górach Szarych**. Margrabini znalazła się w trudnej sytuacji. Jedną z jej grup zwiadowców odkryła dawno opuszczoną kopalnię, w której szybach znaleziono złoto, ale trafiła też na wyryte na wejściu do niższych poziomów dowody, że krasnoludy z Karak Azgaraz zarezerwowały to bogactwo dla siebie. Jeżeli zażądamy wydania kruszcu, prawo będzie stało po ich stronie. W związku z tym zanim lady Helset rozkaże wydobyć, potrzebuje grupy dyskretnych przybyszów z zewnątrz, którzy po kryjomu usuną z kamienia dawne znaki, odsuwając groźbę krasnoludzkich roszczeń. Problem polega na tym, że te runy są zaklęte, a próba ich zniszczenia natychmiast zaalarmuje potomków tych, którzy je wykuli. Jakimś rozwiązaniem byłoby wysadzenie oznakowanych kamieni, ale to otworzy przejścia do głębszych jaskiń. W nich zaś drzemał jak dotąd powód, dla którego krasnoludy porzuciły tę kopalnię.

SPICHLERZ

Krążą plotki, że na **Przełęczu Uderzającego Topora**, najważniejszym szlaku wiodącym przez **Góry Szare**, znikają podróżnicy. Pewien obszarpany gwardzista z błyskiem desperacji w oku opowiada, że poznał straszliwą prawdę. Kupieckie wozy są porywane w całości, po czym cały żywy inwentarz, ludzi wliczając, zapędzany jest do spichlerza. Były ochroniarz nie przyjrzał się temu, co próbowało go unieść, bo ledwie umknął z życiem. Twierdzi natomiast, że w górach jest mnóstwo porzuconego towaru, a kupcy powinni być ciągle żywi. Nagroda za ich uratowanie będzie z pewnością wysoka. Czy ten gwardzista kłamie, próbując zwabić wyprawę ratunkową w zasadzkę kanibali? Może kupieckie karawany są rzeczywiście w niebezpieczeństwie, a grożą im głodne trolle skalne, olbrzymy, a może nawet coś gorszego?

ŚWIĘTA KREW

W miasteczku **Lichenstadt** wszędzie rozwieszono są afisze. Na tych listach gończych napisano: *Kisa Grammle poszukiwana martwa. 10 złotych koron nagrody za jej głowę. Ostatnio była widziana w Altdorfie. Po nagrodę zgłaszać się wyłącznie z rzezoną głową na zakrystii Klasztoru Złamanego Trzonka.* Wstępne dochodzenie ujawni, że Kisa jest przedsiębiorczą antykwariuszką, która podobno dokonywała jakichś wykopalisk w **Hägerkrybach**. Kiedy ostatnio odwiedziła miasteczko, była czymś niesamowicie podekscytowana. Podobno dokonała odkrycia, które wedle jej słów „zatrzęsło fundamentami, na których zbudowano Imperium!” Czemu więc mnisi Sigmara chcą jej głowy i płacą za nią całkiem przyzwoicie? Jaka by nie była prawda, poszukiwacze przygód muszą się pospieszyć. Tropem panny Grammle podąża już dwóch łowców nagród oraz ulrykański zakonnik. I wampir, wspominaliśmy o wampirze?

SZTABKA PRZED RUDA

Lady Femeke z **Ottzel** wiodowała się w spore kłopoty. Należąca do niej wieś podupada i powoli wymiera, więc szlachcianka wpadła na genialny pomysł: ogłosiła, że na **Wzgórzach Skaag** w pobliżu osady odnaleziono złę srebro. Dała się przy tym ponieść entuzjazmowi i z rozpędu sprzedała kilku poszukiwaczom prawo do wydobywania tych złóż. Górnicy są już w drodze. Problem polega na tym, że, rzecz jasna, żadnego srebra nie ma. Femeke nie jest kobietą, której coś tak błahego jak fakty przeszkodziłoby w rozkręceniu gorączki srebra. Za zarobione pieniądze wynajęła ekscentrycznego krasnoludzkiego geologa, Eldruka Żelaznookiego, żeby znalazł prawdziwe złoża, zanim górnicy przybędą na miejsce. Przyda się jej więc kilku sprawnych poszukiwaczy przygód, którzy będą chronili Eldruka przed dzikimi zwierzętami, zwierzopłudźmi, zielonoskórými oraz żoną krasnoluda. Za tą ostatnią podąża jeszcze trzech jej braci, którzy są zdania, że Żelaznooki powinien natychmiast wrócić do domu i spłacić nareszcie swoje długi.

CZEGO SERCU NIE ŻAL

Dokerzy z **Prie** powiadają, że nie ma lepszego miejsca na ukrycie ciała niż **Wzgórze Skaag**. Cała okolica jest w końcu pełna świeżo wykopanych dziur, których nikt nie liczy ani nie przeszukuje. Jasną więc sprawą jest, że kiedy znany złodziej biżuterii, Karlus Lystadt, miał pecha zostać zatłuczonym na śmierć za swoje przewiny, zakopano go gdzieś pod **Graniami Prie**. Nikt się tym specjalnie nie przejął, póki nie rozeszła się plotka, że ten rzeźmieszek zdążył przed śmiercią połknąć swój ostatni łup: diament wielkości kurzego jaja! Kto go pierwszy odkopie, zdobędzie fortunę.



DZABERPOŁOŻNICTWO

Reinhold Schent przedstawia się jako „Znawca Niezwykłości” i utrzymuje, że pracuje dla Zwierzynca Imperialnego. Ma on ofertę dla odważnych poszukiwaczy przygód, a tyczy się ona naprawdę wyjątkowego okazu. Chociaż niektórzy podają w wątpliwość istnienie więcej niż jednego legendarnego dzabersmoka, wielu znawców twierdzi, że te stworzenia rozmnażają się z grubszą naturalnie. Schent jest w dodatku przekonany, że w **zachodnim Vorberglandzie**, w pobliżu **Hallt**, krąży brzemienny okaz. Potrzebuje więc kilku osób o mocnych nerwach, które wyśledzą bestię, przygotują sprawozdanie z groteskowego porodu, a po wszystkim pochwycą noworodka i sprowadzą do przestudiowania. Reinhold to rzeczowy koleś i jeśli przedstawić to w ten sposób, to jak trudna może być taka robota?

