

New RPG Order

Prezentuje

WFRP 2.0 - Dzieci Rogatego Szczura



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 151
Rozdzielczość.....: 2380x3190
Wydawnictwo.: Copernicus Corporation
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u.....: 2008.02.12

Opis:

Skaveny nie istnieją! A przynajmniej Imperium chce, byśmy w to wierzyli. Często mylone ze zwierzoludźmi, skaveny nie są bezmyślną hordą dzikich bestii, lecz podstępna rasa, knującą zagładę Imperium. Tworzą nowe zarazy, produkują spaczniową broń i hodują zmutowane potwory, które roją się w tunelach Pod-Imperium. Zagrożenie inwazją skavenów nigdy nie było bardziej realne. Książka 'Dzieci Rogatego Szczura' odkrywa sekretny świat przerażających szczuroludzi, stanowiąc niezbędny przewodnik po wszystkim, co dotyczy tej rasy. Na kartach tego niesamowitego tomu znajdziecie to wszystko, o czym chcieliście się dowiedzieć.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

WADHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

DZIECI ROGATEGO SZCZURA



Przewodnik po rasie skavenów



WARHAMMER
FANTASY
ROLEPLAY

DZIECI ROGATEGO SZCZURA

Przewodnik po rasie skavenów

Projekt gry: Gary Astleford, Steve Darlington, Robert J. Schwalb

Niewolnicy Przeznaczenia: Chris Pramas

Opracowanie: Robert J. Schwalb

Opracowanie graficzne: Hal Mangold **WFRP Logo:** Darius Hinks

Grafika na okładce: Andrea Uderzo, Scott Purdy **Mapy:** Andy Law

Ilustracje: Miguel Coimbra, Mike Franchina, Paul "Prof" Herbert, Jon Hodgson,
Andy Law, Pat Loboyko, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Christophe Swal

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **Dyrektor Black Industries:** Marc Gascoigne

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda

Tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski

Korekta: Joanna „Norna” Cieslak, Michał „Uldor” Kmiciek, Paweł „Amdir” Kumorek

Konsultacja merytoryczna: Karolina „Viriel” Bujnowska (Poltergeist), Jędrzej „Boromir” Dudkiewicz

Skład: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK
www.blackindustries.com

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© Copyright Copernicus Corporation 2007.
copcorp.pl



Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

ISBN: 978-83-86758-89-0

Spis treści

Wprowadzenie.....	3	Klan Flem.....	56	Kulomioty.....	77
Rozdział I: Skaveny istnieją i są wśród nas!.....	5	Klan Mors.....	56	Poganiacze.....	78
Legends o skavenach.....	6	Klan Skaar.....	57	Posłańcy nocy.....	78
Kształt i zachowanie.....	17	Klan Skab.....	57	Rynsztokowcy.....	78
Kroniki skavenów.....	28	Klan Skaul.....	57	Skawenskie samice.....	79
Rozdział II: Historia skavenów.....	32	Klan Sleekit.....	57	Skrytobójcy.....	79
Pierwsza fala.....	32	Klan Vermis.....	57	Szarzy Prorocy.....	79
Skavenblight.....	33	Rozdział IV: Osady skavenów.....	58	Szczurogry.....	80
Katastrofa w Skavenblight.....	33	Pod-Imperium.....	58	Szturmoszczury.....	80
Ekspansja.....	34	Geografia.....	58	Zniewoleni klanbracia.....	81
Upadek krasnoludów.....	34	Klimat.....	59	Arsenał skavenów.....	81
Awans klanu Pestilens.....	35	Trakty i ścieżki.....	59	Uzbrojenie.....	81
Czarna Śmierć.....	36	Osady skavenów.....	60	Arsenał klanu Skryre.....	85
Złowieszczy cień.....	38	Architektura.....	60	Skawenska magia.....	86
Obecne zagrożenia.....	40	Najważniejsze osady.....	61	Magia prosta (spaczeniowa).....	86
Rozdział III: Społeczeństwo skavenów.....	43	Czarna Rozpadlina.....	61	Tradycje magii czarnoksięskiej.....	87
Cechy charakteru.....	43	Miasto Słupów.....	61	Tradycja Skrytości.....	87
Osobowość.....	44	Mousillon.....	61	Tradycja Spaczenia.....	87
Wewnętrzny wróg.....	45	Piekielna Otchłań.....	62	Tradycja Zarazy.....	88
Skaveny wobec innych ras.....	45	Pod-Altendorf.....	62	Zakłęcia.....	88
Elfy.....	45	Skavenblight.....	63	Spaczeń.....	92
Krasnoludy.....	45	Szczurza Studnia.....	63	Spaczeniowy pył.....	92
Ludzie.....	46	Przykładowa osada.....	63	Spaczeniowe grudki.....	92
Niziołki.....	46	Pod-Delberz.....	63	Bryłki spaczenia.....	93
Inne rasy.....	46	Stada bojowe.....	69	Artefakty ze spaczenia.....	93
Życie skavenów.....	47	Przykładowe stado bojowe.....	69	Technomancja klanu Skryre.....	94
Język.....	47	Projektowanie klanu.....	69	Rozdział VI: W szczerzej skórze.....	100
Narkotyki i spaczeń.....	47	Wielkość.....	69	Odgrywanie skavenów.....	100
Obyczaje i zachowanie.....	48	Wpływy.....	70	Tworzenie Bohatera skavena.....	103
Dzieciobójstwo.....	48	Osady.....	71	Profesje skavenów.....	106
Pochlebstwo.....	48	Talent.....	72	Profesje podstawowe.....	106
Poziom nosa.....	48	Przykładowy klan.....	72	Profesje zaawansowane.....	110
Przesady.....	48	Rozdział V: Wojna.....	73	Nowe zdolności.....	116
Zgrzytanie zębami.....	48	Ofiary.....	73	Ciałokształtowanie.....	117
Znakowanie.....	48	Taktyka.....	73	Wymagania.....	117
Znieważanie sług.....	49	Podstęp.....	74	Rozdział VII: Kampania ze skavenami.....	118
Wiara w Rogatego Szczura.....	49	Przewaga liczebna.....	74	Skaveny jako przeciwnicy.....	118
Szarzy Prorocy.....	49	Strach.....	74	Skawenski spiszek.....	118
Rządy skavenów.....	50	Trucizny.....	74	Skaveny jako Bohaterowie Graczy.....	120
Rada Trzynastu.....	50	Wywiad.....	75	Skawenskie drużyny.....	120
Cztery Wielkie Klany.....	51	Zdobywanie niewolników.....	75	Przygody ze skavenami.....	121
Klan Eshin.....	51	Zaraza.....	75	Przeciwko skavenom.....	122
Klan Moulder.....	53	Typy skavenów.....	76	Bestiariusz Pod-Imperium.....	124
Klan Pestilens.....	53	Czczyciele zarazy.....	76	Rozdział VIII: Niewolnicy	
Klan Skryre.....	55	Inżynierowie spaczenia.....	76	przeznaczenia.....	132
Wojownicze Klany.....	56	Kadzielnicy zarazy.....	77	Dodatek: Przykładowe skaveny.....	142
		Klanbracia.....	77	Indeks.....	147

Wprowadzenie

Szczury. Obrzydliwe stworzenia. W Starym Świecie symbolizują zepsucie i chorobę. Czają się w śmieciach i w wychodkach, w rzeźni i na cmentarzu. Żerują na umarłych i ich przegniłych ciałach, a jeśli nie zostaną powstrzymane, zakradną się do domów i spichlerzy, aby mnożyć się w cieple i pożerać świeżą żywność. Jednak w odróżnieniu od kozy, która wlała w zagon kapusty, pojedynczy szczur w spiżarni może poczynić znacznie większe szkody niż tylko uszczknąć zapasów jedzenia. Brudnymi pazurami może zatruć całe zbiory, skazując chłopów na śmierć z głodu lub od ohydnej zarazy.

Walczą z nimi nieliczne grupy szczurołapów – ludzi, którzy przepatrują kanały ściekowe i ulice wraz ze swymi zaufanymi małymi, ale zjadliwymi psami. Ci śmiałkowicie zagłębiają się nawet w odrzucające trzewia miast, przyczyniając się do zatabowania zalewu paskudnych szczurów. Szczurołap z kijem, na którym wisi tuzin uwiązanych za ogony tłustych gryzoni, cuchnie tak samo jak teren jego łowów i zwierzyna, na którą poluje, lecz jednocześnie stanowi miły widok dla wszystkich mieszkańców Starego Świata, bez względu na ich pochodzenie i pozycję społeczną.

Chór: Szczury! Szczury! Straszne, straszne szczury!

Strażnik: Szczury na ulicach!

Herr Gusser: I szczury w domach!

Frau Gusser: Szczury w moich włosach!

Jurgen Gusser: Szczury w nogawicach!

Służka: Szczury w łóżkach!

Niańka: I szczury w kołyskach!

Ojciec Pfeller: Szczury w zupie!

Karczmarz: Szczury nawet w miskach!

Chór: Szczury! Szczury! Straszne, straszne szczury!

– fragment uwertury operetki Detlefa Siercka
„Szczury z Hammstatu”

Ale szczurołapy wiedzą więcej, niżli mówią otwarcie. Za fasadą ponurych twarzy i surowych oczu ukrywają wiedzę o tym, że pod ulicami czai się coś znacznie gorszego. Zapytani, z pewnością zaprzeczają, ale to i tak nie zmieni prawdy. Możesz ją dojrzeć wypisaną na ich obliczach, gdy słyszysz szuranie pazurów na bruku albo gdy dostrzegają obszarpaną sylwetkę przygarbionej postaci, która wygląda zza węgła bocznej uliczki. Wiedzą, że istnieją stwory, które wyglądają jak szczury, ale są od nich większe. Stwory, które chodzą na dwóch nogach, jak ludzie.

To nie są zwykli zwierzoludzie. Te stwory znacznie przewyższają ich sprytem i są szalenie groźne. Walczą z rozwagą, stosują straszliwe narzędzia zniszczenia i nie okazują litości rasom z powierzchni. Różni mędrcy i myśliciele, a nawet królowie i wizjonerzy powiadają, że te stworzenia nie istnieją. Szczurołapy wiedzą swoje. Każdy z nich zna kogoś, kto nie powrócił z wypadu do kanałów, a jego ciała nigdy nie odnaleziono. Wiedzą, że nieszczęśnicy zostali złożeni w ofierze, porwani przez Dzieci Rogatego Szczura – skaveny.

– Witaj! Oto „Dzieci Rogatego Szczura”! –

Ta książka opisuje jedną z najgroźniejszych ras w Starym Świecie: skaveny. Snują przerażające intrygi, dokonują potwornych zbrodni i z równą zawziętością hodują własne potomstwo, jak i wszelkie plugastwa, pragnąc zakończyć długie władanie ludzkości na powierzchni. Chociaż skaveny podjęły wiele prób zniszczenia i zniewolenia ludzi, za każdym razem były wypędzane z powrotem do swoich nor, pokonane dzięki poświęceniu zacnych obywateli Imperium. Ale skaveny występują nie tylko w najgłębiej zaludnionych regionach Starego Świata. O nie, ich Pod-Imperium dociera do każdego zakątka ludzkich królestw, od dalekiego, egzotycznego Kataju po parne dżungle Lustrii. Biorąc pod uwagę, jak bardzo rozpowszechnione i potężne są te stwory, zdumiewa fakt, iż ludzie wszelkich nacji nie kryją się w domach ze strachu przed nadchodzącą zagładą. Dlaczego? Ponieważ skaveny nie istnieją.

A przynajmniej tak twierdzą moiżni i uczeni tego świata.

Co znajdziesz w środku?

Dzieci Rogatego Szczura to dodatek do gry fabularnej *Warhammer Fantasy*. Zgłębia wszystkie aspekty

społeczności skavenów, od ich historii i kultury, przez cechy szczególne różnych odmian, do najsłynniejszych skaweńskich nikczemników. Na jego stronach zawarto wszystkie informacje, których będziesz potrzebował, aby w pełni wprowadzić tych przerażających wrogów do swoich kampanii. Na kartach tej książki znajdziesz między innymi:

Rozdział I: Skaveny istnieją i są wśród nas! opisuje, w jaki sposób mieszkańcy Starego Świata postrzegają skaveny, ze szczególnym uwzględnieniem tego, jak zręcznie ukrywają wszelkie wieści o złowieszczych szczuroludziach pod płaszczykiem legend, mitów i przekłamań. Dodatkowo znajdują się tu rady dla tych, którzy zamierzają walczyć ze skaweńskim zagrożeniem, włącznie z wypowiedziami doświadczonych szczurołapów i wskazówkami dotyczącymi wyposażenia, a także lista śladów, jakie mogą wskazywać na pojawienie się szczuroludzi w okolicy. Rozdział zawiera też szeroki przegląd różnych typów skavenów oraz opisuje ich fizjologię i obyczaje, przedstawione z perspektywy przedstawicieli Imperium. Zamieszczono tu również kilka legend o szczuroludziach.

Rozdział II: Historia skavenów zgłębia korzenie tej podstępnej rasy, odkrywając niektóre tajemnice związane z pochodzeniem skavenów.

Rozdział III: Społeczeństwo skavenów opisuje zawiłości społeczności szczuroludzi, przedstawiając jej hierarchię, niuanse interakcji socjalnych między członkami oraz szczegóły dotyczące kultury tych potworów, jeśli można to nazwać kulturą.

Rozdział IV: Osady skavenów przybliża wygląd, organizację i strukturę skaweńskich osad, które w niepokojący sposób przypominają świat na powierzchni.

Rozdział V: Wojna wyjaśnia motywy, jakimi kierują się wojownicze skaveny, a także przybliża typową taktykę prowadzenia przez nie działań zbrojnych. W rozdziale zawarte są także nowe zaklęcia i zasady dotyczące technologii spaczeniowej.

Rozdział VI: W szczurzej skórze przeznaczony jest dla drużyn, które oczekują ostrzejszej gry oraz dla Mistrzów Gry (MG), którzy zamierzają wprowadzić bardziej wymagających przeciwników. Zaprezentowane tu zostały nowe profesje i zdolności, opracowane specjalnie dla skavenów.

Rozdział VII: Kampania ze skavenami to bezcenne narzędzie do projektowania kampanii, w których skaveny odgrywają znaczącą rolę jako Bohaterowie Graczy (BG) albo ich przeciwnicy. Zawarto tu wskazówki dotyczące odgrywania skavenów oraz liczne pomysły na przygody. Ten rozdział to kwintesencja i kontekst dla wszystkich przedstawionych wcześniej informacji.

Rozdział VIII: „Niewolnicy przeznaczenia” to przygoda stawiająca poszukiwaczy przygód naprzeciw szczuroludzi. Zawiera także wskazówki pomagające odegrać ten scenariusz z punktu widzenia skavenów.

Więzień Skavenblight

Ostatnie, co zapamiętał, to słowa modlitwy do Sigmara. Potem usłyszał zwierzęcy warkot i brzęk ostrza uderzającego w hełm. Ciemność ogarnęła jego oczy, a w chwilę później także cały umysł. A modlił się do Sigmara, by nie pozwolił mu umrzeć tego dnia.

Przez chwilę, gdy odzyskał świadomość, dziękował swojemu bogu za wysłuchanie prośby. Potem powróciła zdolność widzenia, poczuł ciężar wokół karku i ramion. Zrozumiał, że bogowie są okrutni i zmienni. W istocie żył, ale jako skuty łańcuchami więzień.

Rozglądał się po ciasnej, kamiennej celi, w której leżał, próbując dojrzeć cokolwiek w ciemnościach. Czy byli tu jego towarzysze broni? Widok przyjaznego oblicza przyniosłby mu wielkie pocieszenie. Ale widział tylko starych ludzi, których nie znał. W ich oczach odbijał się jego własny strach. Pomyślał o swoim bracie, Heinrichu, który zaginął tej wiosny. Czy skończył w takim miejscu jak to? A jeśli tak, czy było możliwe, że nadal gdzieś tu jest?

Ta nadzieja dodała mu odwagi. Wstał, podpierając się rękami o kamienne ściany. Niemal natychmiast runął na niego inny więzień, łapiąc go zimnymi, wilgotnymi rękami. Spojrzał na jego twarz, ale nie dostrzegł w niej nawet śladu człowieczeństwa. Oczy nieszczęśnika, nabiegłe krwią i ślepe, obracały się dziko, a wysuszona skóra przylegała do czaszki niczym mokry papier. Szaleniec usiłował mówić, ale usta pokrywały mu ropiejące rany, a język dawno już został odcięty tęym nożem.

Odepchnął obłąkanego więźnia i wstał na nogi. Widział bramę i światło za nią, a potem, niespodziewanie, światło znikło. Widział tylko kontur postaci z dwoma szpiczastymi uszami i wąsami drgającymi w lekkim powiewie powietrza. Smród szczypał więźnia w oczy, więc cofnął się o krok. Brama otworzyła się ze zgrzytem, żyłaste łapy chwyciły za łańcuchy i wyciągnęły go z celi.

Świat wirował wokół niego. Czuł, jak w plecy wbijają mu się kamienie, po których był wleczony. Dostrzegł ściany jaskini o niewyobrażalnych rozmiarach, pełnej światła, zgiełku, odgłosów tysięcy kuźni i tysięcy warsztatów, choć nie mógł zrozumieć, jak coś takiego mogło się zmieścić w ciemnych podziemiach. Przesztano go ciągnąć i wpadł na innych więźniów, których tamci wlekli wraz z nim. Ponownie zobaczył szaleńca, nadal próbującego coś powiedzieć, zawodzącego ku niemu rozpaczliwie z głębi zniszczonego gardła. Być może to było ostrzeżenie? Przeróżający krzyk, będący zapowiedzią tego, co miało nadejść? Jakim męczarniom go poddano? Jaką wiedzę usiłowano z niego wycisnąć?

Pazurzaste łapy chwyciły go i rzuciły na drewnianą ławę. Gwoździemi przybito kajdany do drewna, unieruchamiając go w miejscu. Domyślał się, że znalazł się na jakiegoś rodzaju galerze niewolniczej. Przed sobą miał okutą żelazem belkę, a podłoga poruszyła się, gdy postąpił krok naprzód. Wtedy zrozumiał, że to nie była galera, lecz kierat do mielenia ziarna. Chcieli go użyć do pracy niewolniczej. Cóż, to akurat dobrze znał. Pracował w kieracie jako chłopak. To będzie ciężka praca, ale nocą zaplanuje ucieczkę. Był silny. Niemal tak silny jak jego brat. Znajdzie innych, podobnych do siebie. Ucieknie. Przetrwa.

Rozległo się kolejne zawrodoenie, gdy obok niego wepchnięto szaleńca. Cofnął się przerażony, gdy oszalały nieszczęśnik ponownie chwycił jego dłonie, przesuwając po nich zimnymi jak u trupa palcami. A potem zobaczył. Starzec przykładał swoją dłoń do jego dłoni, tak by stało się jasne, że pierścienie, jakie obaj nosili na palcach, były identyczne.

Uniosł wzrok, nagle zrozumiał wszystko. Patrzył w oczy złamanego, nieludzkiego stworzenia, którym stał się jego brat w ciągu niespełna sześciu miesięcy. A potem ogarnęło go szaleństwo.



Skaveny istnieją i są wśród nas!

Jeśli to czytasz, wówczas naprzód zechciej przyjąć moje podziękowania. Zaraz jednak muszę Cię ostrzec: zawarte są tu prawdy, których nie zechcesz wysłuchać, a z powodu tej wiedzy inni będą Cię przesładować. Jeśli czytasz to w dowolnej osadzie lub mieście Imperium, wówczas miej świadomość, że bez cienia wątpliwości w promieniu kilometra od Ciebie znajduje się jeden lub więcej skavenów wojowników, a co gorsza, właśnie w tej chwili planują oni lub dokonują aktów kradzieży i mordu, wzniecają niepokoje i działają na rzecz zniszczenia naszego wspaniałego Imperium i śmierci wszystkich jego mieszkańców. Skaveny istnieją naprawdę i są wśród nas, nieustannie dążąc do wymordowania nas wszystkich.

Jeśli znalazłeś ten dokument, znaczy to, że jesteś jednym z niewielu, którzy mają dość odwagi, by zmierzyć się z prawdą, i chcą dowiedzieć się więcej o naszym wrogu. To właśnie dla Ciebie spisałam te stronicę. To efekt dziesięciu lat badań i wypraw, podczas których przemierzyłam cały Stary Świat, poszukując prawdy w najstarszych księgach i najmroczniejszych zakamarkach. Usiłowałam dowiedzieć się wszystkiego o skavenach, abyś Ty i Tobie podobni nie tkwili dalej w niewiedzy i strachu. Żywię nadzieję, że dzięki temu dokumentowi ignoranci staną się czujni, a ci, którzy już zachowywali czujność, zyskają wiedzę i umiejętności, dzięki którym będą mogli skutecznie polować na te bestie. Być może, jeśli dowiemy się wystarczająco dużo o nich i zbrodniach, do jakich są zdolne, pewnego dnia pospołu wyciągniemy to plugastwo na jasne światło dnia.

Twoja we wspólnym czuwaniu,

Ammelie Meyer, kapłanka Vereny, 2522 KI

Legendy o skavenach

Niewiele opowiada się historii o szczuroludziach, bowiem ci, którzy ich widzieli, nie chcą, by przypomniano im o tym okropieństwie, zaś inni nie mają ochoty wysłuchiwać opowieści o niewidocznych wrogach, gdy w tych targanych wojną czasach nie brakuje przeciwników bardziej namacalnych. Te nieliczne opowieści, jakie tu zebrałam, to przykład zarówno prawdy, jak też wymysłów trubadurów i gawędziarzy.

Powiada się, że w każdej legendzie tkwi ziarno prawdy. Jednakże celem, jaki przyświeca naszej pierwszej opowieści, jest pogrzebanie tego ziarna i wyeliminowanie prawdy, by na jej miejsce włożyć wielki fałsz. Opowieść ta przecina fakty historyczne i szlachetne czyny, w szczególności dokonania Imperatora Mandreda Szczurobójcy, przemieniając je w dziecięcą bajkę o monarsze, który przepędził szkodniki. Przedstawiam ją tutaj, aby zademonstrować skalę kłamstw, jakimi karmione są nasze dzieci.

„O grafie Mandredzie Szczurobójcy i niezwykłym serze”

W roku IIII po koronacji Sigmara nadeszło wielkie nieszczęście. Mieszkańcy Starego Świata byli jeszcze bardziej nikczemni niż obecnie. Odwrócili się od Sigmara i Ulryka oraz dobrych bogów, a bogowie zła i Chaosu z radością ich za to ukarali. Najpierw nadeszła straszna zaraza czarnych wrzodów, tysiące ludzi pomarło w swych łóżach i na ulicach. Potem zaś przysłała nieskończona horda szczurów większych, niż świat kiedykolwiek widział, a na przedzie biegli szczury władcy, więksi, sprytniejsi i bardziej zabójczy od innych. Prowadzone przez nich szkodniki rozbiegały się bez lęku po całej krainie. Żerowały na żyjących, a także na umarłych, zabijając zarówno młodych, jak i starych. Z każdym mijającym dniem stawały się coraz śmielsze i bardziej zajadłe. Atakowały ludzi na ulicach, ścigały psy i zabijały koty, nie lękając się pułapek ani sieci, a w całym Imperium nie było dość trucizny, by wytruć je wszystkie.

Wkrótce w Imperium nie było ni miasta, ni wioski wolnych od szczurzego plugastwa. Szkodniki wypełniały ulice i biegły rynsztokami. Rozsiadały się na dachach i wieżach, roztrącały śmieci i wspinały się do wychodków. Jadły żywność i zatrwały wino, drapały w okna i kasały małe dzieci. Biegały w wielkich pałacach Altdorfu, w domach kupieckich Marienburga i szkołach Nuln, przewalały się całymi stadami ponad wielkimi murami Talabheim. Wkrótce niemal wszyscy mieszkańcy Imperium leżeli złożeni chorobą lub w grobach. A przez cały ten czas skavenscy władcy śmiali się, widząc rozpętaną przez siebie rzeź.

Tylko Middenheim oparło się pladze i szczurom, bezpieczne na szczycie Ulricsbergu. Graf Mandred w swej mądrości nakazał rozbić prowadzące do miasta wielkie wiadukty, zanim

szczury zdołały je przemierzyć, a ludzie stali na wszystkich murach i we wszystkich oknach, z ogniem i gorącą oliwą, by uniemożliwić stworom wspięcie się po skale. Ale szczury zaroily się wokół podstawy góry i tak rozpoczęło się oblężenie miasta. Minęły miesiące i zaczęło brakować żywności. Graf Mandred wiedział, że choć potrafi ochronić swój lud przed plagą, nie zdoła obronić go przed głodem. Jego armia była zbyt nieliczna, aby odeprzeć szczury stłoczone wokół Ulricsbergu, a z południa nie nadchodziła pomoc, bowiem wielkie miasta Imperium padły ofiarą niekolejzanego głodu szczurów.

Przez trzynaście dni i nocy Mandred siedział na tronie, usiłując obmyślić rozwiązanie. Wiedział, że jeśli czegoś nie zrobi, Imperium czeka zagłada, a wielki naród Sigmara zostanie pochłonięty przez Chaos i ciemność. Rankiem czternastego dnia wstał, mając gotowy plan.

Zebrał wszystkich kupców z miasta: straganiarzy, rzeźników, piekarzy, sprzedawców ryb, właścicieli magazynów i spichlerzy oraz ludzi, którzy prowadzili oberże i gotowali stawę dla możnych panów. I zawezwał także cały lud miasta, aby zlecić wszystkim proste zadanie: mieli przynieść całe mięso i sery ze swoich spiżarni.

Ludzie zapłakali na te słowa, tak niewiele im bowiem pozostało i lękali się, że graf zamierza ich zgłodnić. Mandred uspokoił gawędź, opowiadając o swym wielkim planie. Przemówił do poddanych z taką łagodnością i przekonaniem, że lud uwierzył, iż władca nie zamierza ich skrzywdzić w żaden sposób, a mądrość jego planu była tak głęboka, że całe miasto zaraz podjęło się tego zadania.

W międzyczasie graf Mandred nakazał inżynierom sprowadzić największy kocioł ze zbrojowni. Kadź była tak ogromna, że można w niej było uwarzyć człeka pospołu z koniem. Służyła ona do wytopu pocisków dla największych trebuszy. Władca rozkazał, aby postawić wielki kocioł na Placu Broni, tuż przed pałacem. A wszystkim ludziom nakazano, by przynieśli swe mięso i sery, po czym wrzucili je do tego ogromnego gara. I także uczynili, co do jednego, przynosząc kiełbasy i kości na zupę, suszone steki i całe mnóstwo serów: wielkie kręgi Dnia Ulryka, czerwonego salzemunda i wędzonego nordlandzkiego, a także wiele innych, bowiem plaga oszczędziła krowy, które dały tej wiosny dużo mleka, więc sera było pod dostatkiem. Wkrótce, choć kocioł był wielki, wypełniły go sery i mięsiwo, jak na ucztę godną tysiąca ludzi, a może i więcej.

Wówczas graf zaprzągnął do kadzi potężne woły, które zaczęły ją ciągnąć. Zabrały kocioł na sam dół wielkiego miasta, a potem jeszcze dalej, w głąb tuneli poniżej. Przejazdu strzegły krasnoludy, a pod kocioł przetaczano wielkie bale drewna, by łatwiej go było poruszyć. Wkrótce gar spoczął obok Wielkiej Czarnej Studni, ogromnego kanału, który

ciągnie wodę z największych głębi pod Ulricsbergiem. Studnia dostarczała mieszkańcom Middenheim niemal całą wodę, jakiej potrzebowali, stanowiąc życiodajną arterię miasta. Graf Mandred oddał Czarnej Studni honory i poprosił o przebaczenie bogów, krasnoludy, lud Middenheim, a także samą ziemię, za to, co zamierzał uczynić.

Najpierw wydał rozkaz, aby trzynaście razy uderzono w wielki dzwon Ulryka. To był sygnał dla wszystkich zacnych obywateli Middenheim, by schowali się w swych domach lub wartowniach.

Wkrótce na murach pozostali tylko żołnierze, którzy mieli baczyć, czy nikt nie wąsa się na ulicach. Graf Mandred nakazał umieścić kocioł na stosie z bali drewna i rozpałić pod nim wielki ogień. Zapłonęło ognisko, a niedługo później cała masa sera i mięsa zaczęła topić się i rozgrzewać, a potem burzyć w kotle i gotować. Z kotła buchnął oszałamiający zapach, najsmakowitszy, jaki kiedykolwiek unosił się w tym mieście. Woń była tak silna, że zaraz wypełniła powietrze i wychnęła z podziemi przez szczeliny w litej skale. Poniosła się także tunelami biegnącymi w ziemię poniżej i dalej jeszcze, na równiny otaczające Ulricsberg.

Szczurze hordy na dole były głodne i złe. Pożerały się nawzajem, szukając nasycenia. Gdy zapach uderzył w ich nozdrza, stwory ogarnęło szaleństwo. Ich pyski wypełniły się pianą, a oczy krwawym blaskiem głodu. Myślały tylko o jednym: aby znaleźć to jedzenie i pożreć je. Olbrzymią falą szczury ruszyły ku górze, wspinając się na siebie nawzajem w głodowym szale, a na przedzie biegli skavenscy przywódcy.

Popędziły w górę urwiska i zaroziły się na murach. Inne runęły przez szczeliny w ziemi i pobiegły tunelami w stronę zapachu. Aromat był tak silny i tak potężny był ich głód, że stwory nie dbały o nic, pragnęły tylko znaleźć źródło zapachu i najęść się do syta. Szczury nie dostrzegły, że ulice były puste. Nie dziwiły się brakiem strażników na swej drodze. Obchodził je tylko przepyszny zapach sera i mięsa w wielkim kotle.

Pędziły w dół coraz głębiej, z pianą na pyskach, wytrzeszczonymi ślepiami, wzbierającym głodem i pazurami gotowymi, by siać śmierć. Pędziły w dół, ku wielkiej kadzi, gdzie stał graf Mandred i jego ludzie. Setki bestii, całe ich tysiące wypełniły miasto i zatkały tunele poniżej. I gdy biegnęły ku swemu żerowi i w stronę ludzi grafa, władca wydał rozkaz. Krasnoludscy inżynierowie podpalili lonty



pod przygotowanymi uprzednio baryłkami prochu strzelniczego. Wielka Czarna Studnia pękła i przeogromna fala wody buchnęła w tunele. Pognała jak wzburzona rzeka, przewalając się przez wszystkie korytarze, wypełniając podziemne miasto do samego szczytu i opłukując ulice na powierzchni.

Fala wody cisnęła szczurami o mury i zdławiła je swoją wściekłością. Te, które przetrwały pierwsze uderzenie, nie mogły płynąć pod prąd. Ich małe łapy nie potrafiły oprzeć się stale wzbierającej wodzie. Po kilku chwilach wszystkie szczury potonęły, co do jednego. A ostatni

zginęli skavenscy władcy, młotąc bezzadnie łapami wśród powodzi i piszcząc o pomoc, gdy zakryty ich wody. Graf i jego ludzie, których silne nogi szybko wyniosły na bezpieczną powierzchnię, patrzyli, jak giną wszyscy panowie skavenów, widzieli ich tonące ciała i zrozumieli, że koszmar szczurów przeminął. Następnego dnia Mandred zebrał swoje oddziały i wyruszył, aby uwolnić wielkie miasto Altdorf, a potem całe Imperium. Gdy ukończył swe dzieło, lud uczynił go Imperatorem, a on rządził długo i mądrze krainą, którą ocalił.

I od tego czasu co roku, w czternasty dzień Czasu Ulryka, świętujemy wielkie zwycięstwo Imperatora Mandreda Szczurobójcy, gotując w wielkim kotle ser i kiełbasy. Jemy je wszyscy, radując się świadomością, że szczury zostały wygnane i nigdy już nie powrócą, by nękać nasze wspaniałe Imperium.

– fragment czytanki dziecięcej „Wielcy grafowie Middenheim”

Poniższa historia opowiadana jest w całym Imperium, przy czym nazwa miasta, w którym rzecz się dzieje, zawsze zmienia się tak, aby zadowolić słuchaczy. Nie byłem w stanie przesledzić pochodzenia tej historii, ale nawet jeśli nie została zainspirowana faktycznymi wydarzeniami, z pewnością podobne rzeczy mają miejsce co rusz w całym Imperium, znacznie częściej, niż chcielibyśmy w to wierzyć.

„Straszna przypowieść o Intruzie, Szczurzym Chłopcu”

Był sobie raz rzeźnik, który mieszkał w mieście Middenheim i miał syna imieniem Intruz. Chłopiec był całkiem normalnym dzieckiem, nie licząc faktu, że miał sześć palców u prawej stopy. Gdy Intruz się urodził, jego ojciec

„Leniwy syn” albo „Zakradły się skaveny”

„Synu mój” – ojciec rzekł
„Pójdiesz że do pracy?
Zejdiesz no do studni
Czy będziesz tu gnić?”
„Nic z tego” – odrzekł syn
„W łóżu leżeć mam chęć
Bowiem w studni są szczury
Jak pogryzą, to śmierć”
A ojciec zakrzyknął:
„Szczury! Szczury!
Bogom dziękuj, że to jeno szczury!
Bowiem los jest przekorny, życie nie najpiękniejsze
Lecz gdyby nie szczury, byłoby jeszcze podlejsze!”
„Synu mój” – ojciec rzekł
„Będziesz że dziś pracował?
Krowy trzeba wydoić
I siana im zadać”
„Nie ja” – odrzekł nicpoń
z żalonym jękiem
„Szczury krokiew oblaży całą!
W wiadrach także ich niemało!”
A ojciec zakrzyknął:
„Szczury! Szczury!
Dziękuj bogom, że to jeno szczury!
Bowiem los jest przekorny, życie nie najpiękniejsze
Lecz gdyby nie szczury, byłoby jeszcze podlejsze!”
„Mój synu” – krzyknął ojciec
„Ruszał zaraz do pracy!
Ziarno zabierz ze spichrza!
Konia zaprzęgaj do pługa!”
„Nie!” – chłopię płakało
„Tam w błocie na ziemi
Szczurów setka albo więcej tkwi
Łakną tego jeno, by napić się krwi!”
A ojciec zakrzyknął:
„Szczury! Szczury!
Dziękuj bogom, że to jeno szczury!
Bowiem los jest przekorny, życie nie najpiękniejsze
Lecz gdyby nie szczury, byłoby jeszcze podlejsze!”
Jednak chłopak uparty
Został w swojej chałupie
A jego ojciec westchnąwszy
Ostał się dziećmi głupie
I tam sam, samiutki
Chłopak przespał dzień cały
Aż przyszły skaveny
I próżniaka porwały
A chłopak zakrzyknął:
„Szczury! Szczury!
Słodka Shallyo, niechaj będą już szczury!
Bowiem los jest przekorny, życie nie najpiękniejsze
Już się szczurów nie boję, bo wiem, co podlejsze!”

– popularna przyspiwka karczemna z Wissenlandu

schwycił za tasak, by zaraz odrąbać szósty paluch, lecz matka zakrzyknęła ze zgrozy i wyniosła dziecko, nie pozwalając zrobić mu krzywdy. Oboje byli litościwi i nie wezwali łowców czarownic, któż bowiem chciałby stracić silnego chłopaka jeno z powodu jednego więcej palucha?

W pewien letni dzień Intruz bawił się boso z innymi dziećmi, które ujrzały jego sześć palców, wytykały go palcami i śmiały się z niego. Wyzywały go i rzucały weń końskim łajnem, aż się rozptakał. Krzyki chłopców poniosły się ulicami i dotarły do uszu przechodniów. Zaczęto o tym szeptać i wkrótce wieść o dziwnym chłopcu dotarła do uszu pewnego czarownika. Był szalony jak wszyscy czarownicy, a co więcej, był w zмовie ze strasznymi skavenami. Wraz z innymi czarownikami czcił szczurzy pomiot w głębokich kanałach, gdzie wspólnie dokonywali niewypowiedzianych bezeczeństw i wzywali bogów Chaosu, by zapewnić sobie ich bluźniercze błogostawieństwo.

Czarownik usłyszał o sześciu palcach Intruza i uznał chłopaka za dotkniętego przez Chaos. Tak więc pewnej burzowej nocy przybył do domu rzeźnika, zabił matkę i porwał chłopca. Powiodł go do kanałów, w ciemność, do świątyni Chaosu. Tam go związał i zawezwał szczurze istoty. Z czerni wyłonił się skaven, który niósł odłamek przeklętego Czarciwego Kamienia. Wziął odłamek, owinał go włosiem szczura i przywiązał do sześciopalce stopy chłopaka.

Potem posłali go, by wypełnił straszne zadanie, część ich pokreślonych planów. Powiesili na jego plecach klatkę, w której miały się tuziny szczurów. I kazali mu obejść wszystkie sklepy rzeźnicze, wszystkie stragany z plackami, wszystkie oberże i miodownie. W każdym z tych miejsc miał wrzucać szczura do piwnicy. Przerażony chłopak, nie wiedząc, co czyni, robił, jak mu kazano. A szczury dobrały się do mięsa, placków i piwa. Wkrótce wszyscy zlegli od choroby, tak jak chciały tego skaveny. Zaraza i plaga przetoczyły się po mieście, a dziesiątki ludzi pomarły.

W międzyczasie ojciec chłopaka szukał rozpaczliwie syna. Sprzedał rzeźnię i dom rodzinny, po czym wyruszył w głąb katakumb, lecz nigdy go nie odnalazł. Chodził kanałami, co kilka chwil nawołując syna w rozpacz. Lecz Intruz, nawet słysząc głos ojca, nie poszedł do niego z łęką przed gniewem porwawczy. Minęły dnie, potem tygodnie. Intruz nadal wyprawiał się do miasta, skradając się przez kanały z klatką szczurów na plecach, zawsze niepostrzeżenie. Znajdował inne szczury, całe ich gniazda i chwycił je, wkładał do klatki, a nawet pozwalał im biegać po swoim płaszczu i we włosach. Przez cały czas dziwny kamień działał na jego stopę, zmieniając ciało z ludzkiego w szczurze. Wkrótce w miejscu dawnej ludzkiej kończyny miał tylko okropną szczurzą nogę, włochatą i zakończoną krwawymi pazurami. Z każdym krokiem, jaki stawiał w kanałach, rozlegało się jedno normalne stąpnięcie – tup! – i jedno paskudne zgrzytnięcie na kamieniu – szur!

Intruz postradał od tego rozum, lecz wielce ukochał nową nogę. Na zawsze zaprzysiągł skavenom swe życie i duszę. Potem zakradł się do chłopców, którzy rzucali w niego wyzwiskami i końskimi plackami. Włożył szczury do ich łóżek, odzienia



i butów. Tamci zostali dotkliwie pogryzieni i umarli na ospę kilka dni później, nabrzmiali od krwi i ropy. Oto dlaczego nigdy nie wolno pozwolić żyć zmutowanemu dziecku. Dlatego właśnie zawsze musicie wracać do domu przed zmrokiem i nigdy nie schodzić do kanałów. Bo nie wiadomo, kiedy usłyszycie, jak idzie po was, grzechocząc w ciemności swoją klatką na szczury, z tym okropnym odgłosem wypaczony przez Chaos szczurzej nogi: Tup – szur! Tup – szur! Tup – szur!

– Szalony Artur, obciążony

Powszechne wyobrażenie

Prowadząc badania, słyszałam tysiące doniesień o skavenach, w większości błędnych. Przedstawiam tu ich próbkę, sporządzoną na wzór zapisków wielkiego Odrice z Wurtbadu, aby dać czytelnikowi pojęcie o popularnych opowieściach na temat podstępnych szczuroludzi. Z pewnością pokazuje to, że tam, gdzie rządzi ignorancja, śmiertelny umysł tworzy oszałamiająco wymyślne teorie, by wypełnić lukę w wiedzy.

„Onego dnia zatrzymał mnie zarządca w moim własnym pokoju w szkole i wręczył mi edykt sygnowany przez samego Ar-Ulryka. Nie nakazano nam mówić, że skaveny istnieją, ale zażądano, abysmy ‘przedyskutowali kontrowersyjne teorie’. Tak jakby dziecięce opowieści i majaczenia szaleńców mogły stanowić podstawę do jakiegokolwiek dyskusji naukowej! Jakby istniał jakikolwiek dowód na poparcie tych fantasmagorii o szczurach, które chodzą na podobieństwo ludzi! Jakby ich istnienie było dowiedzione naukowo tak jak Wielka Teoria Żywiołów! Lękam się o edukację dnia dzisiejszego

i przyszłych lat, bowiem zdaje się, że nigdy nie wyjdziemy z tego wieku ciemnoty i strachu, w jakim żyjemy.”

– mistrz-bakałarz Stefan Ellendan, profesor nauk przyrodniczych na Uniwersytecie Salzenmundzkim

„Są tacy, którzy poddali się tak zdeprawowanym żądom, że legają z bestiami na polu. Ci, którzy parzą się z kozami, płodzą rogatych zwierzoludzi; ci, którzy parzą się z psami i kotami, płodzą włochate skaveny; ci, którzy zaprzędają dusze Slaaneshowi i parzą się z węzami oraz ropuchami, płodzą orki; i oczywiście ci, którzy sypią z owcami, płodzą Averlandczyków.”

– ojciec Scrinster, zakonnik ulrykański

„Przyjaciół mojego wuja znał żeglarsza, który przepłynął cały ocean na drugą stronę świata, gdzie ludzie chodzą do góry nogami, a koniec zioną ogniem. Powiedział, że są tam duże jaszczurki, które chadają na podobieństwo człowieka. Więc jeśli chcesz znać moje zdanie, tak samo jest z tymi szczuroludźmi i zwierzoludźmi. Po prostu zwierzęta pozwalają sobie na więcej, gdy ich nie pilnujemy i zaczynają zachowywać się tak jak my. To dlatego musimy je bić i deptać po nich, by pokazać im, kto jest panem. Także powinniśmy palić wszystkie bydła, które zaczną mówić lub staną na dwóch nogach.”

– Gerhardt von Heckenberg, murarz

„Och, ‘skaveny zrobiły to’, czy ‘skaveny porwały tego’ – tylko tyle mają do powiedzenia robotnicy z miasta. Naprawdę chcą tylko wykręcić się od pracy! ‘Nie mogę dziś wycisnąć wychodka, pani, bo tam są skaveny. Nie mogę dziś

wytluc szczurów, pani, bo widziałem skavena w alejce'. Cóż za kompletne bzdury! Szczerze mówiąc, myślę, że powinniśmy aresztować każdego, kto wygaduje takie głupstwa, i wychłostać na głównym rynku. To ich oduczy mieć ozorem po próżnicy."

- lady Konstancja Culvett z Wolfenburga

„Japp i ja trzymaliśmy onej nocy wartę na murach, kiedy ich zobaczyliśmy. Tuzin ich było. Wylezieli prosto z rzeki. Więksi niżli ludzie, cali w futrach i rogach i kołcach, z płonocymy zieleniom ślipiami i długimi nosami i ogonami. Jak one szczury! Wspaniali się na brzeg, po murze i wszystkie weszły do wschodniej wieży, przez okno pana. Na miecz Vereny, przysięgam, że to prawda, jakem tam stał. No i takież samej nocy, dokumentnie jeden rok później, pani, co niby miała być jałowa, wzięła porodziła dziecko. Potem odeszłem, bo nie śmiałem tam wieny pracować."

- Pieter Stapel, ochotnik z garnizonu zamku Dorflingen

„Czy te istoty to mit? Cóż, jeśli macie na myśli skaveny, które czają się pod każdym miastem i handlują z każdym burmistrzem, lub magiczne szczury z tych wszystkich opowieści, jakimi straszą przybyszów w Nuln, wówczas owszem, rzeczywiście to mit. Jeśli jednak chodzi wam o szczurogłowych zwierzoludzi, jakich spotykaliśmy na polach Ostermarku, bardzo się mylicie. W moim regimencie zwiemy je szczurakami. Dzięki nim ludzie wiedzą, że nie walczą ze złymi duchami. Te szczurowate to tchórze. Rozbiegają się przerażone, gdy tylko stracą kilku swoich. To przydaje odwagi ludziom, zwłaszcza jeśli wcześniej walczyli z rogatymi, albo z czworonożnymi bestiami, które za żadne skarby świata nie są skłonne uciekać."

- generał Morrshcim, marszałek armii Talabeklandu

„Wrogów naszej wiary jest legion, a stworów Chaosu nieprzeliczona rzesza. Nierozsądnym jest zgłębianie ich natury, bowiem jest ona jeno zwyrodnieniem w naszych oczach, a my musimy otaczać się tym, co dobre i święte. Także nie będziemy nadawali tym stworom innych imion niżli pomiot Chaosu i nie będziemy o nich myśleli inaczej niż tak, iż trza całkowicie wyniszczyć to plugastwo oczyszczającym ogniem."

- Arcylektor Aglim, arcykapłan Sigmara, fragment „Traktatu o zaleceniach dla obrońców wiary"

„Szczuroludzie zaszli mnie od tyłu i wsadzili mnie do celi i zabrali mnie w ciemne miejsce i nakarmili mnie zupą co była cała czarna i wstrętna i powiedziałem nie smakuje mi wasza zupa i potem mnie pobili i powiedzieli jedź to ludziku albo wytniemy ci język więc to zjadłem i potem źle wszystko widziałem i potem wypuścili mnie i nie mogłem znaleźć mojego domu ani mojej mamy i bardzo swędziało mnie skóra i krwawiłem i przewracałem się i potem przyszła straż i powiedziała niecnym chłopce powinieś mieć dzwonek aby ostrzegać ludzi ale go nie miałem więc mnie pobili i teraz jestem w innej celi i tu też mi się nie podoba ale tu nie ma żadnych szczuroludzi i nie ma zupy i mam szmaty na całej twarzy ale czuję się bardzo chory i chciałbym dobrze widzieć i pojeść poszukać mojej mamy."

- więzień numer 108, Stare Więzienie Świątynne, Middenheim

Uczonym okiem

„Pytanie nie brzmi 'czy one są?', ale raczej 'dla kogo działają?'. Czy myślicie, że tylko zbiegiem okoliczności tak bardzo przypominają szczury, stworzenia doskonale przystosowane do infiltracji naszych miast i osad? Czy myślicie, że tylko przez przypadek nigdy nie znaleziono niezbitego dowodu na ich istnienie? Nie, te szczurowate istoty zostały stworzone celowo, a w godzinach mroku zabijają wszystkich, których wskażą im ich panowie. A kimże mogą być ich panowie, jeśli nie czarodziejami? Któż, jeśli nie oni, byłby zdolny stworzyć takie bestie? I czyż nie zyskali wielce, gdy lord Kaschen padł trupem od ospy w zeszłym miesiącu, a wraz z nim upadł projekt podatku od magii?"

- Langford Beyer, podżegacz z Middenheim

Istnieją dwa wielkie mity na temat skavenów. Pierwszy z nich głosi, że skaveny nie istnieją. Drugi zakłada, że wszyscy w pełni wierzą w ten pierwszy.

To niemożliwe, by skaveny miały imperium tak wielkie i plany tak agresywne, a przy tym nie zostawiały żadnych śladów. Zostają przecież świadkowie, spostrzeżenia, opowieści, tropy, wskazówki i artefakty; rzeczy porzucone lub zapomniane. Pomimo tajemnicy i uludy, jakie chronią szczuroludzi, nawet największy ignorant spośród chłopstwa nie może nie dostrzec pewnej prawidłowości w tych śladach, a zatem tworzy własne wyjaśnienia, by wypełnić luki. I także wielu uczonych i mędrców uwierzyło w skaveny albo w to, co za nie wzięli – niechaj to będą olbrzymie szczury, szczurogłowi zwierzoludzie albo czarownicy, którzy przybrali formę szczurów, czy cokolwiek innego. Nie wierzą tylko w prawdziwą naturę skavenów ani w faktyczną skalę zagrożenia, jakie stanowią one dla nas wszystkich.

„Czy jest prawdopodobne, by istniał oddzielny rodzaj zwierzoludzi obdarzonych jednolitymi cechami gryzoni? Oczywiście. Czy możliwe jest, by te bestie były choć w przybliżeniu tak inteligentne, liczne i wszechobecne, jak każą nam wierzyć opowieści? Oczywiście, że nie. To wierutna bzdura i jedynie wytwór typowo ludzkiej paranoi, podsycanej przez odezwy naszych fanatycznych władz w celu usprawiedliwienia decyzji o wszczęciu kolejnej kampanii wojennej. Jak w każdym przypadku, zbieramy tylko to, co sami posialiśmy."

- Manfred Keyes, profesor nauk człowieczych, Uniwersytet Altdorfski

„Skaveny istnieją naprawdę, o tak, jak najbardziej. I nie są to beznymne i złe bestie, których każe nam się bać Wielki Teogonista. Znać markiza Ludovicusa, który nosił mysie uszy podczas ostatniej maskarady? To był sygnał, wiecie. Wszyscy w naszej grupie wiedzieli, co to oznacza – kolejne z jego słynnych przyjęć po balu. I jeden z jego 'małych przyjaciół' pojawił się, w przebraniu, by dostarczyć cudowny specyfik dla poprawienia zabawy. To najlepszy towar w mieście, wierzcie mi. Potem tańczyliśmy aż do świtu."

- sir Percival Schwarzuiker, śp. mistrz gildii jubilerów

Nawet ci, którzy uwierzyli zarówno w istnienie tych bestii, jak i zagrożenie z ich strony, niewiele mogą zdziałać, boją się bowiem

o tym mówić. Łowcy czarownic są zawsze czujni, sigmaryci skorzy do krytyki, a inni uczeni skłonni są tylko wykpić swoich śmiałych kolegów. A zatem muszą oni ukrywać swoje przekonania za zasłoną możliwości i hipotez. Tylko tak podana wiedza nie zostanie natychmiast odrzucona w świątobliwym oburzeniu.

„Z tego, co przeczytaliśmy, wynika, że dowody są fragmentaryczne i anegdotyczne. Wielce chcielibyśmy poznać prawdę w tej materii, ale jakże mamy oddzielić prawdę od mitu? Każde dziecko zna opowieść o Imperatorze Mandredzie i szczerzych władcach, a każda gospodyni słyszała powtarzane na ulicy plotki o szczeroludziach, którzy czyhają we wszystkich cieniach. A zatem wszystkie fragmenty wiedzy postrzegane są przez pryzmat tego mitu, a wszystkie opowieści podsycane są na równi przez wyobraźnię, jak przez faktyczną obserwację. Nie znajdziemy odpowiedzi na pytanie, czym mogą być te skaveny, dopóki nie ujrzymy ich na własne oczy.”

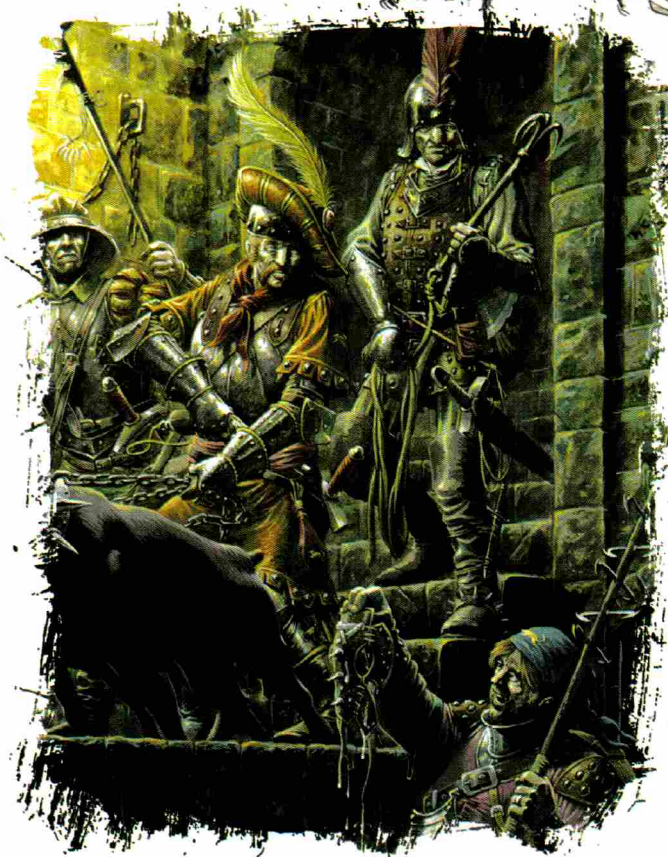
– księżna Helga Ulrichsen,
trzecia w kolejności do tronu Talabheim

„Widzę teraz, że się myliłem. Jakże mogłaby wielka i miłosierna Shallya pozwolić, by istniały takie bestie? Jakże Sigmar mógłby stać bezczynnie wobec ich obecności albo czy nasz wspaniały Imperator nie zdołałby przegnać ich z powrotem na Pustkowie Chaosu? Nie, byłem głupcem, który zaufał innym głupcom. Niniejszym odwołuję wszystko, co podałem w swojej rozprawie i potępiam to, uznając za najwyższą herezję. Niechaj mistrzowie tej zacnej uczelni przebaczą mi i niech Sigmar zmiłuje się nad moją duszą.”