POD OCHRONĄ RANALDA

Tajemnicza Pani Münze jest w **Vorberglandzie** częstym gościem tam, gdzie tylko podają rozwodnione piwo. Innym bywalcom karczm i barów, zwykle niezbyt zamożnym, szepcze do ucha, jak to szlachta bogaci się na wyzysku ludzi pracy, zwłaszcza pracowników winnic. Za butelkę dobrego trunku płaci się w końcu tyle, ile chłopci nie zarobią przez całe swoje życie. „*Ogrody Ranalda, w rzece samej*”, zwykła prychać z wyrazem zniechęcenia na pociągłej twarzy. Jeżeli do niej zagadać, okaże się, że Pani Münze szuka odważnych ludzi do walki z tą nieprawością. Planuje bowiem podmienić transport przedniego wina na mniej kosztowny ocet winny. Do zamiany ma dojść na drodze między **Dunkelbergiem** a **Konigsdorfem**, przy **granicz z Wissenlandem**. Trzeba to oczywiście zrobić po cichu. Jej plan jest ryzykowny, ale popiera go pełną sakiewką, na której wyhaftowano słowa „*Ranald chroni*”. Jeżeli poszukiwacze przygód dokonają podmiany, zostaną hojnie wynagrodzeni. Jeśli jednak ktoś ich wykryje, nie dostaną złamanego pensa.

NA ŚWIATA SZCZYT

Do **Wheburga** przybył przesławny wspinacz górski z samego Indu, Tenzin Norlaj. Oferuje on ogromny szafir każdej grupie, która zgodzi się chronić go, w czasie gdy będzie on próbował, jako pierwszy człowiek w historii, zdobyć szczyt **Drachenbergu**. Zagrożeń jest sporo: ostre jak nóż skały, lawiny, groźba zostania pożartym... Nic to jednak,

gdy w grę wchodzi wieczna chwała (i spora nagroda)! Tak naprawdę Tenzin nie szuka tu tylko sławy. W rzeczywistości jest też mistrzem Tradycji Cienia. Na szczycie znajduje się pewien obelisk, a poszukiwacze przygód posłużą do zabicia uwięzionego w nim pradawnego zła.

WYWIAD Z ZABÓJCĄ SMOKÓW

Smoka Caledaira nikt nie widział od ludzkich pokoleń. Nie ma to jednak wielkiego znaczenia dla Thogny Sztabopiąchy, Zabójczyni Smoków. Żołnierze z garnizonu **Zamku Mantikory** u podnóża **Drachenbergu** opowiadają, że krasnoludka nie rusza się z okolicy od czasów, kiedy wielki gad był ostatnio widziany. Ponoć czeka na powrót bestii i z tego powodu nie opuszcza góry. Mówi się, że Thogna znalazła w jaskiniach ogromne bogactwa, których jednak nie może dotknąć, bo „*przysięga Zabójców jej zabrania*”. Wiarusy opowiadają też, że jeśliby zanieść jej wymienione Piwo Bugmana, to po kilku głębszych Sztabopiącha, która za kołnierz nie wylewa, dzieli się opowieściami o tym, co znalazła w podziemiach. Starczy wziąć baryłkę piwa i odnaleźć Zabójczynię.

PONURE CIEMNE LASY

JEDNA WIELKA ŚCIEMA

Napady na drogach to dobre źródło zarobkowania, ale Mathilde Schlitz ma już dość takiego trybu życia. Żeby zgubić trop, zamierza zrzucić winę za ostatnie zbrodnie na potwory. Chętnie zapłaci komuś za prawdziwe przedmioty pozostawione przez zwierzołudzi w jednym z ich mateczników w **Reikwaldzie**. Zamierza rozłożyć je we właściwych miejscach, by zmylić strażników dróg. Tą częścią planu się podzieli, ale wykonawcy jej zlecenia nie wiedzą, że na tym nie koniec. Mathilde zamierza donieść strażnikom, że pewni rozbójnicy próbują ukryć swoje zbrodnie, rozstawiając przy drogach pogańskie artefakty, po czym zmyć się pospiesznie.

JAK SAMA NAZWA WSKAZUJE

W **Lesie Krwawych Sosen** nieopodal **Ambergrissen** jest taki zagajnik, w którym przywiązane do drzew głową w dół wiszą trupy. Korzenie sosen są tu czarne jak noc, a pnie mają intensywną barwę





szkarlatu. Każdy z trupów ma tylko jedną ranę: poderżnięte gardło. Nie tknęły ich zwierzęta, olbrzymie pająki ani gobliny. Nie wygląda na to, żeby przed śmiercią ofiary się broniły. Miejscowi twierdzą, że nic nie wiedzą, i powtarzają uparcie, że nigdy nie słyszeli o takiej straszliwej ofierze z ludzi. Jeśli zapytać o to Szamanów Magii Burszyny, milczą oni jak zakłęci. Można tę groźbę pozostawić samej sobie – wtedy nic się nie stanie. Jeżeli jednak ktoś będzie się chciał bawić w śledztwo... No cóż, kolejny zagajnik pokryje się krwią. Miejscowi znają się na swojej robocie.

NIE MARNUJMY OKAZJI

Willibert Klemm, kupiec z **Altdorfu**, jest wściekły. Olbrzymie pająki zagnieździły się w **Lesie Krwawych Sosen** i pozbawiły go dochodów z drewnitni i tartaków. Klemm należy jednak do takich ludzi, którzy z każdej sytuacji są w stanie wycisnąć przynajmniej kilka miedziaków. Ma już nowy pomysł na interes: jedwab z przędzy olbrzymich pająków! Jeżeli nie może sprzedawać drewna, będzie, Handrich mu świadkiem, sprzedawał jedwab. Potrzebuje tylko kilku odważnych i potrafiących szybko się uczyć zbieraczy, którzy zdobędą dla niego przędzę.

NIEBEZPIECZNE WIEZI

Ponoć w **Grisenwaldzie** ukrywa się czarownica Angela Hebamme. Niegdyś była ona najślawniejszą akuszerką w Imperium. Podobno jej talent zwrócił uwagę rodów Holswig-Schliesten z Altdorfu oraz Liebwitz z Nuln. Pomagała ona przyjść na świat wielu szlachetnie urodzonym, w tym dziedzicom możnych domów. Po cichu mówi się, że Hebamme plotła potężne zaklęcia, kiedy wykonywała swoją pracę. Te czary popchnęły Imperium na ścieżkę, którą ujawniły jej wizje. Potem zaś uciekła w las. Niejeden zapłaci sownice, by dowiedzieć się, jakie sekrety skrywa ta wiedźma.

RZEKI, KANAŁY I JEZIORA

WYSPA DZIADKA REIKU

Żeglarze lubią bając o **Wyspie Dziadka**, mitycznym miejscu gdzieś na **Reiku**, domu bóstwa tej rzeki. Świątynia Mananna z Altdorfu chętnie wspiera te opowieści, ma bowiem nadzieję, że jeśli kapłanom uda się wykazać tożsamość Dziadka z ich bogiem, zyskają na znaczeniu i przewyższą rywali z Marienburga. Niektórzy po cichu rozważają, czy opiekunem Reiku nie jest aby Stromfels, bóg rekinów, piratów i szabrowników. Na rzece brakuje tylko tych pierwszych. Dziadek Reik nie jest jednak żadnym z powyższych, a takie dywagacje wprawiają go w gniew. Następną grupą, która trafi na jego wyspę, będzie pełniła funkcję mniej lub bardziej dobrowolnych posłańców.

12 METRÓW CHWAŁY

Imperialnego Zoologa Terenza Gaubatz, z zamiłowania obalającego mity o dziwnych stworzeniach, przez trzydzieści lat prześladowała jedna porażka: utrata Generała. Ten legendarny Stirski Szczupak miał ponoć 12 metrów. Nim jednak Gaubatz zdążył go zmierzyć, rybacy złowili rybę, oprawili ją i zjedli ze smakiem. Istnienie takiego olbrzyma nie zostało więc formalnie potwierdzone. Ostatnio pojawiły się doniesienia z **Lengern** nad **rzeką Reik**, że pojawiła się tam cała ławica takich ryb! Jeżeli by się to potwierdziło, byłyby one zapewne potomkami Generała. Żywy okaz stanowiłby prawdziwy skarb, a Gaubatz jest gotów odpowiednio wynagrodzić tych, którzy mu taki dostarczą.

CO Z TĄ WODĄ?

Waliyya el-Szach, żyjąca w **Bögenhafen** Faylasuf z Arabii, zauważyła coś niepokojącego. Od lat mierzyła temperaturę **rzeki Bögen** na początku i na końcu jej biegu przez **Vorbergland**. Chciała w ten sposób zrozumieć jej dziwactwa. Ostatnio zauważyła niespodziewane podwyższenie temperatury, niepasujące do pory roku. Gorąco ma źródło w jednym konkretnym zakolu rzeki. Waliyya ma teorię, którą musi sprawdzić na miejscu. Niestety, Imperialne Towarzystwo Pobożnych Filozofów odmówiło jej finansowania. Wzięła więc pożyczkę, by opłacić zbrojną eskortę, która uda się z nią w ciepłą mgłę. Jeśli uczona ma rację, będzie potrzebowała wszelkiej dostępnej pomocy, by poradzić sobie z tym, co drzemie pod wodami.



NAWIGOWANIE W BIZNESIE

Oskar Griesgram jest wściekły. Wygląda na to, że przedsiębiorstwo tego członka Cechu Pilotów Rzecznych w **Buxhead** idzie na dno. Dotąd piloci pilnowali, by ich niewielka liczba zapewniała dobre zarobki przy przeprowadzaniu barek przez zdraдлиwe ujście Teufu. **Kanał Grünberg** zniszczył ten złoty interes. Więcej towarów spławianych jest dziś sztuczną drogą wodną, niż płynie po zdraдлиwych wodach **Mrzonki Leopolda**. Griesgram uważa, że nie można siedzieć z założonymi rękami. Oczywiście nie może działać osobiście, ale jeśli znaleźliby się jacyś chętni zarobku śmiałowie, ma on kilka pomysłów. Można by na przykład przypadkiem podłożyć ładunek wybuchowy przy służbie albo pozwolić się załęgnąć w kanale jakimś potwornemu stworzeniu. Oskar chętnie wypłaci takim pomocnikom procent swoich zysków, kiedy tylko zaczną znowu zarabiać.

KATAJSKA EMERYTURA

Sławna, choć nielicencjonowana, katajska czarodziejka Lin Li Chun wybrała się na objazdową wycieczkę po krainach Starego Świata wraz ze swoją małżonką. Egzotyczna para przekroczyła Góry Krańca Świata, uctowała w L'Anguille, nakupowała pamiątek w Marienburgu, a teraz podróżuje **Kanałami Vorberglandzkimi** na południe. Chociaż w Reiklandzie są oficjalnymi gośćmi samego Imperatora, gdzie nie pojadą, natykają się na nietolerancyjnych, a nawet wrogich ignorantów. Lokalni notable dostali rozkaz chronić przybylski i za wszelką cenę uniknąć skandalu dyplomatycznego z Cesarstwem Katalu. Niestety w **Ubersreiku** nie ma



żadnych cywilnych struktur władzy, a wojsko i tak ma już problemy z utrzymaniem porządku. To zaś oznacza, że eskortę trzeba będzie wynająć. Tutaj właśnie jest miejsce dla grupy śmiałków gotowych zaryzykować życiem i zdrowiem, aby zapewnić bezpieczeństwo dwóm starszym damom. Dodatkowym problemem jest to, że Lin Li Chun wydaje się nie rozumieć, że nielicencjonowane czarowanie jest tu nielegalne. Z drugiej strony może to się nawet przydać, kiedy uderzą zabójcy.

REFUJ BUKSZPRYT! NA SERIO!