– Colman, żak Uniwersytetu Altdorfskiego

Na ironię zakrawa fakt, że uczeni najbardziej świadomi obecności naszego wroga rzadko poświęcają się eksterminacji szczeroludzi. Zamiast tego handlują i układają się z nimi, zawiązują porozumienia i umowy, bowiem zbyt często słyszeli o korzyściach, jakie zapewnia tak zwany „spaczeniowy pakt”. Talent skavenów w zakresie utrzymywania tajemnicy czyni z nich doskonałych szpiegów, a przez swoje uwielbienie dla spaczenia dają się łatwo kupić przez dowolnego czarodzieja lub alchemika, który dysponuje pewną ilością tej substancji na wymianę. Jedynym pozytywnym elementem tej zdradzieckiej praktyki jest fakt, że szczeroludzie zawsze w końcu obracają się przeciwko swojemu tymczasowemu pracodawcy, wykorzystując go do własnych celów, a ostatecznie zabijając. Tak zatem owi godni pogardy ludzie giną ukarani za swe grzechy, nie osiągnąwszy niczego poza własnym potępieniem. Ale któż wie, jak bardzo wspierają naszego wroga, dokonując nawet najmniejszej zdrady?

„Musicie zrozumieć, jak bardzo one są głupie. Za dziesięć złotych koron wydobędą najtajniejsze dokumenty albo dokonają najtrudniejszego skrytobójstwa. I cóż takiego robią z tym złotem? Zawieszają je sobie na szyi, bowiem lubią jego blask. Są na tyle sprytnie, by przedostać się do najściślej strzeżonych komnat, ale nie mają żadnej kultury, żadnej wiedzy, żadnego pojęcia o wartości rzeczy. W istocie ledwo przewyższają zwierzęta, a gdyby nie zabijały się nawzajem pomiędzy naszymi comiesięcznymi spotkaniami, zapewne potopiłyby się, wbiegając do niewłaściwej odnogi kanałów ściekowych. Tresujemy nasze psy i jastrzębie, by służyły rozkazów, gdy dajemy im ochłap mięsa, lecz nie musimy się lękać, że pewnego dnia przejmą władzę nad Imperium. Szybciej zobaczymy krogulca na Tronie



Imperialnym, niż ci głupi szczeroludzie nauczą się choćby podstaw strategii! Gdzież zatem niebezpieczeństwo zadawania się z nimi? W istocie prawdziwe niebezpieczeństwo to zaprzestać zadawania się z nimi, któż bowiem wie, jak wielu dobrych ludzi i wielkich miast osiągnęła zagładę z powodu braku dostępu do tajnych informacji, których dostarczyć mogą tylko skaveny?”

– sir Jurgen Kuiver, mistrz archiwista,
przed Komisją Archiwów Imperialnych w Altdorfie

„Obserwuję mnie teraz, wiem to. Są w ścianach, pod kamieniami, w kanałach, wszędzie. Nie wiem, w którym momencie przestałem być panem i stałem się niewolnikiem, ale trzymają mnie mocno w swoich okowach. Teraz codziennie potrzebuję proszku, inaczej moje oczy łzawią, a dłonie się trzęsą. A one każą mi robić dla nich różne rzeczy, które kiedyś ja kazałem im robić dla mnie – kraść, okłamywać, zdradzać mego władcę. Po trzykroć potępiłem swą duszę i zdradziłem moich przyjaciół, moje miasto i ojczyznę, wydając je naszym największym wrogom. Jednak niechaj wolno mi będzie to powiedzieć, dopóki nadal zachowuję jasność umysłu i niewzruszone przekonanie. Moje potępienie nie poszło na marne, a wieczne udręki od demonów to godna cena w zamian za wiedzę, którą dostałem, i moc, nad jaką zapanowałem dzięki czarcjemu pyłowi, który mi przynoszą, oraz zamówionym księgom, jakie dla mnie zdobyły. A jeśli nawet mam umrzeć jako kwilący niewolnik szczeroludzi, moje chwalebne dzieło będzie żyć dalej, a wraz z nim przeżyje moja własna legenda.”

– doktor Anton Wiessang, mistrz nekromanta,
ostatni wpis do dziennika

Z innych krain

„Nazywamy je La Souriscarle, te chore szczury, które sprowadzają na nas Mal Rouge – Czerwoną Śmierć. Tak wielu ludzi przez nie straciłmy, dusze tak licznych zacnych rycerzy, a także piękno naszej wspaniałej krainy. I doskonale wiemy, że to wy ściągnęliście to na nas: wy, szumowiny z Imperium, i wy, Tileańczycy, z waszymi brudnymi miastami lichwiarzy, złodziei i dziwek!”

– Jacques Bicheau, bretoński skryba nadworny

„Polowanie na szkodniki to zajęcie dla chłopów, a nie dla rycerzy Pani Jeziora.”

– sir Philippe de Blois, Rycerz Graala

Zabójcze szpony skavenów boleśnie odznaczyły swój ślad na wszystkich ziemiach Imperium, a w nie mniejszym stopniu także po drugiej stronie gór, u naszych bretońskich sąsiadów. Siedem stuleci po Wielkiej Zarazie z 1111 roku Bretończycy przeżyli wywołaną przez skaveny plagę ospy, która zabiła ponad połowę populacji krainy. A jednak tkwią oni w jeszcze większej ignorancji na temat swoich wrogów niż lud Imperium, bowiem nie mają uczonych i wiedzy dorównującej naszej, a ich rycerze to marna namiastka naszych łowców czarownic i zbrojnych ochotników. Ale jak my pogardzamy ignorancją Bretończyków, tak tileańscy książęta kpią z naszej. Bowiem Tileańczycy całkiem przegnali opary niewiedzy i mierzą się z tymi wrogami w jasnym świetle dnia.

„Czasami nazywamy was rodonofobami, co znaczy ‘ludzie myszów się bojących’. Ludzie z Imperium są jak kobiety,

nie? Na stołek skaczą, wołają pomocy, pomocy, biegnie mi po sukni, a to myszka mała i cicha. Nie, nie, skaveny to nie myszy i są bardzo groźne, ale wy odwracacie wzrok, na krzesło wskakujecie i oczy zamykacie, wołając: nie ma cię tutaj, bo cię nie widzę. Kysz, kysz, mała myszko, żebym nie widział, jak duża jesteś i gdzie się kryjesz! Nie widzę żadnych myszy! Nic nie widzę! I tak myszy żyją sobie radośnie w ścianach i wyjadają cały ser.”

– Cristo Carrazanno, tileański rajfur

Tileańczycy mają potworne nieszczęście zamieszkiwać ziemię położoną najbliżej wielkiego matecznika skavenów w Skavenblight, który mieści się na Bagnach Żywych Trupów. Chociaż oszczędziły ich najgorsze plagi, ponieśli też najdotkliwsze straty z powodu knoń naszego wspólnego wroga. Skaveny maszerowały na nich tak wiele razy, że Tileańczycy już dawno musieli porzucić luksus udawania, że szczuroludzie nie istnieją, i poświęcili się z zaciętością strzeżeniu swych miast i wyniszczaniu skavenów. Szczurolapy z Miragliano, jeden z najsłynniejszych tileańskich regimentów najemniczych, zostali zatrudnieni przez księcia tego miasta wyłącznie w celu odegnania groźby skavenów.

„Widzisz te oto nacięcia na moim bandolecie? Znaczy to, że zabiłem dwudziestu szczuroludzi. Anton, ten ma psy i one wywachuują je, a potem ja nadziewam je na włócznię. My ją nazywamy sollecitare – to znaczy łaskotać, widzisz? To przez te wszystkie kolce na jej boku, widzisz? Zręcznie i szybko zabijają skaveny, a potem nabijamy ich małe, głupie czaszki na bramę miasta, jako ostrzeżenie. Jednakowoż one zawsze powracają, bywa nawet, że teje samej nocy. Nigdy się nie poddadzą. Tak, jak my.”

– Nicolas de Lampedusa, tileański najmity z regimentu Szczurolapów

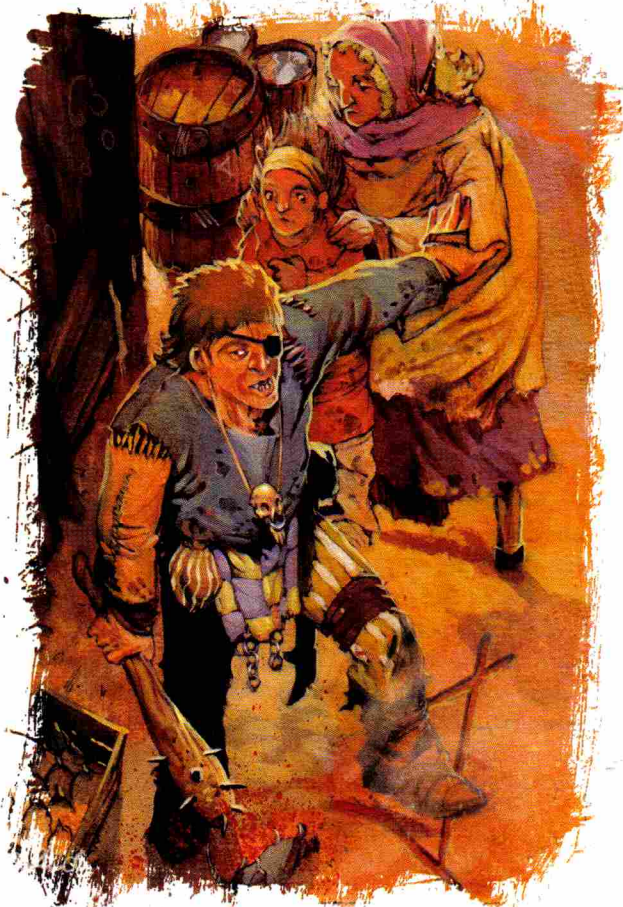
Na podstawie tego, co udało mi się dowiedzieć, wnoszę, że Estalijczycy nie mieli zbyt wiele do czynienia ze szczuroludźmi. To samo, jak sądzę, dotyczy naszych elfich sąsiadów, gdziekolwiek się ukrywają. Spotkałam tylko kilka elfów, które wypuściły się ze swych leśnych osad. Twierdzą, że skaveny nie przedostały się do ich ukrytych miast i nie mogłyby tego dokonać. Być może sprawiają to korzenie magicznych drzew, na których elfy budują swe domostwa i które sięgają głęboko w ziemię, blokując stale rozszerzające się imperium pod powierzchnią. Gdyby tylko elfy podzieliły się swoją wiedzą w tej materii, moglibyśmy znaleźć wspaniałą broń przeciwko szczuroludziom, ale one jak zawsze trzymają język za zębami.

„Oczywiście, że z nimi walczymy i zabijamy je bez miłosierdzia. To stwory Chaosu, czyż nie? Ale nie lękamy się ich, bowiem nigdy nie wchodzą do naszych lasów. Takimi stworzeniami z podziemi lepiej niech zajmują się inne podziemne istoty. To sprawa dla krasnoludów, które bez wątpienia mają wiele wspólnego z tym wrogiem.”

– Ariel Jasny Książę, Strażniczka Polany z lasu Laurelorn

„Lepiej od was wiemy, co trzeba zrobić. Skoro nie potraficie się im przeciwstawić, zbierzemy armię i zniszczymy te szczurze stwory, które na was żerują. A teraz z drogi.”

– lord Adana, mistrz miecza z Hoeth



Wśród Norsmenów i Kislevczyków krąży liczne legendy o szczuroludziach. Wielu jest takich, którzy zdają sobie sprawę z zagrożenia ze strony skavenów i czynnie z nimi walczą. Spotkałam także niziołki, które znają to niebezpieczeństwo i nie unikają go, pomimo swej niewielkiej postury. Jednakże nie ma pewniejszego niż krasnoludy wsparcia w naszych wysiłkach przeciwko skavenom. Walczyły z nimi od tysięcy lat, jeszcze przed nadejściem Sigmara, a w ich Księżę Krzywd szczuroludzie zajmują miejsce zaraz za zielonoskórymi. Możemy szukać u krasnoludów pomocy w naszych zmaganiach, ale co ważniejsze, są dla nas wzorem do naśladowania. Niech ich odwaga i upór w niszczeniu tego bezceństwa staną się inspiracją dla nas wszystkich.

„Istnieje legenda mówiąca, że wszystkie skaveny są potomkami Skavora, syna Gazula, który był kuzynem Grimnira. Skavor, podobnie jak Gazul, był młodszy od swych braci i brakowało mu talentu do pracy w kamieniu lub kształtowania metalu. Ślusznik został za to wygnany, więc wyruszył w głąb ziemi i nauczył się kształtować własne ciało zamiast metalu, zmieniając się w ohydny, szczurowatego stwora, który poprzysiągł zemstę swym krewniakom. Oto dlaczego krasnoludy walczą ze skavenami tak wytrwale jak z zielonoskórymi, chociaż szczuroludzie zadali nam znacznie mniej szkód. Walczymy z nimi nie tylko po to, by odpłacić za doznane krzywdy, ale także by zmyć naszą hańbę, bowiem wielu z nas wierzy, że skaveny pochodzą z naszej krwi.”

– Thurin Mocny Miecz, skryba run z Karak Alnor

„Słyszeliśmy opowieści, że niektórzy z was nie wierzą w istnienie skavenów. Oto cali ludzie. Ale naprawdę ważne jest to, że przez was mamy mniej zbrojnych, którzy pomagają nam powstrzymywać te śmierdzące bękarty. Jeśli nie masz odwagi chwycić za broń, zejdź mi z drogi! A jeśli tego nie zrobisz, potraktuję cię tak samo, jak te szczurowate ścierwa.”

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

Znaki i ślady: Na tropach skavenów

Mądre powiedzenie głosi, że jeśli chcesz skutecznie walczyć z wrogiem, musisz go dobrze poznać. Ale w tym świecie ignorancji i przesądów często trudno w ogóle poznać, że na swej drodze spotkałeś skaveny, zwłaszcza że tak bardzo polegają one na skrytości i podstępnie. Najcichszy odgłos może cię przestraszyć, a z drugiej strony łatwo można przeoczyć ich działania. Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej o swoim przeciwniku, musisz nauczyć się rozpoznawać ślady, jakie za sobą zostawia.

„Jeśli chcesz się przekonać, że skaveny nie są po prostu zwierzętami, stań kiedyś pośrodku wioski, na którą napadły te szczury. Zwierzętami są zabójczy i sięją spustoszenie w Imperium, ale to stwory, które tylko bezmyślnie niszczą. I tyle. Przechodzą przez jakieś miejsce i trudno to ukryć. Są gorsze niż ogry – rozbijają wszystko na kawałki, rozwalają domy, rozrywają ludzi i zostawiają za sobą tylko śmierć i zamęt. Skaveny są całkiem inne. Gdy chcą zająć miasto... cóż, wtedy czekają. Planują. Zbierają siły. Potem ruszają całą chmarą, atakując w ciemności i opadają na ciebie, zanim się zorientujesz. Widziałem opustoszałe miasta, w których jedna

dachówka nie spadła z dachu i żadna włócznia nie została zdjęta ze ściany. A kogo nie porwą do pracy w swych kopalniach, tego pożerają, więc po wszystkim nie pozostaje nic, tylko kilka plam krwi i ten ohydny smród. To jest nienaturalne i cholernie niepokojące – całe miasto zacnych ludzi, które znika bez śladu.”

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

Na szczęście skaveny przeprowadzają swoje ataki według przewidywalnego schematu – jedynie ich motywy są niejasne i niezrozumiałe. Jak opisał mój kolega, łowca Behram, napadnięta przez skaveny wioska często zostaje pozostawiona bez żywej duszy, bez żadnych ocalałych ani śladów przemocy, które mogłyby wyjaśnić zniknięcie mieszkańców. Podobnie, gdy atakują armię lub oddział zbrojnych, szczuroludzie zwykle dokładnie ogołacają po wszystkim pole bitwy, zostawiając tylko broje i tarcze. Żarłoczność skavenów jest tak wielka, że czasem pożerają obalonego wroga w samym sercu bitwy.

Gdy jednak zostawia za sobą jakieś trupy, zwykle w samotnych osadach, wtedy przyglądając się śladom rzezi, można dostrzec zależność skavenów od broni i technologii opartej na spaceniu. Poczerniałe, pokryte bąblami ciała nieszczęśników trafionych koszmarnym ogniem z pistoletu spaceniewego; okolica spustoszona ostrzałem ze spaceniewego działu. Jeśli ktokolwiek to przeżyje, niemal z pewnością zostanie dotknięty mutacją, podobnie jak wielu innych nieszczęśników, którzy mieszkają w pobliżu. W takich przypadkach cały obszar trzeba spalić do gołej ziemi, a mutantów wybić tak szybko, jak to tylko możliwe. Oto mroczny cień, jaki rzucają skaveny.

Oznaki ataku skavenów

Rozpoznanie śladów skavenów w mieście jest znacznie trudniejsze, gdyż wszelkie przestępstwa i akty przemocy zwykle dokonywane są w stylu podobnym do ich działań, czyli w ogóle bez pozostawiania śladów. Mimo to przygotowałam listę oznak, których należy wypatrywać w przypadku spodziewanej działalności skavenów.

- **Trudny dostęp.** Skaveny doskonale się wspinają i potrafią prześlizgnąć się przez najmniejsze wejście. Jeśli wydaje się, że żaden człowiek ani nawet niziołek nie zdołałby dostać się na miejsce przestępstwa, wówczas bardzo prawdopodobne jest, że napastnikiem był skaven.
- **Ślady.** Czy w pobliżu znajdują się jakiekolwiek ślady w kurzu lub na ziemi? Skavenie tropy przypominają ślady zostawiane przez dużego psa gończego, tyle że węższe i z dłuższymi pazurami. Szukaj także śladów szponów na drewnianych podłogach i drzwiach.
- **Zapach.** Jeśli atak nastąpił niedawno albo miejsce zdarzenia nie było wietrzone, w powietrzu lub na ubraniach może utrzymywać się silny zapach piżma. Wyobraź sobie smród uryny zdychającego kota zmieszany z odorem gnijących ran – oto woń skavenów.
- **Włosy.** Sierść skavenów jest długa, rzadka i kręcona, zwykle brązowa, ciemnoszara lub czarna. Skaven ocierający się o ściany lub drzwi może zostawić nieco włosów. Może ono dostać się także do ran ofiary, o ile na miejscu zbrodni pozostały jej zwłoki.
- **Spaczeń lub mutacje.** Ponieważ skaveny stale używają spaczenia, po ich wizycie mogą pozostać drobne ilości

Poradnik łowcy skavenów

Oto kilka rzeczy niezbędnych dla każdego łowcy skavenów:

- **Halabarda lub włócznia.** Skaveny są szybkie i próbują opasać przeciwnika wielką liczbą. Długość i szybkość takiej broni utrzyma je z daleka.
- **Kusza pistoletowa.** Brakuje jej zasięgu i siły zwykłej kuszy, ale nie będziesz strzelać z bardzo daleka, a skaveny rzadko noszą pancerze. Co najważniejsze, możesz ją trzymać w drugiej dłoni, więc zawsze przyda się w wypadku, gdyby skaven przemknął pod ostrzem miecza.
- **Pistolet zwykły lub wielostrzałowy.** Jeśli możesz sobie pozwolić na taką broń, ma ona podobne zalety jak kusza pistoletowa – jest szybka i zabójcza, skutecznie odpiera napastników, którzy zanadto się zbliżą. Zarówno pistolet, jak i kusza są przydatne także do eliminowania uciekających skavenów, zanim zdolają wezwać więcej swoich kamratów.
- **Zbroja kolecza lub płytowa.** Skavenie zęby przedzierają się przez skórę jak przez papier. Metalowe pancerze są drogie, ale czy życie ma cenę?
- **Płaszcz lub opończa.** Większość łowów będzie wymagała skradania się przez kanały ściekowe lub wilgotne tunele. Mądrze zatem mieć coś do ochrony odzienia. Niezbędne są także dobre buty.
- **Chusteczka.** Zamoczona w winie, oliwie czosnkowej lub ziołach leczniczych i założona na nos oraz usta umożliwi swobodne oddychanie pomimo odorów ścieków i jeszcze gorszego smrodu skavenów. Krasnoludzczy wojownicy wolą moczyć chustki własną uryną, zapewniając o niezwykłej skuteczności tego rozwiązania.
- **Lampa sztormowa.** Ważne jest, by wykorzystać przeciwko skavenom element zaskoczenia, więc przydatne jest źródło światła, które można zasłonić.
- **Glina.** Skaveny polują za pomocą węchu i potrafią wyczuć człowieka co najmniej ze 100 metrów. Aby temu zaradzić, pokryj swój pancerz i skórę grubą warstwą świeżej gliny. Krasnoludzczy wojownicy preferują ostrzejszy kamuflaż, taki jak świńska krew, a nawet odchody skavenów.
- **Łom.** Kanały ściekowe często są zablokowane przez kratownice lub zamknięte bramy. W takich sytuacjach przydatny jest łom.
- **Symbol Sigmara.** Jak już wspomniano, skaveny nie czują wielkiego lęku przed Młotem, ale nigdy nie powinniśmy mierzyć się z wrogiem, nie mając naszego Pana Sigmara blisko dłoni i serca.

tego przerażającego minerału. Dlatego zawsze zachowuj ostrożność, badając miejsce zdarzenia! Jeśli skaveny zostały wykryte niedawno, na skórze lub ubraniu ofiary może znajdować się drobny zielony lub niebieski proszek. W innym przypadku szukaj oznak niedawnej mutacji – zniekształconego oka lub ucha, dodatkowego palca, itp.

- **Metal, szkło lub proch.** Na miejscu można znaleźć wąskie, drobne kawałki metalu lub odłamki szkła jakby z rozbitych soczewek. Nie dotykaj ich, jeśli je zauważysz! To pozostałość po broni skavenów i zapewne są skażone ich zabójczymi truciznami. Zbierz je za pomocą szufla lub kawałka drewna i pogrzeb w poświęconej ziemi Morra lub w kaplicy Ulryka albo Sigmara. Znaleźć można także fragmenty materiałów wybuchowych, takie jak lonty lub drobinę prochu strzelniczego.
- **Zielona lub żółta maź.** Można ją dostrzec na wspomnianych powyżej kawałkach metalu lub szkła, albo wprost na podłodze lub innych powierzchniach. Tego także nie wolno dotykać! Maź będzie wydawała się lepka jak oliwa do lampy i może podobnie pachnieć. Jeśli jednak wyciekła bezpośrednio z pojemników na truciznę, może nie mieć żadnego zapachu. Cokolwiek skażone taką substancją należy natychmiast zakopać i poświęcić.
- **Trucizna.** Zatrute strzałki lub gwiazdki do rzucania zostawiają na ciele drobne rany, z których wypływa niewiele krwi. Szukaj odbarwień lub opuchlizny wokół takich ran. Przebarwienia w oczach, na języku lub palcach również mogą wskazywać na truciznę. Weź także pod uwagę ułożenie ciała; zatruta ofiara mogła nie być w stanie sięgnąć po broń, a nawet unieść rąk w obronie.
- **Infekcja lub choroba.** Czy ciało wydaje się w jakiś sposób dotknięte chorobą? Czy rany cuchną zakażeniem? Czy obszary wokół ran są spuchnięte lub zaczerwienione, a może ociekają ropą? Przebarwienia w oczach lub na języku to także znaczące oznaki choroby.
- **Paskudne rany.** Czy rany są czyste jak po cięciu mieczem, czy mają poszarpane brzoja, jakby ciało rozerwał jastrząb lub wilk? Czy jakaś część ciała wygląda na pokąsaną albo pogryzioną? Czy nie brakuje jakiejś części ciała albo dużego kawałka zwłok? Wszystko to oznaki tego, że skaveny żerowały na biednej ofierze.

„Możemy wywnioskować, że napastnik wspiął się po zewnętrznej ścianie, gdy następowała zmiana warty, potem bezgłośnie opuścił się przez wyciąg do podawania potraw z kuchni, a następnie rozerwał ofiarę na strzępy za pomocą bardzo ostrej broni. Możemy zatem stworzyć sobie obraz istoty obdarzonej niezwykłą siłą i nieprawdopodobną zręcznością, a także nadnaturalnymi umiejętnościami wspinaczki oraz okrucieństwem tak nieludzkim, że przekracza to nasze wyobrażenie. Utrzymuję ponownie, panie, że dowody wyraźnie wskazują na to, iż napastnik nie był ani człowiekiem, ani zwierzęciem, lecz jakąś wynaturzoną hybrydą. Co więcej, atak został tak dobrze zaplanowany, że jestem przekonany, iż zabójca posiadał inteligencję znacznie przekraczającą rozum jakiegokolwiek zwierzęcego.”

– Volpone Giessen, strażnik miejski z Altdorfu
(raport dla przełożonych)

„Raz czy dwa znajdziesz jakieś ciało, ale to może być gorsze niż nie znaleźć go w ogóle. Mamy wśród krasnoludów takie powiedzenie: 'Jeśli moja tarcza zawiedzie, niechaj moje ciało będzie moją tarczą'. Nie lubimy, jak się nas atakuje od tyłu. Ale gdy dopadną cię skaveny... Sześć z nich skoczy na ciebie, powali cię, zaczną gryźć i drapać, wydfubie ci oczy, wyrwie język i przeżuje bebechy, gdy będziesz leżeć w agonii... a rany będą wtedy wszędzie. To nie jest śmierć godna krasnoluda. O, nie.”

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

Oczywiście niewielka to pociecha wykryć obecność skavenów po tym, jak popełnią swoje ohydne morderstwo. Wiele osób pytało mnie, jak można odkryć skaveny, zanim zaatakują. Oto kilka oznak, których należy wypatrywać.

- Tajemnicze lub nagle przypadki zaginięć mieszkańców, przedstawicieli władz lub robotników miejskich.
- Zapchane kanały ściekowe, a inne urządzenia użyteczności publicznej przestają funkcjonować lub szwankują.
- Kanalarze lub strażnicy narzekają albo porzucają pracę.
- Paradoksalnie, następuje zmniejszenie liczby szczurów – skaveny często zjadają szczury żyjące w kanałach, więc ich zmniejszona populacja może wskazywać na obecność skavenów pod ulicami.
- Wejścia do kanałów i studzienek odpływowych, włazy lub kratownice na rzekach wyłamane albo naruszone.
- Ulicami po zmroku przemykają zakapturzone postacie.
- Wzrost liczby mutacji, porodów dzieci nogami naprzód i inne złe omeny.
- Pełnia czczonego przez skaveny Morrslieba. Jeśli któreś z powyższych zdarzeń ma miejsce przy pełni księżyca Chaosu, jest to dodatkowy znak.

Każda z tych sytuacji sama z siebie przeważnie nie będzie dowodziła obecności skavenów pod ulicami lub w bocznych zaułkach, ale jeśli zauważysz kilka z nich, musisz natychmiast podjąć działania. Nigdy, zaklinam cię, nigdy nie próbuj szukać ani ścigać skavenów, szczególnie w pojedynkę! Skaveny są tchórzliwe i wolą korzystać z przewagi liczebnej, a zatem samotny człowiek jest zawsze w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Skaveny zwykły polować w grupach liczących cztery lub pięć osobników, więc jeśli musisz zbadać ich legowisko, zabierz ze sobą przynajmniej tuzin silnych mężczyzn, najlepiej żołnierzy.

Nie powiadamiał straży ani żadnych innych władz o swoich podejrzeniach bądź odkryciach. Jeśli przedstawiciele władz miejskich nie są tacy jak mój kolega Volpone, zignorują twoje informacje, a w najlepszym przypadku przekażą doniesienie przełożonym. Ze względu na podstępny naturę skavenów jest bardzo prawdopodobne, że ktoś z władz jest w zмовie ze szczuroludźmi, a zatem ta osoba oraz skaveny dowiedzą się o twoich przypuszczeniach. Możesz więc spodziewać się, że wyprawią się po twoją głowę jeszcze tej samej nocy.

Gdy jesteś przekonany, że lada chwila nastąpi atak, najlepszą decyzją jest wezwanie łowców skavenów albo grupy podróżnych poszukiwaczy przygód, aby zajęli się tym problemem. Jeśli kontaktujesz się z wędrownymi awanturnikami, upewnij się, że są doświadczeni i już wcześniej mieli do czynienia ze skavenami. Nigdy nie powinieneś płacić awanturnikom z góry. Wynegocjuj sumę, która zostanie wypłacona za każdą przyniesioną czaszkę skavena albo ustaloną kwotę dla całej grupy. Nie oferuj im zapłaty od łebka, bowiem wkrótce pojawi się nowa grupa, liczniejsza niż początkowa – pomocnicy i towarzysze, których tamci po prostu „zapomnieli zabrać ze sobą” na negocjacje!

Pomimo przejawianego przez nich braku skrupułów (oraz niekiedy zwichrowanej psychiki), poszukiwacze przygód to najprostsze rozwiązanie w przypadku wykrycia obecności skavenów. Jeśli im się powiedzie, nie przyciągną uwagi władz i przeniosą się do następnego miasta, zanim podejrzenia zdążą paść na ciebie i staniesz się obiektem zemsty szczuroludzi. A jeśli zginą z ich łap, nikt nie będzie po nich płakał, bowiem sami sobie wybrali taki los.

Jeśli nie jesteś w stanie szybko znaleźć najemników, poniżej podaję kilka kroków, jakie należy podjąć, by ochronić się przed skavenami.

- Zabarykaduj wszelkie wejścia do kanałów ściekowych, studzienek odpływowych i rzek. Nawet jeśli skaveny nie są zainteresowane bezpośrednio tobą, możesz pozbawić ich przejścia lub drogi szybkiej ucieczki. Dyskretnie powiadom sąsiadów o zagrożeniu i nakłoń ich, by także zamknęli swoje domy.
- Wezwij kapłana Sigmara, by pobłogosławił i poświęcił twój dom. Wytnij symbol komety lub młota na drzwiach i framugach okiennych oraz spryskaj próg wodą święconą. To może powstrzymać skaveny przed wejściem, chociaż ta metoda nie jest niezawodna, gdyż skaveny są niezwykle odporne na święte moce.
- Stosuj się do nakazu przebywania w domu w godzinach nocnych. Zachęć sąsiadów, by oni także tak czynili. W tej sposób dowolna osoba zauważona na ulicy po zmroku będzie uznana za podejrzaną i może zostać zatrzymana.
- Zamontuj dzwonki alarmowe. Rozwiś sznurek w poprzek pobliskiego kanału ściekowego lub strumyka i zawieś na nim małe dzwonki. W trzech lub czterech miejscach w równych odstępach przywiąż do pierwszej liny luźne kawałki sznurka. Powinny być dość długie, by zanurzały się w wodzie. Przymocuj na końcach zwieszających się sznurków duże haczyki do łowienia ryb i pokryj sznury smołą, by je zamaskować. W ciemnościach lub pod wodą skaveny nie dostrzegą dzwonek, haki zaplączą się w ich sierść lub zaczepią o pancerz i pociągną za dzwonki, wywołując alarm. W ten sposób zyskasz mnóstwo czasu, by się uzbroić lub uciec.
- I wreszcie: zawsze trzymaj w domu napiętą kuszę. Możesz nie mieć czasu na jej załadowanie, gdy zaatakują skaveny. Przydatne jest także przygotowanie podręcznego zapasu arszeniku, gdyż szybka śmierć od trucizny to lepsze wyjście niż dać się porwać w łańcuchach do pracy w kopalni spaczenia.

Polowanie na skaveny

„Może i jestem mały, ale za to silny. Do diaska, po dziesięciu latach w skaveńskiej kopalni każdy nabrałby krzepy. Podchodzę i łamię ich kruche karki jak patyczki. Mógłbym wam co nieco pokazać, chłopaczki z Imperium, to jasne jak słońce.”

– Fassbinder Krzepki, niziołkowy najmita

Jeśli po przeczytaniu całego powyższego tekstu ogarnęło cię przerażenie lub rozpacz, zacny Czytelniku, nie trać ducha. Jest bowiem nadzieja w obliczu skaveńskiej groźby. To klika osób, które poświęcają swe życie powstrzymywaniu wszechobecnego wroga z całych swych sił, dopóki nie powali ich miecz lub starość. To łowcy skavenów. Ich czyny są wielkie, a odwaga legendarna.

Nie ma ich zbyt wielu, bowiem ta praca wiąże się ze znacznym ryzykiem, a nie daje w zamian chwały po zwycięstwie ani żadnej nagrody w łupach. Któż bowiem zapłaci człowiekowi za walkę ze stworzeniami, które nie istnieją? Jednakże, jak widzieliśmy powyżej, jest wielu takich, którzy w nie uwierzyli, zarówno bogatych, jak i biednych, i chociaż nie mogą przyznać tego publicznie, czasami godziwie płacą za usunięcie tych bardzo niebezpiecznych szkodników.

„Żaden pan na włościach nie zechce przyznać się swej żonie lub przyjaciółom na dworze, że opłaca grupę krasnoludów, by za niego pozabijały skaveny. Musicie więc być dyskretni. Mówcie, że jesteście szczurołapami i dotknijcie kilka razy nosa, a jeśli rozmówcy zrozumieją, kim jesteście, wszystko będzie jasne. Każdy dobry majordomus zapłaci wam za pracę ‘szczurołapów’ i nikt się o niczym nie dowie – pamiętajcie tylko, by zażądać pieniędzy z góry! Niejeden raz było tak, że jakiś pan oferował mi sówite wynagrodzenie, a potem odmówił zapłaty za to, że zabiłem jakieś wytwory mojej wyobraźni. Niechaj skaveny przeżują ich kości, powiedział!”

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

Oczywiście biedota w mieście lub wioskach może ofiarować niewielką zapłatę, ale często są w stanie odwdziżyć się przysługami lub podzielić zapasami. Łowca skavenów potrzebuje przecież pożywienia i schronienia; czasem będzie musiał podkuć konia lub naostrzyć broń. Ponownie jednak przypominam o konieczności dyskrekcji. Jeśli ujawnisz swoją profesję, chłopci, tak samo jak szlachta, mogą wezwać łowców czarownic. Zdumiewa nas odwaga tych dzielnych pogromców szczurołudzi, bowiem nawet szaleni krasnoludscy zabójcy demonów nie zaryzykują egzekucji dokonanej przez tych, których mieli chronić!

„Nie czynimy tego dla brzęczącej monety, bowiem jej nie dostajemy. Nie czynimy tego dla chwały, bowiem jej także nie uświadczysz. Nie czynimy tego nawet dla wdzięczności ludzi, ani dla słodkiego pocałunku dziewczicy, bowiem ludzie są zbyt przerażeni, by nam dziękować. Nie, czynimy to, by słyszeć wrzask naszych wyżynanych wrogów – a tego, mi amico, nigdy nie brakuje.”

– El Gatto del San Stefenato, zwany „Kotem”,
tileański łowca skavenów

Jeśli mimo wszystko postanowisz dołączyć do tych śmiałych awanturników, wówczas nie mogę ofiarować ci niczego więcej

niż mój podziw i modlitwy. Mimo iż sama zabiłam niejednego szczuroczleka, jestem jednak kobietą, która włada piórem lepiej niż mieczem. Zamiast tego zwracam się o radę do moich starych towarzyszy:

„Skaveny są sprytniejsze niż się wydają. Nie bierz ich za głupie, nie są też tchórzami. Uciekają tylko dlatego, że powierzchnia to nie jest ich teren. Walczą tylko wtedy, gdy mają przewagę: pod ziemią, w ciemności i wielkiej liczbie. Po prawdzie, jeśli skaveny zaatakowały, wiedz, że masz kłopoty, oznacza to bowiem, że one są przekonane, iż nie masz żadnych szans. Znacznie lepiej je wysledzić i zaatakować z zaskoczenia. A nie jest tak trudno je wytropić. Gdy znajdują się pod ziemią, nie spodziewają się, by ktokolwiek poszedł ich śladem, przynajmniej nie w miastach. Poza tym cuchną jak zaraza, więc wystarczy kierować się nosem.”

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

„Pojedynczy skaven jest słaby i tchórzliwy. W tej kwestii kluczowa rada to: ‘dziel i rządź’. Dwójka lub trójka skavenów łatwo polegnie od twego miecza, ale w większej liczbie opadną cię ze wszystkich stron, zakradną się od tyłu w ciemnych tunelach, a nawet runą z góry lub podkradną się z dołu, atakując bez lęku i troski o własne żywoty. Są jak fala oceanu – lecz podobnie jak w przypadku fali, jeśli staniesz mocno na swoim miejscu, rozbiją się o ciebie. Utrzymuj dystans, uderzaj, a potem wycofuj się i próbuj celować w większe sztuki, szczególnie w tych z czarną lub szarą sierścią, a nie brązową. To są generałowie wśród skavenów i bez nich pozostałe załamują się znacznie szybciej. Nie jest tak trudno je pokonać, jeśli nie stracisz głowy w obliczu przewagi liczebnej i furii wroga. Zaprawdę, tam na dole, w ciemności, to strach jest twoim prawdziwym wrogiem, nie skaveny.”

– El Gatto del San Stefenato, zwany „Kotem”,
tileański łowca skavenów

Pisząc te ostatnie słowa, wspominam moich towarzyszy, Behrama, Volpona oraz Fassbindera. Przypominam sobie ponownie najważniejszą lekcję, jaką otrzymałam podczas mych badań nad szczurołudźmi i łowów na nich. A głosi ona, by nigdy nie polować na te stwory w pojedynkę. W większej gromadzie możemy wykorzystać przeciwko nim ich własną, ulubioną broń i wypędzić je dzięki przewadze siły.

Zapamiętaj to dobrze, śmiały Czytelniku, że nie wolno polować na nie samotnie. W tym świecie strachu i ignorancji łatwo poczuć się osamotnionym, jakby cały świat był ślepy na rzeczywiste istnienie szczurołudzi i zagrożenie, jakie stanowią. Ale jesteśmy liczniejsi, niż mógłbyś przypuszczać, a z każdym mijającym dniem jeszcze nas przybywa. Im więcej się uczymy i im więcej walczymy, tym skuteczniej odrywamy szpony skavenów zaciśnięte na gardle naszego wielkiego Imperium. Pewnego dnia będzie nas cała armia, śmiałych dusz, które nie chcą dłużej wierzyć w kłamstwa. Wówczas powstaniami, wypędzimy szczurołudzi z ich nor i na zawsze uwolnimy ten świat od plagi skavenów.

To zwycięstwo, za które modłę się każdego dnia.

– Amelie Meyer, kapłanka Vereny

Kształt i zachowanie

Poniższe notatki zawierają wszystko, co w ciągu dziesięciu lat moich badań odkryłam na temat natury, kształtu i zachowania skavenów. Jeśli pragniesz zwalczać szczuroludzi, powinienesz czytać to uważnie i często, choć wiedza ta może wydać Ci się obrzydliwa, niewiarygodna, a nawet heretycka. Dzięki zgromadzonemu tu informacjom będziesz lepiej przygotowany do walki z naszym wrogiem. To może ocalić ci życie.

Część z podanych niżej informacji wypływa z osobistych doświadczeń i obserwacji, a reszta z dyskusji ze świadkami albo z zapisków, jakie zgromadziłam. Przykładem takiego znaleziska jest pierwszy materiał – długi list opisujący dokładne, fizyczne badanie zwłok skavenów. Niestety, adresat listu nie żyje od dawna, a ja nie zdołałam znaleźć śladu nadawcy tego zdumiewającego znaleziska.

Nader niepokojące znalezisko

Do rąk własnych dr Hieronima Blitzena, profesora bestiolgii, Uniwersytet Altdorfski

Doktorze Blitzen,

Ponownie dziękuję, że poświęcił Pan czas, by przeczytać pismo od takiego prostaka jak ja, przez co rozumiem zarówno fakt, iż rezyduję w wiejskim otoczeniu Rugebrunnen, jak też moją, w porównaniu do Pańskiej, ubogą i skromną wiedzę. Upraszam wybaczenia, iż zakłócam Pańskie badania, ale muszę zwrócić uwagę na niezwykle niepokojące znalezisko. To może być w istocie najważniejsze odkrycie tego stulecia, zarówno w naszej wspólnej dziedzinie bestiolgii, jak także w kwestii bezpieczeństwa Imperium! Odkryłem bowiem pierwszy niezaprzeczalny dowód na istnienie czegoś, co dotychczas wszyscy uczeni ludzie zwali mitem. Odkryłem zwłoki skavenów.

Sam raczył Pan napisać, że nawet najdziwniejsze opowieści o potworach kryją przeblisk prawdy, lecz w przypadku skavenów ten przeblisk jaśnieje jak ognisko, a jego światło może oświecić cały naród do tej pory pogrążony w ciemności.

Ale zacznę od początku.

Tak jak Pan nas instruował, nakazałem wszystkim w wiosce, by natychmiast powiadomili mnie, gdyby znaleźli jakieś nienaturalne lub dziwne stworzenia. Ów najnowszy raport przynieśli robotnicy, którzy pomagali w rozbudowie piwnic pod ratuszem. Wszyscy to zaciwi, uczciwi wyznawcy Sigmara, żadni pijacy ani fanatycy, nie zajmują się błahostkami ani fałszerstwem. Mogę przysiąc, że ich zeznania są rzetelne.

Razu pewnego przebili się do podziemnej jaskini, którą wypełniało cuchnące siarką, dławiące powietrze. Gdy pomieszczenie przewietrzyło się należycie, robotnicy przekonali się, że spoczywają w nim ciała ofiar tych zabójczych oparów. W jaskini znajdowały się bowiem zwłoki pięciu stworzeń, które przekopały się do niej z drugiej strony. Można z całą pewnością stwierdzić, że wyglądały jak skaveny: wielkie, człekokształtne szczury. Wszedłem tam i osobiście zbadałem ciała, po czym natychmiast nakazałem przenieść je do mojej pracowni.

Wykonałem szkice każdego ze stworów (które pozwoliłem sobie załączyć do niniejszego listu), a potem zacząłem badać wnętrza ich ciał, postępując dokładnie według procesu tak dobrze opisanego w księdze *Anatomia Principia* pióra naszego kolegi, Josefa Lienera. Poniżej zamieszczam w całości moje notatki poczynione podczas tych oględzin, a także kolejne szkice wykonane przy pracy.

Wygląd zewnętrzny

Jeśli mam dać wiarę własnym oczom, te stworzenia pasują do wszelkich dziecięcych opowieści i wieśniaczych bajań o rasie, którą zwiemy skavenami. Stwory te są olbrzymimi szczurami. Wszystkie, poza jednym, przekraczają półtora metra wysokości, a ich ciała są zdeformowane i umożliwiają chodzenie w pozycji niemal wyprostowanej, w której dorównują wzrostem człowiekowi. Wszystkie okazy wydają się zgarbione, choć nie potrafię powiedzieć, czy to cecha dziedziczna, czy też wynika z ich podziemnego trybu życia. We wszystkich pozostałych aspektach przypominają zwykłe szczury: są pokryte sierścią od stóp do głów, za wyjątkiem bezwłosego nosa, uszu i cienkiego, cielistego ogona. Ogon jest tak długi jak całe ciało i umożliwia zachowanie równowagi podczas chodzenia. Każda z czterech kończyn kończy się łapą z paskudnymi pazurami. Uszy są duże, a pod nosem wyrastają długie wąsy czuciowe. Pod każdym względem stwory te zadziwiająco przypominają szczury, od których niewątpliwie się wywodzą.

Skaven. Studium anatomiczne 1:1



Przynajmniej jest to prawdą w odniesieniu do trzech z pięciu znalezionych okazów. Jeśli chodzi o pozostałe, jeden bardzo przypomina szczura, ale ma zauważalną osobliwość w formie dwóch niezwykle dużych, przypominających poroże kozła lub barana, zakrzywionych rogów, które wystają ze szczytu jego czaszki. Ostatnia bestia nie przypomina zwykłego szczura i wygląda raczej jak stwór rodem z koszmara sennego. Słyszałem opowieści o legendarnych szczurograch, przerażających olbrzymach rasy skavenów, a widząc ogromne rozmiary tej bestii mogę tylko przypuszczać, że to właśnie udało mi się znaleźć.

Nawet pozostałe cztery okazy, chociaż podobne do siebie, wykazują znaczne zróżnicowanie pod innymi względami. Najmniejszy z czterech (stwór I na moich szkicach) miał zaledwie 120 cm wzrostu i był wyraźnie słabszy fizycznie od pozostałych okazów. Ma także brązowe futro, podczas gdy duże i muskularne skaveny (stwory II i III) mają czarną sierść, a rogaty (stwór IV) futro jasnoszare. Wnioskując po ogólnym stanie zdrowia wszystkich czterech stworów, przypuszczam, że kolor włosów to podstawa socjalnej hierarchii w legowiskach skavenów: te o białym futrze są na szczycie, potem czarne i wreszcie brązowe. Najmniejszego stwora znaczą także liczne blizny, przypuszczalnie od bicia, a także inne ślady przemocy. Dedukuję zatem, iż był to więzień albo przedstawiciel kasty niewolników. Pomimo brutalnego traktowania oraz zaognionych uszkodzeń skóry wydawał się w dobrym zdrowiu, co dowodzi, że te stworzenia mają nader wytrzymałą budowę.

Czarne futro być może wyróżnia klasę wojowników, ponieważ stwory II i III są nie tylko większe i bardziej muskularne (każdy osiąga wzrost ponad 180 cm!), ale mają także dłuższe pazury i kły, silniejsze ramiona i potężniejsze szczęki. Co więcej,

znaleziono je ubrane w ciężkie pancerze i uzbrojone w największą broń, a ich ogony są najeżone żelaznymi kolcami, zapewne służącymi do atakowania wrogów. Możemy przypuszczać, że to była jakiegoś rodzaju grupa zwiadowcza: dowódca z dwoma wojownikami, jego sługa i potworna, żywa maszyna do zabijania.

Odsuwając na chwilę indywidualne różnice pomiędzy nimi, skupię się na cechach wspólnych dla całej piątki, tu bowiem, jak sądzę, możemy nakreślić obraz naturalnej formy skavenów, a to być może umożliwi nam hipotetyczne rozważania na temat umysłu tego strasznego wroga.

Sierść i skóra

Sierść wszystkich stworów jest dość krótka i gęsta, uderzająco przypomina szczurzą. Z pewnością dobrze chroni przed zimnem, a ponadto pokrywa ją cienka warstwa oleistej wydzieliny, która praktycznie nie przepuszcza wody. Przypuszczam, że podobnie jak szczury wodne i wydry, skaveny dobrze i często pływają. Olej ten wydziela się z porów i otworów w skórze, rozmieszczonych wzdłuż grzbietu i karku, pod pachami, na stawach biodrowych i ponad ogonem, po czym zapewne jest rozcierany łapami. Zbadałem te gruczoły, które okazały się niezwykle złożonej budowy, niczym gruczoły piżmowe znanych nam zwierząt. Wysuwam hipotezę, że wytwarzają one ciecze o różnym zapachu, które funkcjonują jako forma komunikacji między osobnikami. Każda delikatna zmiana zapachu zawiera tyle samo znaczenia, co u nas całe zdanie. Znalazłem także wśród sierści ślady moczu i odchodów, które być może jeszcze wzmacniają ich odrażający smród, podobnie jak w przypadku psów, lubiących tarzać się w końskim łajnie.

Skóra pod futrem jest dość gruba, a zaraz pod nią znajduje się warstwa tłuszczu, który dodatkowo chroni przed chłodem i wilgocią. Nie jest ona szczególnie twarda, ale z pewnością wystarczająco wytrzymała. Skórę każdego stwora znaczyły niezliczone blizny i nacięcia, zarówno stare, jak i świeże, a większość z nich miała rozmiary pasujące do łapy innego skavena, co wskazuje, że gdy skaven nie walczy z wrogami, jego życie to bezustanna walka z pobratymcami.

Skóra wszystkich skavenów poznaczona była także śladami różnych infekcji i chorób. W niektórych przypadkach były to ślady po starych chorobach, które pozostawiły dzioby jak po ospie i stwardnienia skóry; w innych świeże krosty, wrzody i wysypka. Ze względu na zagrożenie przeniesieniem zarazy, tych obszarów nie badano. Zamiast tego zmienione chorobą fragmenty ciała zostały wycięte i natychmiast spalone. Należy uznać, że dotykanie skavena jest równie niebezpieczne, jak dotykanie ospowatego żebraka na ulicy.

Ostatnia warta wzmianki cecha skóry: każdy ze stworów miał także przynajmniej jeden fragment ciała pokryty rytualnymi bliznami lub tatuażem, zwykle w formie symbolu trzech przecinających się linii, formujących trójkąt. Mogę tylko zgadywać, że ma to jakieś znaczenie rytualne, chociaż myśl, że te stwory mogą mieć bogów podobnych do naszych, jest zaiste przerażająca!

Szkielet i mięśnie

Jak już wspomniano, konstrukcja szkieletu umożliwia tym stworom chodzenie w pozycji pionowej, choć przygarbionej. Tylne nogi są niezwykle silne, a ogon pozwala górnej części ciała



Skaven. Studium anatomiczne 2:1

wychylać się naprzód bez utraty równowagi. W takiej pozycji nos, oczy i uszy stwora wysunięte są przed ciało, co pozwala szybciej wykryć niebezpieczeństwo lub wrogów. Ta pozycja oznacza także stałą gotowość do skoku na wroga, by rozerwać go straszącymi zębami i pazurami. Biada żołnierzowi Imperium przywykłemu najpierw oglądać tarczę przeciwnika, kiedy spojrzy prosto w ślepia tych potwornych zabójców, już skaczących, by zabić!

Górna część ich ciała jest także dość silna. Podobnie jak szczury, potrafią wczepić się wszystkimi czterema kończynami oraz zębami w ofiarę i nie zwalniać uchwytu. Jednakże jeśli ulegną sile ofiary, wówczas stają się niemal całkiem bezradne. Zdaje mi się, że podobnie jak w przypadku skrzydeł jastrzębia, ich mięśnie pracują silnie tylko w określonych położeniach i wykonując pewne ruchy. W ogólności skaveny są znacznie słabsze od ludzi, szczególnie jeśli chodzi o podnoszenie lub ciągnięcie ciężarów. To zapewne wyjaśnia, dlaczego tylko większe osobniki noszą jakiegokolwiek pancerze, a także tłumaczy kiepską jakość ich oręża, wykonanego z cienkiego i lamliwego metalu.

Brak fizycznej krzepy skaveny nadrabiają jednakże szybkością. Potrafią nie tylko skakać na wrogów, by powalić ich ciężarem własnego ciała, ale dzięki potężnym nogom są niezwykle szybkie. Przypuszczam, że z łatwością potrafią bieć dwa razy szybciej od człowieka. Dzięki swoim ostrym pazurom i chwytym stopom mogą rozwijać taką prędkość także na wąskich półkach skalnych, konarach lub urwiskach. Ich kościec jest niezwykle elastyczny, podobnie jak u kota, może wyginać się i skręcać w sposób nieosiągalny dla ludzi. W połączeniu z ich potężnymi nogami i silnymi pazurami sprawia to, że są niezwykle zwinnymi i bez wątpienia doskonałymi wspinaczami. Obawiam się, że są w stanie uwolnić się z niemal wszystkich więzów, uciec z każdej celi i dotrzeć do najbardziej niedostępnych wież zamkowych lub górskich posterunków. I ponownie, biada żołnierzowi Imperium, który myśli, że jest bezpieczny na swojej wysokiej wieży strażniczej!

Broń naturalna

Jeśli prawdą jest, że poznajemy naszych bogów po ich dziełach, wówczas kimkolwiek są przekłęci bogowie skavenów, z pewnością znacznie bardziej lękają się śmierci niż Ulryk czy Sigmar. Skaveny są nie tylko przystosowane budową ciała do wykonywania błyskawicznych skoków, ale także dysponują mnóstwem sposobów zadawania śmierci.

Każda łapa posiada cztery silne palce kończące się długimi i ostrymi jak brzytwa szponami. Górne kończyny przypominają ludzkie dłonie, gdyż posiadają przeciwny kciuk, umożliwiając pewny chwyt. Pazury mogą być pokryte olejem wydzielanym przez skórę, co bez wątpienia zatrula lub brudzi zadawane przez nie rany, jeszcze przyspieszając śmierć ofiary. Pazury na kończynach dolnych są równie ostre.

Najgorsze są jednak kły. Skaveny posiadają od 20 do 32 zębów, włącznie z czterema wielkimi siekaczami z przodu. Górne wystają z ust, sięgając aż za podbródek i tworząc niezwykle ostrą broń. Po usunięciu jednego z zębów przetestowaliśmy jego skuteczność na linie i skórze. Ząb okazał się nie gorszy niż dowolny z posiadanych przeze mnie noży. Jak wspomniano, szczęki są bardzo silne, a zęby przystosowane raczej do rozrywania niż do pilowania. Skaveny wykorzystują cały ciężar ciała podczas wgryzania się we wroga, a zębów używają także do ciągnięcia, jeśli nie całego trupa, to przynajmniej urwanych kończyn.

To jednak nie wszystko, bowiem skaven może używać jako skutecznej broni także swojego ogona. Jak wspomniano, stwory III i IV miały metalowe kolce wbite w zakończenia ogonów, bez wątpienia po to, by mogły wymachiwać nimi podczas walki, uderzając wrogów niespodziewanymi ciosami. Badałem elastyczność ogona i jestem przekonany, że skaveny mogą być także zdolne do trzymania pałek lub ostrzy w jego splotach, a może i innych użytecznych narzędzi, takich jak latarnie, butelki z trucizną lub ładunki zapalające.

Jeśli chodzi o broń i narzędzia, zdaje się, że ich palce są sprawne nie tylko na tyle, aby manipulować bronią palną (były w nią uzbrojone stwory III i IV), ale nawet by ją budować. Daleki jestem od przypisywania sobie znajomości sztuki wyrobu broni, ale sądzę, że urządzenia, jakie znaleźliśmy przy tych stworach, nie mogły zostać stworzone, a nawet wymyślone przez człowieka! Nie tylko wydają się niebezpiecznie zawodne, ale zawierają fragmenty ohydnej substancji, którą prawdopodobnie jest spacznię. Na wszelki wypadek umieściłem tę broń w metalowej skrzynce i oczekuję Pańskiej rady, zanim dokonam jej dalszych badań.

Organy wewnętrzne

Usunąłem kilka z nich, ale ponownie muszę przyznać się do całkowitej niewiedzy w dziedzinie chirurgii. Umieściłem te organy w słojach wypełnionych sfermentowanym piwem, jak nakazywał mistrz Liener, ale sam niewiele mogę powiedzieć na ich temat. Rozpoznaję jednak żołądek i dolną część przewodu pokarmowego, zbudowane jak u większości stworzeń.



Rozciąłem żołądek, aby spróbować odgadnąć, czym żywią się te stworzenia, ale jedynym wartym uwagi znaleziskiem były dwa złote pierścienie, które mogły należeć do szlachcica albo majątnego kupca. Sugeruje to, że być może dłonie albo palce zostały połknięte w całości, a żołądek skavenów jest w stanie z czasem strawić nawet kość. Znalazłem także więcej płatków spaczenia w żołądku stwora o białym futrze. Nie chce mi się wierzyć, by jakiegokolwiek stworzenie, obojętnie jak spaczone szaleństwem lub Chaosem, dobrowolnie zjadało tę substancję, więc wnioskuję raczej, że została połknięta przez przypadek, gdy stwór odprowadzał jakiś mroczny rytuał lub przeprowadzał plugawy eksperyment z wykorzystaniem energii Chaosu.

Zauważyłem także, że żołądek wydawał się bardzo mały w porównaniu do tego, jaki ma człowiek, a nawet wilk. Być może tłumaczy to łapczywy głód skavenów, które muszą wciąż na nowo napełniać tak małeńki żołądek?

Przeprowadziłem krótkie oględziny uszu i nosa (to obszary, w badaniu których jestem znacznie pewniejszy!). Wydały mi się bardzo podobne do szczurzych, czy nawet psich. Szkice psa gończego, które wykonałem w zeszłym roku, stały się wspaniałym punktem odniesienia: narządy zmysłów skavenów mają bardzo zbliżoną budowę. W uszach skavenów i psów wyrastają drobne włoski, które wzmacniają odbierane dźwięki, a nosy obu gatunków zwierząt mają taką samą powierzchnię wewnętrzną, którą pokrywają tysiące „dziur węchowych”. W oparciu o to porównanie nie mam wątpliwości, że słuch i węch skavenów co najmniej dorównuje zmysłom dobrego ogara myśliwskiego. To oznacza, że skaveny zapewne potrafią przy dobrym wietrze wyczuć ofiarę z odległości nawet kilometra.

Bestia

Tą piekielną kreaturą (stwór V na ilustracjach) zająłem się na końcu, ponieważ, jeśli mogę być szczery, lękałem się dowiedzieć o niej czegokolwiek więcej. Nie mogłem objąć umysłem mocy, która mogła stworzyć taką bestię, ani umysłu, w którym zakiełkowała taka myśl. Patrząc na tego stwora, to spoglądać na twór prawdziwego Chaosu.

Nie używam tu przenośni poetyckiej, bowiem im dokładniej badałem bestię, tym bardziej przekonywałem się, że jest to zaplanowane dzieło, stworzone przez skaveny w taki sposób, w jaki my moglibyśmy stworzyć rzeźbę z gliny. Tyle, że tu glinę zastąpiło ciało ich własnej rasy i zapewne innych, a ponadto skaveny musiały formować je z użyciem najczarniejszej magii. Pomijając brutalną siłę mięśni i kośćca, tego stwora utrzymują w całości szwy, a w innych miejscach płyty pancerza i metalowe nity. Skóra jest mocno pobliźniona na całej powierzchni, w znacznie większym stopniu niż u innych. Nie potrafię odgadnąć, czy to pozostałość po starciach z wrogami, czy też rany te zadały same skaveny podczas hodowania lub tresury stwora.

Nacięcia nie są jednak głębokie i nic dziwnego: skóra jest twarda, jakby została wyprawiona, i ma grubość kilku centymetrów, opinając mięśnie. I to jakie! Miałem niegdyś okazję badać tylne nogi ciężkiego konia pociągowego, który odniósł poważne rany po upadku. Widzę tu znaczne podobieństwo: węzły mięśni grube jak lina okrętowa, biegnące przez całą klatkę piersiową i ramiona. Podobnie jak ogr, ten stwór ma w przybliżeniu wysokość trzech metrów licząc do ramion, a jednak przypuszczam, że może być

silniejszy nawet od potwornego ogara. Drzę na myśl o tym, jak nienaturalna chirurgia była potrzebna, by skupić siłę dwóch ogarów w jednym ciele.

Stwór ma także wszystkie pozostałe cechy skavenów: elastyczny kręgosłup nadający mu gotowość do skoku, przygarbioną sylwetkę, potężne nogi, wystrzone zmysły, gęstą szczecinę. Posiada oczywiście tę samą broń naturalną – długie szpony, wielkie i ostre zęby, najeżony kolcami ogon – tyle, że wszystko jest znacznie większe. Pazury górnych łap mają ponad dziesięć centymetrów długości. Albo, jak rzec powinienem, pazury jednej łapy, bowiem lewa górna kończyna została usunięta i zastąpiona przez długie, metalowe ostrze, podobne do grotu włóczni, przymocowane do ciała za pomocą stalowych nitów wbitych prosto w kość.

Po krótkim przebadaniu tego stwora poczułem pokusę, by go spalić, podobnie jak pozostałe, z czystej odrady dla ich nienaturalnego wyglądu. Zacząłem rozumieć, dlaczego inni uczeni mężowie woleli ukryć prawdę o istnieniu takich istot przed pospółstwem, a w istocie przed kimkolwiek. Szczególnie przed mędrkami, ci bowiem, którzy mają największą wiedzę o naturalnych formach ciał bestii, z największym przerażeniem rozumieją, jak bardzo wynaturzone są te kreatury skavenów.

Uczony człek zrozumie także, jak przerażająco doskonali są sami szczuroludzie, ci mistrzowie biologii, perfekcyjni, bezgłośni łowcy w ciemnościach, idealna kombinacja człowieka i zwierzęcia. Czy zostali uformowani przez boga Chaosu, czy bezlitosną naturę, ich celem jest sianie wielkiej wrogości na świecie, w którym żyją. Niewielu ludzi zachowa dość śmiałości, by choćby myśleć o tych okropnościach.

Kontrowersje

Czytałem, że są tacy, którzy wierzą, że skaveny (choć dopuszczają ich istnienie) to nic więcej niż zwierzoludzie albo wielkie szczury, dotknięte jakąś mutacją Chaosu. Po wielu dniach, jakie spędziłem na analizie tych stworzeń, mogę z pełnym przekonaniem zaświadczyć, że to daleko więcej niż szczury. Ale jak zaklasyfikować je dokładnie? Trudno zdecydować. Ostatecznie zarówno zwierzoludzie, jak i skaveny, to stwory przerażające i trudno przyglądać się dość długo tym wynaturzeniom, by można było dokonać ich poprawnej klasyfikacji.

A jednak to, co przeczytałem w wybitnych księgach, jakie Pan i inni zechcieli mi przesłać, skłania mnie do wyciągnięcia wniosku, że jedynym elementem niezmiennym, jaki dotyczy zwierzoludzi, jest fakt, że nie mają elementów niezmiennych. To stworzenia czystego przypadku, ohydna hybryda cech ludzkich i zwierzęcych, połączona z pogardą dla praw natury, czy choćby podstawowej potrzeby przetrwania. W ich budowie nie ma żadnej logiki ani prawidłowości, a mutacje równie często są przyczyną śmierci tych stworów, jak bywają dobroczynne.

Ale w przypadku skavenów zamysł jest oczywisty. Poza sztucznie stworzonym ogro-potworem, wszystkie wyraźnie należą do tej samej rasy, a formą, jaką nadała im natura, nie jest przypadkowa, bowiem wszystkie zostały przystosowane do życia pod ziemią. Nie wykazują żadnych przypadkowych tworów cielesnych ani niepożądanych deformacji – są zdrowe, mocne oraz dość silne i sprytne, by powalić ofiarę większą od siebie, nawet bez użycia normalnej broni.

Podsumowując, uważam, że zwieroludzie są dziełem Chaosu w pełnym sensie tego określenia. To stworzy, które na skutek działania spaczenia przejawiają przeróżne losowe cechy wyglądu, stanowią połączenie człowieka i zwierzęcia. Tymczasem Chaos stworzył skaveny w znacznie bardziej subtelny sposób, naginając prawa natury. Tak powstał potwór doskonały, który nie jest wynikiem przypadku, lecz przemyślanego projektu. W skavenach nie dostrzegam mieszaniny człowieka i bestii, lecz wszystkie przewagi zwierząt – siłę, szybkość, futro, pazury i zęby, instynkt zabijania – uzupełnione o umysł człowieka, zdolność myślenia i planowania, tworzenia

i projektowania, używania broni i pancerza podobnych do naszych, a także naśladowania naszego zachowania, aby obrócić to przeciwko nam. Są zatem stworami najlepiej przystosowanymi, by zakradać się do naszych miast, podkopywać naszą obronę i podgryzać podstawy naszego Imperium – czystość i porządek społeczny. Chociaż szczury są nosicielami zarazy, w stworzeniach, które badałem, nie dostrzegam ręki Wielkiego Plugawiciela, lecz raczej Mutatora. Bieda nam, jeśli nie będziemy wypatrywać ich za każdym zakrętem i każdym rogiem, bowiem Mutator to najbardziej podstępny i najniebezpieczniejszy ze wszystkich naszych przeklętych wrogów.

Co sprowadza mnie do ostatecznej kwestii: teraz, gdy mamy niezaprzeczalny dowód istnienia skavenów, co możemy powiedzieć o innych związanych z nimi mitach? Czy rzeczywiście szczuroludzie porywają nasze dzieci nocą, by pracowały w ich niewolniczych jamach? Czy naprawdę czają się w ciemnościach w kanałach pod wielkimi miastami Middenheim i Nuln? Czy rzeczywiście sprowadziły zarazę z 1111 roku, jak powiadają niektóre opowieści? Jeśli skaveny istnieją rzeczywiście, wówczas wszystko to jest możliwe – a nawet bardzo prawdopodobne. Oglądałem je na własne oczy i chociaż prawda o ich istnieniu obecnie tak bardzo burzy spokój moich myśli, nie mogę zamknąć oczu i ponownie powrócić do dawnej ignorancji.

To Pan jednak, doktorze Blitzen, musi mi pomóc, by moja praca została szeroko poznana. Musimy przekonać wszystkich uczonych do tej prawdy, chociaż będą ją przyjmowali z wielkim oporem. Ale dopóki zwiemy skaveny mitem, one będą mogły nas wykorzystywać, nieznane, niedostrzegane i bezkarne – a któż wie, jaki mroczny cel starają się osiągnąć i do jakiego zbliżają się z każdym mijającym dniem? Z powodu tak mrocznych myśli moje dłonie trzęsą się z wielkiego niepokoju, zatem zakończę teraz ten list.

Spisane w 20 dniu miesiąca Przedwiedźmie, roku 2510 Kalendarza Imperium Naszego Pana Sigmara

Wasz zawsze pamiętający uczeń,

doktor Felix Liebkosen,
Posiadłość w Rugebrunnen, Middenland



Komentarze i uwagi

Znalazłam ten list zawieruszony wśród innych papierów w Archiwum Uniwersyteckim, gdzie spoczywał od śmierci Blitzena w 2512 roku. Wyruszyłam do Rugebrunnen, lecz nikt tam nie pamiętał już o człowieku zwanym Liebkosen. W istocie, w mieście nie było już ani świątyni, ani żadnego domu, w którym mógł mieszkać uczony, zostały bowiem zniszczone podczas Burzy Chaosu. Jakiegokolwiek dowody posiadał doktor Liebkosen, dawno już przepadły, a bez nich jego wspaniała praca z łatwością może zostać zlekceważona jako majaczenia szaleńca.

Nie wątpię, że Liebkosen zginął podczas Burzy, a nagłą śmierć Blitzena na skutek gorączki tłumaczy mroźna zima roku 2512. Przypominam sobie jednak dziwny zgon Andersa Emmericha, który w 2307 roku został w tajemniczych okolicznościach zaszytyletowany na ulicy przed własnym domem, na kilka tygodni przed tym, gdy zamierzał opublikować swoją kolekcję szkiców i drzeworytów przedstawiających skaveny. Przypominam sobie także wielkiego Wilhelma Leibera, którego epickie dzieło *Wstrętni szczuroludzie i cały ich podły ród* mogłoby otworzyć oczy całego świata, gdyby nie zostało potępione jako heretyckie przez świątynię w Altdorfie w 2333 roku KI. Leiber oszalał kilka miesięcy po tym, jak jego książka została publicznie spalona, twierdząc, że wszędzie prześladowają go skaveny. Został zamknięty w przytułku dla obłąkanych, gdzie – wedle słów strażników – odebrał sobie życie po tygodniu.

Jako uczona posługująca się logiką i rozumem nie mam w zwyczaju wyciągać zbyt pochopnych wniosków. Nie mogę jednak zaprzeczyć, że widoczna jest w tym pewna prawidłowość. Czy skaveny lub ich ludzcy sługusi rzeczywiście tak desperacko usiłują zataić wiedzę o swojej naturze, że posuwaliby się do tak okropnych czynów wobec kilku uczonych, którzy zaryzykowali potępienie przez swych kolegów i władców, aby rzucić nieco światła na tę kwestię? Czy zatem moje życie także jest w niebezpieczeństwie? Zapamiętaj dobrze, zacny Czytelniku, iż tego oto dnia, czwartego po Nocy Wiedźm 2522 roku, jestem w pełni zdrowa na ciele i umyśle, zatem jeśli stanie mi się jakaś

krzywda, niech nie będzie o to posądzone ani szaleństwo, ani żaden wypadek! A jeśli ma się zdarzyć najgorsze, wówczas kimkolwiek jesteś, Czytelniku, skopiuj niniejszą pracę i przekaż ją dalej w moim imieniu! Wiedza będzie żyła dopóty, dopóki są ci, którzy ją zachowują.

Notatki polowe

Nie jestem uczoną wszelkich nauk, jak Leiber lub Liebkosen, jednakże przeprowadziłam własne badania nad skavenami w ciągu wielu lat moich łowów i obserwacji. Nie jestem na tyle próżna bądź głupia, by twierdzić, że stworzyłam wyczerpujący przewodnik i w pełni przyznaję się do niekompletności moich obserwacji. Poniżej załączam jednakże wyniki zapewne najbardziej wyczerpujących badań w tym temacie, jakie istnieją. Mam nadzieję, że pewnego dnia zostaną przyćmione przez dzieła tych, którzy odebrali rzetelne wykształcenie w dziedzinie nauk świata naturalnego.

Łącząc te notatki w jednym dokumencie, pozostaję wielką dłużniczką mojego kompana, łowcy Behrama Gundarsona, który ofiarował mi wiele rad i dodał własne komentarze tam, gdzie uznał za stosowne.

Zapach

„Najpierw czuć ich woń. To nie jest odór jak u goblinów, ale unoszący się w powietrzu ciężki fotor, podobny do smrodu przestraszonego konia. Zapach skavenów się zmienia – gdy atakują, wydzielają dymny zapach potu i wściekłości; gdy uciekają, czuć kwaśną woń przerażenia, jakby zeszczął się cały regiment wojska. Przypuszczam, że wykorzystują swój zapach, tak jak my nasze zawołania bojowe albo tatuaże, ponieważ widziałem, jak tuż przed bitwą te brudne bękarty rozcierały swoją woń po całym futrze. Ponieważ ten zapachowy olej wydobywa się z ich uszu, zadu i podogonia, nic dziwnego, że te stworzy tak cholernie cuchną”.

– Behram

Dobry łowca skavenów powinien mieć nie tylko bystry wzrok, ale także czuły węch. Nawet słabe powonienie człowieka wykryje te bestie, zanim ujrzą je oczy, co sprawdza się nawet wtedy, gdy brodzisz w kanałach ściekowych. Dla skavena zapach jest oznaką statusu i środkiem komunikacji z innymi. Zapach zależy od emocji, a najsilniejsza woń wydziela się podczas walki. W ten także sposób skaveny wykorzystują zapach, by komunikować te emocje reszcie stada. To zapewne dlatego szczuroludzie tak szybko się załamują, gdy zaczynają przegrywać bitwę – silny zapach strachu rozprzestrzenia się wśród nich z szybkością wiatru.

Uważam, że ich kontrola nad zapachem może być na tyle wyrafinowana, iż są w stanie za jego pomocą wyrażać nie tylko ogólne emocje, ale także ich odcienie, albo informować o tym, co je powoduje. Na przykład zapach wydzielany podczas ucieczki przed zabójcą trolli może się różnić od zapachu wydzielanego podczas ucieczki przed grupą własnych kamratów. W ten sposób skomplikowane informacje mogą być bardzo szybko przekazywane pomiędzy ich szeregami, nawet pomimo zamieszania na polu bitwy, znacznie szybciej niż zdołałby przemieścić się jakikolwiek ludzki oddział.

„I jeszcze jedno – pamiętaj, by jak najszybciej wyrwać z nich topór, a po bitwie dobrze go umyć i natrzeć oliwą. Ich krew przylega jak cholera i obrzydliwie cuchnie. Łatwo rozpoznać krasnoluda, który tego nie zrobił: paskudny smród wietrzeje dopiero po kilku tygodniach, a inne krasnoludy będą go wysmiewać, dopóki nie zaczną wonieć zwyczajnie.”

– Behram

Wygląd

„Z bliska wyglądają na znacznie większe, szczególnie gdy wyciągną swe łapska te wielkie tłuściochy. Ale tak samo jest z elfami i ludźmi. Powiadam ci, skaveny padają dużo łatwiej. Całe to ich futro jest tylko na pozór – pod spodem są wiotkie jak gobliny i równie łatwo rozcina je dobry cios topora.”

– Behram

Być może ze względu na ich wielkie podobieństwo do szczurów utrzymuje się błędny pogląd, iż szczuroludzie są tak mali jak gobliny. W rzeczywistości wzrostem dorównują człowiekowi, a ich pazury i szpony bez trudu sięgają ludzkiego gardła. Skaveny o ciemnym futrze są czasami nawet większe i mocniej zbudowane niż ludzie.

Ich rozmiary i sylwetka na tyle przypominają ludzkie, że ubrany w płaszcz z kapturem skaven może w ciemnej uliczce udawać żebraka. Pamiętaj, dopóki nie zobaczysz twarzy śmiertelnika, zawsze istnieje możliwość, że nieznajomy kryjący się w cieniu to w istocie jeden z nich, który przypatruje się i knuje.

Przebrane skaveny można natomiast rozpoznać po chodzie. Poruszają się raczej gwałtownymi skokami niż równym krokiem: nisko przykucnięte, z głową i ramionami wysuniętymi naprzód, nogami podwiniętymi do skoku, stopami wspartymi na pazurach i uniesionym wysoko ogonem dla równowagi. Przemieszczają się niezwykle gwałtownie, szybkimi, nerwowymi susami, zupełnie jak ich szczurzy kuzyni. Zmuszone do pojawienia się w obecności obcych będą usiłowały poruszać się jak najmniej, dopóki nie będzie to konieczne, inaczej ryzykują zdemaskowanie. Gdy są pewne, że nikt nie patrzy, biegną do najbliższego wejścia do podziemi, zanim ktokolwiek zauważy ich zniknięcie.

To jedna z przerażających sprzeczności dotyczących skavenów: potrafią być niesamowicie szybkie, ale również mogą przez niezwykle długi czas pozostawać w idealnym bezruchu. Przekonało się o tym wielu żołnierzy, gdy po zakończeniu warty okazało się, że przez cały czas czały się za nimi przykucnięte skaveny, nie dalej niż dwa metry, czekając na moment, gdy strażnicy stracą czujność. Cicha cierpliwość skaweńskiego łowcy przed atakiem przeraża w równym stopniu, co jego nagła zaciekłość w momencie zadawania ciosu.

Ich gwałtowność i szybkość oraz umiejętność organizowania zasadzki oznaczają, że większość wrogów skavenów będzie martwa, zanim zdążą dobyć mieczy. Ci, którzy wkraczają na terytorium szczuroludzi, muszą trzymać broń w rękę i nerwy na wodzy, stale wypatrując ataku. Ciągła czujność to nasza jedyna obrona.

Zęby i pazury

Skoro mowa o ataku, zarówno zęby, jak i pazury szczuroludzi, są niezwykle ostre i brudne. Każda rana zadana przez skaveny niemal na pewno skończy się zakażeniem. Takie rany należy możliwe najszybciej przemyć spirytusem lub gorzalką, a potem owinąć bandażem lub czystym płótnem. W przypadku cięższych ran może być potrzebne ich wypalenie. Łowcy skavenów powinni nosić dobre pancerze i ubrania podróżne okrywające całe ciało – na przykład długie do kostek płaszcz z rękawami. Co prawda skórzane płaszcze nie chronią w pełni przed pazurami skavenów, ale każda dodatkowa warstwa luźnego odzienia może uchronić przed zranieniem.

Skaveny mogą jeść cokolwiek, a ich ostre zęby i silne szczęki doskonale im to umożliwiają. Widziałam, jak powoli przegryzają się przez stalowy pancerz, co oznacza, że zatrzymać je można tylko w najsolidniejszym więzieniu. Oczywiście uwięzienia tych stworów nigdy nie należy brać pod uwagę – jedyną właściwą reakcją wobec pojedynczego skavena jest jego zabicie, a wobec rasy całkowita eksterminacja.

I wreszcie pamiętaj, że oprócz czterech łap z pazurami i ostrych kłów skaven posiada także ogon. Szeroka tarcza może ochronić przed pazurami i zębami, ale potem od tyłu może trafić cię cios, którego nie dostrzeżesz. Wiem to z własnego (i bolesnego) doświadczenia.

„Kiedy skaven wbije we wroga pazury albo zęby, nie popuści. Widziałem krasnoludy powracające z bitwy z odrąbanymi skaweńskimi łapami, nadal uczepionymi ich nóg i zębami wbitymi w kości. Ich cel jest prosty – chwycić mocno i własną wagą powalić cię na plecy, abyś nie mógł walczyć. My, krasnoludy, nie przewracamy się tak łatwo, ale wy, człeczyny, możecie mieć wielkie kłopoty, zwłaszcza gdy skoczysz na was więcej niż jeden. Zawsze miej przy sobie przyjaciela, abyście mogli wesprzeć się o siebie, chronić się wzajemnie przed upadkiem. Gdy upadniesz, reszta ruszy na ciebie chmarą i już jesteś trupem.”

– Behram

Broń i pancerz

Pomimo tego, że dysponują potężnym uzbrojeniem naturalnym, skaveny również często używają wykuwanego oręża i robią to równie skutecznie. Nie dbają jednak o jakość swoich wyrobów, więc ich miecze i topory są zazwyczaj liche. Zwykle wybierają broń do walki wręcz, ale specjalne oddziały w ich armii są szkolone w używaniu broni dystansowej.

Najpopularniejszą bronią tego rodzaju są noże i gwiazdki do rzucania. Mocne i dobrze wyważone, są lepiej wykonane niż wykuwane przez szczuroludzi miecze. Zazwyczaj są pokrywane zabójczą trucizną, podobnie jak ostrza skrytobójców z Arabii. I znowu, najlepszą obroną jest po prostu noszenie grubego pancerza, jeśli bowiem taka broń zada ranę, nie ma ratunku – ofiara nie dożyje następnego ranka.

Nigdy nie słyszałam o skavenie używającym łuku. Na dalekim zasięgu wolą stosować broń palną – albo raczej własną jej wersję, wykorzystującą mieszaninę prochu strzelniczego i spaczenia. Bardzo często taka broń strzela pociskami wykonanymi z tego śmiertelnościanego minerału. Te przeklęte kule mogą rozpuścić

najmocniejszą zbroję i są tak nasyczone czarną magią, że ofiara postrzału umrze po kilku godzinach albo, co gorsza, zostanie ohydnie zmutowana. Krążą opowieści o skavenach strzelających z niezwyklej odległości, co sugeruje, że mają muszkiety lub garłacze. Jest zatem kwestią niezwykle istotną, aby nigdy nie atakować skavenów z daleka, o ile nie dysponuje się znaczną przewagą siły. W niektórych przypadkach skaveny używają kusz i niemal zawsze są to małe kusze samopowtarzalne – szybkie i zabójcze.

„Ammelic ma rację w kwestii dalekiego zasięgu. Nigdy nie pozwól, by skaveny kontrolowały z daleka pole walki. Najlepszym rozwiązaniem jest szarża na nie, wykonana najprędzej, jak się da. Bardzo często takie natarcie szybko je rozproszy, umożliwiając dotarcie do generałów albo czarowników. A jeśli tych powalisz, reszta zaraz padnie za nimi. Problem w tym, że skaveny nie dbają o własnych kamratów i będą paliły ze swych garłaczy i dział w gęszcz bitewny, jeśli tylko uznają, że mogą cię trafić. Zwarcie z nimi nie powstrzyma ognia z dział spaczeniowych; zyskasz tylko częściową przed nim osłonę.”

– Behram

Jeszcze bardziej przerażająca od kul ze spaczenia jest broń, która miota ogniem spaczeniowym – płonąca, gorąca mazią, która przywiera do skóry, zachowując wszelkie właściwości minerału, z którego została wytworzona. Podobnie jak spaczeniowe pociski ze skaweńskich muszkietów i pistoletów, ta maż roztopia skórę i mutuje ciało, deformując lub okaleczając ofiarę w ciągu kilku chwil. Słyszałam legendy o wielkim dziale, które miotało tą samą substancją, tyle że w ilościach wystarczających, by skąpać w niej cały regiment. Nie wiem, czy to prawda, ale modłę się, żeby to była wyłącznie pogłoska.

„To nie plotka. Do kroćset! Mój kuzyn Kroger być może pije trochę za dużo piwa, lecz nie jest kłamcą!”

– Behram

Jakkolwiek wygląda prawda w kwestii działa, jest jasne, że technologia zbrojeniowa skavenów daleko wyprzedza wiedzę posiadaną przez inżynierów Imperium, a nawet przez krasnoludy. Jedyną pociechą jest fakt, że skaveny nie przywiązują zbyt wielkiej wagi do jakości swoich wyrobów i ta przerażająca broń jest niezwykle zawodna. Na ironię zakrawa fakt, że często zadaje więcej obrażeń obsługującym ją szczuroludziom niż ich wrogom.

„Czuję się urażony. Nasza broń być może nie jest tak zabójcza dla wrogów, ale to nie znaczy, że nasza inżynieria ustępuje skaweńskiej. Na mą brodę, gdy broń częściej wybuchła ci w rękach, niż razi wroga, to chyba nawet trudno to nazwać bronią. Nieprawdaż?”

– Behram

Inne uzbrojenie

Oprócz broni spaczeniowej, skaveny wykorzystują plagi i zarazy. Nie zadowolając się zwykłym zakażeniem ran, niektóre skaveny używają w walce kadzielnic, w których palą żrące substancje, oślepiające i dławiące wrogów. W przypadku walki na większy dystans, niektóre noszą szklane kule, także wypełnione trującym gazem. Można je rzucić w grupę przeciwników, a efekty są katastrofalne. Widziałam kiedyś oddział ludzi zaatakowanych takim gazem. Wciąż pamiętam wybałuszone oczy dławiących się



nieszczęśników, krew wzbierającą w ich płucach i poczerwiałe języki pokryte przegniłymi wrzodami. Nie pozostało w nich nic ludzkiego. Miłosiernie poderżnęłam im gardła, ale oblicza konających nadal prześladowują mnie w snach.

Z drugiej strony widziałam skaveny idące do walki z dziwnymi maskami na pyskach, więc może nawet ich wytrzymałe ciała nie są odporne na te przerażające opary. Gdyby tylko armie Imperium przyjęły do wiadomości, że skaveny istnieją, mogłyby zacząć wytwarzać podobne zabezpieczenia dla naszych ludzi. Zanim to jednak nastąpi, okrywaj swe usta i oczy, jeśli tylko dostrzeżesz zielony opar i módl się za niezliczonych dobrych ludzi, którzy zginęli na skutek swej dumy i ignorancji.

„My, krasnoludy, dobrze się opieramy truciznom i chorobom – w każdym razie lepiej niż wy, człeczyny. To dlatego wielu z mego ludu nie rozumie, dlaczego jakkolwiek człowiek chciałby walczyć ze skavenem – i dlatego ci, którzy to czynią, są przyjmowani przez krasnoludy jak bracia, muszą mieć bowiem bebechy z żelaza i serce ze stali.”

– Behram

Inne aspekty fizyczne

W rzeczywistości całe ciało skavena jest bronią, nie tylko pazury i zęby. Potężne nogi pozwalają im skakać na wysokość równą pięciokrotności ich wzrostu, także w dal, oraz biegać dwukrotnie szybciej od człowieka. Ich oczy są niezwykle czułe, zapewniają doskonale widzenie nawet w gęstych ciemnościach. Ich węch jest

jeszcze bardziej czuły, gdyż potrafią wyczuć intruza z odległości pół kilometra, a w rezultacie niemal niemożliwe jest przygotowanie na nie zasadzki, o ile nie zamaskuje się własnego zapachu. Jakże często my, łowcy, zostajemy wyniuchani i odkryci, a potem z przerażającą prędkością w ruch idą pazury, poruszane potężnymi mięśniami.

„Ludzie tego nie lubią, ale przekonałem się, że zdrowa dawka szczurzej krwi wtartej we włosy i brodę myli nosy skavenów. W każdym razie na tyle długo, byś zdołał wbić topór w ich łby.”

– Behram

Oprócz siły i szybkości skaveny dysponują niewiarygodną odpornością. Chociaż często przenoszą straszne choroby (zarówno celowo, jak i nieświadomie), rzadko same padają ich ofiarą, a jeśli tak, to poddają się tylko najbardziej zjadliwym zarazom. Zdaje się, że skaveny są stworzone, by przetrwać wszystko. Okazują się niemal całkowicie odporne na choroby i zarazy, mogą żyć w dowolnym środowisku, nawet najbardziej odrażającym, i żywić się czymkolwiek, gnijącym ścierwem, odpadami z rynsztoków, a nawet spaceniem! Żadne obłężenie ich nie zmoże, bowiem gdy zgłodnieją, zwracają się przeciwko sobie i pożerają się nawzajem. Jeśli kiedykolwiek jakiś kataklizm zniszczy wszystkie śmiertelne rasy tego świata, jestem pewna, że skaveny będą żyć dalej, w popiołach, walcząc tylko z ożywieńcami o władzę nad truchłym światem.

Odżywianie

Skaveny mogą jeść wszystko, ale podobnie jak u większości wszystkożerców, niektóre rodzaje pożywienia szczególnie im odpowiadają. W przypadku skavenów jest to świeże, surowe mięso.

Oceniam, że niemal jedna czwarta wszystkich wyrobów mięsnych produkowanych w Imperium – czyli jedna tusza na cztery – jest pożerana lub niszczona przez skaveny. Porywają trzodę z naszych gospodarstw (koszmarnie okaleczone zwłoki znajdowane po wszystkim często skłaniają chłopów do obwiniania za te ataki mitycznych bestii, takich jak wywerny lub dżabersmoki), wykradają zapasy ze spichlerzy i magazynów, zakradają się do karczm, gospód i dworów, zwabione zapachem świeżego mięsa. Oczywiście biorą krowy, świny i kozy tylko dlatego, że ludzkie mięso jest nieco trudniejsze do zdobycia. Gdy jednak łatwo je zdobyć – powiedzmy, że znajdą samotnego podróżnika w dziczy albo dziecko, które zbyt oddaliło się od domu – skorzystają z tego, jeśli to tylko możliwe.

„Zabawna rzecz, nie pogardzą krasnoludem, ale jeśli w pobliżu są ludzie, zawsze biorą ich pierwszych. Zdaje się, że my, krasnoludy, nie smakujemy zbyt dobrze – rozumiesz, jesteśmy zbyt twardzi i żyłasci.”

– Behram

Pewnego razu przyglądałam się ich stadu, zliczając, jak często przychodzą pożywić się ze swojego stosu ścierwa. Z moich obserwacji wynika, że skaven musi jeść pięć razy dziennie. Poszczególne posiłki nie są duże, ale w sumie skaven zjada każdego dnia surowe mięso w wadze co najmniej dorównującej jego własnej masie. Silniejsze osobniki zwykle jedzą więcej, a niedojadających łatwo poznać po słabszej posturze i wystających żebrach. Jeśli zbyt długo nie będą jadły, ogarnia je szaleństwo i wpadają w furję,

niczym norsmeńscy berserkerzy. Pod wpływem tego „czarnego głodu”, jak nazywa to Leiber, tracą naturalną ostrożność, nie czują bólu ani strachu w krwawym szale, który nie mija, dopóki nie napelnia brzucha albo nie zostaną zabite. Nie ryzykuj spotkania z dzikim, głodnym skavenem i nie opuszczaj tarczy, póki nie będziesz absolutnie pewien, że tamten już się nie poruszy.

Podaję, że ten wielki apetyt jest niezbędny, by skaveny mogły zachować swoją niesamowitą szybkość i zjadłość – co z kolei zapewnia im zdobycie kolejnego żeru. W obliczu tego niemal nienasyconego głodu prawie współczuję tym stworzeniom, czymże bowiem musi być życie w nieustannym poszukiwaniu następnego posiłku?

Rozmnażanie

Możemy zrozumieć pociąg naszego wroga do bitew, gdy spojrzymy na ich żarłoczny głód w kontekście niewiarygodnej płodności. Samice skavenów są zdaje się rzadkością, być może występują nie częściej niż jedna na dziesięć osobników w populacji i z pewnością nigdy nie widuje się ich na powierzchni. Przypuszczam, że osiągają wiek rozplodowy już w drugim roku życia (podczas gdy samce skavenów dorastają po pięciu latach) i od tego momentu resztę żywota spędzają w nieprzerwanym cyklu rodzenia i chowania młodych.

„Jedynę, co mnoży się szybciej od szczurów, to skaveny. Pewnego razu, podczas oczyszczania tunelu, mój kuzyn i ja wpadliśmy przez dziurę w podłodze do ich komór rozrodczych. To było jak ocean futra. Nie dało się policzyć ich wszystkich, ale była tego co najmniej setka. W różnym wieku, niektóre jeszcze ślepe, inne już odstawione od piersi i gotowe zabijać. Na szczycie tego wszystkiego tkwiła wielka skaweńska samica, karmiąca włochatą piersią dwa tuziny młodych. Mój kuzyn nigdy się już po tym nie pozbierał – ciągle mruczał, że było ich zbyt wiele, że muszą być wszędzie. Kilka miesięcy później zawałał się chwilę za długo i dostał kulę ze spaczenia w łeb. Cholerna szkoda.”

– Behram

Konsultowałam się z różnymi badaczami historii naturalnej i długo oraz wnikliwie obserwowałam niepolite populacje skavenów, dokonując porównania ze zwykłymi szczurami. Doszłam do wniosku, że miot skavenów może liczyć od jednego tuzina do dwóch tuzinów młodych, a dobrze odżywiana samica może urodzić taki miot cztery lub pięć razy do roku. Można zatem powiedzieć, że każdego roku skaweńska samica jest w stanie wydać na świat ponad setkę potomstwa. Nawet jeśli tylko jedna dziesiąta z nich osiągnie wiek dorosły (zdaje się, że to i tak nasze płonne nadzieje) i tylko jedna dziesiąta z nich to samice, pojedyncza samica może urodzić ponad pięćdziesiąt innych samic w ciągu dziesięciu lat oraz w sumie ponad tysiąc dwustu skaweńskich wojowników w tym samym czasie. Wszystko to z jednej samicy! Muszę przyznać, że dokładne obliczenia przekraczają moje możliwości (i dziękuję wspaniałemu matematykowi Finnobacciemu z Tobaro za wielką pomoc w przeprowadzeniu tych wyliczeń), ale jestem pewna, że są z grubsza poprawne, pomimo tak przerażającego wyniku.

Tak, skaveny żyją krótko, gdyż niewiele z nich dożywa trzeciej dekady życia, ale mimo to w jednym pokoleniu pojedyncza skaweńska para jest w stanie spłodzić więcej wojowniczego potomstwa niż wynosi populacja Bögenhafen! Łatwo zatem

wyciągnąć wniosek, że nie ma na tej ziemi rozumnej rasy równie licznej jak skaveny. A nawet jeden z nich stanowi wielkie niebezpieczeństwo dla nas wszystkich. Zła to wróżba dla ludzkości.

Środowisko

Gdzie zatem mieszkają te roje szczuróludzi? Jak zostało omówione w liście Liebkosena, są to stwory doskonale przystosowane do życia pod ziemią. Gdy jednak pojawiają się na powierzchni, czynią to niemal zawsze nocą i trzymają się ciemności. Niektórzy zasugerowali, że podobnie jak w przypadku sowy, światło słoneczne oślepia ich wrażliwe oczy, ale nie możemy być tego pewni. Wydaje się jednak prawdziwa rzecz odwrotna: ciemność nie jest dla nich przeszkodą, a ciasnota tuneli lub kanałów nie przeszkadza w wykorzystaniu straszliwej siły. Naturalnie wolą walczyć w takim otoczeniu, bowiem są to warunki, które znacznie ograniczają nas, ludzi. Nie tylko nie widzimy w mroku i nie możemy manewrować, ale w ciemnych, zamkniętych miejscach poddajemy się irracjonalnemu, prymitywnemu lękowi. Skaveny mogą pragnąć podboju świata na powierzchni, ale zawsze będą najpotężniejsze pod ziemią.

W miastach, jak jest to doskonale wiadome łowcom, skaveny wykorzystują nasze własne tunele – kanały ściekowe i piwnice – aby przemieszczać się bez ograniczeń. Pociągająca byłaby myśl, że ich tunele są znacznie bardziej prymitywne, jednak skaveny są na tyle sprytne, by budować je solidnie. Tunele są szerokie i oczyszczone z przeszkód, więc trudno jest je zniszczyć lub zablokować. Jeśli zamierzasz zamknąć jedno z tych przejść, potrzebne ci będzie mnóstwo czasu oraz dobre łomy i łopaty.

Ja sama nigdy nie zapuściłam się w głąb ich tuneli transportowych, ale słyszałam opowieści o tej sieci przejść: wielkich jaskiniach, w których sklepienia unoszą się na wysokości 30 metrów, szybich kopalnianych, spadających na głębokość setek metrów pod powierzchnię, olbrzymich wylęgarniach, gdzie młode skaveny leżą stłoczone niczym drewno na opał, o gigantycznych piecach spaczenia, zasilających maszyny o nieznanej funkcji i niewyobrażalnej konstrukcji... a wszystko to połączone przez nieprawdopodobnie rozległą sieć tuneli, które przecinają całe Imperium, biegnąc pod każdym miastem i każdą wioską. Dopóki nie zaczniemy tworzyć mapy tego Pod-Imperium, nie możemy liczyć na pokonanie skavenów. Jakże możemy jednak mieć nadzieję na zbadanie tak wielkiego labiryntu, nawet gdyby był całkowicie wolny od naszych wrogów?

„Zostawcie tunele krasnoludom, chłeczyny, a jeśli musicie schodzić pod ziemię, to przynajmniej weźcie jednego z nas ze sobą. Sami tylko się zgubicie. A w ciemnościach czają się gorsze rzeczy niż skaveny. wierzajcie mi.”

– Behram

Psychologia

Skaveny to dręczona przez nienasycony głód rasa, która stale mnoży się w zastraszającym tempie. Bez względu na to, jak wielkie jest Pod-Imperium, wyraźnie widać, że nigdy nie może zbyt długo utrzymać całej rasy skavenów ani zapewnić całej populacji dość pożywienia. A zatem skaveny prowadzą z nami wojnę, ponieważ jeśli nie zajmą świata na powierzchni i nie pożrą naszej żywności, w końcu zaczną im grozić śmierć głodowa.

Dlatego właśnie skaveny lubują się zarówno w rzezi własnych pobratymców, jak i w zwycięstwach nad wrogami, bowiem jedno i drugie służy redukcji ich liczebności. Dlatego też nie sposób ich pokonać, zawsze bowiem są setki nowych osobników, które mogą wyjść z nor pod ziemią. Żaden skaven nie dba o swoich kamratów, któż bowiem troszczyłby się o jedno życie, gdy jest tak wiele innych na zastępstwo i gdy każdy z nich z radością pozwoliłby ci umrzeć, a nawet cię zabije, jeśli zaczniesz brakować żywności?

Oto klucz do zrozumienia sposobu myślenia skavenów. W odróżnieniu od ludzi i krasnoludów, skaveny nie lękają się zagłady swojej rasy jako całości. Wprost przeciwnie – obawiają się, że ich liczebność wzrośnie tak bardzo, że nie będą w stanie wyżywić tak wielu gęb. A zatem nie dbają o zwycięstwo swojej rasy, a tylko o osobiste sukcesy, jakie każdy skaven może osiągnąć dla siebie. Jakże często dostrzegaliśmy podobne podejście do życia wśród mieszkańców Imperium, gdy bowiem naszym granicom nie grożą armie Chaosu i nie lękamy się o upadek naszego wielkiego narodu, szlachetni panowie Imperium wdają się w kłótnie między sobą, walcząc o osobistą władzę.

„Jest takie krasnoludzkie powiedzenie: 'Najlepiej walczyć ostatni obrońca Karaku'. To dlatego krasnoludy walczą zacieklej niż jakakolwiek człeczyna – zaznaliśmy tak wiele śmierci i straty, że doskonale znamy cenę porażki. Z całym szacunkiem dla was ludzi i niziołków, ale macie krótkie żywoty i takąż pamięć, przeto obcy jest wam prawdziwy strach przed wymarciem. Skaveny nie lękają się tego i walczą tylko dlatego, że jeśli tego nie zrobią, wychłuszczą je inni, większy skaven. Jak sobie pomyśle, to widywałem już wielu ludzi, którzy zachowywali się podobnie.”

– Behram

Skaveny walczą tylko w imię własnej ambicji. Dlatego nie mają honoru, żadnego poczucia wyższego dobra ani zrozumienia dla chwalebnej ofiary. Z tego bierze się ich słynna tchórzliwość, bowiem niczym nie ryzykują, uciekając z pola bitwy. Nie myśl jednak, że powinniśmy wstrzymać nasze zbrojne ramię, inaczej nauczymy ich odwagi, a wtedy rozwijająca się gwałtownie populacja, która wzmacnia ich pewność siebie, nigdy nie przestanie pożądać więcej żywności, więcej przestrzeni i więcej niewolników. Dopóki żyje choćby jeden szczuroczłek, będzie dążył do podbicia i pożarcia nas wszystkich. Tę wojnę między skavenami a ludźmi może rozstrzygnąć jedynie całkowite zniszczenie jednej z ras.

Nie zamierzam pozwolić, by to była nasza.

Spółeczeństwo

Cóż można powiedzieć o kulturze i społeczności szczuroludzi, biorąc pod uwagę ich psychologię totalnego egoizmu i nieustannego głodu? W skrócie, życie skavena to bezustanna walka. Podobnie jak stale wyruszają przeciwko ludziom i krasnoludom, by zaspokajać swoje podstawowe potrzeby związane z pożywieniem i przestrzenią, także stale walczą pomiędzy sobą, by zapewnić sobie dostęp do tych zasobów i kontrolę nad nimi. W świecie skavenów, całkiem podobnie jak w naszym, najsilniejsi dostają najlepsze kaski, a każdy szczur knuje, by zdobyć dla siebie miejsce na szczycie hierarchii.

Te zmagania są tak powszechne, że w oparciu o nie skaveny stworzyły swoją strukturę społeczną. Społeczność skavenów jest, jak dedukuję, podzielona na kilka poziomów. Szczury o białych i szarych futrach należą do kasty kapłanów, która rządzi pozostałymi. Następne są szczury o ciemnych futrach, z kasty wojowników. Potem brązowe szczury tworzą najniższą kastę i służą jako niewolnicy innym. Sądzę, że w obrębie tych grup istnieją także dalsze podziały – sekty trenowane specjalnie do określonej roli, takiej jak tworzenie broni lub drążenie tuneli. Ze względu na istnienie tych wszystkich grup, skaveny zmagają się o awans społeczny także w znacznie większej skali, gdy każda sekta walczy o dominację nad innymi, podobnie jak każdy skaven walczy o władzę we własnej sekcji. Do otwartej wojny nie dopuszczają skaveńscy kapłani, którzy utrzymują ścisłą kontrolę nad swoimi kamratami, bez wątpienia w drodze wprowadzenia reżimu strachu i okrucieństwa.

„Mają swoje regimenty, pewnie. Te ze szczurogrami ubierają się inaczej niż te z działami spaceniuowego ognia. Ci z czarnym futrem zawsze mają lepszą broń i są lepiej wyszkoleni. To pocieszające – jeśli mierzysz się z tymi małymi o brązowej sierści, ci znacznie szybciej załamają się i uciekną. Co więcej, przez te wszystkie podziały dwakroć chętniej rzucają się na siebie nawzajem albo zaczynają się wykłócać. Nasi przodkowie dali nam wewnętrzną siłę, a naszym wrogom ukryte słabości. Czasami, niech będzie błogosławiony Grungni, skaveny wygryają bitwę za ciebie, zwracając się przeciwko sobie.”

– Behram

Religia i magia

„Znak szczura. Trzy skrzyżowane belki. Przeklęty trójkąt. Dobrze go zapamiętaj, bowiem skaveny znaczą nim ściany wszędzie tam, gdzie się pojawiają. Jeśli go zauważysz, będziesz wiedział, że tam są. I są z niego dumne. Gromadzą się wokół własnych sztandarów i wpadają w szal, gdy któryś z nich upadnie na ziemię. Rozbij lub spal te symbole, a złamiesz ich ducha i zmusisz do ucieczki.”

– Behram

Skaveny stanowią nader przerażającą sprzeczność – są całkowicie dzikie z wyglądu i żarłoczności, a jednak chodzą jak ludzie i odtwarzają ludzkie zachowania na swój chory i plugawy sposób. Mają własną religię i czczą swojego wypaczonego boga: Rogatego Szczura. Ta istota jest bez wątpienia bóstwem Chaosu, ale nie wiadomo, jaki łączy je związek z pozostałymi Niszczycielskimi Potęgami. Przedstawiany jest jako gigantyczny skaven z wielkimi rogami barana. Kapłani tego plugawego boga zawsze mają jasną sierść: szarą albo całkiem białą. Jak wskazano w przytoczonym wyżej liście, zdaje się, że niektórzy z nich posiadają nawet rogi, podobnie jak ich bóg. Bez wątpienia jest to jakieś mroczne błogosławieństwo, podobne do piętna Chaosu lub tajemnego znamienia magii, objawiającego się na ciele magów, którzy osiągnęli wielkie mistrzostwo we władaniu danym Wiatrem Magii.

Rogaci czy nie, skaveńscy kapłani władają mroczną i potężną magią. Czerpiąc siłę ze spaczenia, mogą wzywać ognie Chaosu, by spalić człowieka na miejscu, albo zesłać chmury zarazy i plugastwa bez potrzeby używania szklanych kul czy kadzielnic.

Słyszałam doniesienia, że znikali w powietrzu i pojawiali się za chwilę po drugiej stronie pola bitwy, przyzywali hordy pomniejszych szkodników, by im służyły, albo jednym gestem wywoływali czarny głód w swoich oddziałach. Każde spotkanie z tymi kapłanami jest znacznie bardziej niebezpieczne niż z jakimkolwiek innym skavenem i nigdy nie powinno się do tego dopuszczać bez obecności ludzkiego czarodzieja we własnej drużynie.

Moc ich wiary nie kończy się jednak na magii. Skaveny generalnie są głęboko religijne, lękają się gniewu Rogatego Szczura, lecz czerpią też wielką siłę z tego strachu. Niemal wszystkie noszą znak swojego bóstwa – trzy skrzyżowane linie, tworzące odwrócony trójkąt – zwykle w formie amuletu, symbolu na ubraniu albo rysunku na ciele. Głupi lub zdradzieccy ludzie, którzy zadają się ze skavenami, także mogą nosić podobne symbole, a skaveny wycinają je na budynkach zamieszkiwanych przez ich szpiegów. Wypatruj zawsze tego znaku i nie zwracaj uwagi na kapłanów i uczonych, którzy będą mówili, że to jedynie jakieś przypadkowe zadrapania.

Skaveny używają także innych symboli. Widziałam zbyt wiele rytów w ich legowiskach, by przypuszczać, że są przypadkowe, a głupota byłoby zakładać, że te stwory nie zdołały opracować jakiegoś rodzaju pisma. Skłonna jestem twierdzić, że skaveny są bardziej inteligentne niż jakiekolwiek zwierzę, a sprytniejsze nawet od wielu ludzi.

Technologia

„Technologia to tylko zgrabne określenie inżynierii, która nie działa.”

– Behram

Prawie cała potęga pokrętnego intelektu skavenów skoncentrowana jest na wytwarzaniu broni, ale zdecydowanie nie jest to koniec ich mrocznych osiągnięć. Podobnie jak w przypadku produkcji uzbrojenia, prowadzonego przez skaveny rozwoju nauk nie ogranicza troska o efektywność lub bezpieczeństwo, a wiedza rozciąga się daleko poza granice umysłu ludzi.

Mój towarzysz, który uciekł z piekielnych jam Skavenblight, opowiadał o olbrzymich kieratach, wytwarzających wielkie iskry błyskawic, których przeznaczenia nie zdołał odkryć. Były tam także gigantyczne wozy górnicze, które transportowały spaczę, jadąc po żelaznych szynach, lecz nie były ciągnięte przez żadne zwierzę. Spaczę sypany był do ogromnych kotłów i kuźni, które bez ustanku buchały czarnym i zielonym dymem. Nie sposób odgadnąć, co w nich wyrabiano, ale można mieć pewność, że to coś ma siał zamęt i zniszczenie wśród ludzkości. Ponownie ogranicza nas brak wiedzy; chociaż skaveny czyhają tuż pod powierzchnią naszego świata i znają nasze tajemnice, my nie wiemy nic o ich świecie pod ziemią, ani co naprawdę tam robią.

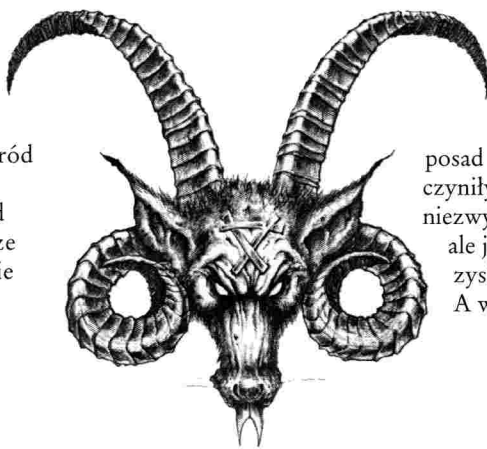
„Cokolwiek budują skaveny, nie jest to nauka znana krasnoludom. Para, którą wytwarzają, przenika nawet grube ściany, dostaje się do wody i tworzy zabójczą truciznę. Potem woda spływa do ziemi i wszystko, co rośnie na powierzchni, gnije i umiera. Sądzę, że potrafi rozpuścić nawet metal, więc wszystko, co budują, musi rozpadać się dwukrotnie szybciej, a kiedy wybuchnie, po prostu wyrzuca ten złom w nasze góry i pradawne krasnoludzkie twierdze. Gdy je odbijamy, często nie ma tam już nic, a powietrze jest zbyt toksyczne, by nim oddychać. Skaveny czynią z inżynierią to samo, co spaczę z ich ciałem – plugawią i niszczą wszystko, co naturalne i silne.”