Jeżeli szlachta na czymś się zna, to na pokazywaniu, że jest lepsza od wszystkich innych – i większość dobrze urodzonych bardzo lubi to robić, zwłaszcza jeśli może przy okazji utrzcę nosa innym szlachcicom. Bojar Dominik Tiurin wybrał w tym celu ciekawą rozrywkę: wyścigi jachtów po **Kanale Weissbruck**. Kto zwycięży, otrzyma nadanie ziemskie w Kislevie, ojczyźnie Tiurina! W związku z tym konkurencja jest zażarta i nikt specjalnie się nie przejmuje czystą grą. Dla takiej nagrody warto trochę nagiąć prawo. Potrzeba w końcu tylko zdobyć dobry jacht i wpłacić wpisowe. Potem pozostaje tylko drobna kwestia wyprzedzenia dwudziestu innych jednostek na wąskim kanale. W wyścigu bierze już udział kilku oryginałów, w tym inżynier instalujący właśnie na pokładzie niepokojąco dużo małych dział czy kupiec posiadający wyjątkowo wyrośniętego ogara. Zastanawia też pozbawiony żagli jacht Złotego Czarodzieja.

PRZEKŁĘTE I CUCHNĄCE MOKRADŁA

ŻAŁOSNY KONIEC

Podczas przeglądania towarów u sprzedawcy oręża uwagę poszukawczy przygód zwróci dziwnie wyglądająca maczuga. Ma kościaną głowicę o kształcie kalafiora, którą wykonano z zachodzących na siebie jakby rekinich łusek, a jej trzonek wykonany jest z rudy darniowej. Kupiec utrzymuje, że kupił broń od mieszkańca **Bagna Grootscher**. Tamten twierdził, że głowica pochodziła z ogona jakiegoś stwora z moczarów. Maczuga jest zaskakująco dobrze wyważona, wytrzymała i nad wyraz skuteczna. Sprzedawca sądzi, że wypatrzył właśnie śmiałków, którzy zgodziliby się zapewne udać na bagna, by dostarczyć mu więcej takich głowic. Wszyscy mogliby zbić na nich fortunę.

DELIKATESY GORRUMA PASIBRZUCHA

Ogrzy kucharz z **Altdorfu**, Gorum Pasibrzuch, zawsze szuka nowego mięska, które serwuje w swoich delikatesach. Podstawowy klucz doboru potraw to w jego przypadku „większe jest lepsze”. Olbrzymy w okolicy rzadko występują, ale na **Mierzejach Altdorfskich** często widuje się rzeczne trolle... Pasibrzuch dobrze zapłaci za dobrej jakości trolle kotlety. Jeżeli jakimś cudem komuś udałoby się je zdobyć, wtedy drżycie, rzeźnicy! Mięso zachowuje bowiem długo zdolność do regeneracji i nie przestaje rosnąć. Przeniesienie, a nawet przewiezienie takiego ładunku może okazać się trudnym wyzwaniem dla nieprzygotowanych.

CO SIĘ KRYJE POD POKŁADEM

Rhyal to sfatygowany statek strzygańskiej konstrukcji. Ta stara jednostka wpadła ostatnio na mieliznę w okolicach **Mrzonki Leopolda** i pozostaje tam porzucona od przeszło miesiąca. Plotki i mity na temat Strzygan mówią, że są oni w sojuszu z przerażającymi nieumarłymi. Na razie nikt nie považył się zbliżyć do wraku przez wzgląd na otaczającą go grozę. Omijają go nawet, zwykle śmiali, szabrownicy z **Moczarów Reiker**. To co, do odważnych świat należy?

KREW MORRA

„*Patrzcie, znalazłem to koło Krukogłazów na Trzęsawisku Ubland. Jest tam tego cała masa. Tak, to czarny kamień, ale spojrzcie, jakie mam od niego uwalone ręce. Cafe czarniutki. Rozkruszyłem tę skalę w moździerzu, pomieszałem troszkę i proszę bardzo: najczarniejszy barwnik, jaki w życiu widziałem. Jak bezksiężycowa noc. Pomyślcie, ile zapłaca za to pięknie w Altdorfie! Ja co prawda miałem po całym tym mieszananiu najgorsze koszmary, jakie pamiętam, ale tego im nie powiemy, co nie? To co, robimy spółkę? Wy załatwicie kamienie, a ja pomieszam i poszukam klientów szukających dobrego czernidla*”.



ROZLICZNE MIASTA

KTO NAM SIEDZI NA OGONIE

Władze Altdorfu tropią kramarzy rozprowadzających *Ogon gryfa*, satyryczny cykl afiszy, który jest tubą propagandową Chwalebnej Rewolucji Ludowej, organizacji dążącej do wyzwolenia plebsu od ucisku szlachty. Na ulicach zrobiło się więc ostatnio nieprzyjemnie, a straż i armia prowincji mocno dociskają śrubę i biorą na dołek każdego, kogo podejrzewają o sprzyjanie rewolucjonistom. Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Jedni za imperatorskie srebro gotowi są sprzedać mącieli, inni szykują się do wzniesienia sztandaru wolności (zwłaszcza jeśli przy okazji da się na tym zarobić). Gdy jednak świeżo zatrudniona grupa śmiałków odkryje, że Chwalebna Rewolucję wspiera świątynia Vereny, a sama Dostojna Sędzia Imperium odpowiada za druk *Ogona*, sprawy zaczną się robić skomplikowane.



PONIŻEJ PASA

Lowhavenowie to mafijna rodzina niziołków maczająca palce w reiklandzkiej branży ciastkarskiej. W **Auerswaldzie** są szczególnie silni, bo graf Ferdinand von Wallenstein drży przed szantażem – nabroił co nieco podczas swojego udziału w Tygodniu Czarnego Prochu w Nuln. Jakby tego było mało, niziołki zebrały dość dowodów na członków rady miejskiej, by wszystkich z miejscy posłać na stos. Lowhavenowie zostawili w spokoju tylko starzejącego się lorda Adelberta, który i tak większość czasu spędza w lesie, ścigając gobliniśkie cienie. Kiedy więc ten szpakowaty arystokrata spotka na trakcie grupę podróżnych wyglądających, jakby szukali przygody, proponuje im pokazać sumkę za zabicie trzech najważniejszych w Auerswaldzie niziołków: Alojsiusa Rzeźnika, Bornelii Piekarki i Kokerera Krajkę, najbardziej zabójczego świeczarza w całym Reiklandzie. Taki obrót spraw z pewnością zaskoczy Lowhavenów.

DZIWNY? NA DRUGIE MAM „DZIWNY”!