– Behram

Wiemy jednakże, że zarówno ich szalona nauka, jak i mroczna magia polegają w całości na jednym – spaczeniu. Mroczny Kamień, przekleństwo magów, minerał cenniejszy od złota; ta substancja nękała ludzkość jak plaga w ciągu całej spisanej historii naszej rasy. Wszyscy uczeni znają wartość spaczenia, jednak tylko szaleńcy chcą go używać, bowiem jego moc niszczy ciało przy najłżejszym dotknięciu oraz wypacza wszystko w pobliżu. A jednak – co jeszcze raz dowodzi perwersyjnej natury skavenów – ten przeklęty kamień jest niezbędny dla istnienia ich społeczności. Używają go do tworzenia trucizn i chorób, zasilają nim swoje demoniczne maszyny i nikczemne zaklęcia oraz przekuwają go w swoje ostrza i pistolety. Byłam kiedyś świadkiem, jak jeden z ich kapłanów jadł kryształ tego kamienia i wcierał zmielony na pył spaczę w swoje futro. Jeśli potrzeba jakiegokolwiek dowodu, że te bestie są zaprzeczeniem wszystkiego, co dobre i naturalne, jest nim fakt uzależnienia od tej najbardziej nienaturalnej i bluźnierczej substancji.

A jednak tu właśnie możemy doszukiwać się słabości naszego wroga. Spaczę jest tak ważny w ich społeczeństwie, że muszą nim handlować i wykorzystywać jako walutę, by kupować broń i żołnierzy. Pozbawienie skavenów tej substancji nie tylko doprowadziłoby do osłabienia i upadku ich zdolności naukowych oraz magicznych, ale także przyczyniłoby się do zniszczenia całej ich kultury. Jak widzieliśmy, zagłodzenie szczuroludzi nie jest realnym rozwiązaniem, bowiem rozwścieczone głodem stają się jeszcze bardziej niebezpieczne. Zabijanie ich zwalnia jedynie miejsce i zasoby dla następnego miotu. Ale jeśli pozbawimy je spaczenia, odetniemy im dostęp do najgroźniejszej broni, bez konieczności wiązania walką ich wojowników, nie pomagając im kontrolować liczebności populacji i nie uszczuplając naszego własnego arsenału.

Oczywiście nie znamy bezpiecznej i pewnej metody neutralizacji wpływu tego przeklętego kamienia, lecz uważam, że powinniśmy jak najszybciej rozpocząć poszukiwania takiego sposobu. Dzięki temu zyskamy szansę na podkopanie posad imperium skavenów, podobnie jak one czyniły z naszym przez tysiące lat. Spaczę jest niezwykle groźnym i zabójczym materiałem, ale jeśli zdołamy kontrolować jego zapasy, zyskamy także kontrolę nad skavenami. A wtedy będziemy mogli je zniszczyć.





Znani mi łowcy skavenów

Volpone Geisser. Porucznik altdorfskiej straży miejskiej. Volpone osobiście nie walczył z wieloma skavenami, ale uważnie obserwuje tamtejsze ulice, wypatrując zbrodni, które mogły być dokonane przez szczuroludzi.

Behram Gundarson. Gdy Behram był tarczownikiem, skaveńska pułapka kamienna niemal rozbiła mu głowę, w wyniku czego postradał część zdrowych zmysłów, ale nie ma krasnoluda odważniejszego i bardziej zaciętego, aby wyniszczyć skaveny. Podróżowałam z nim długo i wiele się nauczyłam.

El Gatto del San Stefanato, zwany „Kotem”. El Gatto był tileańskim szampierzem do chwili, gdy odkrył, że jego książę jest w zмовie ze szczuroludźmi. Zabił swojego pana i wyruszył na wygnanie, całą swą sztukę fechtunku poświęcając odtąd sprawie pokrzyżowania planów skavenów.

Leśny duch Jian. Elfka z Laurelorn. Jian niezbyt zna się na ludziach, ale jest mistrzynią łuku. Z jednakową mocą nienawidzi skavenów za zamordowanie jej brata, jak i ludzkich władz za zlekceważenie tej zbrodni.

Fassbinder Krzepki. Ten młody niziołek wy dostał się żywy po 10 latach spędzonych w kopalniach Skavenblight. Ciężka praca uczyniła go silniejszym, zarówno na ciele, jak i na umyśle, od jakiegokolwiek człowieka, jakiego spotkałam.

Gotrek Gurnisson. Miałam raz zaszczyt spotkać tego legendarnego wojownika, wraz z jego towarzyszem, Felixem Jaegerem. Potwierdzam, że w istocie jest ze wszech miar równie imponujący, jak opisuje to Jaeger!

Kroniki skavenów

Podczas moich podróży nie natknęłam się choćby na dwie opowieści o skavenach, które zgadzałyby się we wszystkich szczegółach. Niektórzy powiadają, że skaveny to gatunek zwierzoludzi, który przystosował się do życia pod ziemią. Inni twierdzą, że ich przodkami były po prostu zwykłe szczury, które po latach kontaktu z koszmarnym spaceniem zmutowały, osiągając nienaturalne rozmiary. Pamiętam słowa uczonych mężów, którzy dowodzili, że skaveny spadły na nas z samego Morrslieba, śmiałych żeglarzy, którzy szeptali, że są to ludzie przeklęci za

popęlnienie wielkiej zbrodni kanibalizmu, oraz kapłana z Blutroch, który przysięgał mi, że jego przeklęta siostra urodziła cały miot skavenów po odwiedzeniu grzesznych ulic Nuln.

Najlepsze zatem, co mogę uczynić, to zamieścić najstarszą opowieść, jaką znalazłam. Pochodzi z prastarego zbioru legend, zatytułowanego *Ulryk i stworzenie świata*, obecnie otoczonego religijną czcią reliktu przechowywanego w świątyni Ulryka w Middenheim. Nieznany jest autor ani fundator tego dzieła.

Wielka bitwa i powstanie skavenów

„Był czas, gdy świat był młody, a człowiek dopiero pojawił się na ziemi, nietkniętej jeszcze Skazą Chaosu. Ojciec Taal i Matka Rhya doglądali istot ziemskich, a ich syn Manann był panem stworów w morzu. Morr był królem ciemności, a Verena królową światła i tak wszystko utrzymywało się w równowadze. W środku lata lord Ulryk, brat Taala oraz książę śniegu i lodu, nie miał się czym opiekować, więc wyruszał na wędrówki przez ziemię, niebo i gwiazdy, by szukać przygód. Zapuszczał się daleko poza dziedzinę ludzi i bogów, walczył i powalał największe potwory i smoki oraz nadawał imiona wszystkim cudom, jakie znalazł. Wraz z nim w liczne podróże wyruszał jego kuzyn, książę Ranald Psotnik i wiele jest opowieści o tych dwóch przyjaciółach i ich śmiałych czynach. Ale każda podróż musi kiedyś dobiec końca, a to opowieść o ich ostatniej wspólnej wyprawie.

Ulryk i Ranald wyruszyli daleko na północ, dalej niż dotarł jakikolwiek bóg lub człek, na zamrażające pustkowia, gdzie powietrze jest tak zimne, że zamarza nieczym woda, a ziemia pęka pod stopami jak pierwsza pokrywa lodu na jeziorze i gdzie nie mogłby przetrwać żaden człek ni krasnolud. I tak, na samym szczycie świata, Ulryk i Ranald ujrzeli pęknięcie w niebie. Spoglądając przez nie, zobaczyli coś przerażającego: szczelina wiodła do Domeny Chaosu. Kłębiły się tam wszystkie bestie, demony i bogowie Chaosu, wielka i straszliwa horda, która usiłowała poszerzyć szczelinę, łaknąc podboju nowego świata. Ulryk wiedział, że jeśli ta armia rozewrze wrota, cały świat zostanie zniszczony na zawsze. Wezwał swego brata Ranalda, aby ten natychmiast pobiegł powiedzieć Ojcu Taalowi i Królowi Morrowi o tym, co widzieli, ażeby tamci mogli przygotować swoje armie do odparcia tej hordy. Ulryk powiedział, że zostanie przy szczelinie i utrzyma ją zamkniętą tak długo, jak zdoła.

Ranald skinął swemu bratu i pobiegł. Ale Psotnik był tchórzem i gdy ujrzął hordy Chaosu, poczuł tylko strach. Zamiast pójść, by powiedzieć boskim władcom, co się stało, uciekł w poszukiwaniu schronienia. Pobiegł daleko, na płonące pustynie Południa i zagrzebał się tam głęboko pod piaskiem. Ulryk czekał pod szczeliną, utrzymując ją zamkniętą z całych swych sił, chociaż z drugiej strony milion demonów drapało go i szarpało, desperacko usiłując rozedrzeć ją bardziej i otworzyć wejście. Ulryk stał i trzymał wrota przez tysiąc lat i jeden rok, z mięśniami stale napiętymi od wysiłku, czekając na powrót swojego kuzyna. Ale ten nie powrócił. Rozwścieczony tchórzostwem brata Ulryk przysiągł nigdy więcej nie odezwąć się do niego, a nawet zabronić mu ze sobą podróżować, bowiem wszyscy, którzy pokładali ufność w fortele, byli tylko tchórzami, słabeuszami i kłamcami.

Wreszcie Ulryka zaczęły opuszczać siły i zrozumiał, że jego słabowity brat nie przekazał wiadomości. Wiedział także, że nie zdoła dłużej powstrzymać rozwarcia się bramy. Zatem, pomimo swych obaw, zmuszony był puścić wrota i samemu zanieść straszliwe wieści rodzinie. Ale kiedy przybył na miejsce, został zignorowany i zlekceważony. Jego brat Taal

nie wierzył, że może istnieć inny świat poza tym, a Manann nie dbał o sprawy ładu. Wielki Król Morr uwierzył w opowieść Ulryka, lecz nie dostrzegł w niej wielkiej groźby – z pewnością nie było to nic, z czym nie poradziłby sobie sam Ulryk. Ten jednak rozpaczał, wiedząc, że hordy Chaosu zapewne już wdzierają się do świata śmiertelnych, prowadzone przez swoich własnych, wielkich i ohydnych bogów, gotowe niszczyć wszystko, co zostało stworzone.

Wreszcie odwołał się do Królowej Vereny, która w swej mądrości dostrzegła, że niebezpieczeństwo było zaiste nader realne i wielkie, a wrogowie chcą zniszczyć całe Piękno i Rozsądek, jakie stworzyła. Przysięgła, że nawet jeśli jej mąż niczego nie robi, ona nie będzie siedzieć beczynnio. Wzięła zatem miecz swego męża i wyjechała do bitwy wraz z nieulekłym lordem Ulrykiem. I do dziś dnia Verena nadal nosi ten miecz jako przypomnienie dla Morra i wszystkich jego poddanych, że z mądrością musi łączyć się działanie, inaczej wszelka mądrość spadnie na darmo.

Zawstydzony postępkami swej królowej, Morr wezwał wszystkich bogów i wiernych im poddanych. Wyjechali na spotkanie z Bogami Chaosu i ich armiami. Morr nie był wielkim wojownikiem, a Ulryk dowiódł swej roztropności, dostrzegając niebezpieczeństwo, zatem Morr powierzył mu dowództwo nad siłami wszystkich bogów. I tak Pan Zimy stał się Bogiem Bitwy. Dumnie nosząc wielki hełm zwieńczony łbem wilka i wymachując potężnym młotem, Ulryk powiódł bogów naprzód, naprzeciw ich wroga. Konie kopytami wgniatały glinę głęboko w ziemię i zaraz w te rowy wlewało się morze, tworząc wielką rzekę Reik. W tym czasie demony Chaosu biegnęły na swych szponach z ognia i krwi, tak ostrych, że rozdzierały samą ziemię. To dlatego wybrzeże Norski jest teraz tak postrzępione i podarte.

Dwie armie zderzyły się z nieokiełznaną furią. Siły Chaosu były nieprzeliczone, nienasycone w swej łapczywości i niewyobrażalnie dzikie. Jednak odwaga Ulryka nigdy się nie zachwiała. Jego szat nie słabł, a siły go nie opuszczały. Wbił się w szeregi Chaosu, wielkim młotem rozbijając każde natarcie. Za nim jechał Król Morr, sprowadzając ciemność śmierci, oraz Królowa Verena ze swym mieczem światła, Ojciec Taal z furią lwa i Matka Rhya z siłą matki-niedźwiedzicy, a Manann zalał pole bitwy morzem, wciągając tysiące demonów do swego królestwa, gdzie mógł wydusić z nich życie. Mimo to demony i potwory Chaosu nadal nadciągały, a Bogowie Światłości wciąż je odpierali. Bitwa szalała przez tysiąc lat, aż w końcu wszystkie wrogie armie zostały rozproszone, a sami Bogowie Chaosu rozbici wielkim młotem Ulryka.

Ale zwycięstwo miało swoją cenę. Tysiące sług Dobra legło martwych. Pomniejsi bogowie i boscy heroldzi na zawsze zniknęli z tego świata. Smoki, które walczyły u ich boku, poniosły wielkie straty. A co najgorsze, sam Król Morr został potwornie ranny. Przeżył, lecz był zmuszony szukać wytchnienia w Mrocznych Krainach i nigdy więcej nie widziano go na tej ziemi. Widząc całe cierpienie i straty, Królowa Verena padła na kolana i zapłakała. A jej łzy rozlały się po pobojowisku i z nich właśnie powstała bogini Shallya, sprowadzając miłosierdzie oraz ukojenie rannym i pogrążonym w rozpacz.



Wyczerpani i nieutuleni w żalu Ulryk i inni Bogowie opuścili pole bitwy, unosząc ze sobą swych poległych, aby zapewnić im odpowiedni pochówek. Ale to był ich największy błąd. Bowiem ciała sług Chaosu nadal zalegały na pobojowisku, niczym wielki dywan trupów. A na jego szczycie leżały ohydne zwłoki samych Bóstw Chaosu. Gdy leżeli tam gnijąc, nadeszło to, co zawsze przychodzi na pobojowiska: plaga szczurów, pragnących pożywić się ścierwem umartwych.

Zwabione ucztą przybywały tysiące szczurów. Tysiące przeradzały się stopniowo w miliony żywiące się na stworach Chaosu, demonach i potworach. Tak wielki ogarnął je szal żerowania, że ogromnie urosły i walczyły między sobą zażarcie o najlepsze kąski. Wreszcie największe i najsilniejsze ze szczurów opadły samych Bogów Chaosu i pożerając ich, zyskały coś z ich natury. Urosły jeszcze bardziej, nabrały sprytu i brutalności, stając się istotami będącymi szyderstwem z samego człowieka.

I tak się stało, że gdy Ulryk powrócił na pobojowisko, ujrzał uczujące szczury i zrozumiał swój wielki błąd. Podczas tego wielkiego obżarstwa szczury przejęły resztki mocy nikczemnych Bogów i stały się nową rasą, podobną do ludzi i krasnoludów, jednak stworzoną z czystego Chaosu. One także, podobnie jak wszystkie stwory Chaosu, miały zawsze dążyć do zniszczenia ludzkości i wszystkiego, co zbudował człowiek, a pewnego dnia zapewnić Bogom Chaosu zwycięstwo, które im odebrano. Ulryk zobaczył także, że żołnierze demonów, wcześniej rozproszeni, powrócili i zabrali ze sobą to, co nie zostało pożarte, a potem uciekli

w najciemniejsze zakamarki świata. Oni także, ci zwierzoludzie, będą zaczajeni czekali na swą szansę, by odebrać świat ludziom i krasnoludom. Ulryk ocalił ziemię, lecz skazał żyjących na niej śmiertelników na wieczne czuwanie wobec nieprzemijającej groźby zagłady.

Chociaż było już za późno, Ulryk uderzył mocno swym młotem w kamienistą ziemię i skrzesał z niej wielki płomień. W ogniu tym spalił na popiół wszystkie resztki, jakie pozostały na polu. Potem nakazał Manannowi, by ten załął pobojowisko wodą, aby nigdy więcej nie plugawiło ziemi. Wody oceanu pokryły pobojowisko i stały się Morzem Chaosu.

Wówczas Ulryk zatroszczył się o los ludzkości. Nauczył ludzi, jak wytapiać stal, by tworzyć młoty, miecze i topory, a potem nauczył ich nimi władać. Uczyl, jak walczyć, jak polować i zabijać. I wreszcie nauczył ich, jak rozpalać ogień i jak go używać. Wszystko to miało przygotować ludzi do niekończącej się bitwy ze sługami Chaosu. Napełnił ludzką wiedzę i odwagą, wziął ją pod opiekę i obiecał, że będzie nad nią czuwał, bowiem teraz ludzkie żywota wypełni tylko walka. W zamian wierni Ulryka przysięgli, że nigdy nie pozwolą żyć żadnemu stworowi Chaosu, dopóki starczy im oddechu w płucach, i będą upewniać się, że wszelka bestia Chaosu, jaką uda im się powalić, zostanie spalona na popiół, oczyszczona Świętym Płomieniem Ulryka. W ten sposób Skaza Chaosu nie rozszerzy się więcej. Nie wolno powtórzyć błędu Ulryka, a stwory takie jak skaveny nie mogą ponownie rodzić się na tym świecie. Zatem na wieczność podtrzymujemy ten pakt. Uderzamy bez lęku na szczuróludzi, zwierzoludzi i na wszystkie stwory Chaosu, wznosząc oczyszczający płomień Ulryka do wszystkich niebios nad nami.

Zagłada, która zstąpiła na Kavzar

Zapewne najczęściej powtarzanym mitem związanym ze skavenami jest *Zagłada Kavzar albo Trzyńście uderzeń dzwonu*. Wersja zazwyczaj przytaczana przez uczonych to prastary poemat epicki w 13 strofach, podawany w oryginale tileańskim lub w tłumaczeniu. Jednakże zawsze poddawano w wątpliwość pochodzenie tej opowieści, gdyż – pomimo tytułu poematu – w jego treści nigdy nie zostaje wspomniane samo Kavzar, które zresztą niezbyt przypomina jakiegokolwiek nazwy tileańskie. Podczas swych badań odkryłam starszą wersję opowieści, którą od tysiącleci powtarzają krasnoludy, a która z pewnością poprzedza dzieło tileańskie. Opis wydarzeń niemal nie różni się w obu wersjach, chociaż poemat krasnoludzki stawia krasnoludy w znacznie lepszym świetle niż w wersji spisanej przez ludzi, gdzie krasnoludy zostały oszczerczo ukazane jako niewzruszone ludzkim cierpieniem.

Oryginał poematu został spisany oczywiście w khazalidzie. Przedstawiając go tutaj w staroświatowym, jestem wielce dłużna wielkiemu krasnoludzkiemu uczonemu, Svenrikowi Czarnemu Młotowi, którego tłumaczenie, w odróżnieniu od wszystkich pozostałych, a także poematu tileańskiego, zachowuje rytm i rym oryginału. Jednakże, podobnie jak w przypadku legendy z Tilei, autor oryginału pozostaje nieznanym.

Zagłada, która zstąpiła na Kavzar

Było raz wielkie i stare miasto
Na szczycie wzgórza starego
Tam krasnoludy i czelężyny
Podle zwyczaju żyły swego
Na powierzchni żyły czelężyny
Pod nią zaś krasnoludów plemię
I nikt, kto żył w Kavzar
Nie wiedział, co strach ni cierpienie
Wokół tego pięknego miasta
Bogate i żyzne pola się ciągnęły
A pod wzgórzami, co cień rzuciły
Największe żyły rudy płynęły
A ulice miasta srebro zdobiły
A domy złotem oczekiwały całe
Mądrzy i szczerzy byli ci z Kavzar
Serca mając bojne i dusze śmiałe
Widząc wszystko, co bogowie im dali
Lud Kavzar chęć im oddać chciał
Lud Kavzar pomyślał o świątyni
Którą na chwałę bogów wzniesić miał
A na tej wielkiej i zacnej świątyni
Zbudować wielką i wspaniałą wieżę
By wszyscy, co usłyszeli o Kavzar
Wytrwali w bogów mocnej wierze
Ludzie Kavzar nie byli budowniczymi
Po pomoc do krasnoludów zaraz ruszyli
By wezwali swoich najlepszych mistrzów
I najlepszy kamień na budulec kupili
Śmiało planowali, by ich święta wieża
Dotknęła samych niebios wysoko
By bogowie poznali dzieło Kavzar
I z miłością zwracali ku niemu swe oko
Dni szły w tygodnie, a te zaś w miesiące
Lud Kavzar wciąż ciężko pracował
Wkrótce wiosna zmieniła się w lato
A po lecie niebawem przyszła zima nowa
Tygodnie w miesiące, a miesiące w lata
Nadal jednak budowa nie była skończona
Więc wielcy mistrzowie rzemiosła z Kavzar
Złożyli tę pracę na synów ramiona
Wkrótce lat setka minęła i wreszcie
Potężna świątynia na wzgórzu powstała
Zrobiona z gromrili, jadeitu, marmuru
A wszyscy uznali, że dobra była cała
A nad nią wysoko wznosiła się wieża
Sięgając wyżyn nieziemskich prawdziwie
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Patrzyli na nią w niemym podziwieniu
Lecz teraz mistrzowie doznali porażki
Gdyż wieża ich sięgnęła takich wysokości
Że na jej szczycie nie było jak wciągnąć niczego
I nikt się tam nie wspinał nie łamiąc swych kości
Nie sposób było dotrzeć do wierzchołka
Nie sposób zatknąć wieńczącej go szpili
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Widząc ten szkopuł głośno zakleli

I przyszedł do miasta w żalu skąpanego
Przybysz w płaszcz okutany
A gdy nadszedł, niebo pociemniało
A wiatr wył niczym opętany
Lecz obiecał im użyć swej magii
Obiecał, że szpilę na wieży postawi
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Błagali, by ich ze smutku wybawił
Lecz przybysz najpierw postawił warunek
Życzył sobie jednej rzeczy, nie mnóstwa
By na szczycie ukończonej wieży
Stał totem jego własnego bóstwa
Lud Kavzar nie widział nic złego
Lud Kavzar nadzwyczaj ufny był
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Prosiłi, by użył swych magicznych sił
Wszyscy jak jeden wrócili do domów
I o północy obaw wciąż pełni
Czy magia przybysza zadaniu podoła
Czy swą obietnicę wypelni?
Wyjrżeli i zobaczyli na szczycie wieży
Dzwon, który dudnił ze wszystkich sił
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Pojęli, że dzwon ten na ich zgubę bił
Raz, dwa i trzy razy zadzwonił
Cztery i pięć, sześć, a potem i siedem
Osiem, dziewięć, dziesięć, jedenaście
Dwunasty huk wstrząsnął niebem
A potem zadzwonił po raz trzynasty
A wraz z tym z nieba runęły kamienie
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Ze strachem biegli, by znaleźć schronienie
Nagle dzień cały wielki mrok ogarnął
Nad miastem burza straszliwa szalała
Piorun uderzył w ich potężną wieżę
Od grzmotu zatrzęsa się ziemia cała
I przez huk burzy rozległo się bicie
Trzynaście uderzeń przekłętego dzwonu
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Widzieli nadejście swego miasta zgonu
Dni szły w tygodnie, te zaś w miesiące
Deszcz lał się z nieba sprowadzając potop
Pola bogate zostały zatrute
Ze wzgórz zaś na miasto zsuwało się błoto
A ulice nie były już srebrne
Budynki straciły swoje złote lśnienie
Biada tym, którzy mieszkali w Kavzar
Duch zgasił, w sercach tylko zwątpienie
Lud Kavzar wysłał swoich jeźdźców
By szukali pomocy znając wagę sprawy
Lecz jeśli któryś przebił się przez burzę
Żaden nie wrócił z tej strasznej wyprawy
Lud Kavzar modlił się do nieba
By bogowie ich prośby o łaskę słyszeli
Lecz wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Miast wybawienia od deszczu cierpieli

Zeszli w końcu pod ziemię
Aby krasnoludy pomóc im zechciały
Lecz krasnoludy im nie pomogły
Same bowiem ciężko ucierpiały
Szczury wyjadły ich spichrze do szcztu
Powódź zalała ich podziemne utości
I tak lud, który mieszkał w Kavzar
Został skazany na śmierć w samotności
Plagi i choroby spadły na nich wkrótce
Niszcząc cokolwiek zostało z żywności
Ludzie legli śmiercią złożeni setkami
Na ulicach gniły ich żałosne kości
Wówczas burza zesłała kamienie ogniste
Pałac to, co jeszcze nie było strzaskane
Czelężyny płakały w całym Kavzar
Gdy miasto na popiół zostało skazane
Do Bogów Chaosu lud teraz wznosił prośby
A matkom rodziły się dzieci jak stwory
A starzy i młodzi, wszyscy byli słabi
A silni padali, bo każdy był chory
A przez czas ten cały na wieży
Trzynaście razy dzwon się odzywał
Trzynaście uderzeń nad całym Kavzar
Trzynaście razy zagładę przyzywał
I przyszły pokętne, złowrogie skaveny
Szczury wysokie niczym ludzki lud
Pazury miały ostre niczym topory
W ich ślepiach zaś płonął krwawy glód
Skaveny przybyły licząc aż tysiące
Do miasta ruszyły, nie kryjąc się w cieniach
Ci, którzy nadal w Kavzar mieszkali
Uciekli, szukając ratunku w podziemiach
Do twierdzy, w której żyły krasnoludy
I tam kres swój wnet zobaczyli
Bowień tamci tak samo spotkali skaveny
I los czelężni także podzielili
Plecami wspartymi o plecy stanęli
Krasnolud walczył tak jak brat człowieka
Lecz nikt z tych, którzy mieszkali w Kavzar
Nie przeżyje i końca bitwy tej nie doczeka
Rwały, gryzły, wszystko pożerały!
Skaveny żyły i kości, i ciała
A czele i krasnolud upadli pospołu
Ich krew bruk cały zbryzgala
Trzynaście łomotów ożwało się z wieży
Świętując upadek miasta ostateczny
Teraz wszyscy, którzy mieszkają w Kavzar
To wróg nasz największy i wieczny
Słuchajcie zatem moralu opowieści:
Krasnolud i człowiek muszą stać jak jedno!
I nigdy nie ufać podstępom przybyszy
Inaczej zagładę sprowadzą na się pewną!
Wypędzaj Chaos, nigdy nie spoczywaj!
Niszcz stwora Chaosu, duży on czy mały!
Bowień zagłada, co zesłała na Kavzar
Eacno może pochłonąć świat piękny cały!

Historia skavenów

Rozdział II

„Czym są skaveny? Nawet one
same tego nie wiedzą.”

– Kunder von Sprelt

„Ludziki padną! Tak-tak...
Wkrótce...”

– Człəkobij z klanu Mors

Skaveny nie dbają o przeszłość i nie spisują swojej historii. Dla nich wart uwagi jest jedynie czas obecny, gdy nie władają światem, i czas, który nadejdzie wkrótce, gdy będą władcami. Jedyna historia, którą przejmują się skaven, to jego własna, a nie całej rasy. Być może pamięta dni chwały, gdy awansował w hierarchii swojej sekty, albo zwycięstwo nad znieawidzonym wrogiem, ale rzadko myśli o swoim własnym pochodzeniu albo o wielkich osiągnięciach jakiegokolwiek innego skavena. Nie odprawiają żadnych rytuałów pogrzebowych i nie oddają czi zmarłym, a stare osobniki są po prostu pożerane, by zrobić miejsce dla nowych.

Nie korzystają także z kalendarza. W celu skoordynowania ataków wojskowych albo planując wielkie konstrukcje, odmierzają upływ czasu w sposób niezwykle prozaiczny, licząc przerwy na posiłek, zachody słońca albo fazy księżyca Chaosu, Morrslieba. Zresztą nawet nie znają koncepcji dat, lat, pokoleń czy wieków.

A zatem historia skavenów pozostaje nieznana i w większości niemożliwa do odtworzenia przez mieszkańców Starego Świata. Same skaveny nie dbają o to, a tych kilku ludzi, którzy czynią wysiłki, by spisać i skatalogować ich historię, napotyka na nieprzezwyciężone trudności. Jedynym dostępnym źródłem wiedzy są ci nieliczni ludzie, którzy byli świadkami kulminacji skaweńskich planów i zdołali przeżyć, by o tym opowiedzieć. Co więcej, jest jasne, że wielu ludzkich agentów, z przyczyn zarówno nikczemnych, jak i złowrogich, aktywnie usuwało lub zmieniało nieliczne istniejące zapiski o działaniach szczyroludzi oraz ściagało tych, którzy badali te kwestie nazbyt dogłębnie.

Powody takiego działania pozostają niezrozumiałe, podobnie jak wszelkie inne aspekty zawiłych intryg skavenów. Tym niemniej efekt został osiągnięty: ocalałe strzępy zebranych historii o skavenach są sprzeczne i pełne niedopowiedzeń, a nieliczni śmiałkowie, którzy próbują je badać, stale borykają się z frustracją, o ile nie spłoną na stosie. Zatem przedstawiona poniżej historia nie stanowi zbioru wyników pracy jednego mieszkańca Starego Świata i jako taka powinna być traktowana z rezerwą.

Pierwsza fala

Większość opowieści zrelacjonowanej w *Zagładzie, która zstąpiła na Kavzar* jest zgodna z prawdą. Osada została założona przez jedno z pierwszych plemion ludzi, pomiędzy Górami Irrana na północy i Morzem Tileańskim na południu. Niedługo po jej powstaniu obszar odkryła grupa krasnoludów szukających pokładów rudy. Natychmiast dostrzegając bogactwo gór i gleby u swoich stóp, obie rasy stworzyły sojusz. Ludzie i krasnoludy pracowali razem i żyli w idealnej harmonii, pomagając sobie nawzajem zgodnie i użyczając swych zdolności.

Chociaż żyli oddzielnie – ludzie na powierzchni, a krasnoludy pod nią – ci drudzy dostarczali cennego kamienia, metalu i rzemiosła, potrzebnego do rozwoju ludzkiego miasta, podczas gdy ludzie pracowali w polu, by wyżywić populację obu osad. Hojność ziemi i gór oraz współpraca między dwoma wielkimi rasami pozwoliły miastu w ciągu jednego pokolenia osiągnąć nieprawdopodobnie wyżyny sztuki architektonicznej i kultury. Stosowane techniki budowlane i umiejętności inżynierskie reprezentowały najwyższy poziom, jaki kiedykolwiek osiągnięto na powierzchni Starego Świata.

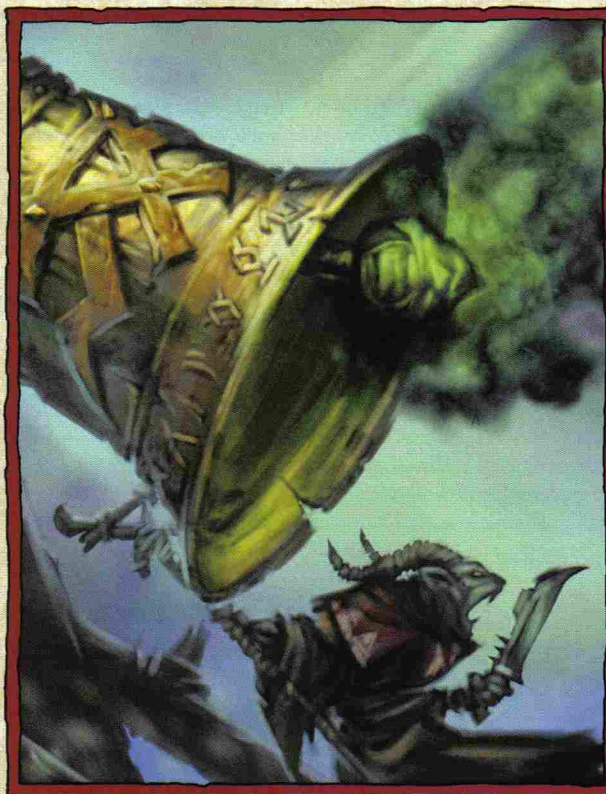
i musiały upłynąć wieki, zanim jakakolwiek ludzka osada choćby zbliżyła się do cudów niegdyś widocznych na ulicach tego miasta. Klejnotem w jego koronie była wielka wieża, której wysokości nie dorównało nic innego, co wzniesiono w Starym Świecie – a jeśli wierzyć legendzie, sięgała równie głęboko pod ziemię.

Jednak pomimo swojej wielkiej wiedzy, budowniczowie miasta nie potrafili podnieść zwieńczenia wieży na sam jej szczyt. Właśnie wtedy pojawił się „*przybysz w płaszcz okutany*”, wspomniany w legendzie o Kavzar. Tożsamość tej postaci to najbardziej tajemnicza kwestia dotycząca skavenów i pozostaje nierozstrzygnięta. Skaveny, w niezwykle rzadkich przypadkach, gdy mówią o swoim pochodzeniu, nazywają tę postać Rzeźbiarzem i twierdzą, że podobno należał do „starszej rasy” niż ich własna. To, w połączeniu z deszczem spaczenia wezwanym z nieba, prowadzi do najbardziej prawdopodobnego wniosku: Rzeźbiarz był jednym z Pradawnych, a na szczycie wieży w mieście zawisł pierwszy Wrzeszczący Dzwon (zwany przez same skaveny Wielkim Wrzaskodzwonem). Było to urządzenie, które mogło ściągać z nieba ogniste głazy.

Jakiegokolwiek były tożsamość i zamiary nieznanego, trudno uwierzyć w zdumiewającą moc przypisywaną dzwonowi. Swoim biciem sprowadzał nieustanny deszcz, mgłę i chłód, zamykając niegdyś wspaniałe miasto w pułapce ciemności i zniszczenia. Potem nastąpił potop spaczenia, jeszcze bardziej wypaczając ziemię. Uprawy zostały zatrute, rudy skorodowały, a ludzie i krasnoludy zostali wyniszczeni chorobą, głodem i mordem. Nawet samo miasto, wraz ze swoją wspaniałą i chwalebą architekturą, zostało wypaczone i splugawione przez deszcz czystego Chaosu, który przekształcił je w gigantyczny labirynt, ohydny w stopniu dorównującym minionemu pięknu tego miasta. A gdy mieszkańcy przepadli i miasto narodziło się ponownie, powstały stworzenia mające pożreć tych, którzy pozostali przy życiu, i które na zawsze miały już zwać tę parodię miasta swoim domem. Szczuroludzie narodziли się z pozostałości masakry, a ich pierwszym czynem była zbrodnia ludobójstwa.

Skavenblight

Kavzar przestało istnieć i narodziło się Skavenblight, ale to nie był koniec szczuroludzi. W latach, które nastąpiły po zniszczeniu Kavzar, ukrywały się przed światem, tucząc się na zapasach zdobytych po zajęciu miasta. Przypuszczalnie były zadowolone ze swojego nowego domu, mnożąc się w jamach pod ziemią i stale szukając więcej spaczenia. Można sobie wyobrazić, że skaveny toczyły pomiędzy sobą bezustanne walki i wojny, jako stworzenia na wskroś zdradzieckie. Niczym w stadzie wilków i innych drapieżników, przeżywały najsilniejsze osobniki, pozbywając się słabych. Ale dla reszty świata szczuroludzie pozostali w ukryciu, jako koszmar, o którym najlepiej zapomnieć, nawiedzający pogrążone w bagnach ruiny dawno umarłego miasta.



Około 1600 lat przed narodzeniem Sigmara szczuroludzie ponownie wychynęli na powierzchnię. Z czarnych jam szaleństwa, ze swych nor wylazły stwory, które dziś nazywamy skavenami. Mając bystry rozum i człekokształtne ciała, te istoty stały się absolutnymi władcami Skavenblight i przez stulecia używały spaczenia, by zgłębiać tajniki magii. Nie wszystkie mogły jednak korzystać z bogatych złóż minerału, co zmusiło je do coraz dalszych wypraw w poszukiwaniu tej świętej substancji. A świat był naprawdę groźny, pełen orków i goblinów, migrujących plemion barbarzyńców i jeszcze gorszych istot. Skaveny wiedziały, że świat czeka na swoich prawdziwych panów, więc pragnąc dokonać nieuniknionego (ich zdaniem) podboju, wycofały się do Skavenblight, aby wymyślić jakiś sposób, który pozwoli im zamknąć świat w uścisku ich brudnych łap.

Katastrofa w Skavenblight

Pomimo wszelkich przeszkód, każdej nowej zarazy i ciągłego braku żywności, społeczeństwo skavenów kwitło w tunelach Skavenblight. W końcu było ich tak wiele, że musiały jeszcze bardziej poszerzyć sieć tuneli, ale nie były w stanie dążyć jam dość szybko, aby uzyskać potrzebną przestrzeń. Zatem skaveny wezwały swoich czarnoksiężników, by ci zdobyli miejsce, gdzie wszystkie skaveny mogłyby żyć i się mnożyć. Przodkowie Szarych Proroków planowali otworzyć wielką wyrwę w ziemi, która zapewniłaby przestrzeń życiową dla wszystkich. Skonstruowali zatem straszliwą maszynę zasilaną spaczeniem, która miała chwycić i kształtować energie magii – maszynę, która była zdolna rozszczepiać skały pod górami.

Wspólne mity

Większość ras i narodów Starego Świata wspomina wędrówki skavenów w swoich mitach i legendach. W Kislevie przedstawiane są jako efekt działań złego brata Ursuna, który stał się Ojcem Szczurów i powiodł swoje sługi na północ, by ukarać dumnego brata. W Norsce echa tej opowieści pojawiają się w legendach o morskich demonach, a śpiewanie starych pieśni podobno jest jedyną skuteczną metodą, aby wypędzić szczuroludzi i zagnać ich z powrotem na brzeg oceanu. W Arabii ich inwazja była zwana Pokutą Uczonych, a stworzy postrzegano jako świętą karę dla ludzi, którzy nazbyt zaufali nauce. Natomiast w Kataju powiada się, że skaveny zostały wyrzygane z olbrzymiej paszczy Wielkiego Czarnego Smoka, który śpi we wnętrzu ziemi.

Wypaczona nauka

Innym powodem tak wielkiej nienawiści krasnoludów do skavenów jest fakt, że szczuroludzie to ich jedyni rywale w nauce i sztuce inżynierii. Jednakże o ile krasnoludy nade wszystko cenią sobie precyzyjne rzemiosło i trwałe efekty pracy, skaveny wprost przeciwnie, z zadowoleniem zbijają wszystko do kupy, byle tylko działało, nie dbając o to, że wybuchnie po kilku użyciach. Krasnoludy odbierają to jako zniewagę wobec samej koncepcji rzemiosła i traktują jako gwałt zadany ich dumie, szczególnie że technologia skavenów stale prześciga ich własną – głównie dlatego, że szczuroludzie nie przejmują się względami bezpieczeństwa ani efektywności.

Pracowali przez całe dziesięciolecia, aż wreszcie, podczas wielkiej ceremonii odprawionej w specjalnie wydrążonej komorze pod Skavenblight, czarnoksiężnicy uruchomili złowieszczą maszynę. Przyzwali krążącą pod ziemią swobodną energię, wtłaczając ją w swój szalony wynalazek z żelaza i mosiądzu. Maszyna drżała i dymiała, gdy coraz więcej energii wypełniało jej miedziane zwoje. Gdy czarnoksiężnicy uznali, że zgromadzili już dość mocy i przerwali swe inkantacje, maszyna trysnęła deszczem iskiei i zatrzęsła posadami ziemi. Skąły zadrżały tak silnie, że zadzwonił wielki dzwon na szczycie świątyni powyżej. W ziemi zaczęła pojawiać się wielka wyrwa i zdawało się, że szalony plan skavenów zakończy się powodzeniem. Ale tak się nie stało. Z ogłuszającym hukiem maszyna rozpadła się, uwalniając całą zgromadzoną energię, która pomknęła tunelami i rozerwała rzesze skavenów na włochate strzępy, wstrząsając całym Skavenblight. Starożytne miasto z przeraźliwym łoskotem zapadło się w morzu, które zalało udręczoną ziemię.

Chociaż miasto było w ruinie, to właśnie w tym momencie spośród skavenów wyłonili się nowi władcy. Uformowała się Rada Trzynastu, która miała kierować poczynaniami całej rasy. Ocalali czarnoksiężnicy założyli zakon Szarych Proroków, którego członkowie mieli działać jako doradcy i prowadzić skaveny ku chwalebnej przyszłości.

Ekspansja

Gdy trzęsienie ziemi zawało Skavenblight i pogrzebało je pod splugawioną wodą, stało się jasne, że skaveny muszą się rozprzestrzenić. Potrzebę tę nasiliły jeszcze braki żywności i ograniczona przestrzeń mieszkalna. I tak skaveny wyruszyły we wszystkie zakamarki Starego Świata, migrując na nowe ziemie, aby znaleźć żywność i powiększać swoją kontrolę nad światem. Migrujące skaveny zakładały twierdze w Krainach Południowych, Arabii i na Mrocznych Ziemiach. Lord Malkrit, jeden z Rady Trzynastu, powiodł klan Moulder do miejsca, które miało być znane jako Piekielna Otchłań. Lord Viskrin nakazał klanowi Eshin założyć warownię w dalekim Kataju. Niektóre skaveny przebyły nawet Wielki Ocean, by założyć osady w parnych dżunglach Lustrii.

Upadek krasnoludów

Podczas gdy Wielki Niuch, jak skaveny zwały czas swoich wędrówek, szerzył toksyczną obecność szczuroludzi we wszelkich zakątkach globu, fanatyczne armie, które pozostały w Starym Świecie, postawiły przed sobą jeden cel – całkowitą eksterminację rasy krasnoludów. Razem z zielonoskórymi – odwiecznymi wrogami krasnoludów – utworzyły przeklęty sojusz, by spełnić swój cel. W odróżnieniu jednak od skavenów, które walczyły o terytorium i dominację, orki i gobliny były się dlatego, że tylko to potrafiły robić. Chociaż być może nie tak bystre jak ich sprzymierzeńcy, były znacznie lepiej zahartowane w ogniu walki. Z tego powodu, a także dlatego, że skaveny częściej stosowały walkę podjazdową i ataki z zasadzki niż dzikie natarcia frontalne, to właśnie niepowstrzymana zacieklność zielonoskórych najmocniej wryła się w pamięć krasnoludom i to ta rasa jako pierwsza została zapisana w wielkiej Księdze Krzywd.

Nie oznacza to, że krasnoludy nie zdawały sobie sprawy z istnienia skavenów, ani że do dziś nie łakną zemsty na szczuroludziach za ich niezliczone zbrodnie. W istocie bez pomocy skavenów armie zielonoskórych nigdy nie wniknęłyby do głęboko ukrytych twierdz Karak Angor. Skaveny saperzy byli także odpowiedzialni za zalanie Karak Varn rok wcześniej i krasnoludy nadal opowiadają o ohydnych widoku, który ukazał się potem ich oczom, gdy szczuroludzie ucztowali na wydętych ciałach ich potopionych towarzyszy.

Po tych wczesnych zwycięstwach połączone siły skavenów i zielonoskórych zaatakowały południowe góry z obu stron i powoli zepchnęły krasnoludy w kierunku północy. Góry Smoczego Grzbietu wkrótce zostały opuszczone, a wszystkie twierdze na południe od nich zostały utracone. Krasnoludy nie zaprzestały walki i toczyły ją przez całe wieki, na przemian tracąc i odzyskując część obszarów swojego prastarego imperium. Jednak zdobycze ich wrogów stale rosły. Po tysiącleciu nieprzerwanych zmagania skaveny i zielonoskórzy zajęli wielkie twierdze, takie jak Karak Azul, Karak Drazh i Karak Osiem Szczytów,

a w roku -380 KI obie armie runęły z całą mroczną potęgą na krasnoludzką stolicę, Karaz-a-Karak. Przez pewien czas wydawało się, że nadszedł kres wielkiego i niepokonanego imperium, ale krasnoludy stanęły twardo w jego obronie, wykorzystując nowo skonstruowane działa. Odkryły sekret prochu strzelniczego i użyły go w wielkich ilościach podczas bitwy o Karaz-a-Karak, odpierając hordy zielonych i włochatych bestii.

Szanse na to, że krasnoludy zdołają powstrzymać kolejne natarcie, były niewielkie, ale wydarzyło się coś, co powstrzymało ostateczny cios. Klan Pestilens powrócił z Lustrii do Starego Świata, by zagarnąć władzę dla siebie. Ale udało mu się tylko rozpętać brutalną wojnę domową. W tym samym czasie krasnoludy znalazły nowych sojuszników wśród rosnących w siłę ludzi. Dwie armie zjednoczone przeciwko tylko jednemu przeciwnikowi zdołały odeprzeć inwazję zielonoskórych i po kilku wiekach osiągnęły wielkie, decydujące zwycięstwo podczas Bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia.

Nagash

Nie tylko krasnoludy stanęły na drodze skavenów. Szczuroludzie spoglądali łakomym okiem na Nagashizzar i kopalnię spaczenia w Kalekiej Górze, ale tymi ziemiami władał nekromanta Nagash. Jego nieumarłe legiony i skaveny walczyły przez niemal stulecie, a chociaż szczuroludzie przeważali, nie byli w stanie go zgładzić. Szarzy Prorocy nie wierzyli, by ich armie zdołały go pokonać, nawet gdyby skavenom udało się przebić przez hordę żywych trupów i bezpośrednio zagrozić czarnoksiężnikowi.

Jednakże przemysłne skaveny wiedziały, że Nagash przetrzymywał w swoich lochach wielu więźniów i uznały, że któryś z nich z pewnością z ochotą skorzysta z okazji, aby go zabić. Aby wspomóc skrytobójcę, Szarzy Prorocy stworzyli broń tak potężną, że mogła zniszczyć zarówno ofiarę, jak i atakującego. Ostrze zostało wykute ze spaczenia wykopanego w Kalekiej Górze oraz gromrilu wykradzionego z Karak Varn. W roztopiony metal wpleciono straszliwe zaklęcia, a broń zahartowano w żrącej żółci i magicznych toksynach. Na całej długości ostrza wryto runy tak zabójcze, że nawet ich przeczytanie groziło śmiercią. W gałkę rękojeści miecza wstawiono zaś kawałek precyzyjnie wyciętego spaczenia, który umożliwiał skavenom widzenie oczami osoby noszącej broń i przesyłanie tą drogą ochronnych zaklęć, które mogły rozproszyć plugawe czary Nagasha.

Skaveny zakradły się do siedziby nekromanty ukrytymi tunelami i dotarły do celi wybranego więźnia, księcia z Południa. Uwolniły go i wręczyły mu miecz. Przepelniony nienawiścią więzień bez wahania wziął broń. Panowie Rozkładu pokierowali go ku komnacie tronowej. Klucząc przez labirynt przejść, książę stanął wreszcie przed siedzącym na tronie Nagashem i zaatakował go. Nekromanta bronił się, uwalniając czarnoksiężskie siły tak potężne, że ich rezonans zabił kilku Szarych Władców. Ale człowiek przeżył, chroniony przez skaveny i zaklęcia przesyłane przez



jego miecz, a potem porwał Nagasha na tysiąc kawałków. Oczekujące skaveny wyskoczyły z ukrycia, zebrały szczątki wroga i wrzuciły je do pieców spaczenia, przekonane, że zniszczyły nekromantę raz na zawsze.

Gdy Nagash został pokonany, a jego armie rozbite, skaveny szybko zajęły Nagashizzar i kopalnię w Kalekiej Górze. Zniwoliły ludzi z imperium Nagasha i przez wieki wydobyły wielkie ilości spaczenia, który sprowadzały do Skavenblight. W centrum tych działań stał klan Rikek, który w wyniku operacji wydobywczych stał się bardzo bogaty. Jednakże w swoich głupim zadufaniu szczuroludzie nie docenili potęgi Nagasha. Po upływie kilku wieków nekromanta powrócił z armią ożywieńców, miazdząc cały klan w ciągu jednej nocy.

Gdy ocalali dostarczyli wieści o powrocie Nagasha, Skavenblight wysłało potężną armię, aby obległa Nagashizzar, zanim czarnoksiężnik zdoła wyrzucić zemstę na reszcie skavenów. Jednak po trwających przez kilka miesięcy walkach stało się jasne, że ponowne „narodziny” poważnie osłabiły Nagasha, któremu zabrakło sił do wojny ze skavenami. Co więcej, wyczerpały się kopalnie spaczenia pod Kaleką Górą, więc nie było powodu, by kontynuować kosztowną wojnę. Zatem skaveny wycofały się, pozostawiając nekromantę, by gnął w samotności.

Awans klanu Pestilens

Jak wspomniano, powrót klanu Pestilens do Starego Świata stanowił dla skavenów punkt zwrotny, który zarówno pomógł, jak i zaszkodził ich wrogom. Podczas pierwszej migracji klan dotarł do gnijących dżungli Lustrii. Tam szczuroludzi zaatakowały paskudne choroby, które

zdziśiatkowały ich szeregi, jednak zaledwie w ciągu kilku pokoleń skaveny wyrobiły w sobie odporność na te zabójcze zarazy i w istocie zaczęły postrzegać plagę jako prawdziwe dzieło Rogatego Szczura.

Klan osiedlił się w starożytnej świątyni w środku lustrzyjskiego kontynentu i nauczył się wielu straszliwych rzeczy od jego zdegenerowanych mieszkańców, poznał tajemnice rytów wciąż widocznych na ścianach odrażających katakumb. Z każdym pokoleniem klan Pestilens rósł w siłę, walcząc z wojownikami jaszczuroludzi w jaskiniach i otaczającej je dżungli. Skaveny zniewoliły tysiące istnień i złożyły je na ofiarę przekłętemu Rogatemu Szczurowi, poddając się coraz większej obsesji religijnej i rytualnej. W końcu stały się oddanymi akolitami zepsucia, czcicielami zarazy, obdarzonymi przez Rogatego Szczura wizjami plag i śmiertelnych chorób.

Po wyczerpaniu wszelkich zasobów okolicznych terenów jaszczuroludzie stwierdzili, że nadszedł czas powrotu do ojczyzny w Starym Świecie. Wielka migracja klanu Pestilens i jego niewolników przebrnęła przez dżungle do brzegów oceanu. Tu czciciele zarazy nakazali niewolnikom zbudować prymitywne barki, które miały ich przewieźć na drugą stronę wód. Tak też się stało i skaveny wylądowały w dalekich Krainach Południowych, gdzie założyły nową warownię. Potem wysłały emisariuszy do Skavenblight, aby ogłosili ich powrót i oznajmili przyjętą przez klan rolę kapłanów rozkładu, służących Rogatemu Szczurowi. Rada Trzynastu nie miała jednak zamiaru dzielić się władzą z grupą przybyszów. Nakazała zamordować wysłanników i odesłać ich gnijące ścierwa władcom zarazy, aby dać im lekcję pokory.

W odpowiedzi czciciele zarazy zajęli ludzkie miasto Bhagrusa, pozornie wyladowując swój gniew na najbliższej osadzie ludzi... Ale ich prawdziwy plan wyszedł na jaw, gdy oblegli ukrytą pod miastem skaweńską twierdzę. Wszelka komunikacja z odległą twierdzą natychmiast ustała. Zaniepokojona Rada wysłała stado zwiadowcze, które dopiero po kilku miesiącach odkryło, co się stało z dawnym ludzkim miastem. Zastali je pozbawione wszelkiego życia i pełne zarażonych skaweńskich trupów. Ich ciała zostały spustoszone przez straszną zarazę. Czyciele zarazy otoczyli twierdzę klanu Merkit wielkimi kadziami pełnymi wrzących odpadów i zgniłych ochłapów doprawionych spaceniem, po czym użyli olbrzymich miechów, by wypełnić jaskinie pod miastem dławiącymi oparami, które niosły ze sobą wszelkiego rodzaju śmiertelność choroby. Ci, którzy zbiegli na powierzchnię, zostali schwytani i zniewoleni. Jedynie lord Merkit oraz garstka jego poruczników zdołali uciec i mogli zdać relację z tego wydarzenia.

Rada Trzynastu wysłała armie klanbraci, wspieranych przez inżynierów spaczenia i wytwory ich straszliwej technologii. Jednak wieści o koszarnej rzezi w Bhagrusie rozprzestrzeniły się i wiele twierdz w Krainach Południowych poddało się, zanim armie zdążyły opuścić Skavenblight. Nieudolność Rady, nie potrafiącej poradzić sobie z klanem Pestilens, podważyła jej władzę i wiele wojowniczych klanów odłączyło się

od reszty skaweńskiej społeczności, prowadząc wojny między sobą albo dołączając do klanu Pestilens w Krainach Południowych. Po upływie kilku pokoleń Rada straciła wszelką kontrolę nad tamtymi ziemiami i zaczęła tracić władzę nawet na własnym terenie.

Zmagania te trwały przez 400 lat, dzieląc rasę skavenów między obie półkule: północą władała Rada, a południem panowie zarazy. Oportunistyczne klany regularnie przechodziły z jednej strony na drugą, wspierając daną frakcję tak długo, jak zapewniało im to jakieś korzyści. Rezultatem była niemal nieustanna wojna, która przez całe pokolenia pustoszyła Krainy Południowe. Wydawało się, że nic się nie zmienia, ponieważ każda strona wierzyła, że tylko ona i jej sposób życia cieszy się przychylnością Rogatego Szczura.

Wszystko jednak zmieniło się wraz z powrotem klanu Eshin. Wyszkoleni w Kataju w sztuce skrytobójstw, odziani na czarno mordercy potrafili przeniknąć do najlepiej bronionych siedzib i zabić najpotężniejszych wrogów, nie zostawiając żadnych śladów. Klan Eshin przysiągł wierność Radzie Trzynastu i natychmiast wyruszył, by zniszczyć klan Pestilens. Przez całe pokolenia klan Eshin stosował strach i skrytobójstwa, sprowadzając niepokorne klany z powrotem pod kontrolę Rady i powoli przełamując dominację klanu Pestilens w Krainach Południowych.

Władcy Zarazy zrozumieli, że zaczynają tracić grunt pod nogami, więc poprosili o posłuchanie u całej Rady Trzynastu w Skavenblight. Szarzy Prorocy nakłonili Panów Rozkładu, by obiecali bezpieczeństwo dla posłów. I tak Nurglitch, najpotężniejszy Władca Zarazy z klanu Pestilens, wyruszył na północ, by układać się z Radą.

Naturalnie podczas podróży doszło do kilku prób zabicia wielkiego przywódcy, ale w końcu udało mu się dotrzeć do Skavenblight. Ukorzył się i poprosił o przyjęcie do Rady, oferując Panom Zepsucia służbę klanu Pestilens. Jako dodatkową gwarancję Nurglitch wyjawiał, że on i jego uczniowie mogą w każdej chwili wypuścić zarodki żółtej gorączki czaszkowej. Zagroził, że w przypadku jego śmierci lub braku porozumienia zostaną one uwolnione – w ten sposób eliminując całą Radę i być może sporą część rasy skavenów. Panowie Zepsucia przyjęli z powrotem klan Pestilens, a Nurglitch otrzymał miejsce w Radzie. Chociaż setki lat wojny domowej umożliwiły rasom na powierzchni życie wolne od plagi skavenów, ostateczna cena, jaką za to zapłacili, była nader wysoka: do arsenału skavenów dołączyła plugawa sztuka Władców Zarazy.

Czarna Śmierć

Reputacja skavenów jako klótlivych tchórzów doprowadziła wielu do przekonania, że są zbyt niecierpliwi albo zbyt głupi, by zrealizować jakiekolwiek długofalowe plany. Być może jest to prawda w przypadku pojedynczych jaszczuroludzi, ale siła naporu kulturowego, bezustanne walki wewnętrzne i sabotaże oraz powolne gromadzenie sił każą w rasie jako całości dostrzegać zarówno oznaki cierpliwości, jak i sprytu. Jeden wódz może obmyślić plan i zacząć gromadzić wojowników, którzy go wypełnią;

Zaraza na zamówienie

Czarna Śmierć i czerwona ospa to tylko dwie plagi, które zostały stworzone przez skaveny – o czym zresztą ich ofiary nie miały pojęcia. Dobrze znana jest także zaraza ropiejących krost, która powoduje pojawienie się na całym ciele wypełnionych płynem wrzodów i doprowadza do śmierci w ciągu 13 dni. Zgnilce to forma larwalna przenoszonych przez szczury pasożytów, które składają jaja w ludzkim ciele. Larwy wykluwają się i dosłownie wyżerają sobie drogę na zewnątrz. Gorączka estalijska, zwana też estalijką, powoduje spowolnienie biegu krwi w żyłach i pacjent zostaje stopniowo unieruchomiony, aż braknie mu sił nawet do jedzenia. Karmazynowa klątwa pokrywa skórę rdzawoczerwonymi smugami, a ofiara dławi się własną krwią, natomiast ognie świętego Ehrlicha wywołują u pacjenta wysoką gorączkę, połączoną z halucynacyjnymi wizjami piekielnych udręk. Tylko ta ostatnia przypadłość zazwyczaj nie jest śmiertelna sama z siebie, jednak liczni cierpiący na nią chorzy sami pozbawiają się życia, przekonani, że zostali już potępieni za swoje grzechy.

Zapomniana historia

Chociaż Czarna Śmierć z 1111 roku pozostaje dobrze znanym faktem, przekazy historyczne Imperium pominęły towarzyszącą wybuchowi zarazy inwazję skavenów. Uznano to za plagę niezwykle dużych szczurów, które obżarły się tak wielką ilością trupów, że osiągnęły niesamowitą liczebność i rozmiary. Obecnie zaś czyny Mandreda Szczurobójcy zostały umniejszone i niemal zapomniane, sprowadzając go do roli bohatera dziecięcych bajek. Drzeworyty często przedstawiają Imperatora wypędzającego szkodniki z ulic za pomocą jedynie własnych butów.

inny może usłyszeć o tym planie i zacząć go naśladować. Gdy przeminą dekady od śmierci tych pierwszych dwóch, którzy pozabijali się o to, kto ma przeprowadzić atak, nowy wódz podejmie ich dzieło. Tak rozwija się plan ponownego podboju imperium ludzkości, który zaczął się kształtować jakieś 500 lat przed tym, gdy zadane zostało pierwsze uderzenie – a przez cały ten czas ludzkość nie miała pojęcia o zagrożeniu, jakie narastało pod jej stopami.

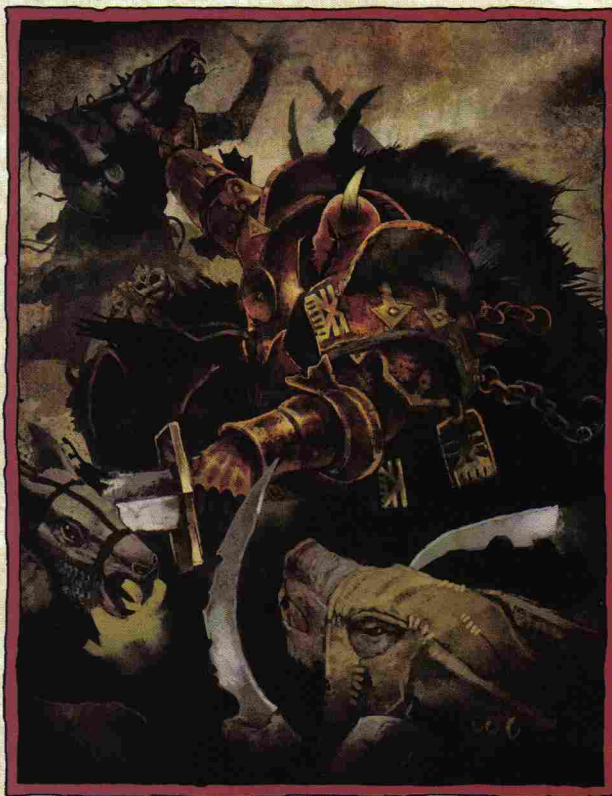
W istocie ludzie w tamtych czasach byli jeszcze mniej świadomi groźby skavenów, niż są obecnie. Mierzyli się tylko z zielonoskórymi w krasnoludzkich wojnach, a ci mrukliwi wojownicy nie uważali za konieczne, aby szczegółowo opisywać szczuroludzi. Po rozproszeniu armii orków i goblinów nie było się czego bać. Wobec braku zewnętrznego wroga, ludzkość stała się swoim własnym przeciwnikiem. Już kilka stuleci po koronacji Sigmara Imperium toczyły korupcja, lenistwo i podziały. Ci nieliczni, którzy nadal powątpiewają w przewrotny spryt i inteligencję szczuroludzi, powinni zwrócić uwagę na następujący fakt. Nawet jeśli skaveny nie uczyniły nic, by podsycać proces rozkładu społeczeństwa ludzi, skoordynowały swój układany od stuleci plan i zaatakowały dokładnie w momencie, gdy Imperium było najsłabsze. Pod koniec pierwszego tysiąclecia Imperator Złotobierny zasiadał na tronie wyłącznie dlatego, że okazał się najbardziej przekupnym władcą w królestwie, a pod jego rządami Imperium załamało się i rozgorzała otwarta wojna domowa.

Oczywiście pierwsze ruchy skavenów były niewidoczne. Zarazy występowały w Starym Świecie tak powszechnie, że niewielu ludzi było w stanie zrozumieć, iż coś takiego może stać się narzędziem wojny. Czarna Śmierć, nazwana tak ze względu na pojawiające się na ciele zarażonego czarne plamy, pojawiła się najpierw w południowych prowincjach, co doprowadziło do powszechnego przekonania, że rozsiewali ją tileańscy kupcy. Komunikacja w tamtych czasach była ograniczona, więc dopiero gdy zaraza zdziesiątkowała populację Nuln i Talabheim, poznano prawdziwą skalę epidemii. A wtedy wybuchła panika.

Choroba rozszerzała się i działała szybko, zabijając ofiary w ciągu kilku dni, a nawet godzin po wystąpieniu pierwszych objawów. Nie pomagał żaden znany lek, a z powodu tempa rozprzestrzeniania się zarazy nie było dość czasu, by ją zbadać. Uważano, że choroby nie da się zatrzymać i pomóc mogą jedynie bogowie. Cierpieli zarówno biedacy, jak i szlachta, a w 1115 roku ogłoszono, że sam Imperator Złotobierny padł ofiarą choroby (choć naprawdę został zabity gwiazdką rzuconą przez skrytobójcę z klanu Eshin). Do tego czasu populacja Imperium została zredukowana do mniej niż połowy liczebności poprzedniego pokolenia.

Wówczas szczuroludzie uderzyli zbrojnie. Wypadli ze swych podziemnych nor, zalewając ulice każdego miasta i osady w Imperium. Tych niewielu ludzi oszczędzonych przez plagę nie miało czasu, by się przygotować, ani dość siły woli, by stanąć przeciwko skavenom. Wielu postrzegало je jako ostateczny znak zagłady i niszczycieli zesłanych, by pochłoniąć ocalałe szczątki ludzkości. Korzystając z tego strachu, skaveny w ciągu kilku godzin zajmowały całe miasta. Ludzie zbyt starzy lub za młodzi, by pracować, byli zarzynani na miejscu, a ci, którzy mieli dość siły, by stać i unieść łom, zostali zabrani jako niewolnicy do skaweńskich kopalni. W ciągu kolejnego roku jedna trzecia zdziesiątkowana przez plagi ludności Imperium została wymordowana lub zniewolona i tylko trzy miasta oparły się skaweńskiemu najeźdźcom: Altdorf, Talabheim i Middenheim. Jednakże wobec braku Imperatora na tronie, szczuroludzie uznali się za zwycięzców, a niewielu pozostało ludzi dość śmiałych, by się z tym nie zgodzić. Wydawało się, że faktycznie nadszedł koniec Imperium Sigmara. Lecz raz jeszcze los się odmienił i nastąpiły dwa wydarzenia, które powstrzymały ostateczny upadek.

W roku 1116 skaveny maszerowały na wschód, by zająć ostatnie pozostałe terytoria Imperium, ale gdy wkroczyły do Sylvanii, napotkały wroga, którego nie mogły tak łatwo pokonać; nowy koszmar, który wyruszył w świat. Pięć lat wcześniej, właśnie wtedy, gdy rozpoczęła się zaraza, dostrzeżono ognisty głaz, spadający na ziemię Sylvanii.



Podobnie jak w przypadku kamienia, który później spadł na miasto Mordheim, było jasne, że głaz częściowo lub w całości składał się ze spaczienia. W latach zamieszania wywołanego przez zarazę nikt nie wyruszył, by zbadać zniszczenia poczynione przez kamień z nieba, ale gdy siły skavenów przekroczyły granice Sylvanii, już czekała tam na nie gotowa armia: wojsko nieumarłych.

Wobec wroga niewrażliwego zarówno na zarazę, jak i na strach, oraz niemal równie liczny jak one same, skaveny nie mogły wykorzystać żadnej ze swych tradycyjnych przewag taktycznych. Niewielki oddział, który wysłano do Sylvanii, został szybko wyeliminowany przez hordę nieumarłych oraz ich generała i nekromantę van Hela. Skaveny odpowiedziały w jedyny znany sobie sposób: posyłając falę za falą wojowników do tej prowincji, by zmiażdżyć nowego wroga. Wojna między dwoma wynaturzonymi rasami toczyła się przez niemal pięć lat i żadna ze stron nie mogła osiągnąć zwycięstwa. Jednakże zmagania ściągnęły wielkie armie szczuroludzi z pozostałych terenów Imperium, a także wyczerpały ich siły (na szczęście dla ludzi, podobnie stało się także z żołnierzami nieumarłych legionów). Wreszcie Imperium miało szansę przeprowadzić kontrnatarcie na swoich ciemniejszych, jednak zniszczenia były tak wielkie, że nie znalazł się nikt dość śmiały, by uwierzyć w możliwość powodzenia takiego planu, nie mówiąc o tym, że byłby zdolny przekonać innych, aby poszli za nim.

Nikt, oprócz jednego człowieka.

Gdy uderzyła zaraza, Książę-Elektor Mandred von Grotkas, władca Middenheim, rozkazał zniszczyć wielkie, kamienne wiadukty prowadzące do miasta, by w ten

sposób nie dopuścić do przedostania się infekcji za mury. Zdecydowane działanie oszczędziło ludność miasta, a armia zachowała siły. Gdy zaatakowali szczuroludzie, przekonali się, że Middenheim pozostało ostatnim bastionem potęgi Imperium, rozpoczęli więc oblężenie, jednocześnie zaś ich inżynierowie drążyli tunele w górze, na której wznosiło się miasto. Ale Mandred nie ugiął się w obliczu nowego zagrożenia. Rozkazał, by zatopiono niższe poziomy miasta, a jego wielka odwaga i charyzma przywódcza natchnęły ludzi, by walczyli zaciekle i bez wytchnienia, odpierając nieustannie ataki skavenów. Miasto utrzymywało się przez długie miesiące, a gdy rozpoczęła się batalia w Sylvanii, większość sił szczuroludzi zajęła się wewnętrznymi zmaganiem lub odeszła.

Świadom, że to może być jego jedyna szansa, by zatrzymać ohydny zalew szczuroludzi, Mandred zebrał pozostałych w mieście żołnierzy i rycerzy zakonnych, po czym ruszył przeciwko armii skavenów, przełamując oblężenie. Po latach nękania zastraszonego i ustępującego im liczebnością przeciwników skaveny okazały się nieprzygotowane i niechętne do stawiania oporu opancerzonym rycerzom. Wykorzystując zdobytą przewagę, armia Mandreda pojechała na południe, do Altdorfu, i uwolniła także to miasto. Armia rosła w siłę, więc wódz rozpoczął wielką kampanię przeciwko wszystkim szczuroludziom w Imperium. W ciągu następnych pięciu lat skaveny stopniowo wikały się w wewnętrzne walki i zostały zepchnięte pod ziemię. To była klęska, ale dla skavenów zaledwie tymczasowa. Bowiem teraz dogłębnie poznały swojego wroga, jego ziemie i siły, przewagi i słabości. Było tylko kwestią czasu, kiedy miały ponownie zaatakować.

Złowieszczy cień

Kolejny atak nastąpił niemal siedemset lat później, ale znowu skaveny uderzyły z równą siłą i furią, tym razem na Bretonię. Tutaj wybrana przez nie zaraza stała się znana jako czerwona ospa, z powodu krwawych wrzodów, które pojawiały się na twarzy i podgardlu ofiar. Ospa zabijała wolniej niż Czarna Śmierć, dzięki czemu nieco łatwiej było ją powstrzymać, ale ofiary zarazy cierpiały znacznie bardziej. Choroba po raz pierwszy pojawiła się w Bordeleaux, kilka lat później w Brionne, aż rozprzestrzeniła się na wschód wzdłuż rzeki Brienne i na południe, do Tilei. Raz jeszcze skaveny poczekały, aż cały południowy region został spustoszony przez zarazę i wyludniony, a potem zaatakowały. Splądrowały Brionne i Miragliano, po czym obległy Quenelles. Jednakże rycerze z północnej Bretonii nie zwlekali z odpowiedzią i z pomocą elfów z Athel Loren wkrótce ponownie wypędzili skaveny pod ziemię.

Podczas tego tysiąclecia ludzkość badała świat i odkryła, że nie ma miejsca bezpiecznego przed występkami szczuroludzi. Gdy Marco Colombo dotarł do Lustrii, skaveny już czekały, by zabić jego ludzi, a kiedy tileańscy żeglarze osiągnęli brzegi Kataju, znaleźli tam czające się w ciemnościach skaveny. Wreszcie ludzie przekonali się o prawdziwej wielkości skaweńskiego Pod-Imperium i liczebności populacji szczuroludzi.

I znów łatwo przyszło im lekceważyć skaveny. Pod-Imperium przedstawiano jako topornie wykute, zasypywane ziemią nory, skupione wokół większych osad. To pokrzepiająca myśl, ale dramatycznie błędna. Tunele skavenów są wysokie, solidnie zbudowane i sięgają niewyobrażalnie daleko. Do końca drugiego tysiąclecia skaveny skonstruowały sieć kanałów pod każdym miastem i osadą Imperium, a wszystkie tunele prowadzą do ich stolicy, spaczonej i złej wieży w Skavenblight, pod którą ciągną się kopalnie tak głęboko, jak wysoko wznosi się bastion powyżej.

Sieć kanałów nie mogła przekroczyć przestrzeni Wielkiego Oceanu Zachodniego, by dotrzeć do Lustrii lub Naggaroth, ale to jej jedyne i wyłączone ograniczenie. Wielki Labirynt, jak go nazwały skaveny, wkrótce umożliwił nieprzerwaną podróż od Pustkowi Chaosu za Norską i Kislevem, pod Morzem Szponów do Albionu oraz na południe, do Arabii, Krain Południowych i dalej. Ani Góry Krańca Świata, ani Królestwa Olbrzymów nie zatrzymują armii skavenów w marszu do odległego Kataju oraz leżących za nim wysp. Chociaż droga jest długa i czasem prowadzi przez ciasne tunele, w podziemnych ciemnościach nie ma gór, bagien ani lasów, żadnych śnieżyc czy burz i bardzo niewiele potworów nie nabrało jeszcze respektu wobec szczurzych władców mroku. W ten sposób skaweńskie oddziały mogą obecnie podróżować z Nipponu do Bretonii – przez połowę świata – w ciągu mniej niż sześciu miesięcy. A wkrótce skaveny będą mogły poruszać się jeszcze szybciej, bowiem klan Skryre dopracował swoje napędzane spaceniem „żelazne wozy” i czeka tylko na ukończenie budowy torów, po których po całym Pod-Imperium będą jeździły te maszyny.

Pomimo ogromnych rozmiarów tunele wciąż nie zapewniają wystarczającej przestrzeni życiowej dla stale rozrastającej się populacji, zatem skaveny kontynuują zmagania o podbój powierzchni. Ich potrzebę podboju napędza także nienasycony głód spaczenia. Wielki Labirynt jest używany nie tylko do kwaterowania lub transportowania skaweńskich oddziałów, ale także do wydobywania, przetwarzania i składowania tego bezcennego minerału.

Depozyty spaczenia odkrywane były w całym Starym Świecie. Największe znaleziska usytuowane są pod krasnoludzką fortecą Karak Osiem Szczytów i pod wzgórzami Albionu, lecz najsłynniejsze znajduje się pod miastem Mordheim. W roku 1999 KI wielki meteoryt, składający się wyłącznie ze spaczenia, spadł na to miasto, w jednej chwili zmieniając je w kupę popiołu i stopionych skał, a jednocześnie tworząc największe spośród znanych w Starym Świecie skoncentrowanych źródeł tego plugawego materiału. Niemal natychmiast w ruinach we wnętrzu krateru pojawiły się skaveny, gotowe zagarnąć nowy skarb miasta. Ale wieści o upadku skały rozniosły się szeroko i wkrótce dotarły do uszu czarnoksiężników, wyznawców Chaosu i niezliczonych innych poszukiwaczy czarnego pyłu.



Ponieważ skaveny nie zostały dotknięte emanującą z kamienia skazą Chaosu, naturalnie zagarnęły lwia część łupu, ale ważniejsza była wiedza, jaką wyniosły po tym odkryciu – niektórzy ludzie są gotowi zapłacić wysoką cenę za choćby najmniejsze ilości spaczenia, a innych można tanio opłacić, by szukali wielkich skupisk tej substancji. Skaveny odkryły, że wykorzystując wspólne dla obu ras zainteresowanie tym minerałem, można zniewolić ludzkość za pomocą umów handlowych równie skutecznie, jak zakuwając ją w kajdany. Od tego momentu przypadki „spaceniowego paktu” zaczęły szerzyć się w Imperium niczym pożar, osłabiając krainę i wzmacniając wpływy szczuroludzi.

Miasto Przeklętych

Przed końcem tysiąclecia wielu ludzi wyczekiwało powrotu Sigmara, który miałby ponownie zapanować w Imperium. Wierząc w prastare proroctwo Macadamnusa Pustelnika, głoszące, że Sigmar „przybędzie do miasta swoich sióstr”, dziesiątki tysięcy pielgrzymów wyruszyły do Mordheim, siedziby zakonu Miłosiennych Sióstr Sigmara. W miarę jednak zwiększania się ich liczebności i narastania wątpliwości, przeważała reputacja Mordheim jako miasta bezprawia i wielu pielgrzymów porzuciło święte przysięgi na rzecz rozwiązłości i deprawacji. I tak, jak podsumowują liczni uczeni, proroctwo spełniło się, gdy Sigmar rzeczywiście powrócił, by osądzić swoje Imperium i oczyścić je świętym ogniem z niebios. Inni stwierdzają, że Mordheim już wcześniej było miastem przeklętych, którego moc przyciągała fałszywych wyznawców i wreszcie ściągnęła na nie karę w postaci spaczenia.

Obecne zagrożenia

W ciągu 500 lat po upadku Mordheim skaveny jeszcze dwukrotnie powracały masowo na powierzchnię Starego Świata. Obie napaści zbiegły się z mrocznym czasem najazdów Chaosu i dlatego były potem pomijane przez historyków, co oczywiście doskonale odpowiadało strategii szczuróludzi.

W roku 2302 Magnus Pobożny, podobnie jak Mandred Szczuróbójca przed nim, zjednoczył podzielone i skorumpowane Imperium, by stanęło przeciw najazdowi Chaosu. Magnus sprzymierzył się z carem Kislevczyków i ich armie razem dały odpór, gdy wzburzone fale Chaosu uderzyły na miasto Kislev. Śmiali żołnierze, którzy przeżyli bitwę, maszerowali do domu w glorii zwycięstwa, gdy ich szeregi zostały zaatakowane przez skaweńskich harcówników, którzy zmienili zwycięski pochód w rozpaczliwą ucieczkę do schronienia w głównych miastach. Armie Imperium ponownie zostały zredukowane do stanu szczątkowego, jednak nie nastąpiły dalsze ataki. Nie wiadomo, jakie zrządzenie losu, jeśli jakiegokolwiek miało miejsce, powstrzymało skaveny przed kontynuowaniem natarcia.

Dwa stulecia później siły Chaosu ponownie urosły w siłę i nad Middenheim rozpełtała się Burza Chaosu. Gdy Archaon powołał swe armie na Imperium, żarłoczne hordy skavenów jak zwykle były już gotowe, by ogryzać kości poległych i żerować na rannych. Podczas oblężenia

Middenheim ich inżynierowie zniszczyli wiele fortyfikacji i zadali dodatkowe straty na tyłach wroga. Valten, największy bohater Imperium, został skrytobójczo zabity w swoim namiocie przez Mistrza Śmierci Snikcha. Jednak podczas Burzy widziano tylko niewielki ułamek sił wojskowych skavenów i tak jak wcześniej, szczuróludzie nie wykorzystali swych sukcesów militarnych.

Być może ich prawdziwe działania nie były zbyt znaczące wobec ogromnej skali tych niebywałych zmagania. A może skaveny zajmowały się innymi wrogami, daleko poza granicami Imperium. Trzecia możliwość jest znacznie bardziej przerażająca: tak jak poprzednio, skaveny czekają na rozstrzygnięcie bitwy, aby dopiero wtedy uderzyć. Chociaż Burza Chaosu ustała, Imperium pozostaje osłabione, jego armie są rozproszone i wyczerpane, a ludność zagubiona i przerażona. Coraz bardziej zjadliwe choroby i plagi unoszą się z wypalonych jam na pobojuwiskach, a głód kroczy przez ziemię niczym wściekły wilk.

Imperium znowu grozi podbój, a słabość ludzi jest zachętą dla skavenów. Ich tunele biegną pod każdym miastem, pazurzaste łapy nadal po kryjomu pociągają za sznurki w niezliczonych intrygach ludzi, a pokręcone umysły wciąż planują, szykując ostateczną zemstę znienawidzonym bezwłosym. Być może Burza Chaosu ustała, ale w każdej chwili na ziemiach ludzi może rozpełtać się nowa zawierucha. Gdy tak się stanie, historia skavenów zmieni się na zawsze, a historia ludzkości być może definitywnie się zakończy.

Chronologia dziejów skavenów

ok. -2000: Powstaje miasto Kavzar, znane potem jako Skavenblight. Szybko się rozwija, wkrótce stając się najliczniej zaludnionym ludzkim miastem w Starym Świecie.

-1950: Wędrowny klan krasnoludów z Gór Czarnych rozpoczyna wymianę handlową z miastem, a w końcu się tam osiedla. Dzięki ich pomocy miasto rozwija się jeszcze szybciej, dokonując licznych osiągnięć w architekturze i inżynierii.

-1880: Z pomocą krasnoludów ludzie rozpoczynają pracę nad wielką świątynią. Prace trwają przez całe stulecie.

-1780: Świątynia zostaje ukończona, ale na miasto spada deszcz spaczenia. W ciągu roku miasto zostaje opanowane przez roje olbrzymich, zmutowanych szczurów i znika z kart historii.

ok. -1600: Pierwsze prawdziwe skaveny objawiają się jako panowie Skavenblight. W poszukiwaniu spaczenia wyruszają w głąbiny pod miastem.

Zaczynają eksperymentować z magią i rozszerzają system tuneli, by pomieścić gwałtownie rosnącą populację.

ok. -1500: Gdy Wysokie Elfy wycofują się ze Starego Świata, by wrócić na Ulthuan po katastrofalnej Wojnie o Brodę, krasnoludzkie imperium w Górach Krańca Świata zostaje niemal całkowicie zniszczone przez liczne wybuchy wulkanów i trzęsienia ziemi, wywołane przez zaklęcia skavenów. Populacja Skavenblight zostaje zdziesiątkowana. W obliczu takich zniszczeń pojawia się grupa Szarych Władców, którzy tworzą pierwszą Radę Trzynastu oraz zakon Szarych Proroków. Kroniki krasnoludów opisują, że jest to jednocześnie początek najazdów skavenów na Karak Varn. Skaveny wspierają zielonoskórych w walce przeciwko krasnoludom, co prowadzi do zniszczenia Karaku Angor. To początek Wojen z Goblinami.

ok. -1400: Wędrowne klany zakładają pierwsze skaweńskie

twierdze na terenach znanych później jako Krainy Południowe, Arabia i Mroczne Ziemie. Lord Malkrit prowadzi klan Moulder na północ, do Kraju Trolli, by założyć siedzibę w miejscu nazwanym później Piekelną Otchłanią. Lord Viskrin nakazuje klanowi Eshin założyć twierdzę w dalekim Kataju.

ok. -1300 do ok. -1250: Trwa Wojna o Kaleką Górę, prowadzona z legionami Nagasha.

ok. -1200: W zamian za spaczeń wydobywany spod Kalekiej Góry skaveny tymczasowo łączą siły z nieumarłymi legionami Nagasha, aby zwabić kilka plemion orków i goblinów do Przeklętej Jamy. Nagash zwołuje potężną armię ożywieńców i Rada Trzynastu każe go zamordować.

ok. -1200 do ok. -420: Skaveny przebijają się na dolne poziomy fortcey Karak Osiem Szczytów, która upada pod naporem połączonych sił orków, goblinów i skavenów. Gdy krasnoludy zostają wypędzone,

skaveny kontynuują walkę z goblinami o przejęcie górnych poziomów.

Krasnoludscy wojownicy znajdują proch strzelniczy przy ciałach martwych skavenów, co dowodzi, że szczuroludzie zaczęli używać broni krasnoludów przeciwko nim samym.

ok. -400: Założenie skaweńskiego Pod-Imperium i powstanie pierwszej wielkiej sieci tuneli pod Starym Światem. Ludzkie plemiona osiedlają się w całym Starym Świecie.

ok. -380: Po raz pierwszy w bitwie zostają użyte działa krasnoludskie, powstrzymując armie zielonoskórych i skavenów, które usiłowały zająć Karaz-a-Karak. Skaveny szydzą wykradając projekt dział i zaczynają wytwarzać pistolety spaceniarowe oraz garłaczę. Dzięki temu władzę zdobywa klan Skryre.

ok. -350: Skaveny najeżdżają Garbatą Górę na Mrocznych Ziemiach i biorą do niewoli kilka mieszkających tam plemion nocnych goblinów.

ok. -300 do ok. -200: Skaveny z klanu Pestilens powracają z Lustrii. W Pod-Imperium wybucha wielka wojna domowa. Pozbawione wsparcia skavenów armie orków i goblinów słabną, a krasnoludy zatrzymują natarcie zielonoskórych hord.

ok. -100: Nagash powraca na Kaleką Górę i niszczy klan Rikek.

-15: Król krasnoludów Kurgan Żelaznobrody zostaje pochwycony w Górach Szarych przez łowieckie stado skavenów. Szczuroludzie sprzedają go orkom za wiele kawałków spaczenia; później ratuje go Sigmar, ludzki wódz.

-1: Bitwa na Przełęczy Czarnego Ognia.

1: Początek Imperium Sigmara.

17: Sigmar niszczy hordę skavenów w Górach Środkowych w Imperium.

ok. 100: Adepci sztuki skrytobójstwa z klanu Eshin powracają z Kataju, by służyć Radzie Trzynastu. Wiele klanów natychmiast przysięga posłuszeństwo, kiedy ich wodzowie giną gwałtowną śmiercią.

ok. 200: Po zniewoleniu i zniszczeniu kilku innych klanów, zdewastowaniu Krain Południowych magicznymi plagami oraz zabiciu jednego z Panów Rozkładu w rytualnym pojedynku, Nurglitch, Władca Zarazy z klanu Pestilens, zdobywa miejsce w Radzie Trzynastu.

ok. 700: Inżynierowie spaczenia z klanu Skryre udoskonalają spaczeniowy miotacz ognia. Doniesienia o efektach użycia tej przerażającej broni zostają zlekceważone jako majaczenie szaleńców.

1110: Lord Vilner, dziedzic tronu Drakwaldu, zostaje skrytobójczo zamordowany przez Mistrza Śmierci Slika, co prowadzi do wojny domowej w Imperium.

1111: Klan Pestilens wypuszcza na świat Czarną Zarazę. W ciągu czterech następnych lat wymiera ponad połowa populacji Imperium. Hordy skavenów wdierają się na jego teren, plądrując oraz niszcząc miasta i wioski.

1115: Skaveny zaczynają systematycznie niewolić ocalałe osady w Imperium. Imperator Złotobierny zostaje zamordowany przez Mistrza Śmierci Slika. Ponieważ nie ma następcy, skaveny ogłaszają się władcami Imperium.

1116: Skaveny wkraczają do Sylanii. Nekromanta van Hel tworzy potężną armię ożywieńców, by powstrzymać pochód skavenów. Przez następne pięć lat obie potęgi toczą nierozstrzygniętą wojnę.

1122: Książę Mandred Szczurobójca przełamuje oblężenie Middenheim, a potem zdobywa wsparcie Książąt-Elektorów i prowadzi wyprawę przeciwko skavenom.

1124: Imperium wreszcie wypiera skaveny pod ziemię. Mandred obejmuje tron.

1152: Rada Trzynastu zleca skrytobójstwo Imperatora Mandreda Szczurobójcy. Przed końcem tego roku morduje go Nartik z klanu Eshin.

1247: Tileański odkrywca Marco Polare dociera do Kataju i pisze o dostrzeżeniu skavenów pod wielkim miastem Wei-kin.

ok. 1300: Klanowi Moulder po raz pierwszy udaje się stworzyć szczurogra, dzięki czemu zaczyna umacniać swoją pozycję wśród innych klanów.

ok. 1430: Sułtan Jaffar, potężny arabski czarnoksiężnik, tworzy koalicję kilku pustynnych plemion i dzięki przejściu miast Al-Haikk, Copher, Martek i Lashiek rozbudowuje swoje dominium do skali małego imperium. Legendy mówią, że wzywał demony

i rozmawiał z duchami. Skaveny z Arabii w sekrecie sprzymierzają się z sułtanem Jaffarem, w zamian za spaceń szpiegując dla niego i mordując jego rywali.

1448: Skaveny przekonują Jaffara, że Estalia zamierza zaatakować Arabię. Sułtan najeżdża Estalię i zajmuje Magritkę. Początek Wojen Arabskich. Armie sułtana zostają wyparte do Arabii i rozbite w bitwie pod Al-Haikk.

1492: Marco Colombo odkrywa Lustrię i donosi o zauważeniu licznych skavenów w dżunglach, gdzie walczą ze swymi wrogami, jaszczuroludźmi.

1563: Skaveny opanowują miasto Tobaro w Tilei, zmuszając jego władcę, księcia Marcelli, do ucieczki.

1564: Marcelli powraca dwa lata później z podobno największą armią najemników, jaką kiedykolwiek zebrano. Z pomocą Wysokich Elfów odzyskuje tron.

1601: Wioska Escantos w południowej Tilei zostaje całkowicie zniszczona przez stada olbrzymich szczurów.

1666: Inżynierowie z klanu Skryre opracowują funkcjonalne (jak na skaweńskie standardy) działa spaczeniowe o strasznej sile. Eksplozja pocisku może zniszczyć cały regiment.

1707: Oddziały skavenów wspomagają herszta orków, Gorbada Żelaznego Pazura, w jego atakach na Imperium. Skaweńska armia osłabia Nuln od wewnątrz, umożliwiając Żelaznemu Pazurovi zajęcie miasta bez znaczących strat własnych. Skaveny zostają sowiec wynagrodzone spaceniem.

1786: Klan Eshin uwalnia szczury зараżone czerwoną ospą w bretońskim mieście Bordeleaux. W ciągu jednego tygodnia miasto traci na skutek choroby ponad jedną trzecią swojej populacji. W akcie desperacji baron Giscard Du'Ponte nakazuje spalenie do gołej ziemi całej dzielnicy biedoty, w ten sposób likwidując ogniska zarazy.

1812: Południowa Bretonia i północna Tilea zostają spustoszone na skutek kolejnego wybuchu czerwonej ospy. Panika, anarchia i rozruchy szaleją w kilku bretońskich miastach, gdy zdziczałe tłumy palą wszystko, co może przenosić zarazę, włącznie z owcami, psami, żabami i rybami.

Wzniesiony z tego powodu Wielki Pożar w Brionne pochłania trzy czwarte miasta. Ponownie, u szczytu rozwoju zarazy, atakują skaveny. Brionne, Bordeleaux i Miragliano padają ofiarą zarazy i najazdu. Wkrótce szczuroludzie rozpoczynają oblężenie Quenelles.

1813: Książę Parravonu przekonuje elfy z Athel Loren, że skaveny w następnej kolejności zwrócą się przeciwko nim. Zostaje zawiązany sojusz. Połączone siły księcia i elfów przełamują oblężenie Quenelles i jeszcze raz wypierają skaveny pod ziemię. Ponad jedna trzecia populacji Bretonii padła ofiarą zarazy i inwazji.

1941: Wódz Skórożuj z klanu Skab sprzymierza się z jednym z Królów Katakumb. Opanowawszy dzięki temu paktowi nową, mroczną magię, klan Skab zyskuje nieco więcej władzy wśród skavenów, chociaż nadal daleko mu do czterech Wielkich Klanów.

1999: Na miasto Mordheim spada meteoryt składający się w całości ze spacenienia, tworząc największe znane skoncentrowane źródło tej plugawej substancji. Skaveny natychmiast zajmują ruiny i zaczynają wydobywać kamień.

ok. 2000: Szary Prorok Kritislik wyprowadza klan Scruten poza główne tereny zajmowane przez skaveny. Klan zakłada ukrytą na Przeklętych Bagnach wielką warownię, której najdalej wysunięte przyczółki sięgają aż pod Marienburg.

2084: Inżynierowie spacenienia z klanu Skryre udoskonalają konstrukcję dalekopisku, umożliwiającego natychmiastową komunikację między odległymi siedliskami.

2111: Zadni obywatele Rôtebach odkrywają, że książę Middenlandu, Luitprand II, zawarł spaczeniowy pakt. Luitprand nakazuje powiesić wszystkich mieszkańców, w ten sposób tuszując swój występki.

2207: Kolejny, mniejszy meteoryt ze spacenienia uderza w ziemię, tym razem na Jałowych Wzgórzach. Skaveny wynoszą większość materiału, ale ludzkiemu czarodziejowi udaje się zabrać jeden odłamek. W tajemnicy przenosi go do Zamku Wittgenstein.

2250: Drobne potyczki między skavenami i Królami Katakumb z Khemri przeradzają się w otwartą wojnę. Wojna trwa niemal przez dwa stulecia i zapewnia skavenom osłonę, dzięki której w tajemnicy

rozbudowują swoją sieć tuneli aż do Krain Południowych.

2302: Magnus Pobożny staje na czele armii Imperium, która powstrzymuje siły Chaosu u bram Kisleva. Rosnąca fala mrocznej magii zmusza Szarych Proroków, by wkroczyli i wezwali boski osąd Rogatego Szczura w celu powstrzymania wojny pomiędzy klanami. W Skavenblight podczas odprawiania wielkiej ceremonii w Dniu Wszechszkodnika – wielkiego, corocznego święta ku czci Rogatego Szczura – Szarym Prorokom udaje się przyzwać inkarnację tego bóstwa. Przerażeni lordowie klanów przysięgają posłuszeństwo i współpracę na niespotykaną wcześniej skalę, gdy Rogaty dyktuje plan, który mają wykonać. Rada Trzynastu zostaje całkowicie zreorganizowana, natychmiast kończąc wszelką wrogość między skavenami.

2303: Podczas Wielkiej Wojny z Chaosem skaveny walczą z armiami Chaosu tak samo, jak z armiami Imperium i Kisleva, jednak nie odnoszą zbyt wielkich sukcesów, osłabione kilkoma wiekami wojny domowej. Hordy Chaosu zostają w końcu pokonane przez Magnusa Pobożnego w Kislevie. Skaveny napadają znienacka na kilka kontyngentów armii Imperium, które powracały do domu. Wkrótce wybuchają małe ogniska zarazy w Nuln, Talabheim i Marienburgu.

2320: Skaveńscy agenci w Marienburgu za pomocą ognistych kadzi palą połowę zakonniczych w porcie statków. Motywy tego ataku pozostają nieznane.

2321: Podczas zimy rymsztokowcy klanu Eshin dokonują kilku wypadów na imperialne, bretońskie, tileańskie i estalijskie floty wojenne stojące na kotwicy w swoich macierzystych portach. Do podpalenia okrętów używają ognistych kotłów i nafty, z różnym powodzeniem.

2377: Małpi Król zdobywa władzę w Katakju. Mianuje swoim doradcą wodza Kishkika z klanu Eshin i rozpoczyna handel z imperium skavenów.

2387: Skaveńscy saperzy podminowują mury Zamku Siegfried w Sylvanii. Gdy książę Karsten z Waldenhof odmawia im zapłaty za tę przysługę, skaveny uprowadzają wszystkie dzieci z miasta.

2399: Skaveny z klanu Skryre rozpoczynają opracowywanie

zasilanych spaceniem podziemnych wozów („pociągów spaczeniowych”). Pierwotnie używane są do ciągnięcia wózków kopalnianych, ale wkrótce zostają przystosowane także do transportu wojska.

2485: Klan Mors niszczy kilka rywalizujących z nim klanów (włącznie z większością klanu Skab) i zaczyna zdobywać władzę oraz wyższy status.

2491: Bagrian, opat klasztoru La Maisontaal w Bretonii, przenika do Skavenblight i wykrada niesamowitą Czarną Arkę. Szary Prorok Smierciozuj i jego skaveny, razem ze sprzymierzeńcami w postaci armii nieumarłych arcylicza Heinricha Kemmlera, wyruszają na klasztor i odzyskują Arkę po zwycięskiej bitwie z mnichami.

2512: Skaveńscy saperzy całkowicie niszczą Zamek Wittgenstein i odzyskują przechowywany tam spacen.

2514: Fritz von Halstadt, szef magistratu Nuln i głowa tajnej policji księżnej Emmanuelle, zostaje przyłapany na wymianie spacenienia ze skavenami w kanałach ściekowych pod miastem. Szary Prorok Thanquol przekazywał szalonemu von Halstadtowi prawdziwe informacje, półprawdy i zwykle kłamstwa, manipulując nim w celu wywołania wojny domowej w Imperium. Intryga zostaje odkryta, a von Halstadt zabity, ale Thanquolowi udaje się zbiec. Nieco później tego roku Szary Prorok powraca, pragnąc wyrzucić zemstę za pomocą hordy skavenów. Wykorzystując rozległą sieć kanałów ściekowych, by wdrzeć się do miasta, skaveny niemal podbijają Nuln w ciągu jednej nocy. Powstrzymują je dopiero wywołane przez obrońców pożary, które potem pustoszą miasto. W końcu skaveny zostają odparte, ale połowa Nuln leży w ruinach. Szary Prorok Thanquol przysięga, że zemści się na Nuln i jego mieszkańcach, a potem wraca do Skavenblight, na przesłuchanie przed Panami Rozkładu.

2521: Rozpoczyna się Burza Chaosu. Archaon prowadzi demoniczną hordę na Imperium. Skaveńskie armie przyłączają się do rzezi.

2522: Oblężenie Middenheim. Skaveńscy saperzy niszczą większość wschodniej części miasta, ale mieszkańcy nie poddają się. Mistrz Śmierci Snikh morduje Valtena po rozstrzygnięciu bitwy.

2522: Czasy obecne.

Społeczeństwo skavenów

Rozdział III

„Jak będziesz ssiał kciuk, to ci powypadają zęby! A jeśli nie przestaniesz, to ci wyrosną szczurze wąsy i pysk! Jak myślisz, skąd się biorą skaveny, hm? Wszystkie to mali chłopcy, którzy ssali swoje kciuki!”

– Frau Wilchers z Unterbaum

Chociaż społeczeństwo skavenów wydaje się niezwykle proste i brutalne, w rzeczywistości jest bardziej złożone, niż na to wygląda. Cechują je intrygi, zdrady i głęboko zakorzeniona nienawiść wobec świata ludzi. Wszystko, co robią skaveny, ma służyć polepszeniu ich pozycji, zarówno osobników indywidualnych, jak i całej cywilizacji. Niniejszy

rozdział przybliży strukturę społeczeństwa skavenów, analizując wszystkie jego aspekty, od temperamentu i psychologii pojedynczych szczuróludzi do celów i motywacji Wielkich i Pomniejszych Klanów skaweńskich. Omówione szczegółowo zostaną także zwyczaje i religia oraz stosunek skavenów do innych ras Starego Świata.

– Cechy charakteru –

Skaveny reprezentują wiele cech, które typowy, wierny Sigmarowi obywatel Imperium uznałby za odrażające. Są to stworzenia samolubne, wychowane w niespokojnym społeczeństwie, które ponad wszystko ceni przetrwanie. Aby osiągnąć ten cel, skaveny mają się wszelkich sposobów, powstrzymując się tylko wtedy, gdy grożą im surowe konsekwencje, choć nawet one tracą znaczenie w obliczu najwyższego zagrożenia. „Lepiej niech zginie on, niż ja” – to motto każdego skavena, umocnione przez tysiąclecia aktywnego wprowadzania go w życie przez nikczemny, szczuropodobny gatunek.

Życie i wolność osobista są niemal nic nie warte w skaweńskim społeczeństwie. Przetrwanie jest ważniejsze od losu pojedynczych osobników, a słabym jednostkom

rzadko pozwala się żyć, o ile nie są w stanie zapewnić swoim przełożonym konkretnych korzyści. Chociaż dla skavena życie jest tanie, każdy z nich zмага się, by przetrwać pomimo wszelkich przeciwności. Przyparty do muru skaven będzie walczył do ostatniej kropli krwi – oczywiście cudzej. Nawet związki z rodzeństwem są w najlepszym razie powierzchowne i trwają tylko tak długo, jak bracia i kuzyni pozostają przydatni.

Pomimo dążenia pojedynczych skavenów do zapewnienia sobie przetrwania i awansu w społeczeństwie, każdy osobnik może okazać zaciekłość niebywałą u innych ras. Gdy w ich podziemnym imperium zaczyna brakować jedzenia lub miejsca, skaveny spoglądają w twarz śmierci bez mrugnienia okiem, zwłaszcza gdy stanowią

„Zasłyszec można czasem opowieść o dwóch skavenach, braciach z jednego miotu. Gdy penetrowali lasy nad swoim domem, natknęli się na rozwścieczonego minotaura. Roztropnie uciekli przed bestią, lecz ta ruszyła w pogoń i ścigała ich przez wiele kilometrów.
– Z pewnością nie zdołamy uciec przed tak strasliwym stworem – powiedział pierwszy skaven, ciężko dysząc.
Drugi zapiszczał w odpowiedzi:
– Wcale nie musimy tego robić.
Niepewny znaczenia słów brata, pierwszy skaven zapytał:
– Jakże to?
A wtedy drugi go przewrócił i zakrzyknął:
– Wystarczy, że tylko ja ucieknę!”

– przypowieść z „Kazań Rogatego Szczura”

część większej grupy. Nikt nie potrafi stwierdzić, czy do takiej śmiałości pcha je sam głód, czy sprawia to jakiegoś rodzaju niekontrolowany instynkt grupowy lub podsycający wściekłość zapach, czy też do działania zmusza je strach przed karą wymierzoną przez przywódców. Prawdopodobnie jest to kombinacja wszystkich wymienionych czynników.

Chociaż rzadko to przyznają, skaveny postrzegają wszystkich swoich współplemieńców jako potencjalnych wrogów. Skavenom, które stoją u władzy, zazdrości się ich pozycji, podczas gdy ci szczuroludzie, którzy pełnią mniej ważne role, stale podejrzewani są o gotowość do buntu. Empatia wykazywana przez skaveny ogranicza się do rozpoznawania zazdrości u kamratów. Najczęściej obiektami tych podejrzeń bywają szczuroludzie z otoczenia skavena, bez względu na to, czy są to obawy uzasadnione, czy nie. Motywacje skavenów nigdy nie są czyste i nawet najprostsze działania jednego osobnika mogą wywołać narastające fale podejrzliwości, które ostatecznie wywierają wpływ na każdego, kto się z nim zetknie.

Skaveny nigdy nie biorą odpowiedzialności za swoje porażki, zamiast tego obwiniając innych i oskarżając swoich rywali o własne niepowodzenia. Zasadność tych oskarżeń nie gra roli dla oskarżającego, oskarżonego czy przełożonego, który musi ich wszystkich osądzić. Dla zainteresowanych stron liczy się tylko waga danego przypadku. Wzajemne przerzucanie winy zawsze było popularnym sposobem rozstrzygania sporów, a skaveny, które nie potrafią obarczyć odpowiedzialnością za swoje czyny kogoś innego, rzadko żyją długo. Co ciekawe, ten nawyk po upływie stuleci przekształcił się ze zwykłego instynktu samozachowawczego

i sprytu w coś w rodzaju wrodzonego przekonania. Niemal wszystkie skaveny wydają się psychologicznie uwarunkowane, by wierzyć, że ich własne porażki muszą wynikać z niekompetencji podwładnych, sabotażu dokonanego przez zazdrosnego rywala albo złego planu ułożonego przez zwierzchnika. Koncepcja porażki z własnej winy jest dla nich po prostu niewyobrażalna.

Przywódcy skavenów dodatkowo umacniają to przeświadczenie, ponieważ uwielbiają dawać nauczkę swoim podwładnym. A jeszcze bardziej lubią karać podwładnych swoich rywali. Takie działania podejmowane wobec innych skavenów są nie tylko uważane za dobrą rozrywkę, ale także postrzegane jako naturalny sposób pozbywania się najsłabszych. Skaveny przywódcy, którzy zabawiają się poniżaniem lub karaniem poddanych swoich rywali, muszą uważać, by nie naprzykrzać się zbyt wielu kamratom lub przełożonym, inaczej ryzykują, że sami zostaną przykładnie ukarani.

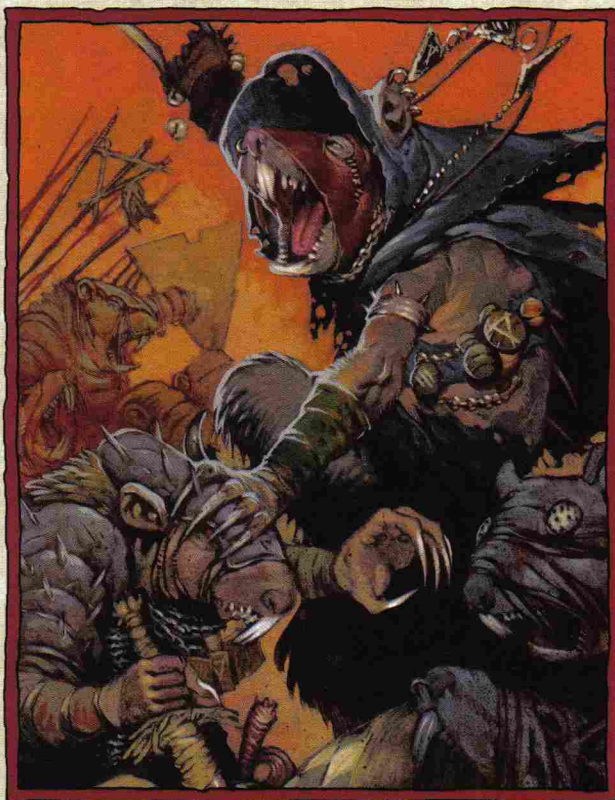
Nadrzędnym celem skavena, oczywiście poza przetrwaniem, jest zdobycie statusu wyższego niż tkwi jego kamraci. W istocie w mentalności skavenów tkwi przekonanie, że im wyższy status osobnika, tym dłużej zdoła przetrwać. Jednakże z każdym awansem w hierarchii społecznej wiąże się kolejny poziom władzy, następne szeregi przełożonych, którym trzeba zazdrościć i oczywiście znacznie więcej pomniejszych skavenów, które zazdroszczą szczęśliwemu szczurolukowi zdobytej pozycji. Innymi słowy, im potężniejszy się stajesz, tym więcej zyskujesz nieprzyjaciół. Nawet najsprytniejsze skaveny nie wiodą spokojnego życia i nie słyszy się, by którykolwiek umarł z przyczyn naturalnych.

Osobowość

Skaveny są małostkowe, podstępne i chytre. Zawsze próbują zyskać dla siebie jak najwięcej we wszystkim, co robią. Chociaż ciągle próbują osiągnąć władzę i bogactwo, rzadko obdarzone są umiejętnością długoterminowego planowania. Wynika to po części z ich krótkiego życia. Skaven, który potrafi planować swoje działania i reakcje wrogów na przestrzeni wielu tygodni, miesięcy czy lat, z pewnością przeznaczony jest do wielkości i władzy wśród swojego gatunku.

Skaveny dzierżące władzę starają się przypisywać sobie wszystkie sukcesy, a jednocześnie zmuszają podwładnych, by wykonywali całą robotę i podejmowali całe ryzyko. Nawet mniej znaczące zwycięstwa są wyolbrzymiane, rozdmuchiwane i opisywane jako bardziej spektakularne, niż były w rzeczywistości. Wiele skavenów zdobyło lub utraciło reputację z powodu takich ubarwianych opowieści, a jednak jest to powszechnie akceptowana praktyka, ponieważ obowiązkiem wodza jest skupianie całej uwagi na zwycięstwach.