Na wiosnę w **Bögenhafen** odbywa się trzydniowy festyn zwany Schaffenfest. Zostało do niego niewiele czasu. Tymczasem Doktor Malthusius z Zookopei Malthusiusa potrzebuje nowych okazów do swojej kolekcji. Mutanci żeźarli się nawzajem, zębacze urosły tak duże, że zniszczyły klatki, a poza tym... nie, może nie mówmy o pozostałych przypadkach. Zapłaci więc krocie za ciekawe dziwactwa, które będzie mógł pokazać gawiedzi. Starczy, że dostarczy się mu stworzenie żywe i względnie nienaruszone. Jest z tym tylko drobny problem: groźba grzywny, a nawet – jeśli źle się trafi – kary śmierci za prowadzenie się z żywym mutantem czy potworem. Ale w sumie, jak już się napotka wybrzyk natury, milej na tym zarobić, niż od razu to zabijać.

ODROBINA ZBRODNI NA CO DZIEŃ

Cały **Diesdorf** wie, że przestępcze rodziny Havalund i Frankle mają ze sobą od dawna na pieńku. Mordują się od dłuższego czasu przy użyciu noży, trucizny, broni palnej, a nawet organizując lincze. Przerobili już wszystko. Miejscowi co do zasady przyzwyczaili się i traktują to jako lokalny koloryt. Seria wyjątkowo brutalnych morderstw zwróciła jednak uwagę Lothara Metzgera, bawiącego w mieście przejazdem łowcy czarownic. Stwierdził on, że zabójstwa łudząco przypominają napotkane przez niego rytualne mordy ku czci Boga Krwi. Jak łatwo się domyślić, następnego ranka łowca czarownic został znaleziony w bocznej uliczce zadżgany przez kogoś wykazującego w tej krwawej robocie przesadny entuzjazm. Pobożni rajcy Diesdorfu pragnący oddalić od ich świętego miasta jakiegokolwiek podejrzenia mrocznych wpływów zrzucili się na oszałamiającą nagrodę w wysokości 5 złotych koron dla każdego, kto schwyta sprawcę. Gdyby tylko wiedzieli, ilu mieszkańców jest zamieszanych w tę sprawę i jak wysoko w kulcie Sigmara ona sięga...

PAMIĘCI PIĘKNEGO TYLOS

Panie Kristen Meissen, Maude Schenkenfels i cioteczka Solveig Zweistein znowu się rozkręciły. Te trzy zamożne wdowy nienawidzą się od wielu lat i bez przerwy próbują się nawzajem przechrzyć, wydać lepiej za mąż, a przede wszystkim popisać się ekstrawaganckimi wydatkami. W tej chwili skupują ziemię we wzgórzach Dunkelbergu. Każda z tych szacownych Frau ma w posiadaniu jeden z trzech okolicznych szczytów, ale są one niestety z grubsza tej samej wysokości. To wdów oczywiście nie zadowala. By podbić stawki, zaczęły wznosić na swoich rezydencjach wysokie wieże. Mieszkańcy **Dunkelbergu** patrzą z przerażeniem, jak rosną trzymające się na słowo honoru konstrukcje. Nie dość, że szpecą one okolicę, to kiedy runą – bo

to, że runą, wątpliwości nie ulega – wywołają w mieście straszliwe zniszczenia. Trzech kupców zrzuciło się, by opłacić najemników i pozbyć się na zawsze kłótniowych bab.

WINO DLA DUCHA

Günter Oppenheim nie jest może najsprytniejszym nekromantą Reiklandu, ale nie można mu odmówić przedsiębiorczości, jak również pewnych dziwactw. Kiedy upił się porządnie najlepszym winem z **Eilhart**, doznał oświecenia. Według niego stare wino dojrzewa nie z czasem, a z doświadczeniem. Tutaj kilka kolejnych kroków jego rozumowania jest niejasnych, ale rezultatem jest winnica, w której pracują duchy zamordowanych ofiar. Jaka by jego teoria nie była, zdaje się ona działać. Położona na uboczu Winnica Oppenheima odniosła wielki sukces dzięki doskonałym winom, które wyrabiają spętane zjawy. Konkurencja oczywiście nie jest z tego powodu zachwycona, więc chętnie opłaci śmiałków, którzy ustalą, co właściwie dzieje w majątku, do którego wstępu bronią płoty, łańcuchy oraz ponure znaki „**IC STOND**”.

PRZESADNA OSZCZĘDNOŚĆ

Ostatnimi czasy zatoneło wiele barek, które wyszły ze stoczni w **Grünburgu**. Gildia Kupiecka podejrzewa Cech Szkutników o oszczędzanie na materiałach. Kupcy szukają śmiałków gotowych przeprowadzić dyskretne śledztwo. Potrzebują zebrać dowody, które pozwolą im uzyskać rekompensatę. Tymczasem nie widać, żeby skutniczy robili jakieś zapasy nadwyżki materiału. Drewno jest dobrej jakości, odpowiednio przygotowywane i nie wydaje się, żeby ktoś je przycinał czy kupował go za mało. Nikt ich nie przyłapał na paleniu ścinków, ale ostatecznie barki nie są dobrze wykonane: deski są zbyt cienkie. Gdzie zatem znikają ścinki i wióry? Czy ma to jakiś związek z powrotem Kultu Drewnianego Człowieka?

WEINFEST

Raz do roku w **Holthusen** urządzany jest festyn, na którym można pojawić się tylko za zaproszeniem. Celebryje się w jego trakcie najlepsze wina Reiklandu i oddaje cześć Rhyi, bogini płodności i radości. Oczywiście rok w rok rozmaici szubrawcy, szarlatani i włóczędzy próbują wykraść gościom ich zaproszenia i dostać się na przyjęcie z nadzieją skosztowania łyku ze Złotej Baryłki – beczki wina odłożonej na Weinfest równo sto lat wcześniej. W tym roku jest nie inaczej, z jednym wyjątkiem. Jeden z włóczędzów to tak naprawdę szaman rykowców w przebraniu. Zwierzoczek przybył tu uwolnić demona Slaanasha, który dojrzewał w Złotej Baryłce przez ostatnie sto lat. Starczy, że ten nieproszony gość zacerpnie łyk wina, a tegoroczne przyjęcie będzie naprawdę niezapomniane.