Mniej ważne skaveny próbują uszczknąć dla siebie odrobinę tej chwały, nie rzucając się jednocześnie zbyt łatwo w oczy swoim panom. Zwracanie na siebie uwagi to broń obosieczna. Z jednej strony zapewnia godne wynagrodzenie działań skavena, z drugiej jednak strony staje się on celem



zazdrosnych rywali, którzy w innym przypadku mogliby go nie zauważyć. Ogólnie można więc powiedzieć, że skaveny stale marzą o zdobyciu władzy kosztem wszystkich wokół.

Spośród wszystkich czynników motywacyjnych w życiu skavena strach jest zapewne najsilniejszym. Wszystko, co posiada i ceni każdy osobnik w stadzie – przede wszystkim życie i status – może zostać odebrane w jednej chwili, a lęk przed tą stratą towarzyszy szczuroludziom bezustannie. Kara i potępienie prowadzą do utraty życia lub statusu, albo też jednego i drugiego, zatem stały jest także strach przed byciem uznanym za winnego. Poświęcenie choćby minimalnej przewagi lub strata pozycji na rzecz rywala to ciężki cios dla dumy skavena, podobnie jak świadomość, że wiedzą o tym jego kamraci. Strata rangi jest straszna, śmierć równie przerażająca, ale jakże można ścierpieć piskliwy śmiech rywala, który szykuje się, by odebrać ci życie lub pozycję społeczną? To prawdziwe piekło. I dlatego wśród najbardziej powszechnych emocji w życiu skavena strachowi ustępuje jedynie nienawiść.

Wewnętrzny wróg

W Pod-Imperium walki wewnętrzne między klanami to codzienność. Nie tylko są powszechne, ale wręcz trudno znaleźć grupę szczuroludzi, która przez dłuższy czas pozostaje w pokojowych stosunkach z innymi. Najsłabsze klany są celem silniejszych, które stale wyszukują słabości u swoich ofiar, aby je wykorzystać. Czasami kilka klanów współzawodniczy między sobą, aby ustalić, kto będzie miał największy udział w łupach po rozbiciu mniejszego klanu. A wszystko to na kilka godzin przed własną zagładą. Klany, które padają ofiarą mieczy i pazurów innych skavenów, są włączane do zwycięskiego klanu jako niemal bezwartościowi niewolnicy. W końcu niewolnik musi pozostać przy życiu, żeby miał jakąkolwiek wartość, a przetrwanie, nawet w niewoli, to dla skavena zawsze lepsze wyjście niż śmierć.

I dlatego pomniejsze klany zawsze rywalizują między sobą, by uniknąć najgorszego losu po nieuniknionej rzezi. „Wśród ślepców jednooki szczur jest królem” – to logika, która przyświeca małym klanom i która od tysięcy podsycała ich ciągłe zmagania. Gdyby pomniejsze klany były w stanie się zjednoczyć, choćby na krótko, mogłyby stworzyć potężny blok w społeczności skavenów. Taki przypadek jest jednak mało prawdopodobny, biorąc pod uwagę mentalność skavenów, i dlatego podstępna rywalizacja nigdy nie ustaje.

Skaveny wobec innych ras

Poza tym, że szczuroludzie wykazują agresję i drapieżne instynkty wobec własnego gatunku, istnieje jeszcze świat na powierzchni. Przeciętny skaven niewiele wie o ludach, które chodzą po ziemi będącej sklepieniem jego nory, ale i tak ich nienawidzi. Ludzie, krasnoludy, elfy oraz inne rozumne rasy są postrzegane jako rywale dla dziedzictwa skavenów i zwykle przeszkody na drodze ku pełnej dominacji. Aby zdobyć władzę nad światem, najpierw trzeba go oczyścić z tych pomniejszych ras i stworzyć miejsce dla hord skavenów.

Elfy

Skaveny unikają lasów, w których żyją elfy. Chociaż nie chcą się do tego przyznać, boją się elfów i ich zdolności. Spośród wszystkich innych ras tylko one mogą rywalizować ze skavenami pod względem szybkości poruszania się i umiejętności skradania, a ich magia jest naprawdę potężna. Z tych powodów skaveny unikają otwartej wojny z elfami, woląc zostawić najgorsze na koniec.

W historii konfliktów między elfami i skavenami zapewne najlepiej znanym jest Bitwa pod Remarché w 1813 KI. Gdy skaveny szykowały się do oblężenia kilku bretońskich miast, w tym Quenelles i Brionne, ich oddziały zostały rozbite przez wielką armię, do której należały elfy z Athel Loren. Elfy przybyły, by wypełnić pakti przymierza zawarte z ludzkim królestwem Bretonii, dzielnie walcząc z nienasyconymi i groźnymi skavenami.

Kłeska pod Remarché, mimo iż nie miała wielkiego znaczenia strategicznego, długo pozostawała w pamięci skavenów, znacznie dłużej niż wiele innych porażek. Skaveny nadal nękają elfy przy każdej sprzyjającej okazji, ale nie osiągnęły większych sukcesów w próbach przeniknięcia do elfich miast i osad.

Krasnoludy

Krasnoludy, jako rasa żyjąca pod ziemią, mają najczęstszy kontakt ze skavenami i ich metodami walki. Niemal 1500 lat przed założeniem Imperium, w okresie, który krasnoludy nazywają Czasem Gniewu, ich zmagania ze szczuroludźmi były najbardziej zaciekle. Pamięć krasnoludów sięga naprawdę daleko, a ich wrogość wobec skavenów ustępuje tylko nienawiści do ras zielonoskórych.

Ze względu na długotrwały konflikt między krasnoludami i skavenami, krasnoludy są być może najlepiej przygotowane do walki ze szczuroludźmi na ich własnym terenie. W najwcześniejszych czasach tych walk skaveny z łatwością pokonywały krasnoludy. Działo się tak ze względu na brak doświadczenia krasnoludów w walce ze skavenami, jak i wynikało z faktu, że krasnoludy nie miały żadnych sojuszników i walczyły z wrogami na wszystkich frontach. Pewna liczba krasnoludzkich twierdz, podobnie jak niezliczone stacje i osady, zostały utracone podczas Czasu Gniewu, a liczne oddziały krasnoludów wybite, gdy walczyły do ostatniego w obronie swoich starożytnych hal.

W czasach obecnych skaveny spoglądają na krasnoludy z połączeniem strachu i pogardy. Dostrzegają w nich wspaniałych wojowników, ale widzą także, że ta rasa pogrążyła się w upadku, od którego nic już jej nie uratuje. Przy każdej okazji skaweńskie klany zadają krasnoludom jeszcze więcej strat, ale obecnie nie jest to już ich priorytet, ponieważ wiele prastarych twierdz krasnoludzkich i tak pozostaje pod kontrolą skavenów.



Ludzie

Wraz z rozprzestrzenieniem się ludzkości do niemal wszystkich zakątków świata, od legendarnego Kataju po dżungle Lustrii, ludzie stali się największą przeszkodą w skaweńskich planach zdobycia władzy nad światem. Co prawda krasnoludy są groźnymi przeciwnikami, ale jest ich zbyt mało, by odeprzeć wędrujące tunelami Pod-Imperium hordy szczuroludzi. Wobec zmniejszającej się populacji elfów, które coraz liczniej wycofują się do swej bezpiecznej, odległej ojczyzny, skaveny mogłyby działać bezkarnie, gdyby nie nienawidzone czelczyzny. Należy jednak zaznaczyć, że ludzie są przekupni i łatwo zdradzają własną rasę za garść brudnych pieniędzy. I z tego powodu największy wróg, który powstrzymuje ekspansję skavenów na powierzchnię, jest także ich największym sprzymierzeńcem.

Oprócz oznak dwulicowości, ludzie często wykazują się także naiwnością i ignorancją, świadomie lekceważąc wszelkie oznaki zagrożenia, póki nie jest już za późno. Rozpowszechniona niewiara w istnienie rasy skavenów gwarantuje, że złowieszcy szczuroludzie pewnego dnia zatriumfują nad tymi bezwłosymi stworami, pochłoniętymi tak błahymi sprawami jak podatki, handel i inne bzdury. Nieliczni, którzy nie boją się mroku, śmiało zaglądają do wilgotnych nor i w ciemne uliczki oraz zapuszczają się do kanałów, by szukać prawdy, są okrzykiwani szaleńcami lub heretykami przez własnych rodaków, a często obserwowani lub nawet więzieni przez władze. Wielu zbyt dociekliwych ludzi zginęło lub straciło życie po kilku dniach tortur i brutalnych przesłuchań, zleconych przez sługusów szczuroludzi.

Postawa mieszkańców Imperium to doskonały przykład podstępności skavenów. W Imperium nie ma zbyt wielu

organizacji, do których nie należy przynajmniej jeden lub więcej szpiegów i agentów, w rzeczywistości pracujących dla skavenów. Te złowrogie wpływy sięgają najwyższych stanowisk we władzach Imperium, a także najbardziej szacownych instytucji akademickich, podkopując kraj u podstaw. Dopóki opowieści o nikczemnych szczuroludziach są uznawane za wytwory fantazji, ci zdrazieccy poplecznicy skavenów mogą pracować swobodnie, chociaż zakulisowo.

Nie wszyscy ludzie są ślepi na groźbę ze strony skavenów. Pewna ich liczba otwarcie walczy ze szczuroludźmi, przeciwiwając im się na każdym kroku. Szczególnie częste jest to w Tilei, bowiem historia tego ludu jest związana ze skavenami. Tileańczycy postrzegają skaveny jako prawdziwe i bardzo realne zagrożenie dla ich cywilizacji, walczą więc zaciekle, odpierając ataki wroga. Zachowując czujność, bezustannie starają się utrzymywać skaveny pod kontrolą.

Niziołki

Niziołki nie stanowią zagrożenia dla skaweńskich planów podbicia świata. Podczas Wielkiej Plagi z 1111 roku skaveny zyskały władzę nad nowo utworzonymi ziemiami Krainy Zgromadzenia. W odpowiedzi niziołki schowały się za zamkniętymi drzwiami swoich domów, walcząc tylko wtedy, gdy zmusiły je do tego okoliczności. Te pierwsze najazdy na ziemie niziołków nie zapewniły jednak skavenom znaczących korzyści, a zatem podobne kampanie w czasach współczesnych są rzadkością.

Skaveny uważają, że niziołki są zbyt słabe, by skutecznie prowadzić wojnę. Fatalni z nich niewolnicy, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich niewielką siłę fizyczną i wysokie wymagania pod względem żywienia. Dla większości skavenów niziołki to niewiele więcej niż trzoda, warta uwagi jedynie ze względu na mięso, w ocenie szczuroludzi delikatne, ale jednak tłuste i mało sycące.

Inne rasy

Skaveny nie są zbyt wybredne, jeśli chodzi o odbarczanie innych nienawiścią. Wszystkie rasy są narzędziami albo rywalami, którzy wykorzystują zasoby rozpaczliwie potrzebne szczuroludziom. Spośród pozostałych ras skaveny utrzymują pełne napięcia przymierza z zielonoskórymi, chociaż takie pakti zwykle nie utrzymują się długo i zielonoskórzy zawsze płacą wysoką cenę za naiwną wiarę w przyjaźń skavenów.

Klan Moulder jest szczególnie zainteresowany większymi rasami, zwłaszcza ogrami, trollami i olbrzymami. To zainteresowanie jest ze strony mistrzów ciałokształtowania czysto akademickie, gdyż wykorzystują oni wrodzoną siłę tych potężnych stworów dla własnych korzyści. Właśnie na drodze takich eksperymentów zostały stworzone szczurolugi.

Chociaż są rasą zrodzoną z Chaosu, skaveny nie czują silnego związku ze zwierzoludźmi, mutantami czy demonami. Czasami sprzymierzają się z ich armiami, zwłaszcza gdy jest to dla nich opłacalne, ale szczuroludzie nie uważają, żeby warto było dużej utrzymywać takie koalicje. Zbyt wyraźnie dostrzegają motywację swoich chaotycznych kuzynów, a miejsce, jakie skaveny zajęłyby w świecie rządzone przez Niszczycielskie Potęgę, z pewnością nie byłoby korzystniejsze niż obecnie.

– Życie skavenów –

Chociaż codzienne życie skavenów wypełnia bezustanna walka o przetrwanie, istnieje wiele charakterystycznych elementów, które odróżniają je od innych ras Starego Świata. Język, religia i zachowanie to przykłady tego, co decyduje o prawdziwej unikalności skavenów.

Język

Język, którym posługują się skaveny – queekish – to pośpieszna i piskliwa mowa. Słowa są krótkie, urywane i często kilkakrotnie powtarzane dla podkreślenia wagi wypowiedzi. Ze względu na prędkość mowy, długie zdania są zwykle rozbijane na kilka fragmentów. Te fragmentaryczne wyrażenia tworzą spójny przekaz dopiero w połączeniu, na co trzeba zwracać uwagę szczególnie podczas dłuższych wypowiedzi.

Pisana forma queekish składa się z kilku tysięcy piktogramów, z których każdy reprezentuje pojedyncze słowo lub koncepcję. Większość skavenów zna najważniejsze piktogramy, lecz tylko nieliczne potrafią narysować wszystkie znaki. W miarę dokonywania odkryć wymyślane są nowe piktogramy. Wiele z nich jest tak podobnych do siebie, że dla niewprawnego oka wydają się nierozróżnialne. Skaveny piszą za pomocą zaostrego rylca lub wysuniętego pazura. Wiele skaweńskich zapisków dokonywanych jest na woskowych lub glinianych tabliczkach, ale wśród Szarych Proroków i mistrzów ciałokształtowania coraz popularniejsze jest pisanie atramentem na pergaminie.

Skaveny są zdolnymi lingwistami i wiele z nich opanowało różne języki Starego Świata, dzięki czemu mogą lepiej zajmować się swoimi niewolnikami i wrogami. Chociaż uważają inne języki za znacznie ustępujące ich własnemu, traktują je jako cenne narzędzie. Nawyk powtarzania i szybkiego wypowiadania słów przenosi się także na inne języki, które opanowują. Głosy skavenów są zwykle wysokie, piskliwe i nieco jęklive.

W komunikacji między skavenami ważną rolę odgrywa także zapach. Skaveny wydzielają kilka różnych zapachów, w zależności od stanu emocjonalnego. Chociaż wydzielanie tych woni jest w większości nieświadome, wiele skavenów uczy się ukrywać emocje przed kompanami samym wysiłkiem woli. Tylko garstka mieszkańców świata na powierzchni jest w stanie rozróżnić rozmaite pizma skaweńskie. Dla większości istot nie będących skavenami szczuroludzie cuchną uryną i mokrym futrem.

Zapach najczęściej wydzielany przez skaveny znany jest jako pizmo strachu. Jak można się domyślić, pizmo strachu popuszczane jest przez przestraszone osobniki. Chociaż większość skavenów żyje w niemal bezustannym lęku, wydzielają to pizmo tylko w naprawdę przerażających okolicznościach. To oczywiście zależy od konkretnego skavena, bowiem niektóre osobniki z większą śmiałością mierzą się ze swoimi lękami. W każdym razie to, co przeraża jednego skavena, niekoniecznie musi przestraszyć innego.

Pizmo strachu to narzędzie przetrwania, które umożliwia wzajemne ostrzeganie się przed zagrożeniem. Gdy pojawia się podczas dyskusji z innym skavenem, prawie zawsze stanowi oznakę szacunku, a skaven, który popuścił pizmo, z jakiegoś powodu wyraża wielki podziw i lęk wobec swojego przywódcy. Jednakże na polu bitwy pizmo strachu może spowodować fiasko najlepszych planów ułożonych przez wodza. Znane są przypadki, gdy stada skaweńskich klanbraci rozbiegały się, czując pizmo strachu popuszczone przez jednego szczurolczeka.

Drugim z najpowszechniejszych zapachów skaweńskich jest pizmo bitwy. Ten zapach jest wydzielany, gdy społeczność skavenów osiągnie maksymalną gęstość populacji albo zabraknie pożywienia. Ta woń jest ostrzejsza od pizma strachu i sygnalizuje powolne, ale systematyczne przygotowywanie się siedliska skavenów do wojny oraz roznosi się we wstrętnym powietrzu skaweńskiego gniazda, dopóki grupa nie przystąpi do bitwy albo sytuacja się nie poprawi. Ten zapach wywoływał furie w całych populacjach skavenów.

Narkotyki i spaczeń

Skaveny są hedonistami, więc nic dziwnego, że narkotyki odgrywają ważną rolę w ich społeczności. Większość skaweńskich narkotyków to proste mikstury, które mają wywoływać intensywne, choć krótkie stany euforyczne. Inne, takie jak *skalm*, mają faktycznie działanie lecznicze, natomiast są i takie (np. szczurzy napar), które tworzone są w celu zapewnienia szczuroludziom większej skuteczności w walce.

Wśród swoich niezliczonych zastosowań spaczeń może być podawany także jako narkotyk, najczęściej w formie pyłu wciąganego nosem. Oprócz wywoływania lekko oszałamiającego uczucia pewności siebie, pył spaczeniowy potęguje zdolności magiczne skavenów, które go pochłaniają. Częste używanie spaczenia wywołuje u uzależnionych mutacje, a deformacje te są postrzegane przez inne skaveny zarówno z podziwem, jak i pogardą (zależnie od pozycji społecznej skavena dotkniętego mutacjami). Pył spaczeniowy jest kosztowny i trudno dostępny, więc rzadko znajduje się w posiadaniu klanbraci; generalnie dysponują nim tylko Szarzy Prorocy, hersztowie i wodzowie.

Poza zastosowaniem jako mistyczny narkotyk, spaczeń stanowi filar społeczeństwa skavenów. Ze względu na jego magiczną moc, skaveny uważają go za święty dar Rogatego Szczura. Klan Skrye wykorzystuje go w niemal wszystkich urządzeniach mechanicznych i pancerzach, jakie konstruuje. Klan Moulder także zna jego wartość, używa skoncentrowanych dawek proszku, by wywoływać mutacje u ofiar eksperymentów. Nawet klan Pestilens wykorzystuje destylowany spaczeń, wymieszany z zarazkami chorób, aby wzmocnić działanie swoich kadzielnic zarazy.

Dzięki swojej mocy i uniwersalności, spaczeń jest najcenniejszym towarem w świecie skavenów, a jego pozyskiwanie to siła napędowa działań całej rasy i główny cel jej planów. Dziwne, świetliste meteoryty, które spadły na Sylvania, składały się ze spaczenia

i inwazja skavenów na tę przeklętą ziemię była bezpośrednim rezultatem pojawienia się tam tego minerału. Podobnie zniszczenie Mordheim zaowocowało nadejściem skavenów, które walczyły o dominację nad zasypanymi spaceniem ruinami miasta.

Obyczaje i zachowanie skavenów

Obyczaje i zachowanie szczuroludzi nie są zbyt dobrze znane uczonym Starego Świata, ale społeczność skaweńska cechuje się niezwykle licznymi i ciekawymi manierami oraz zwyczajami.

Dzieciobójstwo

Gdy zwycięski wódz skavenów przejmie nieprzyjazyń klan, powszechną praktyką jest zabicie i pożarcie wszystkich młodych skavenów przebywających w przejętych norach. Postrzegane jest to jako pewnego rodzaju uczta zwycięstwa, która gwarantuje, że przyszłość podbitego klanu przypadnie wraz z jego potomstwem. Chociaż starszym skavenom pozwala się żyć i są zatrzymywane jako niewolnicy, nigdy nie dopuszcza się ich do płodnych samic, chyba że uda im się wyrwać z niewoli.

Pochlebstwo

Respekt to podstawa kultury szczuroludzi. Wszystkie skaveny domagają się szacunku i poważania ze strony tych, którzy ustępują im pod względem pozycji społecznej. Chociaż zawsze dobrze trzymać nisko opuszczony nos w kontakcie ze znaczniejszym od siebie skavenem, osobnicy podległego rodzaju zobowiązani są także do pochlebstw wobec swoich przełożonych. Pochlebstwa te przyjmują wiele form, ale zwykle mają naturę werbalną. Zwracanie się do przełożonego z twórczym użyciem eufemizmów to forma sztuki ceniona w wielu społecznościach Pod-Imperium, szczególnie wśród skavenów z klanu Skryre. Im bardziej kreatywnie szczuroludź potrafi improwizować pochlebstwa, tym wyżej ma szansę awansować w swojej grupie.

Przykłady to: „tak-tak, bystro-sprytny panie”, „o, najlaskawszy z władców”, „zabij-zabójco człekostworów”, „śmiało-odważny dowódco”.

Poziom nosa

Język ciała odgrywa ważną rolę w komunikacji pomiędzy skavenami. Szczególnie postawa jest wyznacznikiem stosunku skavena wobec jego kamratów, podwładnych i przełożonych. Dla zwykłych skavenów bardzo ważne jest trzymanie nosa niżej niż ich pan. Z tego powodu można zobaczyć całe pomieszczenia pełne skavenów, które wydają się bezsensownie kiwać głowami, ponieważ każdy z nich stara się wyrazić szacunek dla ważniejszych od siebie, jednocześnie zachowując wyższość nad tymi, którzy ustępują mu pod względem rangi.

Przesady

Skaveny to przesądna rasa, kultywująca rozliczne zabobony. Wśród nich godną uwagi jest nienawiść i strach przed kotami. Są one postrzegane przez skaveny jako zły omen, a białe to wyjątkowo niepomyślny znak. Gdy skaweńscy najeźdźcy plądrują wioskę lub miasto, zawsze wybijają wszystkie koty, jakie uda się im złapać, a po odcięciu ogonów zrzucają ich truchła na wielkie pryzmy. Podobny los spotyka psy – szczególnie teriery, powszechnie wykorzystywane przez szczurolapów.

Podobnie jak koty, także drapieżne ptactwo wywołuje dyskomfort u przesądnych skavenów. Często szepcze się, że oblężenie Middenheim w 1118 KI było skazane na niepowodzenie od chwili, gdy nad polem bitwy pojawił się cień lecącej pustulki. Szczególnie znienawidzone są nocne ptaki drapieżne, takie jak sowy.

Nie wszystkie wierzenia skavenów dotyczą lęku przed drapieżcami. Na przykład istnieje pewna legenda, która głosi, że pewnego razu całą armię skavenów przywiódł do śmierci człowiek grający na dudach. Historia o dudziarzu opowiadana jest na uroczach, a w rezultacie muzycy skaweńscy tradycyjnie wykluczają użycie dud. Zamiast tego w komponowaniu muzyki – zresztą mało melodyjnej – wolą stosować dzwony o różnych rozmiarach i tonach.

Do znaków przynoszących szczęście zaliczane są nietoperze. Te stworzenia nie tylko są mieszkańcami Pod-Imperium, ale skaveny lubią także ich piski. Wiele ważnych skavenów trzyma nietoperze jako zwierzątka hodowlane i żywi je krwią oraz pyłem spaczeniowym. Takie stwory osiągają czasem monstrialne rozmiary, szczególnie te hodowane przez klan Moulder. Cyfra „3” także jest postrzegana przez szczuroludzi jako szczęśliwa. Mioty liczące trzy młode uznawane są za błogosławieństwo Rogatego Szczura.

Zgrzytanie zębami

Skaveny często trą zębami o zęby, wydając niski, zgrzytliwy dźwięk. To charakterystyczne zgrzytanie przypomina także szybki świergot. Skaweńskie zęby, szczególnie siekacze, rosną w niesamowitym tempie, podobnie jak u zwykłych szczurów. Chcąc zetrzeć te zęby, szczuroludzie muszą gryźć różne rzeczy (przede wszystkim kości lub drewno) albo stosować specjalne tarki i pilniki do zębów. Gdy brakuje obiektów do gryzienia, skaveny zgrzytają zębami. Jest to także oznaka stresu, a skaven, który bezustannie zgrzyta zębami, z pewnością jest podniecony lub przestraszony.

Znakowanie

Znakowanie to osobliwy zwyczaj skavenów, który polega na oddawaniu moczu na przedmioty, aby zaznaczyć, kto jest ich właścicielem. Skaveny czują się bardziej komfortowo, gdy ich własność pachnie tak samo jak one, a znakowanie to doskonały sposób przenoszenia niepowtarzalnego zapachu osobnika na jego wyposażenie. Prawdę mówiąc, zajmujące wysoką pozycję skaveny spryskują uryną także

swoich poddanych, którzy z kolei oddają moc na własnych podwładnych, i tak dalej.

Także w podróży skaveny zostawiają za sobą niewielkie znaki. Wydawać by się mogło, że czynią to, by oznaczyć swoje terytorium, ale w istocie szczuroludzie pozostawiają te znaki, by się zorientować, gdzie już byli. Przypomina to zostawianie śladu z okruszków, który umożliwia odnalezienie drogi powrotnej do domu. W niektórych przypadkach skaveny powstrzymują się przez znakowaniem okolicy, zwłaszcza gdy próbują zamaskować swoją obecność.

Znieważanie sług

Zwyczajem skaweńskich przywódców jest pomiatanie podwładnymi, co zwykle przybiera formę obrzucania ich wyzwiskami i obelgami. W ten sposób utwierdzają poddanych w przekonaniu o ich mało znaczącej pozycji w stosunku do tych, którym służą. Skaven, który nie potrafi odpowiednio znieważać swoich sług, nie zachowuje autorytetu. W wielu kręgach osobnik, który zaniedbuje publicznego poniżania podwładnych, jest traktowany tak, jakby był im równy. To jeden ze skaweńskich zwyczajów, którego nie sposób nie zauważyć.

Wiara w Rogatego Szczura

Rogaty Szczur to najważniejszy bóg skavenów, który nie toleruje żadnych innych bóstw. Chociaż nie wiąże się go z władcami Chaosu, Rogaty Szczur jest z pewnością dalekim krewnym tych ohydnych istot. Reprezentuje wszystko, czym są skaveny, albo to, czym pragną być. Nieśmiertelne, wiecznie spiskujące i sprytnie bóstwo cierpliwie oczekuje dnia Wielkiego Wyniesienia, gdy jego dzieci zaroją się na powierzchni świata, pożerając go od wewnątrz. Jego domeną jest zniszczenie, a symbolem rozkład. Wszystko musi gnić, dosłownie i w przenośni, a Rogaty Szczur i jego potomstwo wprowadzają w życie tę prostą prawdę.

Wszystkie skaveny wyznają wiarę w Rogatego Szczura i żaden nie kwestionuje jego istnienia. Taki szacunek wynika ze strachu, bowiem wiecznie głodny Rogaty Szczur, gdy chce się pożywić, nie widzi różnicy między swoimi plugawymi dziećmi a mieszkańcami świata na powierzchni. Oddany skaven wypowiada krótkie modlitwy do Rogatego Boga kilka razy dziennie, a każda z nich ocieka nienawiścią, zazdrością lub groźbą wobec innych szczuroludzi. Te modlitwy doczekują się odpowiedzi na tyle często, by istnienie Rogatego Szczura stało się faktem w świadomości jego wyznawców, nawet w przypadkach, gdy boska interwencja w oczywisty sposób nie miała miejsca.

Składanie krwawych ofiar to codzienność w życiu wyznawców Rogatego Szczura. Skaveny lękają się, że jeśli łaknienie bóstwa nie zostanie zaspokojone, Rogaty Szczur pożre własne dzieci. Rodzaj ofiary – niewolnik, skaven, czy coś innego – nie jest tak ważny, jak sam akt jej poświęcenia. Nie istnieje ścisła doktryna, która określałaby, co lub kto musi być wykorzystany w rytuale. Sama ofiara wystarczy,

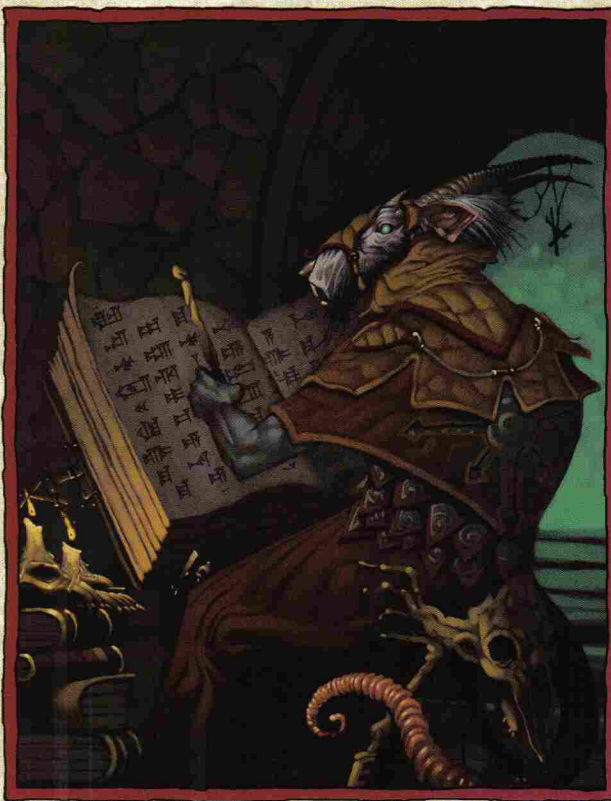
by nasycić Władcę Rozkładu na krótki czas. Młode ofiary uważane są za najbardziej wartościowe dla Rogatego Szczura, podczas gdy krew starych i kalek jest mniej pożądana.

Liczba ofiar składanych Rogatemu Szczurowi waha się znacznie w zależności od potrzeb. W czasie wojny ilość krwawych ofiar może być oszalałająca, czasami osiągając tysiące w wielkich skaweńskich miastach takich jak Skavenblight lub Piekielna Otchłań. Skaveny zwiększają także liczbę codziennych ofiar, jeśli nie udało im się zdobyć zwycięstwa w bitwie lub doznały innej wstydlivej porażki. Szarzy Prorocy nauczają, że nie można zwyciężyć, jeśli Rogaty Szczur nie będzie zadowolony ze swych sług, i dlatego wszelka porażka lub niepowodzenie oznaczają, że trzeba ułagodzić bóstwo.

Szarzy Prorocy bezustannie odpowiadają obrzędy ku czci złowieszczonego boga. Wszystkie skaveny powinny przynajmniej raz dziennie wziąć udział w nabożeństwie, chociaż nie są prowadzone formalne listy obecności. Ci, którzy zaniedbują udziału w uroczystościach, stają się obiektem krytyki, włącznie z oskarżeniami o herezję, zdradę i brak wiary. Wpływowi skaweńscy wodzowie zatrudniają własnych doradców duchowych, wybranych spośród Szarych Proroków, a ci kapłani do wynajęcia odpowiadają prywatne nabożeństwa dla swoich pracodawców i ich swity.

Szarzy Prorocy

Najbardziej oddanymi sługami Rogatego Szczura są Szarzy Prorocy. Zwykły skaven nie może stać się jednym z wybrańców Rogatego Szczura, gdyż przeznaczani są oni do świętej służby od chwili narodzin, a każdy wyróżnia się



szarym lub białym futrem. Co nader niepokojące, każdy Szary Prorok rodzi się z dwoma małymi, kościanymi wypustkami na głowie, z których z czasem wyrastają kręte rogi. To właśnie one oraz kolor futra odróżniają Szarych Proroków od reszty szczuroludzi.

Narodziny Szarego Proroka to rzadkie wydarzenie, uznawane za pomyślny znak. Tak pobłogosławione młode jest natychmiast przenoszone do miejsca, gdzie będzie w odosobnieniu wychowywane przez podobnych sobie. Nauka trwa długo i jest pełna niebezpieczeństw, a większość młodocianych Szarych Proroków nie dożywa jej końca. Nie tylko muszą odbyć niebezpieczne szkolenie i poddać się indoktrynacji religijnej, ale są także podjudzane przeciwko sobie nawzajem, podobnie jak to się dzieje wśród ich pospolitych krewniaków. Stawka jest naprawdę wysoka, więc Rogaty Szczur nagradza tych Szarych Proroków, którzy wykazą dość zaradności, by zabezpieczyć sobie miejsce w hierarchii jego kapłanów.

Nauka magii i czarnoksiężstwa to główne powołanie Szarego Proroka. Każdy z nich jest zdolnym czarownikiem, mającym dostęp do niszczycielskich zaklęć i przerażających mocy. Tak niezwykle zdolności przypisuje się związkowi Proroka z jego bogiem, ale w rzeczywistości energie, które zasilają te zaklęcia, pochodzą od samego Proroka. Źródłem tej mocy nie jest Rogaty Szczur, ale nagradza on swoje plugawe dzieci zdolnością do władania taką magią.

Gdy młodzi Szarzy Prorocy ukończą naukę i wykazą się zdolnością przetrwania w morderczym otoczeniu swoich braci, pozwala się im dokonywać mrocznych praktyk

religijnych na rzecz społeczności Pod-Imperium. Oczekuje się od nich, że będą udzielali religijnych wskazówek całemu potomstwu Rogatego Szczura, interpretowali znaki i omeny oraz tworzyli jakąś formę porozumienia między podzielonymi klanami. W tym celu Prorocy stosują różne metody, a ich motywacje nie zawsze są czyste. Podobnie jak inne skaveny, Szarzy Prorocy znacznie częściej są zainteresowani osobistymi sukcesami niż triumfami całej rasy.

Samo przywołanie imienia boga pomaga Szarym Prorokom prowadzić politykę w Pod-Imperium. Żaden klan nie ośmielił się im sprzeciwić, gdyż w takim wypadku jego członkowie zostaną obwołani heretykami i będą ścigani przez resztę skavenów. Ukradkowa groźba ogłoszenia heretykiem przez Szarego Proroka przywołuje do porządku nawet najbardziej buntownicze osobniki. Prorocy, którzy sprzeciwiają się sobie nawzajem, rzadko stają do otwartej walki. Zamiast tego używają wyznawców Rogatego Szczura jak pionków w podstępnej grze, która może trwać przez dziesięciolecia.

O statusie Szarego Proroka w jego organizacji decydują dokonania i starszeństwo. Ponieważ Szarzy Prorocy zwykle żyją dłużej niż typowe skaveny, wiek odgrywa znaczącą rolę w ustaleniu pozycji Proroka w obrębie jego zakonu religijnego. Na szczycie tej stale zmieniającej się piramidy, tuż poniżej samego Rogatego Szczura, stoi Nadprorok. To tajemnicza istota, pełniąca funkcję najwyższego religijnego przywódcy wszystkich skavenów. Jego związki z Radą Trzynastu są silne, gdyż jedno z miejsc zajmowane jest właśnie przez Nadproroka.

— Rządy skavenów —

Skaveny to lud o długiej i dumnej tradycji rządów. Władą nimi Rada Trzynastu, czcigodne zgromadzenie potężnych skavenów, składające się z przedstawicieli najsilniejszych klanów. Chociaż pozornie są zjednoczeni wobec wspólnej sprawy, Radę Trzynastu nękają wewnętrzne spory, spiski i zdrady. Wystarczy dodać do tego systemu rządów Szarych Proroków i sprawy stają się jeszcze bardziej intrygujące.

Rada Trzynastu

Rada Trzynastu to ciało przywódcze, które nadzoruje wszystkie sprawy związane ze skavenami, od knucia straszliwych intryg do inicjowania ataków na znienawidzone ludzkie miasta na powierzchni. W skład rady wchodzi wodzowie Czterech Wielkich Klanów plus siedmiu pomniejszych wodzów. Nadprorok zajmuje dwunaste miejsce, a trzynaste siedzisko rada zastrzega dla Rogatego Szczura. Nikt inny nie ma prawa zasiadać na jego miejscu pod karą śmierci za świętokradztwo. Chociaż w zasadzie jest to tylko symbol, powiada się, że czasami miejsce Rogatego Szczura zajmuje mroczna postać z błyszczącymi, zielonymi oczami. Nie wiadomo, czy rzeczywiście jest to wcielenie boga, czy tylko halucynacja wywołana przez spacje.

Rada Trzynastu, której członkowie nazywani są Panami Rozkładu, jednocy pod wspólnym sztandarem różne Wielkie i Pomniejsze Klany. Chociaż Rada posiada władzę nad całym Pod-Imperium, w rzeczywistości daleko jeszcze do realizacji idei zjednoczenia narodu skavenów. Gdyby nie ciągłe starcia między różnymi klanami, Wielkie Wyniesienie nastąpiłoby tysiące lat temu. Zamiast tego wewnętrzne walki i spory powstrzymują skaveny, co jest niezwykle korzystne dla Starego Świata.

Każdy z Wielkich Klanów – Eshin, Moulder, Pestilens oraz Skryre – jest reprezentowany w Radzie Trzynastu. Chociaż daleko im do zjednoczenia się w imię wspólnej sprawy, te cztery klany są najbogatsze i najbardziej wpływowe wśród wszystkich reprezentantów. Razem tworzą potężny blok, który rzadko, jeśli kiedykolwiek, ustępuje Pomniejszemu Klanom. Mając wsparcie Szarych Proroków oraz (podobno) Rogatego Szczura, stanowią potężną większość. Pomniejsze Klany często sprzymierzają się z Wielkimi Klanami w ważnych kwestiach, by chronić własne interesy. Rozgiewanie Wielkich Klanów, nie mówiąc o Szarych Prorokach, oznacza sprowadzenie zagłady na własny klan.

Spośród Pomniejszych Klanów, które zajmują miejsce w Radzie, najsilniejsze są klan Mors i klan Skab. Mors jako ostatni dołączył do Rady. Klan pokonał i zniszczył klan Rathe, zajmując jego miejsce. Jego populacja

w ostatnich latach rośnie w tempie wykładniczym i wkrótce może zrównać się z Wielkimi Klanami pod względem liczebności. Jeśli wódz Norowgryz zachowa ostrożność i będzie rozważnie dowodził w bitwach, być może przemieni obecnie Pomniejszy Klan Mors w nowy Wielki Klan, pierwszy, który dostąpiłby tego zaszczytu od czasu dołączenia do Pod-Imperium klanu Pestilens.

Pozostałe Pomniejsze Klany – Flem, Skaar, Sleekit, Skaul oraz Verm – trwają w stale rosnącym cieniu Wielkich Klanów. Ich przywódcy, kierowani strachem, zawsze podążają oficjalnym kursem politycznym. Wodzowie wiedzą doskonale, że są dziesiątki, jeśli nie setki innych Pomniejszych Klanów, gotowych podjąć wszelkie ryzyko, by zająć miejsce w Radzie Trzynastu.

Można je zdobyć na jeden z trzech sposobów. Pierwszą i najbardziej powszechną metodą jest zniszczenie klanu, który zajmuje jedno z miejsc. Zgodnie z prawem stanowisko rozbitego klanu należy do zwycięzcy, jako część wojennych łupów. Czy zwycięzca zdoła zachować zdobyte miejsce, to już całkiem inna kwestia.

Druga metoda polega na rzuceniu wyzwania przez klan, który nie ma jeszcze miejsca w Radzie. Takie wyzwania są rzadkie, ale czasami się zdarzają. Wódz rzucający wyzwanie i jego rywal walczą w pojedynku na śmierć i życie. Zwycięski klan przejmuje albo zachowuje miejsce w Radzie.

Ostatnim sposobem zdobycia siedziska w Radzie jest zajęcie wolnej pozycji. W czasach wojen zdarzało się czasem, że całe klany były niszczone przez wojska nieskavenów. W innych przypadkach klany padały ofiarą zarazy. Takie incydenty pozostawiały wolne miejsca w Radzie, które należało zapłacić w celu zachowania efektywności rządów nad skavenami. Dowolny Pomniejszy Klan mógł wystąpić o miejsce w Radzie, a pozostali członkowie Rady ciągnęli losy, by ustalić, który klan dostąpi tego zaszczytu. Oczywiście ta metoda jest całkowicie losowa oraz sprawiedliwa i nigdy nie próbowano dokonywać żadnych manipulacji.

Rada Trzynastu zbiera się, w całości lub niepełnym składzie przynajmniej raz w miesiącu, a czasami zwoływane są sesje cotygodniowe, zwłaszcza podczas wojny. Członkowie omawiają plany bitewne, ważne sprawy dotyczące całej rasy oraz kwestie strategiczne. Polityka wewnętrzna także zajmuje ważne miejsce w dyskusjach Rady, a jej członkowie bez końca zawierają i łamią sojusze. W gruncie rzeczy jedność zgromadzenia pozostaje iluzją, gdyż wszyscy jej członkowie są zdolnymi intrygantami, a ich knowania rzadko zakładają cokolwiek dobrego dla kolegów z Rady.

W znaczących sprawach członkowie Rady wyrażają swoje zdanie w drodze głosowania. Każdy wódz ma jeden głos i żaden klan nie ma więcej władzy niż pozostałe... przynajmniej w teorii. Prawda w tej kwestii daleko odbiega od ideału politycznej równości, a Pomniejsze Klany muszą sprzymierzać się ze sobą lub z Wielkimi Klanami, gdy sprawa jest ważna. Następuje wymiana łapówek oraz gróźb i właśnie takie machinacje wpływają na ostateczną decyzję. W przypadku równowagi głosów decydujący głos ma Rogaty Szczur, przy czym zwykle jego wolę wyraża

Nadprorok. W praktyce oznacza to, że Szarzy Prorocy dysponują dwoma głosami w Radzie, ale nikt nie śmie kwestionować zdolności Nadproroka do komunikowania się z Rogatym Szczurem.

Większość miejsc w Radzie jest utrzymywana przez tych samych członków od setek lat. Te sędziwe skaveny są naprawdę potężne. Ich życie po dziesięciokroć wydłuża plugawa magia i spaceń. Po tak wielu stuleciach snucia intryg i planów starzy szczuroludzie doskonale opanowali sztukę podstępów, zdrady i przetrwania.

Cztery Wielkie Klany

Wśród mrowia skavenów klany cztery wybijają się ponad resztę. To Wielkie Klany, które skupiły w swoich łapach większość władzy w Pod-Imperium, a każdy z nich dorównuje, zarówno militarnie, jak i ekonomicznie, dziesiątkom mniejszych klanów wziętych razem. Od nieuchwytnych skrytobójców klanu Eshin po zniekształcone twory klanu Moulder, każdy Wielki Klan oferuje określone dobra Panom Rozkładu. Ten wyjątkowy wkład gwarantuje, że Wielkie Klany pozostaną przy władzy przez wiele następnych pokoleń.

Klan Eshin

We wczesnej historii skavenów klan Eshin wyruszył na Daleki Wschód. Na setki lat słuch o nim zaginął, aż wreszcie klan w tajemniczy sposób powrócił do Skavenblight, by zaoferować swoje wsparcie Panom Rozkładu. Czas spędzony na badaniu krain Nipponu, Indu i Kataju dobrze posłużył Eshin, bowiem klan poznał tajniki podstępu i skrytobójstwa.

Zabójcy z klanu Eshin słusznie budzą strach wśród wszystkich skavenów. Nadchodzą w ciszy, zadają śmierć z niesamowitą precyzją i powracają do swych nor, a wrogowie nadal nie mają pojęcia, co się wydarzyło. Ich metody wydają się nadnaturalne, a cienie zdają się oblepiać zabójców niczym pajęczyny. Rzadko pokazują swe oblicza, które zwykle ukrywają pod kapturami i maskami.

Klan Eshin jest nie tylko siedliskiem skrytobójców. Ze względu na swą nieuchwytność ich wojownicy są także cenieni jako szpiedzy i zwiadowcy. Eshin sprzedaje swoje usługi innym klanom, oferując zwiadowców i oddziały dywersyjne, które mogą przeniknąć na tyły wroga, by zbadać formacje nieprzyjaciela albo wyeliminować przywódców, czarodziejów lub inne ważne cele. Eshin utrzymują także rozbudowaną siatkę szpiegów, dzięki którym zdobywają mnóstwo przydatnych informacji.

Eshin otacza nimb tajemnicy w znacznie większym stopniu niż inne Wielkie Klany. Niewiele wiadomo o wewnętrznych działaniach klanu, a wszelkie informacje są dobrze ukryte przed ciekawskimi oczami i uszami. Skaveny, które dowiedziały się zbyt wiele o skrytobójcach, kończyły martwe, albo gorzej. W ten sposób klan chroni swoje tajemnice, planując pozostać u władzy jeszcze przez wiele stuleci.



Motywacje

Informacja to cenny towar wśród skavenów z klanu Eshin, a sekrety nigdy nie są przekazywane za darmo. Mogłoby się wydawać, że klan Eshin stara się powiększyć swoje bogactwo i władzę w Pod-Imperium, świadcząc swoje usługi każdemu, kto będzie gotów zapłacić niezwykle wygórowaną cenę. Równie często klan wykorzystuje zdobyte sekrety dla własnych potrzeb, albo z tego samego powodu dostarcza klientom fałszywe informacje. Klan zdobył łaski Panów Rozkładu i nadal bez szemrania służy Radzie. Czy to posłuszeństwo będzie trwałe, czas pokaże, ale jak na razie klan Eshin jest praktycznie nietykalny.

Taktyka

Klan Eshin słynie z umiejętności przemysłnego skradania się, stosowania niezwyklej i egzotycznej broni oraz opanowania sztuki szybkiego i efektywnego zabijania. Nawet najmniej znaczący wojownicy klanu Eshin, posłańcy nocy, znają podstawowe fortele oraz potrafią poruszać się szybko i cicho, by uderzyć w samo serce wroga. Ci, którzy przetrwają i opanują trudniejsze techniki Sztuki Cichej Śmierci, otrzymują awans na ryszotkowców, potrafiących zakradać się na tyły wroga i wybić całe jednostki, niezauważeni i niesłyszani.

Jednak spośród wszystkich wojowników klanu Eshin największą grozę i nienawiść budzą mistrzowie skrytobójcy. Opanowali w mistrzowskim stopniu wszystkie techniki poznane w odległym Kataju i dysponują niesamowitą różnorodnością stylów walki, przyćmiewając najlepszych ludzkich zabójców. Potrafią używać różnego oręża, od rzucanych gwiazdek i dmuchawek do kusz

samopowtarzalnych i całego arsenału trucizn. Oskarżani są o większość podejrzanych morderstw w społecznościach zarówno skavenów, jak i krasnoludów, nie wspominając o częstych skrytobójstwach dokonywanych na wpływowych przywódcach ludzkich krain. Oczywiście wśród ludzi takie oskarżenia wysuwane są szeptem i tylko przez tych, którzy są świadomi istnienia skavenów.

Eshin w służbie Rady

W ciągu stuleci, jakie minęły od ich powrotu, Eshin zdobyli specjalne miejsce w Radzie Trzynastu, wykorzystując swoje talenty, by powstrzymać i kontrolować mniejsze klany oraz zyskać władzę i znaczne wpływy wśród Wielkich Klanów. W efekcie działają jako tajna policja Panów Rozkładu, metaforyczny zatruty szylet w rękach Rady. Ich znaczenie polityczne jest wielkie, gdyż mają prawo obwołać dowolnego skavena heretykiem lub zdrajcą. Łatwo sprepować dowody takich występków, a w wielu przypadkach nawet nie trzeba tego robić. To właśnie z tego powodu inne klany starają się nie rozniewać klanu Eshin i poddają się jego śledztwom bez sprzeciwów.

Klan Eshin stosuje także bardziej bezpośrednie sposoby, by uciszyć opozycję wobec Rady. Polityczne mordy są wśród skavenów powszechne, a Eshin osiągnęli w takich działaniach doskonałość jak żaden inny klan. Skrytobójcy dokonali w imieniu Panów Rozkładu niezliczonych zabójstw, a całe klany były niszczone przez rywali, gdy ich przywódcy ginęli zabici dobrze wymierzonym sztychem lub od zatrutej strzałki. Chociaż klan Eshin oferuje swoje usługi także klientom, którzy nie mają żadnych lub prawie żadnych powiązań z Radą, nigdy nie dowiedziono, by klan brał udział w jakichkolwiek działaniach zradzieckich.

Klan Moulder

Klan Moulder ma swój dom i siedzibę w Piekielnej Otchłani. Kopalnie tej zamieszkaanej przez ogromną liczbę skavenów metropolii są pełne spaczenia, minerału używanego przez klan i zapewniającego tak wspaniałe efekty jego przerażającej pracy. Mistrzowie mutatorzy kształtują ciała i kości niczym rzeźbiarz glinę, hodując lub konstruując bestie, które zasilają armie skavenów.

Ze względu na kontakt z mutagennym spaczeniem, którego używają w swych eksperymentach, Mistrzowie ciałokształtowania to coś więcej (lub mniej) niż typowe skaveny. Opowiada się historie o noszących sztandary klanu Moulder skaveńskich mutantach, których ciała zostały wypaczone, zdeformowane i opancerzone, chirurgicznie przekształcone albo odrażająco odmienione. Mistrzowie mutatorzy manipulują budową anatomiczną stworzeń w podobny sposób, jak inżynierowie spaczenia klanu Skryre zajmują się mechanicznymi machinami wojennymi, a rezultaty tych biologicznych eksperymentów są często równie przerażające. Olbrzymie szczury i szczurogry to tylko dwa przykłady porażającej inwencji klanu Moulder.

Członkowie klanu Moulder nie tylko tworzą monstra przystosowane do walki, ale nauczyli się także je kontrolować. Poganiacze z klanu, z niezwykłą zręcznością władający batem, potrafią zapędzić roje szczurów, olbrzymie szczury i szczurogry prosto na zbliżające się formacje wroga, gdzie stwory zadają znaczne straty. Poza polem bitwy poganiacze tresują swe bestie do walki, szczując je na siebie nawzajem. Zdolne i silne stwory przeżyją, słabe i ranne giną.

Motywacje

Misja klanu Moulder jest prosta: stworzyć za pomocą chirurgii lub mutacji najbardziej efektywną biologiczną maszynę do zabijania, jaką można sobie wyobrazić. Te bestie nie tylko wypełniają szeregi armii klanu, ale są także sprzedawane innym klanom, gdzie służą jako zwierzątka hodowlane, ochroniarze lub oddziały szturmowe. Cele klanu Moulder zostały już niemal zrealizowane i teraz pracuje on pilnie, by jego twory osiągnęły szczyt możliwości. Respekt i podziw pozostałych klanów wobec klanu Moulder są zaiste zasłużone.

Niesamowite twory zwiększają prestiż klanu i jego wpływy w Pod-Imperium, ale wśród pozostałych skavenów szepta się, że Moulder knuje coś znacznie bardziej niebezpiecznego i złowieszczonego. Nikt nie potrafi powiedzieć z pewnością, co to takiego, ale nagły napływ nowych i przerażających tworów z Piekielnej Otchłani wywołuje niepokój niejednego skaveńskiego klanu.

Taktyka

Bestie stanowią stały element metod działania i strategii klanu Moulder. Najważniejszymi osobami w każdej armii klanu są poganiacze, którzy kierują na wrogów hordy olbrzymich szczurów, szczurogrów i roje zmutowanych szkodników. Klanbracia, najczęstszy typ wojowników w innych klanach, stanowią tylko uzupełnienie w szeregach sił klanu Moulder.

Główną siłę uderzeniową stanowią różnorakie bestie. Menażeria przerażających stworów klanu wydaje się nieskończona i zawiera szeroki wybór zmutowanych lub chirurgicznie zmienionych bestii. Oczywiście stwory tworzone przez klan Moulder pochodzą od potworów, które zostały schwytane na lodowych pustkowiach Kisleva albo w puszczach Imperium na południe od Piekielnej Otchłani. W rezultacie poganiacze z klanu Moulder są również mistrzami w chwytaniu żywej zdobyczy.

Powiada się, że każdy z biologicznych koszmarów klanu Moulder ma wpojone ograniczenie, które uniemożliwia mu skrzywdzenie członków macierzystego klanu. Dodatkowo stworzenia te są bezwzględnie posłuszne poganiaczom i mistrzom klanu, co czyni z nich potencjalnie niebezpieczną inwestycję. Jeśli klient stanie się wrogiem klanu, powinien bacznie przyglądać się przetrzymywanym u siebie pupilkom stworzonym przez klan Moulder.

Moulder w służbie Rady

Rada Trzynastu postrzega klan Moulder jako cenne narzędzie. Tworzone przezeń bestie są groźne i przydatne nie tylko na polu bitwy. Wykazują niedoścignioną sprawność bojową, a także wzbudzają grozę wśród wrogów skavenów. Sam widok olbrzymich szczurów lub gromady wściekłych szczurogrów może rozproszyć szeregi wroga jeszcze przed starciem.

Klan Moulder szczyci się usługami, jakie oferuje wymagającym i bogatym skaveńskim wodzom. Wiele z tworów jest przeznaczonych na sprzedaż, a klan z dumą podejmuje się tworzenia bestii według wymogów klienta. Rada Trzynastu chętnie korzysta z tej możliwości i niemal każdy Pan Rozkładu jest dumnym posiadaczem przynajmniej jednego szczurogra. Dwóch lub trzech członków Rady posiada koszmarnie stworzenia, które oglądało niewielu poza mistrzami ciałokształtowania.