JA, IMPERATOR

W **Kemperbadzie** zaczął się Stilwoche, Tydzień Mody. Każdy, kto coś znaczy w Reiklandzie, przybył tu pochwalić się swoją najnowszą stylizacją. Krążą plotki, że sam Imperator Karl-Franz I krąży pośród kolorowego tłumu. Oczywiście musi tu być incognito, by nie wywołać skandalu ani nie wpłynąć na osąd Johanna van Nessa, który ma wybrać najlepszą kreację. W te pogłoski uwierzyli członkowie Srebrnych Wież, kultu Tzeentcha. Wyznawcy bóstwa Chaosu – na nieszczęście innych gości – przybyli na festyn. Szczęśliwie łowca czarownic Alprecht Kassel jest na ich tropie. Potrzebuje jednak pomocy agentów, którzy będą jego oczami i uszami podczas całego święta. Trzeba wytropić złoczyńców, zanim Imperator zostanie zdemaskowany. Gdyby jednak szpiedzy wypatrzyli prawdziwych członków Srebrnych Wież, Kassel byłby szczerze zawiedziony. Przecież uprzedził swoich kultystów, aby byli ostrożni...



OTWÓRZCIE OCZY!

Stojący u Bram to morycka sekta głosząca apokaliptyczne wizje. Ich główna siedziba znajduje się w **Schädelheim**, a przewodzi im Doktor Talima L. Siuder, samozwańcza „specjalistka od spraw nebekbaryjskich”. Stojący u Bram wierzą, że przygotowując do śmierci muszą się nie tylko jednostki, ale też rasy, a w szczególności ludzkość. To zwróciło uwagę kultu Sigmara. Sekta ma się za grabarzy całego ludzkiego gatunku i znajdują się wśród nich tacy, których zdudziło czekanie na naturalny koniec cywilizacji człowieka. Oczywiście jest to wewnętrzna sprawa kultu Morra, w którą inne wyznania nie mogą ingerować – ale gdyby na przykład grupka śmiałków spontanicznie odbyła poważną rozmowę z Doktor Siuder, świątynia Sigmara wynagrodziłaby ich sowicie za wykazaną obywatelską czujność.

SMAKUJE JAK KURCZAK

Epikarion, zamożny kupiec z Myrmiden w Księstwach Granicznych, przybył do **Schilderheim**. Ma on tylko jeden cel w życiu: skosztować potrawy z każdego ze zwierząt Starego Świata. Chwilowo skupia się na lokalnym ptactwie wodnym. Karczmarze z Schilderheim są zachwyceni zainteresowaniem. Wkrótce jednak entuzjazm mieszczań zgaś, gdy zaczęli znikać ludzie. Miejscowi są już pewni, że Epikarion je nie tylko kaczki. Strach sprawia, że myślą tylko, kogo bogacz schrupie następnego. Dlatego zapłacą pierwszej grupie najemników, która przejeżdża przez ich gród, żeby w najgorszym przypadku zmusili Epikariona do opuszczenia miasta, a w najlepszym pozbyli się go raz na zawsze. Kiedy jednak śmiałkowie dostaną się do komnat kupca, bogacz już będzie martwy. Gorzej nawet: coś wygrzyło sobie drogę na zewnątrz z jego wnętrzości! W następnych dniach trup znacznie ścielić się gęsto, a najemnicy będą pierwszymi podejrzanymi. W końcu nie ma gwarancji, że to nie oni zamordowali Epikariona.

NIEZWYKŁY AROMAT

Proserpina „Pinny” Applebee około dziesięciu lat temu zaczęła serwować wyśmienitą potrawkę z jabłek i szczura, która stała się przysmakiem mieszkańców **Stimmigen**. Smakosze zachwycają się jej bogatym aromatem, a medycy zadziwieni są tym, że zdaje się ona stawiać chorych na nogi. Ostatnio jednak pewien wędrowny mnich znalazł w swojej porcji palec ludzkich rozmiarów, ale zakończony szczerzym pazurem. To sprawiło, że miasto załała fala plotek i wyμιocin. Jakie to szczury dusi w jabłkach Pinny? Rada Kulturalna Stimmigen pragnie wyjaśnić tę sprawę. Tymczasem kucharka robi wszystko, co w jej mocy, a ma jej zaskakująco dużo, by powstrzymać potencjalnych śmiałków od znalezienia jej sekretów w kanałach.

W ATRAMENTOWĄ CIEMNOŚĆ

Reineke Rattenfanger pochodzi z rodziny, która tradycyjnie wykonuje poważany zawód szczurołapów. Zarzeka się on, że widział coś zupełnie nieznanego w tunelach pod **Ubersreikiem**. Małe ciekawskie oczka nie są niczym zaskakującym, ale dziwne czarne i lepkie plamy zwracają już uwagę, zwłaszcza jeśli pojawiła się ich cała masa na ścianach kanałów. Reineke przyrzeka, że niektóre z kleksów przypominają cyfry, zupełnie jakby ktoś robił jakieś pomiary albo zostawiał wskazówki. Pojawiają się też malunki wyglądające jak duże czarne bramy. W dodatku do zwykłego szurania pod ziemią dołączyły też dźwięki skrobienia, jakby pióra o pergamin. Czyżby szczury nagle nauczyły się czytać i pisać? Jakkolwiek by było, Rattenfanger szuka ochroniarzy. Jego znajomość podziemi Ubersreiku jest legendarna, więc jeśli ktoś chciałby się dostać w trudno dostępne miejsca, obydwie strony mogłyby wzajemnie sobie pomóc.

WIZJA Z LOTU PTAKA

Rodzina Gruberów z **Weissbruck** planuje rozbudowę swojego miasta. Trwa już wycinka okolicznych lasów. Gnoldok Malakaïsson, krasnolud i pilot żyrokopterów, przelatywał ostatnio nad terenami planowanej budowy. To, co zobaczył w dole, zmroziło nawet tego odważnego wiarusa. Twierdzi on, że plany nowego miasta układają się w sekretną *krasnoludzką Runę Eksplozji*. Oczywiście wielką jak wszyscy diabli. Nikt mu rzecz jasna w takie rewelacje nie wierzy, a już szczególnie Gruberowie. Dwa dni temu, gdy Gnoldok pił w Pod Trąbką, ktoś wysadził jego żyrokopter. Krasnolud jest więc uziemiony, ale honor nie pozwala mu porzucić miasta wobec jego odkrycia. Gdyby tylko ktoś mu uwierzył.