Mistrzowie mutatorzy zaprzęgają swoje umiejętności do kształtowania ciał, ale są także doskonałymi specjalistami w sztuce leczenia. Z pomocą maści ze spaczenia potrafią wyleczyć każdą ranę i udoskonalić dowolne ciało. Najstarsi członkowie Rady Trzynastu żyją tak długo między innymi dzięki częstemu przyjmowaniu środków alchemicznych, wytworzonych przez klan Moulder.

Klan Pestilens

Nękani chorobami mnisi z klanu Pestilens wychynęli przed wiekami z deszczowych lasów Lustrii. Ich pierwsze kontakty z Pod-Imperium były niezbyt pokojowe, ale po pewnym czasie osiągnięto porozumienie i klan stał się produktywną częścią społeczności. Przenoszące choroby i zarazki skaveny Pestilens są zarliwymi wyznawcami Rogatego Szczura. Chociaż uznają inne atrybuty bóstwa, skupiają się na jego zdolności do tworzenia, kontrolowania i rozsiewania zarazy.

Wliczając robotników klanu i pochwyconych niewolników, większość siły militarnej klanu Pestilens stanowią czciciele zarazy. Są to religijni fanatycy, poświęcający się oddawaniu czci Rogatemu Szczurowi. Ich ciała trawia



choroby, a mnisi są tak przyzwyczajeni do bólu, że już niemal go nie odczuwają. W połączeniu z ich religijnym zapalem odporność na ból sprawia, że czciciele zarazy są niebezpiecznymi wojownikami, zwłaszcza w dużej liczbie.

Motywacje

Czciciele zarazy wierzą, że reszta skaveńskich braci została wprowadzona w błąd przez Szarych Proroków. Uważają, że przeciętny szczurowczek jest ślepy na to, co według nich stanowi prawdziwe oblicze Rogatego Szczura; konkretnie chodzi o samą esencję zarazy. Głównym celem klanu jest sprowadzenie reszty Pod-Imperium na właściwą drogę, jednocześnie unikając oskarżeń o herezję ze strony Szarych Proroków. Jedynym sposobem gwarantującym sukces jest tymczasowe spełnianie oczekiwań Szarych Proroków. Z czasem, gdy uda się zdobyć kontrolę nad innymi klanami, Szarzy Prorocy będą musieli także pójść w ich ślady, albo zginąć.

Podobnie jak Szarzy Prorocy, także czciciele zarazy oraz kapłani i diakoni klanu Pestilens wierzą, że wkrótce nastąpi czas Wielkiego Wyniesienia. Pestilens dodają do tej mitologii osobliwe przekonanie, że Rogaty Szczur zezwoli na to zwycięstwo tylko wtedy, gdy większość Pod-Imperium nawróci się na ich formę kultu. Jakże inaczej można wytłumaczyć ciągłe porażki i nieudane kampanie Panów Rozkładu?

W dalszej perspektywie klan Pestilens zamierza zdziesiątkować populację Starego Świata za pomocą połączenia plag, chorób i brutalnej siły. Ze względu na swoją nienaturalną odporność na plagi kapłani zarazy są przekonani, że gdy cała rasa skavenów przyjmie prawdę

i stanie się jednością z chorobami, które tworzą czciciele, totalny podbój świata będzie jedynie kwestią czasu.

Taktyka

Zarazy klanu Pestilens zabijają podstępnie, lekceważąc siłę oręża i wytrzymałość pancerza. To cicha broń, która nie stanowi zagrożenia dla życia niemal całkowicie odpornych czcicieli zarazy, rozsiewających te choroby. Co więcej, sam wróg przyczynia się do dalszego rozprzestrzeniania się zarazy i zapewnia doskonale warunki dla rozwoju chorób. Dzieje się tak z powodu niskiego poziomu higieny w większości miast Starego Świata. Dodatkową zaletą tej metody jest fakt, że choroby nie niszczą budowli, wyposażenia ani innych zdobyczy wojennych.

Gdy zaraza zostanie posiana i zaczyna działać, szaleństwo i odporność czcicieli zarazy sprawiają, że siły zbrojne Pestilens są potężnym przeciwnikiem na każdym polu walki. Toczących pianę z pysków czcicieli zarazy prowadzą do bitwy kadzielnicy, uzbrojeni w święte kadzielnice zarazy. Klan Pestilens jest pewny, że ich wrogowie padną ofiarą plagi albo poddadzą się rozpacz, widząc cierpienie kompanów. Nawet jeśli przetrwają fizyczne i umysłowe szkody, jakie wyrządza zaraza, będą tak osłabieni na ciele i duszy, że z łatwością ustąpią przed hordami gryzoni.

Jedną ze stosowanych przez klan Pestilens metod szerzenia chorób jest wykorzystywanie specjalnie hodowanych szczurów. Tak zwane szczury zarazy zainfekowane zostają pewną liczbą chorób, a potem wypuszczone do kanałów ściekowych i na uliczki miast Starego Świata. Szczury to powszechny widok w każdym mieście, więc dla przypadkowego obserwatora zarażone zwierzęta klanu Pestilens nie różnią się od zwykłych szczurów. Skradając się bezszelestnie, przedostają się do domów i spiżarni na całym Starym Świecie, zostawiając zakażone odchody i nadjedzoną żywność.

Inna taktyka rozsiewania zarazy wymaga użycia więźniów. Ci nieszczęśnicy są zakażani chorobą, której objawy ujawniają się dopiero po pewnym czasie. Po zainfekowaniu skaveny uwalniają ich. Gdy jeńcy powracają do domu, stają się nieświadomymi zabójcami tysięcy swoich rodaków. Zanim objawy staną się widoczne, jest już o wiele za późno.

Pestilens w służbie Rady

Klan Pestilens służy Panom Rozkładu, niszcząc ich wrogów za pomocą własnoręcznie uwarzonych plag, jakich Stary Świat nigdy nie widział. Rada z wielką radością korzysta z pomocy Pestilens w bitwie, ponieważ zaraza to potężna broń w każdym arsenale. Władcy Zarazy są nie tylko zdolni tworzyć nowe choroby, ale potrafią także bez wysiłku wiele z nich leczyć.

W mniemaniu członków klanu Pestilens leczenie jakiegokolwiek choroby czy zarazy jest bliskie bluźnierstwu, wiedzą jednak, że to nie jest właściwy czas, by przedstawiać taki punkt widzenia swoim panom w Radzie. Niech Panowie Rozkładu doceniają wartość wkładu klanu Pestilens w wysiłek wojenny i nadal korzystają z jego pomocy, a tymczasem czciciele zarazy przygotowują dalsze sposoby szerzenia błogosławieństwa Rogatego Szczura.

Klan Skryre

Klan Skryre włada w Skavenblight, zatłoczonej skaveńskiej metropolii uważanej przez wielu za stolicę Pod-Imperium. Dostęp do bogatych żył spaczienia pod miastem umożliwił rozwijanie technologii, z której słynie klan. W wyglądzie miasta odbija się natura jego panów z klanu Skryre – jest niezwykle nowoczesne, przynajmniej w porównaniu z większością innych skaveńskich osad.

Bez wątpienia Skryre to najbogatszy i najpotężniejszy ze wszystkich Wielkich Klanów. Jego siła polega zarówno na sztuce rzemieślniczej, jak i czarnoksiężskiej. Większość ich technologii ma przeznaczenie wojskowe, łącząc równe ilości magii i spaczienia, by tworzyć broń niespotykaną nigdzie w Starym Świecie. Na szczęście dla wrogów klanu Skryre te wyroby są często równie niebezpieczne dla skavenów, jak dla ich przeciwników.

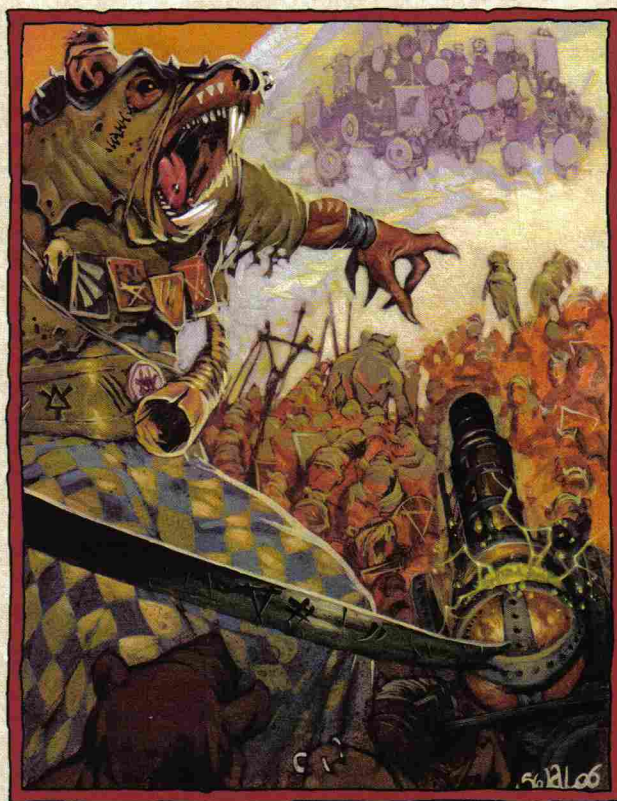
Ponieważ Skryre zajmują się przede wszystkim wyrobem broni, łatwo przeoczyć inne osiągnięcia techniczne klanu. Inżynierom udało się stworzyć niezwykle mechanizmy: od pociągu spaczeniowego, który umożliwia transport z jednego krańca Pod-Imperium na drugi, do dalekopisku, czyli urządzenia pozwalającego na natychmiastową komunikację między skavenami, które dzieli wielki dystans. W istocie większość prac wydobywczych w Pod-Imperium dokonywana jest z pomocą skonstruowanych przez Skryre głębogryzarek i świdrów do skał.

Inżynierowie spaczienia z klanu stale opracowują nowe technologie. Ich eksperymenty mają jednak równe szanse powodzenia, jak i porażki, często z katastrofalnym skutkiem. Inżynierowie spaczienia uważają, że takie błędy są nieuniknione, szczególnie w przypadku badań, które przekraczają granice dotychczasowych osiągnięć technologicznych. Liczba robotników, mechaników i inżynierów, którzy zginą w wyniku tych eksperymentów, nie ma znaczenia wobec wartości udanego wynalazku.

Motywacje

Klan Skryre zwiększa swą władzę, zabezpieczając dostęp do wytworów zaawansowanej technologii. Zgłębiając nowe obszary badań i dokonując wielkich odkryć, klan jednocześnie powiększa swój autorytet wśród rywali. Wyprodukowane przez Skryre i sprawdzone w bitwach wyposażenie jest często sprzedawane lub wypożyczane innym klanom, co pogłębia zależność od wyrobów klanu i zapewnia mu miejsce w Radzie.

Inżynierowie spaczienia z klanu Skryre nie stronią od adaptowania i udoskonalania opracowań technologicznych innych ras. Muszkiet spaczeniowy to przykład oręża wykradzonego przez Skryre i ulepszonego z pomocą sporej ilości żelaza i stali z domieszką spaczienia. Cięższy oręż, taki jak szybkostrzał i spaczeniowy miotacz ognia, przypomina projekty opracowane pierwotnie przez inżynierów krasnoludzkich, przed wielu laty. Chociaż inwencja Skryre pozwala im dokonywać wielkich wynalazków i tworzyć oryginalne projekty, potrafią także znakomicie modyfikować istniejący sprzęt.



Taktyka

Klan Skryre z wielką skutecznością wykorzystuje swoją przewagę technologiczną na polu bitwy. Chociaż podobnie jak inne klany w większości polega na klanbratach, ich wojownicy są znacznie lepiej wyposażeni i uzbrojeni w oręż zdolny siać zniszczenie na wielką skalę. Zespoły obsługujące broń ciężką używają szybkostrzałów i spaczeniowych miotaczy ognia, podczas gdy lepiej wyszkoleni klanbracia wyposażeni są w pistolety spaczeniowe. Wrogów zmniejszają kulomioty – specjalnie wyszkolone skaveny, które miotają wypełnione trującym gazem szklane kule. Skaveńscy myszkierzy, uzbrojeni w spaczeniowe garłaczce, rozstawiają się z dala od przednich szeregów i stamtąd eliminują wrogich dowódców lub inne ważne osoby. Na tyłach formacji Skryre stoją wielkie działa, zdolne miotać niszczycielskimi wyładowaniami spaczeniowych piorunów. Obsługiwane przez licznych techników i inżynierów działa spaczeniowych gromów mogą łatwo eksplodować przy najmniejszym błędzie załogi.

Podobnie jak wszystkie pozostałe klany skavenów, Skryre są gotowi do wielkich poświęceń, jeśli ma to im zapewnić osiągnięcie ostatecznego zwycięstwa nad wrogami. Wyrzucenie z szybkostrzału lub działa spaczeniowych gromów w gęstwę własnych oddziałów w celu zniszczenia groźnego wroga albo broni jest dla wodzów Skryre całkowicie akceptowalną decyzją.

Skryre w służbie Rady

Dostarczając Radzie Trzynastu piekielnych machin, klan Skryre umacnia swoją pozycję w Pod-Imperium. Każdy członek Rady jest doskonale świadom wartości

Skryre, a klan nigdy nie dopuści, by o tym zapomniano. Nowe wynalazki i urządzenia wojenne są regularnie demonstrowane Panom Rozkładu, a najbardziej obiecujące z nich otrzymują fundusze od reszty Wielkich i Pomniejszych Klanów. Wiele zwycięstw odniesiono dzięki osiągnięciom inżynierów spaczenia i ich pomocników, których z kolei wspierały wynalazki klanu Skryre.

Inne, mniej niszczycielskie urządzenia, także są powszechnie używane przez społeczność skavenów. Na przykład dalekopisk umożliwia Radzie komunikowanie się z agentami polowymi. Skryre zaprojektowali i skonstruowali pociągi spaczeniowe, czyli system torów i zasilanych spaczeniem lokomotyw ciągnących wagony, dzięki którym można szybko przewozić pod ziemią oddziały i wyposażenie. Potężne maszyny używane do drążenia tuneli oraz wydobywania skał i ziemi z przejść Pod-Imperium to także projekt Skryre. Dopóki klan będzie dostarczał Pod-Imperium swych cennych usług i funkcjonalnej (w większości przypadków) broni, pozostanie najpotężniejszym z Wielkich Klanów.

Wojownicze Klany

Większość skavenów należy do jednego z pomniejszych Wojowniczych Klanów. Nie sposób powiedzieć, ile ich jest, ale panuje przekonanie, że ich liczba idzie w setki. Rywalizacja pomiędzy tymi mniejszymi klanami jest zaciekle, a zdrada powszechna. Nowe klany powstają i upadają w ciągu kilku dni. Wśród tych mniejszych frakcji istnieje kilka, które wybijają się ponad pozostałe, chociaż nawet one błędą w porównaniu z potęgą Wielkich Klanów. Mimo iż ustępują im bogactwem i wpływami, mają swoich reprezentantów w Radzie Trzynastu.

Klan Flem

Często mylone z klanem Pestilens, skaveny z klanu Flem zgłębiają sztukę tworzenia zaraz. Różnią się jednak od swych znacznie silniejszych rywali pod tym względem, że nie przejawiają religijnego zapału czcicieli zarazy, chociaż niewiele skavenów zdaje się dostrzegać różnicę pomiędzy tymi dwoma klanami. Klan Flem kroczy niebezpieczną ścieżką, doskonale wiedząc, że Pestilens będą tolerować ich istnienie, dopóki nie będą gotowi wchłonąć ich do swego chorego zgromadzenia. Zanim to jednak nastąpi, Flem starają się podążać śladami lepszych od siebie i zawsze wspierać klan Pestilens w każdej sprawie.

Klan Mors

Skaveny z klanu Mors traktowane są przez Wielkie Klany jako zuchwalcy. Dzięki serii zwycięstw i fantastycznej ekspansji klan Mors jest już bardzo bliski, by dorównać klanom Eshin, Pestilens, Moulder, a nawet Skryre pod względem siły i wpływów. Razem cztery Wielkie Klany z łatwością mogłyby zmiażdżyć Mors, podobnie jak niszczyły inne zuchwałe klany w przeszłości. A jednak klan Mors nadal szczyci się swoją pozycją i nikt nie jest pewien, dlaczego Wielkie Klany nie reagują w tradycyjny sposób.

Wódz Norowgryz, sprawca niebywałych sukcesów klanu Mors i niekwestionowany władca Miasta Słupów, zasiada obecnie w Radzie Trzynastu. Jego bezwzględne metody doprowadziły do śmierci wielu rywali, a także do całkowitego zniszczenia co najmniej sześciu mniejszych klanów. Dzięki tym triumfom Norowgryz niebawem zwiększył bogactwo i władzę klanu Mors. Skaveny z pokonanych klanów wzmocniły armię Mors oraz zasilły rzesze niewolników, a w podbitych warowniach w całym Pod-Imperium dumnie wiszą flagi zwycięzców.

Krąży nawet plotka, że Wielkie Klany żyją w strachu przed złowieszczą reputacją Norowgryza. Wiele potężnych skavenów zginęło na skutek knoń wódza i nikt nie potrafi powiedzieć, do czego będzie zdolny, aby obronić osiągnięty prestiż swojego klanu. Nawet gdyby Norowgryz został zamordowany, władzę w klanie obejmie jeden z jego podwładnych. Biorąc pod uwagę skuteczność dotychczasowej strategii bitewnej klanu, głupotą byłoby zakładać jego rozpad, nawet w przypadku śmierci zdolnego wódza, jakim jest Norowgryz.

Skaveny z klanu Mors przejawiają wobec swoich przywódców (a nawet względem siebie) lojalność niesłychaną w społeczności skavenkiej. Nawet te skaveny, które zostały włączone do Mors z pokonanych klanów, wkrótce zaczynają głośno wychwalać Norowgryza i jego świętę. Nikt nie jest pewien, czy ta lojalność to wynik działania wszechwładnego czarodziejstwa, nieznanych jeszcze narkotyków, czy może czegoś innego, czego jeszcze nikt nie odkrył.

Motywacje

Podobnie jak każdy z Pomniejszych Klanów, Mors pragnie zająć miejsce wśród Wielkich Klanów. Wódz Norowgryz jasno stwierdził, że ma zamiar poprowadzić wszystkie skaveny ku nieuniknionemu zwycięstwu nad światem na powierzchni i jego bezwłosymi mieszkańcami. Biorąc pod uwagę nieprzerwane pasmo sukcesów oraz sprawność w bitwie, być może uda mu się tego dokonać.

Pozostałe klany nie są tak skłonne posłuchać tego wezwania do inwazji na świat powyżej, gdyż są przekonane, że nie nadszedł jeszcze czas na kolejny najazd. Norowgryz potępia takie zdradzieckie gadanie, uznając je za żalosne wymówki, jednak nie chce zrezygnować z niedawno zdobytej pozycji w Radzie Trzynastu. Dlatego gra na zwłokę, czekając, aż jego wpływy w Radzie odpowiednio wzrosną. Tymczasem zadowala się spoczywaniem na laurach, pławiąc się w uwielbieniu fanatycznych żołnierzy.

Taktyka

Klan Mors wykorzystuje różnorodne techniki: od sprawdzonego zarzucania wroga falami niewolników i klanbraci, przez tajemnicze skrytobójstwa, dokonywane przez wyćwiczonych zabójców z klanu, aż po częste stosowanie trucizn, z których słynie w całym Pod-Imperium. Jednak najsilniejszą jego stroną jest błyskawiczne przystosowywanie się do bieżącej sytuacji. W odróżnieniu od Wielkich Klanów, Mors nie zainwestował całkowicie w jedną metodę prowadzenia wojny lub w wybrany typ broni

i ta wszechstronność okazuje się cenną zaletą wśród skavenów, które zazwyczaj trzymają się jednego kierunku rozwoju.

W bitwie klan Mors wykazał się fanatycznym uporem, brutalnością i nadzwyczajnym okrucieństwem. Ich wrogowie byli wybijani do ostatniego najpodlejszego klanbrata. Klany, które już wcześniej stanęły naprzeciw oddziałów Mors, mają podkopane morale, głównie ze względu na ich bezlitosną reputację. Skavenom, które poddadzą się bez walki, okazuje się łaskę, po czym więzi do chwili, gdy ich klan poniesie sromotną klęskę, a potem włącza się je w szeregi zniewolonych klanbraci klanu Mors.

Pochodzące z pokonanych klanów skaveny, które wydają się dość obiecujące, otrzymują awans na odpowiedzialne stanowiska, o ile dowiodą tego, że można im ufać. Norowgryz uważa, że do niewoli powinny trafiać tylko te skaveny, które zasługują na taki los, podczas gdy te, które mają coś do zaoferowania klanowi Mors, powinny zostać odpowiednio wykorzystane. Typowe dla skavenów zdrady i wzajemne oskarżenia są również częste w szeregach klanu, gdyż postrzegane są jako metody, dzięki którym godne tego skaveny działają na korzyść klanu jako całości. Na przykład zamordowanie przełożonego, który aktywnie działa na rzecz klanu, jest zdradą. Jeśli jednak zmiana we władzach okaże się dobrodziejstwem dla klanu, morderca zostanie obwołany prawdziwym patriotą.

Mors w służbie Rady

Klan Mors wciąż jeszcze musi dowieść swojej wartości Panom Rozkładu, jednak będzie miał ku temu okazję, jeśli wódz Norowgryz zrealizuje swoje plany. Sama Rada nie jest jeszcze pewna, jak w najlepszy sposób wykorzystać klan Mors, a prowadzone między poszczególnymi członkami Rady dyskusje na ten temat są ostatnio bardzo żywiołowe. Nie jest tajemnicą, że Skryre pragną zniszczenia klanu Mors, przeciwko czemu wielokrotnie protestował klan Moulder. Pestilens, którzy zajmowali niegdyś podobną pozycję jak Mors, muszą jeszcze podjąć decyzję. Eshin oczywiście nie zdradzają się z tym, co myślą o zuchwałym klanie.

Spośród wszystkich Panów Rozkładu jedynie Nadprorok udzielił swojego wsparcia klanowi Mors. Jedność prezentowana przez członków klanu, będąca oczywistym czynnikiem odpowiedzialnym za jego ostatnie sukcesy, intryguje Nadproroka. Jeśli uda się odkryć metody, dzięki którym Norowgryz gwarantuje sobie lojalność i stabilność swoich klanowców, wówczas być może Wielkie Wyniesienie stanie się faktem. Ostatecznie obowiązkiem Szarych Proroków jest utrzymywanie jedności skavenów jako rasy, a Norowgryz wyraźnie odnosi sukcesy w kontrolowaniu i jednoczeniu swoich poddanych.

Klan Skaar

Klan Skaar jest znany z prowadzenia rozległych operacji wydobywczych. Członkowie klanu, wyszkoleni w eksploatacji złóż spaczienia, często działają w ścisłej współpracy z klanem Skryre i klanem Moulder, dostarczając im tej cennej substancji. Powiada się, że klan Skaar prowadzi niebezpieczną grę, podjudzając klany Moulder i Skryre przeciwko sobie. Większość skavenów sądzi, że ten militarnie słaby klan zostanie ostatecznie zniszczony, a jego kopalnie przejęte przez Skryre, bądź Moulder, albo jednych i drugich.

Klan Skab

Uznawani za jednych z najlepszych wojowników w społeczności skavenów, klanbracia klanu Skab są często wynajmowani do świadczenia usług innym klanom. Co ważniejsze, w tym klanie rodzi się więcej czarnoszczurów niż w innych klanach, dlatego wywodzi się z niego niezwykle dużo szturmosszczurów. Ci doskonale wyćwiczeni wojownicy są często odsprzedawani innym klanom, gdzie działają jako strażnicy hersztów i wodzów, albo wynajmują ich Szarzy Prorocy.

Klan Skaul

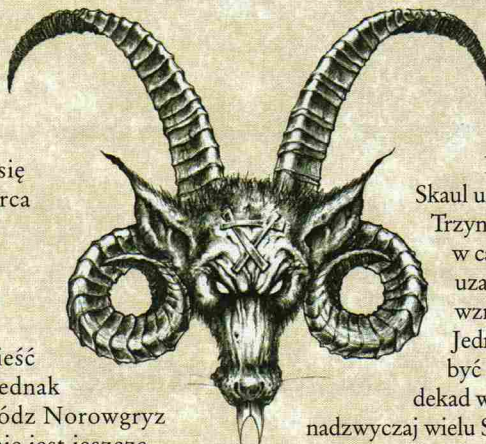
Nikt nie ma pewności, dlaczego klan Skaul utrzymuje swoją pozycję w Radzie Trzynastu. Populacja klanu składa się niemal w całości z hedonistów i osobników uzależnionych od używania wielkich ilości wzmocnianych spaczieniem narkotyków. Jednym z powodów ich sukcesu może być fakt, że w ciągu ostatnich pięciu dekad w miotach klanu Skaul urodziło się nadzwyczaj wielu Szarych Proroków. Niektórzy twierdzą, że powszechne używanie narkotyków w tym klanie ma wiele wspólnego z dużą liczbą rodzących się tam Szarych Proroków.

Klan Sleekit

Liczne z tuneli Pod-Imperium łączą podziemne rzeki i morza. Większość skavenów unika tych regionów z obawy przed mrocznymi istotami, które podobno tam żyją, jednak klan Sleekit codziennie wykorzystuje te szlaki. Skaveny z tego klanu są doskonałymi marynarzami i nawigatorami. Podobno dotarli do mrocznych rubieży świata pod ziemią oraz znają straszliwe tajemnice o stworach, które czają się z dala od blasku słońca.

Klan Vermis

Vermis to żalosny klan, pogardzany i poniżany przez wszystkie inne, nawet te mniejsze klany, które nie mają szansy rywalizować z jego dość ograniczoną siłą. Vermis zajmują się insektami, glistami i innymi rodzajami szkodników. Pojawienie się licznych gatunków nienaturalnie wielkich owadów, pajaków i podobnych stworów przypisywane jest eksperymentom klanu Vermis.



Osady skavenów

Rozdział IV

„Nie słyszysz ich?
Tego drapania? Tego szurania?
Tego popiskiwania? One są
tuż pod naszymi stopami!”
– Szalony Bort

Skaveny nie są zwykłym pomiotem Chaosu, za jaki się je uważa. Większość ludzi wyobraża sobie, że gnieźdzą się w jaskiniach, przeklinając świat powyżej, przeżywając kości i bezustannie knując. Rzadko dopuszcza się myśl, by mogły cokolwiek wytwarzać, a tym bardziej posiadać umiejętności

pozwalające budować domy i miasta. Prawda jest znacznie bardziej przerażająca, szczególnie biorąc pod uwagę, że świat skavenów, który one same nazywają Pod-Imperium, to złowieszcze odbicie świata na powierzchni.

– Pod-Imperium –

Skaveny to rasa istot podziemnych. Większość życia spędzają pod powierzchnią ziemi (za wyjątkiem chwil, gdy walczą o podbój świata powyżej), a ich Pod-Imperium obejmuje obszar znacznie większy niż terytorium całego Starego Świata. Daleko im do prymitywnych bestii – są zdolnymi górnikami i inżynierami, którzy umiejętnie drążą wspólne domy w głębinach ziemi. Wbrew powszechnemu mniemaniu, jakoby szczuroludzie wykorzystywali wyłącznie naturalne jaskinie, w rzeczywistości sami tworzą własne środowisko życia pod ziemią. Co nie znaczy, że nie wykorzystują naturalnych pieczar, ale takie miejsca zwykle są modyfikowane w mniejszym lub większym stopniu.

Geografia

Pod-Imperium rozciąga się od jednego krańca Starego Świata do drugiego. Jego granice nie są określone w ten sam sposób, jak te na powierzchni. Fakt, że skaveny widywano w tak odległych miejscach jak Arabia i Katakaj, dowodzi, że jest to w istocie bardzo ruchliwa rasa. Gdy chcą przebyć wielkie odległości, unikają podróżowania pod otwartym niebem i zamiast tego wykorzystują różnego rodzaju podziemne tunele. Te drogi powstawały w ciągu tysiącleci,

a w najczęściej używanych przez całe stulecia szurały miliardy skaweńskich stóp.

Podobnie jak w przypadku miast na powierzchni, rozmiary osad skavenów zależą od ilości i typu zasobów naturalnych dostępnych na miejscu. Szczególnie ceniony jest spaceń, a miasta leżące w pobliżu bogatych złóż są często największe i najgęściej zaludnione w Pod-Imperium. Poza tą cenną substancją ważny jest także dostęp do żywności i świeżej wody. Inne dobra, takie jak łatwa dostępność siły niewolniczej, także decydują o bogactwie i wielkości skaweńskiej osady.

Skaweńskie Pod-Imperium w większości aspektów stanowi dość dokładne odbicie świata na powierzchni. Pod stopami nieświadomych mieszkańców niemal każdego naziemnego miasta mieści się leże skavenów. Chociaż wielkość miasta nie zawsze odpowiada wielkości populacji skaweńskiej osady pod nim, największym ludzkim miastom zwykle towarzyszą odpowiednio duże zbiorowiska skavenów. Szczuroludzie zdobywają łatwy dostęp do tych miast, wykorzystując wybudowane przez ludzi systemy tuneli i kanałów ściekowych, które skaveny sprytnie wplatają we własną sieć podziemnych korytarzy.



Klimat

Pogoda w Pod-Imperium jest mniej więcej stała, jednak niektóre obszary mogą być cieplejsze lub zimniejsze. Na temperaturę w jaskiniach, tunelach i korytarzach świata skavenów wpływa bowiem wiele czynników: wilgotność, głębokość, dostępne zbiorniki wody, wiatr i źródła ciepła geotermalnego. Wielka jaskinia, w której roją się skaveny, jest znacznie cieplejsza, niż byłaby w innym przypadku, po prostu ze względu na ciepło wytwarzane przez ich ciała. Skaveny – przywykłe do życia pod ziemią – zwykle czują się komfortowo w większości warunków zewnętrznych, ale podobnie jak ludzie nie przepadają za ekstremalnym gorącem i zimnem.

Trakty i ścieżki

Skaveny wykorzystują rozbudowany system tuneli, przejść i jaskiń, aby poruszać się między osadami, a także docierać do miejsc na powierzchni. Najczęstszym środkiem transportu są własne łapy. Wrodzone lenistwo i ciągły głód zniechęcają pojedyncze skaveny do zbyt częstego przemieszczania się. Gdy jednak stanowią część wielkiej grupy, która chce dotrzeć do jakiegoś celu, stają się szybkie i niestrudzone. Piżmo bitwy lub inne zapachy, w połączeniu z okrutnymi biczami przewodników oraz instynktem stadnym, pozwalają im pokonywać wielkie dystanse bez odpoczynku albo z nielicznymi tylko przerwami.

Innym środkiem transportu wykorzystywanym przez skaveny jest pociąg spaczeniowy. Wynalezione przez inżynierów z klanu Skryre żelazne wozy jeżdżą po torach, napędzane potężnym silnikiem zasilanym spaczeniem. Chociaż pociąg spaczeniowy jest jeszcze konstrukcją eksperymentalną, okazał się najszybszym środkiem transportu w Pod-Imperium – przynajmniej wtedy, kiedy działa. Ze względu na swoją konstrukcję silniki lokomotyw spaczeniowych, które ciągną te pociągi, są podatne na przegrzewanie się i stale mają problemy z regulacją ciśnienia. Nieprawidłowo obsługiwana lokomotywa może eksplodować, doprowadzając do katastrofalnych strat wśród żywych, a także nieuniknionego zawalenia się tunelu, przez który przejeżdżała.

Gdyby nie te drobne wady, pociąg spaczeniowy stałby się najpopularniejszym sposobem podróży między większymi osadami skavenów. Jak na razie dostępnych jest tylko kilka lokomotyw spaczeniowych i nie wszystkie z nich działają bez zarzutu. Dodatkowo lokomotywy wymagają torów i stabilnych tuneli, a one jak na razie istnieją tylko pomiędzy wielkimi skaweńskimi miastami, takimi jak Skavenblight, Piekłna Otchłan oraz Miasto Słupów. Gdy klan Skryre udoskonali technologię konstruowania lokomotyw spaczeniowych, bez wątpienia wybudowane zostaną dodatkowe tunele i odcinki torów, co umożliwi skavenom przewożenie pomiędzy miastami wielkich mas wojska i zasobów z niespotykaną łatwością.

Osady skavenów

Każda osada jest inna i stanowi odbicie charakteru klanu, który w niej mieszka. Biorąc pod uwagę chaotyczną i złośliwą naturę szczuroludzi, nietrudno zrozumieć, że każde skaweńskie miasto jest wyjątkowe i niepodobne do innych. Niektóre rozciągają się na wielkim obszarze, podczas gdy inne to ciasne systemy przeplatających się tuneli i korytarzy, które nakładają się na siebie niczym splecione więzy sznura.

Skaweńskie osady można podzielić ze względu na wielkość zajmowanego obszaru i populacji, podobnie jak w przypadku ludzkich miast, miasteczek i wiosek. Nic dziwnego, że największe osady nazywane są miastami. To wielkie kompleksy, w dużej mierze samowystarczalne. Mogą z łatwością pomieścić od 10 do 50 tys. skavenów, chociaż populacja waha się w zależności od panujących nastrojów politycznych. Skaweńskie miasta mają często dwukrotnie więcej mieszkańców niż ich bliźniacze ludzkie miasta na powierzchni; w czasach obfitości pożywienia populacje mogą być znacznie większe.

Następne pod względem zaludnienia osady skavenów znane są jako nory. Pod względem wielkości i organizacji stanowią odpowiednik ludzkich miasteczek. Chociaż nie są całkowicie samowystarczalne, zwykle potrafią utrzymać się tak długo, jak mogą handlować z innymi osadami, kupując od nich produkty, których same nie wytwarzają. Populacja skaweńskiej nory wynosi od tysiąca do 10 tys. skavenów.

Najmniejsze ze skaweńskich społeczności zwane są gniazdami. Gniazda przypominają wioski lub osady świata na powierzchni i często są ściśle związane z pobliskim miastem, norą lub warownią. Zwykle liczą kilkadziesiąt-kilkaset mieszkańców, choć największe gniazda pod względem rozmiarów zbliżają się do skaweńskich nor. Gniazda zwykle należą do pojedynczego klanu lub wodza.

Chociaż nie są osadami w ścisłym znaczeniu tego słowa, skaweńskie warownie zasługują na wzmiankę. Podobnie jak twierdze, zamki i cytadele na powierzchni, warownie to dobrze bronione siedziby, często umiejscowione w centrum skaweńskich społeczności. To prawdziwe fortece ze ściśle ograniczonymi wejściami i niezwykle skutecznymi środkami obrony. O ile nie są włączone do nory lub miasta, warownie tradycyjnie towarzyszą gniazdom, które zapewniają im siłę roboczą, dochody i wojsko zaciężne.

Architektura

Skaweńskie miasta najczęściej są zwarte i obejmują oszałamiającą liczbę budowli upchanych na małej przestrzeni. Jednakże skaveny nie są wielkimi budowniczymi; nie sięgają myślami daleko i kłęją prowizoryczne chaty, które wystarczają w danej chwili. Skaven wolałby raczej ukraść dom niż zbudować nowy. A jeśli nie można ukraść sąsiedniego domu, zazdrosny szczuroludzie nie będzie miał oporów przed podkopaniem jego fundamentów, aby się zawalił.

A zatem skaweńskie miasta zwykle wypełniają byle jak sklecone konstrukcje ze szczątków i śmieci. Do budowy używa się drewna, odchodów i błota.

Domy trzymają się jedynie dzięki ciężkiej pracy niewolników, którzy je podpierają i odbudowują. Niewiele budowli ma fundamenty, a jeśli nawet, to tylko dlatego, że wybudowali je ludzie lub krasnoludy. Z powodu tego prowizorycznego budownictwa ogień stanowi dla skaweńskich osad wielkie zagrożenie, a budynki często i regularnie się zawalają. Styl budowli zależy całkowicie od umiejętności i pomysłowości robotników. Niektóre budynki konstruowane przez uzdolnionych niewolników – ludzi i krasnoludy – są solidniejsze i trwalsze, lecz takie gmachy zarezerwowane są dla najważniejszych skavenów. Czasami takie budynki stawiane są według jakiegoś rozsądnego planu, wzdłuż ścieżek, czy nawet dróg, ale taka jakość także jest zawsze zasługą inwencji niewolników, a nigdy przemysłowości skavenów. Nawet lepsze budynki rzadko bywają wykonane, głównie z powodu krótkiego życia niewolników i samych skavenów, zatem większość osad składa się z niedokończonych i podniszczonych budowli.

Jedynym wyjątkiem wśród tych marnych i niebezpiecznie niestabilnych konstrukcji są świątynie Rogatego Szczura. Ostentacyjnie wielkie ilości grudek spaczienia, niewolników i materiałów są ofiarowywane przez ambitne skaveny, które chcą wkupić się w łaski Szarych Proroków. Świątynie zwykle mają dzwonnice wysoką na trzysta pięter, które symbolizują liczebność Rady. Pod wieżą znajduje się labirynt, używany jako narzędzie do wieszczenia, a także jako miejsce inicjacji uczniów oraz doskonały sposób dokonywania egzekucji niepożądanych jednostek. Labirynt poświęcony jest Rogatemu Szczurowi i tych, którzy potrafią przez niego przejść, uznaje się za kierowanych wolą skaweńskiego boga. Ci, którzy się zgubili lub zginęli w jednej z wielu pułapek, najwyraźniej zostali porzućeni przez swych skaweńskiego boga, a zatem zasłużyli na śmierć. Nie trzeba mówić, że w labiryntach pełno jest pułapek, przesuwających się ścian i ukrytych przejść.

Skaveny niezbyt lubią kąty proste. Preferują tunele gładkie, zaokrąglone i wyglądające niemal na organiczne. W zależności od przeznaczenia korytarzy, ich rozmiary mogą się znacznie różnić. Tunele przeznaczone dla pojedynczych skavenów często nie przekraczają półtora metra średnicy. Biorąc pod uwagę zręczność i gibkość szczuroludzi, zapewnia im to dość miejsca do manewrowania. Z drugiej strony istnieją także wielkie trakty, które mają umożliwiać przemieszczanie się pojazdów i oddziałów, w związku z czym mogą osiągać niemal dowolne rozmiary.

Drażnienie tuneli i przejść zleca się schwytanym niewolnikom, którymi mogą być skaveny, ludzie, elfy lub krasnoludy. Techniki wydobywcze są raczej proste. Łopaty, oskardy, szpadle i inne podobne narzędzia używane są do poruszania i odrzucania wielkich mas ziemi, kamienia i skały w celu stworzenia przejścia. Większe osady skaweńskie przemysłnie zajmują potężne jaskinie naturalne, łącząc je z systemem wykopanych tuneli i komór. Rzemieślnicy (czasem ludzie) asystują w wykończeniu tuneli, dbając, by były stabilne i mile dla oka. Oczywiście upodobania skavenów często wydają się niezrozumiałe, zwłaszcza dla innych ras żyjących pod ziemią, takich jak krasnoludy.

Ponieważ skaveny spędzają większość życia w pobliżu swoich krewniaków, nie są przywykłe do prywatności. Z tego powodu drzwi to rzadki widok w Pod-Imperium. Wiele wysokiej rangi i wpływowych skavenów zamyka osobiste komnaty drewnianymi lub kamiennymi drzwiami, albo za pomocą żelaznych krat i wrót w celu zatrzymania niechcianych intruzów i skrytobójców. Prywatność to jednak luksus, który nie jest dostępny dla mas. Skaveny nie mają także wielkiego użytku z okien, zatem występują one rzadko, o ile w ogóle. Jedynym wyjątkiem są fortyfikacje obronne, wyposażone w wykusze i otwory strzelnicze.

Obszary sypialne wykorzystywane przez skaveny to miejsca publiczne i często związane z konkretnym klanem. Skaveny budują legowiska ze wszystkiego, co znajdują, od gnijącej słomy, przez zwierzęce skóry i futra, do starych ubrań i szmat. Pozycja w tych publicznych obszarach sypialnych zależy od statusu społecznego danego skavena. Najbardziej wpływowi osobnicy śpią na szczycie stosu ciał. Im dalej leży skaven, tym niżej znajduje się w hierarchii społecznej.

Obszary gęsto zaludnione przez skaveny silnie cuchną szczurzą uryną. Jest tak po części ze względu na fakt, że skaveny zostawiają niewielkie ślady z moczu, gdziekolwiek się udają. W ten sposób z łatwością identyfikują po zapachu własne ślady, a także te, które zostawili ich rodacy i sprzymierzeńcy. Skaveny nie znają pojęcia wychodków. Niemal dowolne dogodnie miejsce, choć trochę oddalone od przejścia wydaje się być idealnym do ulżenia sobie.

Najważniejsze osady

Pod-Imperium jest wielkie i niemal pod każdym ludzkim miastem, miasteczkiem lub wioską gnieźdzą się szczuroludzie. Ich liczebność może się zmieniać, ale generalnie skavenśka populacja miasta, nory lub gniazda będzie niemal dwukrotnie przekraczała zaludnienie osady na powierzchni. W dobrych czasach populacja skavenów rośnie wykładniczo, co prowadzi zarówno do wybuchu wewnętrznych konfliktów, jak i do ekspansji nad ziemię.

Przy każdej z wymienionych dalej społeczności podano ogólne informacje, włącznie z położeniem, populacją, źródłami dochodu i powiązaniem klanowym. Zamieszczono także jej krótki opis i pomysł na przygodę. Większość tych przygód przeznaczona jest dla drużyn skavenów, ale z łatwością można je zmodyfikować do wykorzystania przez grupę Bohaterów nie będących skavenami.

Czarna Rozpadlina

Położenie: Postrzępione urwiska i jaskinie w środkowej Bretonii.

Populacja: 25 tys.

Produkcja: Brak. Warownie w Czarnej Rozpadlinie nie wytwarzają niczego wartościowego, chociaż w ostatnich latach odkryto tam kilka artefaktów klanu Pestilens.

Powiązania z klanami: Eshin (35%), Pestilens (34%), Moulder (18%), Flem (13%)

Czarna Rozpadlina pozostaje miejscem spornym od momentu powrotu Pestilens z długiej wyprawy do Lustrii.

To tutaj założyli jeden ze swoich pierwszych domów. Ich przodkowie wzniesli szereg warowni w bezdennych głębinach samej Czarnej Rozpadliny. Potem skrytobójcy z klanu Eshin zajęli porzucone zabudowania i odmówili zwrócenia kontroli nad nimi klanowi Pestilens po jego powrocie z zachodu. Współcześnie Pestilens polega na wsparciu klanu Flem w walce o odzyskanie utraconego dziedzictwa, podczas gdy klan Eshin zatrudnia poganiaczy z klanu Moulder, by umocnić się na swej pozycji.

Pomysł na przygodę

Walka pomiędzy Eshin i Pestilens przeniosła się także poza Czarą Rozpadlinę, sięgając nawet do Skavenblight. Panowie Rozkładu spotkali się, aby omówić sytuację, jednak nieobecność wysłannika Pestilens budzi podejrzenia. Trzeba kogoś wysłać, by wynegocjował porozumienie między Eshin i Pestilens, zanim ich wojna zagrozi stolicy.

Miasto Słupów

Położenie: W ruinach Karaku Osiem Szczytów w południowym paśmie Gór Krańca Świata.

Populacja: 95 tys.

Produkcja: Otaczające Miasto Słupów bogate złoża spaczenia eksploatuje klan Mors, wykorzystując je do rozwijania swojej potęgi militarnej. Klan ćwiczy także oddziały najemne, które w konkurencyjnej cenie oferuje innym klanom.

Powiązania z klanami: Mors

Miasto Słupów to imponująca metropolia. Przez wiele stuleci była to krasnoludzka twierdza Karak Osiem Szczytów, słynąca z potężnych, podziemnych sal, wspieranych mistrzowsko skonstruowanymi kolumnami. Krasnoludy, które tu żyły i pracowały, zostały zaatakowane przez połączone siły szczuroludzi i zielonoskórych, przed którymi nie były w stanie się obronić. W ciągu lat, które minęły od tamtych wydarzeń, Miasto Słupów przechodziło z rąk do rąk różnych klanów, jednak obecnie władzę sprawuje tam klan Mors.

Pomysł na przygodę

Klan Mors, w zмовie ze zbuntowanym inżynierem spaczenia, pracuje nad tajną bronią. Nikt nie jest pewny, przeciwko komu Mors zamierza użyć tej broni, ale klan Skryre desperacko usiłuje zdobyć dodatkowe informacje. Skryre chciałby także wykraść broń, a przynajmniej ją zniszczyć, a także unieszkodliwić zdradzieckiego inżyniera spaczenia.

Mousillon

Położenie: Pod zrujnowanym miastem Mousillon w Bretonii.

Populacja: 55 tys.

Produkcja: W Mousillon włada klan Pestilens, a miasto służy jako poligon testowy najnowszych i najbardziej zaraźliwych plag klanu. Eksploatowane są tu także bogate żyły spaczenia.

Powiązania z klanami: Pestilens (93%), Flem (7%)

Od wielu lat bretońskie Mousillon cierpi z powodu straszliwej klątwy. Miasto stale zapada się coraz głębiej w okoliczne bagna, a plagi spod ziemi przenikają na powierzchnię, by zbierać żniwo wśród niewielu pozostałych mieszkańców. Klan Pestilens założył swoją siedzibę w kanałach ściekowych i tunelach pod Mousillon, a miasto, które niegdyś rozciągało się nad nimi, stopniowo zapada się, łącząc się z ich koszmarną metropolią. O zasoby spaczenia szczuroludzie muszą walczyć z armią ghuli, którymi podobno dowodzi Rycerz-Ludożerca, władca wynaturzonej parodii bretońskiego księstwa. Więcej informacji o Mousillon można znaleźć w dodatku *Baronia Przeklętych*.

Pomysł na przygodę

W kilku wioskach i miasteczkach tuż za granicami Mousillon pojawiła się nowa plaga, co przyciągnęło uwagę miejscowych władz. Obecność skavenów pod Mousillon musi pozostać tajemnicą, inaczej Bretończycy zniszczą szczuroludzi raz na zawsze. Zaradni Bohaterowie mogą to wykorzystać dla własnych celów, zwłaszcza jeśli narobili sobie wrogów wśród Pestilens.

Piekielna Otchłań

Położenie: Daleko na północ od Praag, na ziemiach Kisleva.

Populacja: 115 tys.

Produkcja: W wylęgarniach, od których bierze nazwę ta skaweńska metropolia, klan Moulder hoduje wszelkiego rodzaju potwory. Bestie przechodzą rygorystyczną selekcję, która eliminuje słabe osobniki. Te, które przetrwają, są tresowane i używane do walki w wojnach klanu Moulder, albo sprzedawane lub wypożyczane innym klanom, by wspomóc je w podbojach. Wydobycie spaczenia to także jedno z głównych źródeł dochodu, chociaż większość urobku inwestowana jest w programy hodowlane klanu.

Powiązania z klanami: Moulder

Piekielną Otchłań obrał za swoją siedzibę klan Moulder. W powietrzu stale unosi się mieszanina dziwnych dymów i oparów, bijących z wylęgarni mistrzów ciałokształtowania. Gości w tym mieście może zainteresować Spaczony Zwierzyniec, który zapewnia imponujący, choć przerażający przegląd dokonań klanu Moulder w sztuce hodowli, mutacji i przekształceń chirurgicznych. Ryki, warkoty i krzyki stworzeń ze Zwierzyńca słychać w całym mieście, a w połączeniu z kakofonią wylęgarni powstaje opętający wprost hałas.

Pomysł na przygodę

Sabotażyści otworzyli klatki Spaczonego Zwierzyńca, uwalniając dziesiątki zmutowanych i przekształconych bestii prosto na ulice Piekielnej Otchłani. Potwory rozpiechły się i każdy z nich sieje zniszczenie w mieście. Ktoś musi opanować monstra, zanim dotrą do wylęgarni, gdzie z pewnością zakłóca pracę mistrzów mutatorów.

Pod-Altdorf

Położenie: Pod stolicą Imperium, Altdorfem.

Populacja: 120 tys., włącznie ze zniewolonymi robotnikami

Produkcja: Wysoka liczebność ludzkiej populacji

Altdorfu umożliwia dokonywanie porwań ludzi w biedniejszych częściach miasta, dzięki czemu stało się ono pierwszorzędnym miejscem do pozyskiwania niewolników przeznaczonych do pracy. Skaweńskie klany z Pod-Altdorfu, szczególnie klan Skaul, zapewniają sobie dodatkowe zyski, sprzedając narkotyki ludzkim kupcom i przemysłnikom. Łapownictwo i intrygi polityczne w stolicy Imperium pozwalają skavenom na posługiwanie się szantażem i zapewniają dość łatwą kontrolę nad ludzkimi politykami.

Powiązania z klanami: Skryre (33%), Eshin (28%), Moulder (15%), Pestilens (12%), Skab (6%), Mors (4%), Skaul (3%)

Miasto pod Altdorfem szczyci się jedną z największych populacji w Pod-Imperium, ale brak źródeł spaczenia w okolicy sprawia, że nigdy nie odbierze Skavenblight miana największego miasta skavenów. O władzę w Pod-Altdorfie walczy kilka klanów, jednak większość wpływów zachowują Skryre. Więcej informacji o Altdorfie można znaleźć w dodatkach *Wieża Altdorfu* oraz *Dziedzictwo Sigmara*.

Pomysł na przygodę

Przeciwnicy prominentnego męża stanu opuszczają scenę polityczną Altdorfu, a ci, którzy tego nie czynią, często są



znajdowani martwi, o ile w ogóle udaje się ich odnaleźć. Poszlaki wskazują na tajemniczego informatora, który regularnie spotyka się z politykiem. Czy może on być jednym z tajemniczych szczuroludzi i co zrobi polityk, by utrzymać ten sekret przed rywalami?

Skavenblight

Położenie: Gdzieś na terenie Duszných Bagien.

Populacja: 250 tys.

Produkcja: Wydobywanie spaczenia to jedno z najważniejszych źródeł utrzymania Skavenblight, dzięki czemu miasto należy do najbogatszych w Pod-Imperium. Oprócz tego klan Skryre utrzymuje tu jedną z największych szkół inżynierii, w której projektowane są i konstruowane liczne wynalazki. To także siedziba Szarych Proroków, którzy utrzymują kontrolę nad całą metropolią.

Powiązania z klanami: Skryre (25%), Moulder (22%), Eshin (18%), Pestilens (16%), Mors (11%), inne (8%)

Dzięki dominacji klanu Skryre, Skavenblight wypełniają mechaniczne urządzenia wszelkiego rodzaju. Transport publiczny, choć niebezpieczny i zawodny, to jedno z najbardziej imponujących osiągnięć miasta. Lampy uliczne, zasilane gazami z domieszką spaczenia, rozświetlają miasto bezustannym, dziwnym światłem. Ulice, alejki i przejścia w stolicy skavenów stale roją się od ciepłych ciał, a wielkość populacji znów zbliża się do poziomu krytycznego.

Pomysł na przegodę

Potężny artefakt, Pazur Rogatego, został wykradziony Szarym Prorokom. Nikt nie wie na pewno, kto zabrał

Pazur, ale ślady wskazują na kogoś posiadającego dogłębną wiedzę o siedzibie wybrańców Rogatego Szczura. Czy sprawcą jest jeden z posłańców nocy klanu Eshin, jak niektórzy podejrzewają, czy może to któryś z Szarych Proroków?

Szczurza Studnia

Położenie: Na wschód od tileańskiego miasta Pavona, pod Górą Apuccini.

Populacja: 450

Produkcja: Wydobywanie na małą skalę spaczenia, żelaza i metali szlachetnych.

Powiązania z klanami: Skaar

Szczurza Studnia to gniazdo znajdujące się w pobliżu warowni klanu Skaar w Pavonie. Mała wioska górnicza stanowi typowy przykład gniazda, które utrzymuje związki z pobliską warownią lub norą. Senny, małomiejski klimat Szczurzej Studni od czasu do czasu zakłócają trzęsienia ziemi, których epicentrum najwyraźniej znajduje się w samych kopalniach. Robotnicy często tracą życie w zasypianych korytarzach, ale klan Skaar nalega, by utrzymać wydobywanie.

Pomysł na przegodę

Głęboko w kopalniach Gór Apuccini klanbracia klanu Skaar odkryli coś niezwykłego. Wyjątkowo zazdrośnie strzegą tego sekretu i niewiele ujawnili na temat natury odkrycia. Krążą plotki, że udało im się odnaleźć zapomniany grobowiec z artefaktami Chaosu albo wcześniej przeoczoną, bogatą żyłę spaczenia. Niektórzy podejrzewają, że cokolwiek odkrył klan Skaar, ma to związek z nawiedzającymi ten region silnymi trzęsieniami ziemi.