POBUDKA

„W to Sonnstill odwiedź **Wheburg** i weź udział w uczcie, której nigdy nie zapomnisz! Jedzenia i picia w bród! Katajskie fajerwerki! Premiera najnowszej interpretacji Ognia Caledaira pióra Detlefa Sierka!” Wheburska Akademia Sztuki zebrała na tę okazję tyle sztucznych ogni, że mogłyby zbudzić smoka! Można by pomyśleć, że dokładnie to jest jej planem... W takim razie szkoda tych, którzy znajdują się w samym środku tych wydarzeń. Uratowanie świętujących spotka się z pewnością z wielką nagrodą – pod tym jednym warunkiem, że będzie miał kto ją wypłacić.

TWIERDZE I WAROWNIE

EGO KONTRA EGO KONTRA EGO

Diuk Folcard z Montfort, król Rorek Granitowa Dłoń z Karak Zifin i margrabia Manegold von Geetburg wchodzą razem do wieży... Brzmi jak żart? No to wiedzcie, że puentą będzie najpewniej wojna. Alram Habich, architekt odpowiedzialny za projekt Wieży **Czarny Kamień** oraz żarliwy wyznawca Tzeentcha, Pana Zmian, jest tym zachwycony. Jego budowla sprawia dokładnie takie kłopoty, jakie przewidział. Nieszczęśliwie dla Habicha jego dawny uczeń odkrył prawdziwe wyznanie swego mistrza. Nie wie jednak, co z tą wiedzą zrobić. Topi więc smutki w oberży Pod Rozwidloną Grzywą. Może znajdzie tam kogoś, kto mu uwierzy.

STWÓR Z TUNELU HELMGARCKIEGO

Legendę o Stworze z tunelu biegnącego nieopodal **Helmgartu** można usłyszeć od podchmielonych strażników oraz reiklandzkich kupców, którzy opowiadają ją z nieprzyjemnym uśmiechem na twarzy, by wystraszyć swoją bretońską konkurencję. Choć sama opowieść jest traktowana jak anegdotka, znajdują się i naoczni świadkowie zarzekający się, że nigdy nie wrócą do tunelu po tym, co tam zobaczyli. Jednym z nich jest kupiec Poncer Skryty, który uciekł z podziemi w panice i zostawił w nich swoje towary. Kiedy zebrał odwagę, by po nie wrócić, już ich nie odnalazł. Doszedł więc do wniosku, że padł ofiarą przekrętu, i dobrze zapłaci za odzyskanie tego, co mu zrabowano.



POLOWANIE

Graf Steirlich von Bruner najmuje nowych ochroniarzy do **Dworu Steirlicha** w związku z planowanym przyjęciem. Świeżo zatrudnieni gwardziści dostają jedno konkretne zadanie: nie pozwalają gościom łączyć po majątku w pojedynkę. Mimo to młoda lady Ioella von Walfen zaginęła i trzeba ją odnaleźć. Każdy, kto przez przypadek zawęduje do piwnic dworu, trafi na wielką różnorodność sprzętu myśliwskiego oraz trofeów – w tym cały pokój z ludzkimi głowami na ścianach! Pechowcy, którzy odkryją to miejsce, zostaną natychmiast zatrzymani przez ludzi grafa. Ci wypuszczą ich w lesie dopiero wieczorem, w sam raz na kolejne łowy u Steirlicha...



UNGELÖST

Katajczyk Ru Bai Guo i Kislevita Serafin Madej potrzebują pomocy. Ru jest człowiekiem wyjątkowej duchowości, wierzącym we wszystkie rzeczy nadprzyrodzone i zafascynowanym zjawami. Serafin to sceptyk podważający wszelkie przesady, a nawet istnienie bogów, których ma ledwie za manifestacje ludzkiej wiary! Ta dwójka zamierza raz na zawsze rozwiązać spór co do istnienia zjaw, po prostu jakąś chwytając. Są nawet na tropie: usłyszeli o duchu więźnia **Kamienia**, który został skatowany na śmierć przez strażników. Oczywiście w tym miejscu goście nie są mile widziani. Plan jest więc taki, by dać się zamknąć, a potem wydostać się z więzienia, oczywiście zapewniwszy sobie też bezpieczeństwo w jego murach. Zagraniczne monety to też pieniądze, a tych dwóch ma trzosi na tyle pełne, by opłacić taką nietypową robotę.

WSIE, SIOŁA I MIEJSCA ŚWIĘTE

RYZYKOWNA GRA

Tajemniczy osobnik odziany w czarno-zielone szaty kontaktuje się z Bohaterami, pokazując im święty obraz stanowiący odznakę Zakonu Oczyszczającego Płomienia i sygnet samego Wielkiego Teogonisty. Ma dla nich misję. Odmowa oznacza wyrok śmierci. Zgoda... w zasadzie to samo. Kult Sigmara potrzebuje agentów, których nie da się z nim powiązać, aby wykradli Testament Młotodzierzcy z **Klasztoru Świętego Słowa**. Sprawa jest pilna: poszukiwacze przygód mają na to tylko dwa tygodnie.

RELIK: PRZEBUDZENIE

Horst Hahnemann, młody pasterz z **Rottfurtu**, wdepnął naprawdę głęboko. Konkretnie wpadł w wyrwę w ziemi, która pojawiła się na łące, gdzie pasł owce. Na dole znalazł starożytny grobowiec. Na jego ścianach pełno było obrazów długouchych, wychudłych wilków i ogromnych, rogatych żuków. Wkrótce do wioski przybył doktor Johannsen, sławny znawca starożytności. Jest on przekonany, że Horst znalazł nehekharyjski grobowiec. Podejrzewa, że może tu znaleźć legendarny sarkofag Rahotepe! Czy to możliwe, że w Imperium odnaleziono miejsce spoczynku tej tajemniczej postaci, która pojawia się w niektórych wersjach *Życia i czasów Sigmara Młotodzierzcy*? Johannsen zdaje sobie sprawę z zagrożeń – zarówno tych, które mogą czyhać w podziemiach, jak i tych ze strony rabusiów grobowców. Chce więc zatrudnić pomocników, którzy wesprą go w razie kłopotów.

CZARODZIEJ Z WÖRLIN

Mieszkańcy okolic Wörlin bardzo chwalą sobie obecność czarodzieja rezydującego na obrzeżach tej spokojnej wioski. Niezwykle wysoki i stary ponad ludzkie pojęcie mag wymienia amulety i zaklęcia za





plotki i przysługi. Czegoś szuka i robi się niecierpliwym. Może będzie gotów zapłacić za pomoc? Chłopi mówią, że często mamrocze rymowanek: „Gorgona przy rzece, dziury na ulicy, generalnie ktoś nawalił w temacie rocznicy. I teraz zasadniczo ważna rzecz, czy doczeka swojej zemsty z Mordheimu starzec”.

WILKI ULRYKA

Grupa obszarpanych ulrykan zbudowała świątynię dla Śnieżnego Króla na półce przy najwyższej górskiej turni w pobliżu **Zahnstadtu**. Obdarci fanatycy głoszą, że wieś jest świętym miejscem dla Ulryka. Mówią, że w całym Reiklandzie nie ma miejsca, gdzie zimy są bardziej srogie, a mimo to ludzie są w stanie je przetrwać. Z początku mieszkańcy Zahnstadtu byli nawet zadowoleni, że w okolicy pojawiły się nowe twarze. Szybko jednak okazało się, że przybysze zaczęli hodować w świątyni wilki. Trudno to przegapić, bo te wyją całymi nocami. Chłopi szukają więc kogoś, kto przekonałby wyznawców Ulryka do opuszczenia regionu. Sprawa zaczyna się robić coraz bardziej palącą, bo jak się okazuje, pobożni przybysze są też odporni na wpływ tajemniczego patrona osady.

PRADAWNE MIEJSCA I PRZERAŻAJĄCE RUINY

NIEZŁOMNE

Ludzie próbowali obalić głazy **Kręgu Czarnego Kamienia** od wieków, ogniem, mieczem i prochem. Większość ataków po prostu kończyła się porażką. Niekiedy udawały się, ale zniszczony krąg pojawiał się po jakimś czasie w tym samym miejscu nienaruszony. Działo się tak zawsze przy następnym wschodzie Morrslieba, księżycy Chaosu. Pewnego razu kapitan Ottfried Kant, sławny łowca czarownic, po starannym rozważeniu kręgu rozbił w jego miejscu obóz, by uniemożliwić ponowne postawienie kamieni. Miesiąc później znaleziono go nabitego na czarny głaz, który – jak się zdaje – wyrósł przez ciało nieszczęśnika. Zakon Kowadła dobrze zapłaci za broń zdolną zniszczyć to plugastwo raz na zawsze. Może być w złocie, może być w przysługach. Legenda głosi, że taki oręż zakopany jest pod samym kręgiem.

BEZ SPOCZYNKU

Zamek Drachenfels jest nawiedzany przez niezliczone zjawy nieszczęśników, którzy zginęli w jego murach. Nie tylko one są tam jednak uwięzione. Piromantę Kastera Dreckspatza spotkał tam los gorszy od śmierci, kiedy wyprawił się na zamek kilkadziesiąt

lat temu. Po dziś dzień jest w śpiączce. Jego nieprzytomne ciało spoczywa w Wielkim Hospicjum we Frederheim. W normalnych okolicznościach już dawno zakończono by jego cierpienia, uznawszy to po prostu za smutny wypadek. Ten przypadek jest inny, bo Dreckspatz jako jedyny znał miejsce ukrycia pewnej potężnej i złowroziej księgi magicznej. Kolegium Płomienia chciało by uwolnić duszę czarodzieja z niewoli zamku, ale też nie zamierza tracić kolejnego magistra na straceńczej wyprawie. Lepiej posłać tam jakichś najemników.

CZY TO PSIKUS?

W **Helmgarcie** zaginął cały gang wyrostków. Poszukiwania wykazały, że około tygodnia temu cała banda wybrała się do **Helspire** na jakieś głupie młodzieńcze poszukiwanie przygód. Miejscowy guslarz ostrzega, że za trzy noce Morrslieb wszędzie w pełni. Rodziny dzieciaków są tym oczywiście przerażone i chętnie zapłacą doświadczonym poszukiwaczom przygód za uratowanie tych młodocianych. Problem polega na tym, że nastolatki wcale nie chcą się stamtąd ruszać. Przybyli do Helspire, by zobaczyć się ze swoją „siostrą”, a ta wcale nie chce, żeby ją opuścili.

NAJDROŻSZY BRACIE...

W gospodzie w **Stirgau** zatrzymał się niesamowicie wysoki elf o szafirowych oczach, poruszający się z gracją drapieżnego kota. Każe się nazywać Raziem Trzykroć Wzgardzonym i obiecuje pełną sakiewkę temu, kto przewiezie go łodzią do **Lorlay**. Monet, jakie pokazuje, miejscowi nie widzieli nigdy w życiu. Mają nietypowy kształt, robią też wrażenie jakością i próbą. Ta nagroda nie kusila jednak nikogo. Za każdym razem, gdy ktoś mu odmawia, Raziel Trzykroć Wzgardzony uśmiecha się i mówi tylko: „Nie śpieszy mi się. Czymże jest kilka dodatkowych lat, skoro czeka mnie spotkanie z rodziną”. Czy Bohaterowie pomogą mu wyprawić się na Reik?

DŹWIĘK MUZYKI

Po spędzeniu okropnej nocy w cieniu **Śpiewających Kamieni**, których złowróbną symfonia wygrywana przez powiewy zawodzącego wichru nie pozwoliła zmrużyć oczu, drużyna rusza w stronę cywilizacji. Następnego wieczora jest już w przytulnej oberży. Minstrel siada przy palenisku, stroi mandolinę i zaczyna grać. Melodia jest identyczna z tą, którą wyśpiewywały kamienie! Normalny instrument takich dźwięków nie wydaje. Nikt spoza drużyny zdaje się nie zauważać tego zawodzenia. Grajek kończy występ, ale muzyka nie ustaje. Bohaterowie odkrywają, że sen też nie chroni ich przed podążającą za nimi melodią. Jeśli mają przeżyć i nie zwariować, muszą poznać jej źródło.