— Przykładowa osada —

Nora pod imperialnym miasteczkiem Delberz, w połowie drogi pomiędzy Altdorfem i Middenheim, to centrum aktywności szczuroludzi zatrzymujących się tu w podróży. Jednakże nawet pomijając jego znaczenie jako przystanku dla podróżnych, Delberz to cenne źródło pożywienia, niewolników i materiałów – wszystko to jest wykradane z ludzkich doków na powierzchni. Poniżej znajduje się kompletny opis Delberz, włącznie z ważniejszymi miejscami i obiektami.

Pod-Delberz

Położenie: Pod imperialnym miastem Delberz.

Populacja: 10 tys.

Produkcja: Niedawny napływ uchodźców sprawił, że Delberz stało się znakomitą źródłem niewolników do pracy i żywych obiektów do eksperymentów klanu Moulder. Jako największa osada na podziemnej

drodze pomiędzy Middenheim i Altdorfem, Delberz jest także źródłem żywności i miejscem odpoczynku dla skaweńskich podróżników ze wszystkich klanów.

Powiązania z klanami: Moulder (19%), Eshin (16%), Skryre (14%), Mors (11%), Pestilens (11%), Skab (10%), Sleekit (10%), Skaar (6%), inne (3% razem)

Pod-Delberz to ważny punkt postojowy dla skavenów, które podróżują między Middenheim i Altdorfem. To także miejsce zbrojne dla oddziałów klanów Moulder, Skryre, Mors i Skab. Ze względu na wysoką koncentrację klanbraci i szturmoszczurów, Pod-Delberz rzadko bywa miejscem spokojnego wypoczynku dla mieszkających tu na stałe skavenów. Szczególnie klany Skryre i Mors zaczęły ostatnio walczyć na ulicach i tylko dzięki interwencji Szarych Proroków nie doszło do eskalacji przemocy i wybuchu otwartej wojny między klanami.

NORA POD-DELBERZ

Z biurka Sigo Benetele, Magistra Kolegium Światła

Magistrze Fischer,

Nabyłem załączone artefakty od kupca w pobliżu Twierdź, że zakupił je nie dalej niż dwa tygodnie na łodzi mieszkalnej Strzyganów, zakotwiczonej na Delb. Oczywiście znając moją fascynację obiektami ezoterycznymi i wielkie uwielbienie dla osobliwości chmiast mi je przekazał.

Muszę przyznać, że te przedmioty wprawiają mnie w wielkie zakłopotanie. Metalowe obiekty są najwyraźniej jakiegoś rodzaju bronią, chociaż wątpię, by miały istniejące zastosowanie praktyczne. Moje zdumienie wywołuje przede wszystkim ten kawałek skóry. Z pewnością jest schematyczna mapa, niestety nie potrafię się do niej przedstawić. Porównałem ją ze wszystkim mapami, które zgromadziłem podczas długich lat podróży i doświadczeń, ślęczałem nad moimi dziennikami podróży, to nie rozwiłkałem tej tajemnicy.

I ten język. Cóż to takiego? Czy udało mi się niezwykłym trafem natknąć na zagubioną mapę nakreśloną przez Północne Plemiona, które dawno odnalazł strzygański złodziej? Wiemy już, że tam bardzo liczni, ale w najśmielszych snach nie przypomniałem, że mają większe osady, a nawet miasta. Te symbole wydają się dość barbarzyńskie, by być używane przez pokonanych Kurgan!

A zatem, jak zawsze, pokażę ci artefakty Tobie. Odkryj, cokolwiek zdołasz w kwestii ich pochodzenia, o czym nagrodzę. Jeśli okaże się nieodpowiednie, będę traktował własność prywatną. Jestem pewien, że Kolegium podzieli mi za nie godziwą rekompensatę.

Twój w wierze i ufności,
Lord Otto von Siert

Lista zadań:

- 1) Porównać krasnoludzką Bibliotekę; zgłębić temat „
- 2) Skontaktować się z VK, by zweryfikować twierdzenia FR; użyć doświadczeń o Nie Eterze Karla Virenena, by skontrolować jego stanowisko o Wszechistnieniu.
- 3) Przystudiować życie i osiągnięcia Leibera. Odnosić: jego dzieło.
- 4) Wysłać agentów, by przebadali raporty straży z Delberz, donoszące o „nieznanym w płaszczyźnie”, który został zastrzelony i zaginął w pobliżu taboru Strzyganów w tym tygodniu temu. To może mieć związek z opowieścią von Sierta.

Gdy spojrzysz w twe światło, Cień będzie za ich plecami.



Pomysł na przygodę

Serię brutalnych morderstw ludzkich uchodźców w Delberz przypisuje się wielkiemu, podobnemu do szczura stworowi, który wychodzi na łowy po zmroku. Zapewne jest to szczurogr i bestia może zwrócić niepożądaną uwagę na osadę skavenów, jeśli zostanie złapana lub zabita przez strażników miejskich, najemników albo poszukiwaczy przygód.

Bij-pisk-jamy

Wiele z pierwotnych jaskiń zostało przystosowanych na kwatery dla zatrzymujących się tu klanbraci. Gdy osada jest nadmiernie zatłoczona, co zdarza się niemal przez cały czas, żołnierze z różnych klanów umieszczani są razem w tych samych jamach. Rada Starszych dokłada wszelkich starań, by utrzymać z dala od siebie wrogie jednostki, ale od czasu do czasu dochodzi do starć i bijatyk.

Bij-pisk-jamy są zazwyczaj przepełnione, brudne i zapaskudzone odchodami skavenów. Setki skaweńskich żołnierzy zmuszone są spać jedni na drugich w wielkich, cuchnących zgnilizną stosach. Pełno tu wilgoci i gnoju, a pod stopami miażdżony jest brud, który miesza się z miękkim piaskiem i błotem na podłodze komory. Najpodlejsi ze skaweńskich klanbraci muszą spać na tym plugastwie i pod innymi skavenami, służąc jako żywe materace i poduszki dla swoich przełożonych.

Wylęgarnie

Podobnie jak w większości społeczności skavenów, najlepiej strzeżonymi obszarami w Pod-Delberz są wylęgarnie, legowiska skaweńskich samic, których jedynym celem jest rodzenie niezliczonych miotów szczuroludzi. Tunele i komory są bezustannie patrolowane przez strażników nory. Dostęp do rodzących samic mają tylko skaveny wystarczająco silne i wpływowe oraz wybrane do rozplodzenia samce. Sale i komory wylęgarni Pod-Delberz są ciche i ciemne oraz nie tak brudne jak reszta nory. Wynika to jednak raczej z mniejszego ruchu na tym obszarze niż z jakiegokolwiek wysiłku skavenów w celu utrzymania czystości.

Samcami opiekują się szczurzy kastraci, wybierani spośród skavenów zbyt słabych, by walczyć lub wykonywać ciężką pracę, ale przejawiający talent do sztuk medycznych i stosowania narkotyków. Każdy zostaje wykastrowany przed dopuszczeniem do wylęgarni, co uniemożliwia im wykorzystanie bliskości samic. Bycie jednym z „podciętych” z pewnością nie przynosi honoru i jest to los bardziej przerażający niż służba jako niewolnik.

Klan-gniazda

Każdy klan mający jakieś wpływy w Pod-Delberz ma prawo założyć w mieście klan-gniazdo. Są to swego rodzaju małe warownie lub forty, pozostające pod kontrolą danego klanu. Te reprezentacyjne jaskinie różnią się między sobą konstrukcją, ale wszystkie mają niewielkie rozmiary i pojemność. Dygnitarze klanu zwykle zatrzymują się w gniazdach klanowych, zamiast w bij-pisk-jamach lub zajazd-norach.

Klan-gniazda Wielkich Klanów

Każdy z Wielkich Klanów utrzymuje stałe klan-gniazdo w Pod-Delberz i każde z tych miejsc odzwierciedla cenione przez plemię wartości i estetykę. Są dobrze chronione przez szturmoczuury i klanbraci, którzy z radością zarabiają każdego intruza.

Klan-gniazdo Eshin jest surowe i słabo oświetlone. Pod karą śmierci nie wolno tam wchodzić nikomu, kto nie należy do Eshin. Wejścia nie strzegą żadne widoczne straże, ale to nie znaczy, że brakuje ochrony. Wprost przeciwnie, zdolni strażnicy klanu Eshin są niemal niewidoczni, nawet w momencie zabijania intruza. W klan-gnieździe Eshin przebywa stale przynajmniej jednej skrytobójca, ale jest widywany tylko wtedy, gdy sam tego zechce.

Klan-gniazdo Moulder ma doskonale widocznych strażników: parę wielkich, agresywnych i głupawych szczurolugów. Bestie strzegą wejścia do placówki, przykute do ścian komory kilkoma grubymi łańcuchami. Każdy, kto spróbuje wejść do klan-gniazda Moulder, ryzykuje rozszarpanie na strzępy przez stworzy, o ile nie eskortuje go rozpoznawalny przedstawiciel klanu Moulder.

Podobnie jak klan-gniazdo Eshin, placówka klanu Pestilens wydaje się pozbawiona jakiegokolwiek ochrony. Pomimo tej pozornej bezbronności, obiekty Pestilens są rzadko odwiedzane przez kogokolwiek poza czcicielami zarazy oraz innymi zarażonymi członkami klanu. Lęk przed chorobą to główny powód braku gości, a koszmarny smród, które bije z komór klan-gniazda, nie zmniejsza niechęci potencjalnych intruzów.

Pośród wszystkich klan-gniazd najbardziej imponujące wizualnie należy do klanu Skryre. Wielki łuk zielonej energii spaczenia, wydostający się jakby z wnętrza samej placówki, bezustannie z trzaskiem przeskakuje pomiędzy dwoma prętami ustawionymi nad wejściem do obiektu. Niepożądani goście zmieniani są w kupkę popiołów, przez co ten pokaz świetlny jest jeszcze bardziej zastraszający.

Klan-gniazda Wojowniczych Klanów

Tylko cztery z Wojowniczych Klanów zapewniły sobie dość wpływów w Pod-Delberz, by utrzymać własne klan-gniazda. Są to Mors, Skaar, Skab i Sleekit. W porównaniu z klan-gniazdami wystawionymi przez Wielkie Klany, placówki Wojowniczych Klanów są niepozorne i niezbyt okazałe. Ich załoga jest także niewielka, a we wnętrzu brakuje wielu udogodnień. Innym Wojowniczym Klanom nie wolno zakładać klan-gniazd w obrębie Pod-Delberz, przede wszystkim dlatego, że obecnie nie ma dla nich dostępnych lokali. Jednakże dowolny Wojowniczy Klan, który zdoła przekupić Radę Starszych, będzie mógł założyć własne klan-gniazdo.

Klan Mors niedawno zakupił klan-gniazdo w Pod-Delberz, finansując je dzięki ostatnim zwycięstwom militarnym i ekonomicznym. To być może największe klan-gniazdo Wojowniczego Klanu w Pod-Delberz, choć skala tej konstrukcji znana jest tylko władzom klanu. Mors wystawiają przy wejściu kilku strażników na widoku, zarówno po to, by odstraszyć intruzów, jak i chcąc w ten sposób publicznie popisać się swoją siłą bojową.

Większość prac wydobywczych i górniczych prowadzonych w okolicy i w samym Pod-Delberz powiązana jest z klanem Skaar, co zapewnia klanowi większe wpływy w mieście, niż można by się spodziewać po jego udziale w tutejszej populacji. Tajemnice miasta powyżej są dobrze znane władzom Skaar, a klan podobno stale buduje tajne wejścia i tunele, które docierają do najściślej strzeżonych komnat w mieście.

Podobnie jak Mors, klan Skab utrzymuje oddział doskonale wyćwiczonych szturmosszczurów o czarnej sierści, które chronią jego klan-gniazda. Osilki zaczepiają każdego przechodnia i zasłużyły sobie na reputację bezmyślnych brutalni. Niewiele skavenów z własnej woli zbliża się do placówki klanu Skab, o ile nie mają do załatwienia z klanem spraw oficjalnych, a taki stan zdaje się zadowalać Starszych klanu.

Ponieważ Sleekit utrzymują spory kontyngent „ręcznych szczurów” w mieście, klanowi przyznano małe klan-gniazdo w pobliżu doków. Pozbawiona jakiegokolwiek ochrony, zarówno widocznej, jak i ukrytej, placówka klanu Sleekit tak jak w innych osadach przypomina raczej siedzibę kompanii handlowej. Za odpowiednią cenę można wynająć ich łodzie wraz z załogami, które przetransportują kogokolwiek i cokolwiek do niemal dowolnego miejsca w Pod-Imperium, które ma dostęp do dróg wodnych.

Jama

Dzielnica pospólstwa, zwana także Jamą, zamieszkała jest przez robotników, będących obywatelami Pod-Delberz. Bez względu na klan, z którego pochodzą, zwykle skaveny z Pod-Delberz są siłą, która utrzymuje rozwój ekonomii nory. Chociaż to miasto stanowi punkt zborny wojsk, w jego populacji przeważają zwykli skaveny obywatele, przez co Jama jest jedną z największych dzielnic.

Chociaż w Jamie nie dominuje żaden konkretny styl architektoniczny i dzielnica przypomina typowe skaweńskie miasto, jest jednak gęsto zabudowana. Smród nieczystości, którymi znakują swoje mienie tysiące mieszkańców, daje im poczucie komfortu. Ulice są wąskie i wybrukowane surowymi kamieniami. Skaveny przekupnie rozstawiają stragany i handlują towarami dzień i noc. Pełno tu ślepych zaułków, w których czasem powstają prowizoryczne domostwa.

Typowe warunki mieszkalne szczuroludzi z Pod-Delberz zależą przede wszystkim od klanu, a w drugiej kolejności od przynależności do konkretnej rodziny. Rodzeństwo z jednego miotu zwykle trzyma się razem, mieszkając obok siebie w ciągu stosunkowo krótkiego życia. Ten teren wspólny podzielony jest na coś w rodzaju dzielnic, których granice wyznacza dominacja poszczególnych klanów na danym obszarze. Zwykle panuje tu spokój, nawet mimo sąsiedztwa członków rywalizujących klanów, ale w czasach wojny stosunki między nimi stają się napięte, a zamieszki są typowym sposobem rozładowania nagromadzonych emocji.

Wielka Wysoka Rada

Wielka Wysoka Rada składa się z 11 przywódców, wybieranych spośród najbardziej szanowanych i mądrych skavenów z Pod-Delberz. Wybory do Rady przeprowadzane są w tajemnicy. Procedura nie jest znana,

ale wiąże się z rozbuchaną korupcją, łapówkarstwem i sekretnymi machinacjami. Wybory przeprowadza się w przypadku śmierci lub zaginięcia jednego z członków Rady, czyli dość często. Większość w Radzie posiada klan Moulder i żaden inny klan nie ma większego wpływu na przebieg wyborów.

Komnaty Rady sąsiadują z Wielkim Piskiem. Długi, niski balkon wychodzący na plac służy Starszym jako podium, z którego ogłaszają sprawy wielkiej wagi. W budynku Rady i wokół niego zawsze widać ochroniarzy wszelkiego rodzaju, a każdy Starszy przez cały czas trzyma przy sobie co najmniej dwóch. Ochroniarzom nie wolno jednak wchodzić na posiedzenia Wielkiej Wysokiej Rady, więc często zdarza się, że ożywiona debata kończy się śmiercią któregoś ze Starszych.

Poza klan-gniazdami Wielkich Klanów oraz wylegarnią, siedziba Rady to zapewne najlepiej strzeżona budowla w całym Pod-Delberz. Wejścia zabezpieczają pordzewiałe żelazne bramy, a okolice stale patrolują niewielkie grupy klanbraci z garnizonu nory. Bramy rzadko otwierane są przed kimkolwiek, kto nie jest członkiem Rady lub delegatem z klan-gniazd. Każdego intruza czeka natychmiastowa egzekucja.

Doki

Doki ciągną się wzdłuż brzegów Czarnej Rzeki, która płynie tym samym szlakiem, co rzeka Delb na powierzchni. Kontrolę nad dokami sprawuje klan Sleekit, osiągając znaczne zyski z transportu towarów i pasażerów. Na nabrzeżu zawsze czeka kilka zacumowanych łodzi i szalup, z których większość ledwie utrzymuje się na wodzie. Wioślarze Sleekit potrafią pływać na tak rachitycznych łupinach tylko dzięki swoim umiejętnościom posługiwania się wiosłem i tyczką do odpychania łodzi od dna.

Kamienne nabrzeża, tworzące większość doków Pod-Delberz, są stare, popękane i podniszczone przez stulecia płynącej wody. Co roku skracają się coraz bardziej, gdy stopniowo pochłania je Czarna Rzeka. W pobliżu doków powietrze jest świeższe, poruszane przez wilgotną, chłodną bryzę, która podąży za płynącą na południe wodą. W nurtach rzeki pływają ślepe ryby, a także inne, dziwne stwory, które czasami wyskakują z pluskiem nad powierzchnię, błyskając białymi łuskami.

Wielki Pisk

Wielki Pisk to rynek miejski w Pod-Delberz i miejsce spotkań skavenów załatwiających codzienne sprawunki. Wieściopiski, czyli miejscy heroldzi Pod-Delberz, biegają wśród wszechobecnych tłumów, rozgłaszając informacje, plotki i nowiny. Stałym zagrożeniem są kradzieże, podobnie jak przypadkowe pobicie przez szczuroludzi spierających się o status albo wyrównujących dawne zatargi.

Gdy trzeba wydać ważne oświadczenie, dokonuje się to właśnie na Wielkim Pisku. Spośród innych wydarzeń publicznych najbardziej powszechnymi są egzekucje, które także przeprowadza się tutaj. Wielka Wysoka Rada obserwuje je ze swojego balkonu, wysoko nad tłumem myszkującym

po Wielkim Pisku. Środek placu zajmuje studnia bez cembrowiny, będąca jedynie szeroką i ciemną dziurą. Niewiele skavenów ośmiela się do niej zbliżyć, krążą bowiem plotki, że w jej głębiach żyją przerażające, oślizgłe stwory.

Mysi Targ

Mysi Targ to płatanina krętych tuneli, tworzących istny labirynt i zastawionych przez liczne kramy, sklepy i stoiska. Skaveńscy przepuknie handlują tu swymi towarami, wśród których można znaleźć wszystko: od kadzidel spaczeniowych po niziołki sprzedawane jako „domowe maskotki” i zwykłych niewolników. Na Mysim Targu można kupić niemal każdy towar, oczywiście za odpowiednią cenę. Chociaż targowisku w Pod-Delberz brakuje kosmopolitycznej atmosfery wielkich rynków w Pod-Altdorfie, Skavenblight lub Piekielnej Otchłani, i tak jest to doskonałe źródło dóbr i usług.

Tu dokonuje codziennych zakupów większość obywateli Pod-Delberz, targując się piskliwie i nie przebierając w słowach. Nawet związki wewnątrz klanów nie wystarczają, by powstrzymać bezustanne kłótnie, które wybuchają na rynku. Dla skavenów, które sprzedają swoje towary, jak i dla tych, które je kupują, targowanie się to kolejna forma sztuki przetrwania i zdobycia przewagi w społeczeństwie. Uzyskanie lepszej pozycji w dowolnej transakcji za pomocą targowania się, a czasem nawet jawnego rabunku, to godny cel każdego skavena.

Kwaterna główna zabijaczy

Kwaterny garnizonu klanbraci z nory sąsiadują z siedzibą Wielkiej Wysokiej Rady. Oprócz pomieszczeń administracyjnych na tym obszarze mieszczą się także lochy i koszary. Budynek jest w kiepskim stanie, ponieważ ucierpiał po serii zamieszek sprzed kilku lat, które doprowadziły do brutalnej śmierci większości klanbraci z garnizonu. Od tego czasu sprawy mają się dla oddziałów ochotniczych nieco lepiej, ale podczas okazjonalnych aktów wandalizmu mieszkający nory przypominają sobie gorzki fakt, że pozostają pod kontrolą jeszcze jednej formy władzy.

Oddziały ochotnicze są kiepsko wyszkolone i mało zdyscyplinowane, ale pełnią służbę całkiem nieźle, nawet pomimo licznych porażek. Niewielu obywateli nory z własnej woli ośmieliłoby się sprzeciwić w pojedynkę klanbraciom, co oznacza, że przyjęcie do zabijaczy to cel, jaki stawia przed sobą każdy skaven, który pragnie zdobyć dla siebie nieco władzy. Chociaż jest to kusząca perspektywa dla wielu skaveńskich oprychów, poziom śmiertelności w garnizonie pozostaje niezwykle wysoki, głównie z powodu walk wewnętrznych oraz ataków band rozwścieczonych obywateli.

Nory miotu

To ciemne i brudne komory, usytuowane w pobliżu wylęgarni. Tu wychowywane są młode skaveny. Niewiele tu udogodnień, ponieważ potomstwo uważane jest za bezwartościowe, o ile z jakiegoś powodu nie

zostanie uznane za wyjątkowe. Okryte czarną sierścią szturmoszczury lub Szarzy Prorocy o jasnych futrach są natychmiast oddzielani od miotu, podczas gdy ich pospolitych krewniaków przenosi się do komór, gdzie pozostają do chwili, gdy będą zdolni zadbać o siebie.

Nowonarodzone samce skavenów przenoszone są do nor przez szczurzych kastratów. Młode są rozdzielane na grupy w zależności od klanu ojca i umieszczane w odpowiednich komorach. Karmione zaprawionym krwią mlekiem rosną szybko i błyskawicznie uczą się sztuki przetrwania wśród rówieśników. Słabsze osobniki są natychmiast pożerane przez braci, nawet z tego samego miotu.

Zagrody niewolnicze

Wielki kontyngent niewolników i uwięzionych robotników uważany jest za własność miasta jako całości i wykorzystywany przez władze według uznania. Budowle publiczne są wznoszone przez nieszczęśników, którzy w zagrodach niewolniczych Pod-Delberz spędzają krótkie chwile czasu wolnego, na jakie im się pozwala. To chyba najpodlejsza część miasta. Nawet skaveny, przyzwyczajone do smrodu odpadów i odchodów, z wielkim trudem znoszą obezwładniający odór setek jeńców, trzymanych w jednym miejscu i niemytych od tygodni lub miesięcy.

Niewolnicy trzymani są w zamknięciu w wielkich grupach, bez względu na rasę. Skaveńscy niewolnicy nie są traktowani inaczej niż pochwycone krasnoludy, elfy lub ludzie. Uzbrojeni w pejce i pałki nadzorcy zaprowadzają surowy rygor, ale mimo to śmierć z powodu okrutnego traktowania to rzadkość, ponieważ każdy niewolnik reprezentuje jakąś niewielką inwestycję. Znacznie częstsze jest zaharowanie się na śmierć niż zgon na skutek brutalności nadzorcy.

Świątynia Rogatego Szczura

Podobnie jak w większości osad w Pod-Imperium, skaveny z Pod-Delberz żarliwie wielbią Rogatego Szczura. Nic więc dziwnego, że Świątynia Rogatego Szczura to jedna z największych i najbardziej imponujących konstrukcji w norze. Budynki utrzymywane są przez Szarych Proroków i ich świtę. Obrzędy modlitwne trwają bezustannie i składają się z kazań, składania ofiar i pokazów spacznej magii, które mają utrzymać społeczność pod kontrolą.

Zarówno zewnętrzne, jak i wewnętrzne ściany świątyni ozdobione są kawałkami wyszczerbionego metalu, odłamkami czarnego szkła i wizerunkami wymalowanymi farbą z dodatkiem spaczenia. Wieże wznoszą się wysoko, a najwyższą z nich wieńczy wielki dzwon, który odzywa się o trzynastej godzinie każdego dnia. Chociaż elitarne straże i szczurogry są stale widoczne w pomieszczeniach świątyni, to największe zagrożenie dla intruzów stanowią Szarzy Prorocy i ich magia. Nie wiadomo dokładnie, ilu ich tu mieszka, ale liczba waha się w okolicach tuzina.

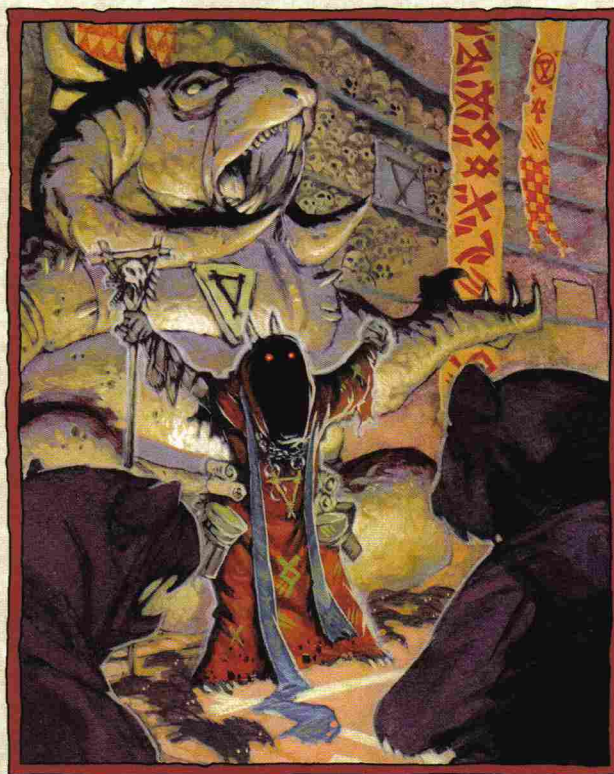
Szarzy Prorocy spędzają większość czasu na posłudze duchowej dla obywateli nory. Poruszają się po ulicach samotnie lub w grupkach, wyglądając każdego, kto

wyrażnie występuje przeciwko woli Rogatego Szczura. Winni są chwytni i odsyłani do świątyni, gdzie mają przejść oczyszczenie. Procedura zależy od wagi występku religijnych schwytanego. W wielu przypadkach heretycy zostają osądzeni surowo i kończą na ołtarzu Rogatego Szczura przed tłumem śpiewających wyznawców.

Zajazd-nora

W zajazd-norze mogą zatrzymać się na spoczynek podróżni i goście. Czasem łatwiej to powiedzieć niż zrobić, ponieważ najlepsze miejsca są niemal zawsze zajęte i stale wybuchają o nie bójkę. Za odpowiednią cenę można zakupić odrobinę prywatności w formie wspólnych izb, a czasami nawet oddzielnego pomieszczenia. Wielce poszukiwane są gospody, w których można znaleźć tymczasowe mieszkanie. Wszelkiego rodzaju pożywienie można nabyć w sąsiednich dzielnicach, o niemal dowolnej porze dnia i nocy.

Droga biegnąca środkiem zajazd-nory tworzy przed północną bramą pętlę, obiegając spory plac. To miejsce zwane jest przez mieszkańców Kołem i to tutaj wyladowują towary karawany przybywające z dalekich stron Pod-Imperium. Handel jest tu jeszcze bardziej zacięty niż na Targu. Patrole oddziałów ochotniczych nie zapuszczają się do zajazd-nory, zostawiając przyjezdnych ich własnemu losowi.



— Stada bojowe —

Stada bojowe to podstawowy element skaveńskich oddziałów. Każde składa się z kilku typów jednostek, które pracują wspólnie, by wykonać zleconą misję wojkową. Aby stworzyć losowe stado bojowe, rzuć 1k10 razy i sprawdź wyniki w Tabeli 4-1: Losowe jednostki skaveńskie. Jeśli chcesz wygenerować jednorazowe spotkanie ze skavenami, rzuć tylko raz.

Przykładowe stado bojowe

Poniżej przedstawione zostało przykładowe stado bojowe, stworzone za pomocą Tabeli 4-1: Losowe jednostki skaveńskie.

Szkodnicza horda Skrinka

Wódz Skrink zebrał małe stado w celu zniszczenia warowni sąsiedniego klanu. Wynajął zwiadowców z klanu Eshin, by spenetrowali obronę wroga. Najął także doświadczonych żołnierzy z klanu Mors, chcąc zapewnić własnym żołnierzom bardzo potrzebne wsparcie. Jednak większość spaceniał wódz wydał na przygotowanie ostatecznego ciosu: ma go zadać stado szturmowe klanu Moulder, wspierane przez mistrza ciałokształtowania i jego świtę. Mając do dyspozycji takie stado, wódz nie dopuszcza możliwości przegranej.

Poniżej podano dokładny skład i liczebność jednostek w hordzie Skrinka:

- Stado uderzeniowe: 1 szponowład, 7 szturmuszczurów
- Pierwsze stado bitewne: 1 szponowład, 2 szturmuszczury, 12 klanbraci
- Drugie stado bitewne: 1 szponowład, 2 szturmuszczury, 9 klanbraci
- Zwiadowcy Eshin: 2 ryszotkowców, 5 posłańców nocy
- Stado uderzeniowe Mors: 1 szponowład, 8 szturmuszczurów, 6 klanbraci
- Stado szturmowe Moulder: 2 poganiaczy, 4 szczurogry, 8 klanbraci
- Mistrz ciałokształtowania ze świtą: 1 mistrz, 1 poganiacz, 2 szczurogry, 8 szturmuszczurów i 6 klanbraci

Projektowanie klanu

Stada bojowe stanowią trzon skaveńskich armii, jednak w większości są kontrolowane przez cztery Wielkie Klany. Oprócz nich w Pod-Imperium istnieją tysiące mniejszych klanów, zwanych Wojowniczymi Klanami. W żadnym tomie nie sposób wymienić i opisać ich wszystkich, ale dla ułatwienia poniżej zamieszczono kilka tabel, dzięki którym łatwo i szybko stworzysz własny klan.

Wielkość

Każdy klan składa się z pewnej liczby osobników. Populacja klanu daje ogólne pojęcie o jego sile i wpływach

w społeczności skaweńskiej. Mniejsze klany, liczące mniej niż tysiąc członków, zwykle walczą o przetrwanie, podczas gdy większe, które mogą obejmować setki tysięcy skavenów, zawsze szukają słabszych, by na nich żerować.

Aby określić liczebność klanu, należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w Tabeli 4-2: **Wielkość klanu**. Aby określić szacunkową populację klanu, rzuć liczbą kostek wskazaną dla określonego rozmiaru.

Wpływy

Każdy z Wojowniczych Klanów posiada pewne wpływy i cieszy się określonym szacunkiem w Pod-Imperium. W ich określeniu może być pomocna Tabela 4-3: **Wpływy klanu**. W przypadku klanu liczącego mniej niż 1 tys. skavenów należy odjąć 1 od rzutu, natomiast w przypadku klanu liczącego ponad 10 tys. szczurołudzi należy dodać 1 do rzutu.

Wpływy klanu mogą się radykalnie zmieniać w zależności od działań klanu, jego populacji i reputacji. Nie ma żelaznych reguł określających zmiany we wpływach klanu i ostateczna

decyzja w tych kwestiach należy do Mistrza Gry. Poniżej opisano efekty dotyczące wpływów danego klanu.

- **Brak.** Klan nie ma żadnego znaczenia w społeczności i niewiele skavenów o nim słyszało. Być może został utworzony niedawno lub zniknął z Pod-Imperium i został na powrót odkryty.
- **Znikome.** Klan jest pogardzany i wykpiwany przez inne. Z powodu jakiegoś dawnego wykroczenia lub ze względu na silnie zakorzenione uprzedzenia klan uważany jest za niegodny szacunku. Pozostałe Wojownicze Klany nie przyznają się do kontaktów z nim i zwykle próbują go zniszczyć.
- **Małe.** Klan zajmuje niską pozycję w społeczności skavenów. Nie jest zbyt szanowany i raczej postrzegany jako potencjalny cel. Pozostałe Wojownicze Klany dyskretnie go obserwują, czekając na okazję, by wydrzeć mu jego zasoby.
- **Przeciętne.** Klan zajmuje przeciętną pozycję w społeczności skavenów. Jest traktowany przez inne z ostrożnym szacunkiem, chociaż każde

Tabela 4-1: Losowe jednostki skaweńskie

Rzut	Typ	Skład
01	Dowódca ze świtą	1 herszt klanowy, 2 szponowłady, 1 Szary Prorok, 1k10 szturmosszczurów
02	Szary Prorok ze świtą	1 Szary Prorok, 2 uczniów, 1 szczurogr, 1k10 szturmosszczurów
03–08	Stado uderzeniowe	1 szponowład, 2k10 szturmosszczurów
09–15	Zwiadowcy	1 harcownik, 1k10 klanbraci
16–22	Wojownicy	1 szponowład, 2 szturmosszczury, 2k10 klanbraci
23–28	Grupa niewolników	2 klanbracia, 3k10 niewolników
29–30	Skrytobójcy Eshin	1 mistrz skrytobójca, 2 rynsztokowców, 1k10 posłańców nocy
31–37	Zwiadowcy Eshin	2 rynsztokowców, 1k10/2 posłańców nocy
38–44	Stado szturmowe Eshin	1k10 rynsztokowców
45–51	Stado uderzeniowe Mors	1 szponowład, 1k10/2 szturmosszczurów, 1k10+5 klanbraci
52–56	Stado szpiegowskie Mors	1k10 klanbraci (knujów)
57–62	Stado szturmowe Moulder	2 poganiaczy, 4 szczurogry, 1k10 olbrzymich szczurów
63–64	Mistrz ciałokształtowania	1 mistrz, 1 poganiacz, 2 szczurogry, 1k10 szturmosszczurów, 1k10 klanbraci
65–71	Stado szczurów Moulder	2 poganiaczy, 2k10 olbrzymich szczurów
72–77	Kadzielnicy Pestilens	2 kadzielników, 1k10 czcicieli zarazy
78–84	Czciciele zarazy Pestilens	2k10 czcicieli zarazy
85–86	Kapłan zarazy ze świtą	1 kapłan zarazy, 2 diakonów zarazy, 2 kadzielników, 1k10 czcicieli zarazy
87–91	Stado wsparcia Skryre	2 harcowników, 1k10 klanbraci
92–98	Myszkieterzy Skryre	1k10 harcowników z garlaczami
99	Kulomioty Skryre	1k10 harcowników z kulami trującego wickru
00	Inżynier spaczenia ze świtą	1 inżynier spaczenia, 4 szturmosszczury, 1k10 harcowników

okazanie słabości bez wątpienia spowoduje znaczne umniejszenie jego pozycji.

- **Wielkie.** Klan zajmuje wysoką pozycję w społeczności skavenów. Większość Wojowniczych Klanów traktuje go z respektem i zazdrości zdobytego prestiżu.
- **Ogromne.** Pozycję klanu w społeczności skavenów przewyższają tylko klany posiadające przedstawiciela w Radzie Trzynastu. Wszystkie Wojownicze Klany traktują go z pełnym podziwu szacunkiem, mając nadzieję, że unikną jego gniewu, wkupiając się w jego łaski.

Osady

Poza rozmiarami i pozycją społeczną, klan jest oceniany także na podstawie liczby osad, które kontroluje. Większość klanów posiada przynajmniej jedną warownię, chociaż niektóre z najsłabszych nie mają żadnej siedziby. Te żalosne klany próbują przeżyć w dowolnej skaweńskiej osadzie, która pozwoli im się osiedlić. Aby ustalić liczbę osad, które kontroluje dany klan, należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w Tabeli 4-4: Osady klanów. Zastosuj następujące modyfikatory w zależności od wpływu klanu: Brak -4, Znikome -2, Małe -1, Przeciętne 0, Wielkie: +1, Ogromne +2. Poniżej opisano efekty wynikające z liczby osad należących do danego klanu.

- **Włóczędzy.** To jeden z nielicznych klanów-włóczęgów, czyli nie posiadających własnej osady. Włóczą się bez końca po całym Pod-Imperium, wiodąc koczowniczy tryb życia. Generalnie są pogardzani przez pozostałe skaveny.
- **Brak włości.** Klan należy do tych kilku, które nie mają własnego majątku w Pod-Imperium. Populacja klanu jest rozproszona po osadach innych klanów.
- **Pojedyncza osada.** Klan utrzymuje jedną warownię, z której kontroluje 1k10 gniazd.
- **Skromne włości.** Klan posiada przynajmniej jedną warownię i kontroluje 2k10 gniazd. Dodatkowo posiada wpływy w przynajmniej jednej średnich rozmiarów norze.
- **Bogate włości.** Klan posiada dobrze wyposażoną i bronią warownię oraz pewną liczbę gniazd i 1k10 nor w okolicy. Dodatkowo ma wpływy przynajmniej w jednym większym mieście skaweńskim.
- **Wielkie włości.** Klan utrzymuje liczne warownie i związane z nimi gniazda, a także 2k10 nor. Członkowie tego klanu mają wpływy w lokalnych władzach kilku większych miast skaweńskich.

Tabela 4-2: Wielkość klanu

Rzut	Populacja klanu
1-2	100-1 tys. (1k10 x 100)
3-4	1 tys.-10 tys. (1k10 x 1 tys.)
5-7	10 tys.-100 tys. (1k10 x 10 tys.)
8-9	100 tys.-1 mln. (1k10 x 100 tys.)
10	1 mln.+ (1k10 x 1 mln. + 1 mln.)

Tabela 4-3: Wpływy klanu

Rzut	Efekt
1 lub mniej	Brak; klan niemal wymarły
2-3	Znikome
4-5	Małe
6-8	Przeciętne
9	Wielkie
10 lub więcej	Olbrzymie

Tabela 4-4: Osady klanu

Rzut	Efekt
1 lub mniej	Włóczędzy
2	Brak włości
3-4	Pojedyncza osada
5-7	Skromne włości
8-9	Bogate włości
10 lub więcej	Wielkie włości

Tabela 4-5: Talent klanu

Rzut	Talent
1	Berserkerzy
2	Bitni
3	Inteligentni
4	Spaczeni
5	Szpiedzy
6	Szybcy
7	Technolodzy
8	Treserzy
9	Umagicznieni
10	Zarażeni

Talent

Niemal każdy klan ma pewną cechę, która odróżnia go od pozostałych. W wielu przypadkach jest to jakiegoś rodzaju specjalność lub zdolność, którą klan rozwinął z biegiem czasu. Generując losowy klan, rzuć 1k10 lub wybierz wynik z Tabeli 4-5: Talent klanu. Poniżej opisano efekty poszczególnych talentów.

- **Berserkerzy.** Członkowie klanu potrafią wpadać w krwawy szał. Otrzymują zdolność **szał bojowy**.
- **Bitni.** Klan szczególnie sprawnie radzi sobie z manewrami, strategią i taktyką. Jego członkowie otrzymują zdolność **urodzony wojownik**.
- **Inteligentni.** Członkowie klanu są wyjątkowo inteligentni. Otrzymują zdolność **błyskotliwość**.
- **Spaczeni.** Klan znany jest z długotrwałego kontaktu ze spaczeniem. Jego członkowie otrzymują losową mutację.
- **Szpiedzy.** Członkowie klanu specjalizują się w prowadzeniu intryg i podtrzymywaniu mylnego wrażenia o sobie. Otrzymują zdolność **intrygant**.
- **Szybcy.** Skaveny z klanu potrafią niesamowicie szybko biegać. Otrzymują zdolność **bardzo szybko**.
- **Technolodzy.** Członkowie klanu potrafią łączyć czarnoksiężstwo i inżynierię, by tworzyć przerażające wyroby. Otrzymują umiejętność **nauka (inżynieria)**.
- **Treserzy.** Klan tresuje, modyfikuje i wykorzystuje żywe stworzenia do wojny lub pracy. Jego

członkowie otrzymują modyfikator +5 do testów umiejętności **opieka nad zwierzętami** oraz **tresura**.

- **Umagicznieni.** Członkowie klanu słyną ze swoich talentów magicznych. Otrzymują zdolność **zmysł magii**.
- **Zarażeni.** Klan jest szczególnie nawykły do chorób, zaraz i plag. Jego członkowie otrzymują zdolność **odporność na choroby**.

Przykładowy klan

Poniżej przedstawiony został przykład klanu skavenów, stworzonego za pomocą tabel znajdujących się w tym rozdziale.

Klan Vectab

Nazwa klanu: Vectab

Populacja klanu: 4 tys.

Wpływy klanu: małe

Osady klanu: kilka włości; 1 warownia, 2 gniazda

Talent klanu: bitni

Klan Vectab to jeden z mniejszych Wojowniczych Klanów. Chociaż nie cieszą się wielkim szacunkiem swoich kamratów, zagarnęli dla siebie mały kawałek Pod-Imperium za pomocą samej siły zbrojnej. Klan składa się z męźnych wojowników i nawet niewolnicy, stanowiący zwykle mięso armatnie, wykazują się umiejętnościami bojowymi. Pomimo skuteczności bitewnej jego członków dni klanu Vectab z pewnością będą policzone, jeśli klan nie zdoła zapewnić sobie pewniejszej pozycji w społeczeństwie skavenów.



Wojna

Rozdział V

„Nie jestem pewien, czym były te stwory, ale walczyły jak przyparte do muru... no, te...”

– Josef Schneidling, najemnik

„Zabj–zabij, chyżo–chyżo!”

– skaveński okrzyk bitewny

Wojna to integralna część życia skavenów. Muszą prowadzić wojny, inaczej ryzykują śmierć głodową całej rasy. Zmusza je do tego własna płodność, ponieważ mnożą się szybko i bez opamiętania. W miarę jak nory i gniazda Pod-Imperium stają się coraz bardziej zatłoczone, coraz silniej wyczuwalne jest pizmo bitwy. Wtedy skaveny stają się agresywne i wściekle rzucają się na siebie, nawet bez powodu.

Gdy ten stan nasili się, osiągając punkt krytyczny, skaveny ruszają na wojnę, pograżając się w orgii rzezi pobratymców albo próbując podbić świat na powierzchni. Wierzą, że ostateczne zwycięstwo nad innymi rasami to tylko kwestia czasu, a gdy wreszcie zatriumfują, Rogaty Szczur nagrodzi je zasłużonym łupem.

– Ofiary –

Skaveny patrzą na świat z perspektywy drapieżców, postrzegając wszelkie stworzenia żyjące pod słońcem jako potencjalne narzędzia albo przyszłe ofiary. Ich chciwa natura każe im zwracać się przeciwko własnemu rodzajowi równie często, jak przeciwko mieszkańcom świata na powierzchni. Nic zatem dziwnego, że skaveny wolą wybierać na ofiary przede wszystkim jednostki słabe. Ich społeczeństwo opiera się na przetrwaniu najsilniejszych i tylko oni osiągają sukcesy przez dłuższy czas. Dla skavenów słabi istnieją tylko po to, by służyć silnym, i stanowią niezbędny kontrast, który pomaga każdemu szczuroczłkowi oceniać pozycję jego kamratów oraz swoją w stale zmieniającej się hierarchii skaveńskiego społeczeństwa.

Gdy nie żerują na sobie nawzajem, skaveny zwracają spojrzenia ku mieszkańcom świata na powierzchni. W większości przypadków skaveny postrzegają ludzi, krasnoludy, elfy i inne rozumne rasy jako potencjalne cele. Wysyłane są stada zwiadowcze, by zabierać jedzenie, więźniów i kosztowności z osad na powierzchni. Pozwala to uzupełnić skaveńskie siły robocze i dostarczyć cennych frykasów dla rozmiłowanych w luksusie wpływowych szczuroludzi. Więźniowie wykorzystywani są nie tylko do pracy; wielu oddawanych jest Rogatemu Szczurowi w rytualnych ofiarach, podczas gdy inni są zarzynani jak bydło i zużywani, by wykarmić liczną społeczność Pod-Imperium.

– Taktyka –

Skaveny są mistrzami podchodów, podstępów i intrygi. To cechy, które dziedziczą kolejne pokolenia, doprowadzając je do perfekcji. W bezwzględny świecie szczuroludzi jest to po prostu kwestia przetrwania. Codzienną egzystencję przeciwnego klanbrata wypełnia więcej knozań, spisków i ułudy, niż można to sobie

wyobrazić. Biorąc pod uwagę sytuację w Pod-Imperium, nic dziwnego, że lekcje, jakie skaveny odbierają, zmagając się o pozycję i prestiż we własnych hordach, są równie skutecznie wykorzystywane przeciwko reszcie świata.

Podstęp

„Niczego się nie spodziewano, więc ludzie byli rozluźnieni. Rozstawiono wartowników, ale oni także byli znużeni marszem. Zdjęliśmy pancerze i odłożyliśmy na bok broń. Dwóch osiłków z Altdorfu grało w kości i opowiadało sprosne dowcipy. Nie mieliśmy pojęcia, że za kilka chwil połowa naszych będzie martwa, a druga połowa rzuci się do panicznej ucieczki.”

– Ulrich Krebs, najemnik

Atak z zaskoczenia oraz wykorzystanie ciemności i cieni to taktyka często stosowana przez skaveny. Podobnie jak w przypadku trucizny i choroby, element zaskoczenia to cecha charakterystyczna ich działań. Szczuroludzie rzadko podejmują uczciwą walkę, a jeśli okoliczności zapewniają im jakąś przewagę, bez względu na to, jak bardzo będzie to nikczemne, z ochotą ją wykorzystają. Walka w świetle dnia nie jest czymś, co skaveny podejmują dobrowolnie, o ile nie są zdesperowane albo absolutnie przekonane o swoim zwycięstwie.

Przewaga liczebna

„...mimo to nadal nadciągają. Z każdą chwilą, fala za falą, przybyszały szczurowate demony o ściągniętych wargach, odstawiających pośótkę kły. Odbijaliśmy ich prymitywne i wyszczerbione ostrza; wiele padło pod naszymi ciosami, jednak nadal nacierały. Wspiwały się po trupach

kamratów, a piasek między ich ciałami mieszał się z krwią zabitych, tworząc gęste błoto. Potem w oddali odezwał się straszny dzwon i nasz szyk pękł niczym gałązka, która zbyt długo leżała na uczyszczanej ścieżce...”

– Konrad Gregerson, rycerz Sigmara

Skaveny najczęściej wykorzystują przewagę liczebną. Mnożą się szybko, osiągając dojrzałość płciową w ciągu kilku krótkich lat, a ich płodność sprawia, że populacja rośnie wykładniczo nawet wtedy, gdy ponoszą wielkie straty. Ponieważ w Pod-Imperium życie jest tanie, skaveny ochoczo poświęcają swoich poddanych. Nie ma dla nich wielkiej różnicy między poświęceniem jednego zniewolonego klanbrata, a całego regimentu szturmioszczurów. W norach zawsze czekają inni, by zająć miejsce zmarłych.

Strach

„Nie mogę zapomnieć odraży, jaką poczułem na widok tych okaleczonych ciał, gnijących w porannych promieniach słońca, ani nie potrafię wyprzeć z pamięci szczurowatych stworów, które widziałem poprzedniej nocy w blasku pełnego księżyca. To, że te stworzenia dokonały takiego okrucieństwa na moich oczach, świadomie i z radością, wydaje mi się teraz mniej przerażające niż fakt, że nikt nie chce uwierzyć w moją opowieść.”

– Harad van Kolste, kupiec

W roku 2387 KI skaveny zostały zdradzone przez księcia Karstena z Waldenhof, z którym od wielu lat utrzymywały sojusz. W ramach zemsty za zachwałłość Karstena zaatakowały miasto Waldenhof i porwały wszystkie dzieci, jakie mieszkaly za murami miasta. Sama groza i żal wywołany takim czynem jest potężną bronią, którą skaveny stosują z ochotą.

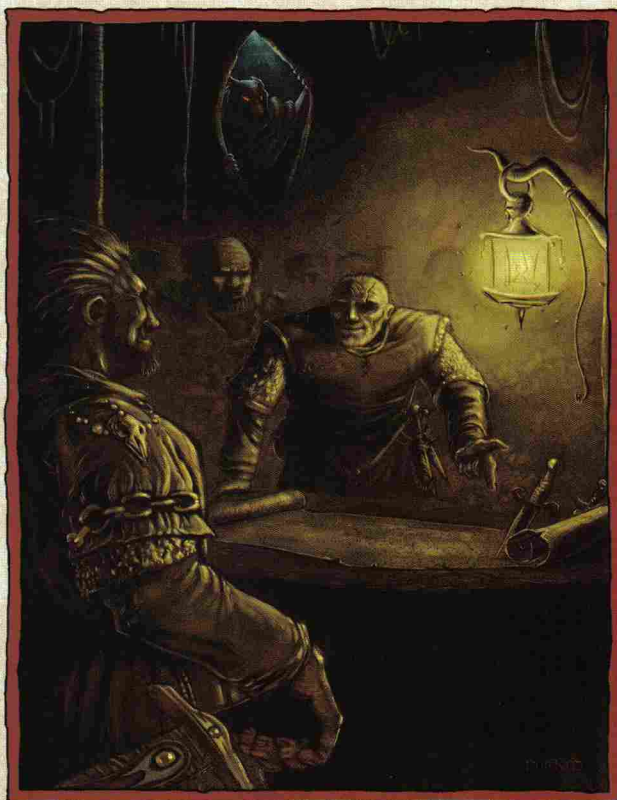
Charakterystyczna dla szczuroludzi taktyka polega na wzbudzaniu strachu. Popelnione przez nie zbrodnie i inne odrażające czyny wywołują paraliżujący strach w umysłach ich przeciwników. Jeśli zostaną one odkryte długo po fakcie, groza wzrasta w dwójnasób. Skaveny uważają za słuszne demoralizowanie wroga w drodze szerzenia terroru.

Trucizny

„Denatem jest tileańska kobieta w średnim wieku. Nie ma oznak przemocy ani walki. Jedyny znaleziony przeze mnie dowód umyślnego działania ze zbrodniczym zamysłem to czarna strzałka wbita w dolną część jej pleców. Założę się o drewniane zęby mego ojca, że strzałka została w jakiś sposób zatruta.”

– Johann Luther, strażnik

Truczyna to kolejna broń powszechnie stosowana przez skaveny. Choć skrytobójcy z klanu Eshin pozostają niekwestionowanymi mistrzami wszelkich rodzajów trucizn, wszystkie skaveny potrafią się nimi posługiwać.



Prawidłowo użyta pojedyncza dawka straszliwej toksyny, takiej jak ślina mantikory, potrafi osłabić przeciwnika, nawet w skali całego narodu. Przywódcy wrogich sił – generałowie, rycerze, a nawet władcy – często stają się celami skaweńskich zabójców, ponieważ ich śmierć może wywołać zamieszanie i upadek morale wśród poddanych.

Wywiad

„Gdziekolwiek idę, czuję na sobie czyjś wzrok. Nie mogę pozbyć się wrażenia, że jestem śledzona. Gdy kładę się do łóżka wieczorem, słyszę skrobanie pazurów na dachówkach mego dachu. Jakby wszystko, co robię, każde słowo, jakie wypowiadam, było odnotowywane.”

– Francesca Diorgino, tilcańska dyplomatka

Skaveny to niezrównani szpiedzy. Wszędzie mają oczy i uszy, ukryte w tłocznych metropoliach Imperium. Używają swojej sieci wywiadowczej z doskonałym skutkiem, a zebrane informacje sprzedawane są za spacje lub używane do szantażowania osób, które szczuroludzie chcą wykorzystać do własnych celów. Szantaż to główne narzędzie, dzięki któremu utrzymują kontrolę nad ludzkimi agentami i politykami. Informacje zebrane w najciemniejszych zakamarkach imperialnych miast często bardzo poważnie obciążają dzierżących ster władzy. W Starym Świecie jest niewielu ludzi, którzy nie chcieliby, żeby ich tajemnice zostały pogrzebane i zapomniane.

Poza oczywistymi politycznymi zastosowaniami wywiadu, skaveny pragną także bacznie przyglądać się poruszeniom wrogich wojsk. Gdy znaczące siły zbrojne mobilizują się w pobliżu dużej osady imperialnej, można być pewnym, że skaveny o tym wiedzą. Oceniają skalę takich działań, próbując wykorzystać nagle osłabienie w innych rejonach. Udaje im się także przewidywać ruchy dużych formacji wojsk, a czciciele zarazy z klanu Pestilens znani są z zakażania zapasów żywności i wody, których wrogie armie bez wątpienia zaczną używać, wykonując postawione przed nimi zadania.

Zdobywanie niewolników

„Wioski Toldstadt już tu nie ma. Och, budynki, chaty, a nawet studnia pozostały, ale ludzie, którzy niegdyś chodzili główną ulicą, przepadli. Drzwi ich domów stoją na ostież, kolacja, którą jedli, gnije w misach, na wpół zjedzona, jakby posiłek przerwało im pojawienie się ważnych gości.”

– Dolwen Jasne Pióro, elfi zwiadowca

Skaveny są rasą, która chętnie wykorzystuje i zniewala inne. Jeńcy i wszelkiego rodzaju niewolnicy zajmują najniższe miejsce w hierarchii społecznej skavenów. Wykonują prace, do których nie zniżyliby się najpodlejsi klanbracia, takie jak wytwarzanie żywności lub prace wydobywcze. W czasach nagłego przyływu zapалу religijnego niewolnicy są całymi tysiącami poświęceni Rogatemu Szczurowi, a ich krew spływa szkarłatnymi strugami z plugawych ołtarzy.

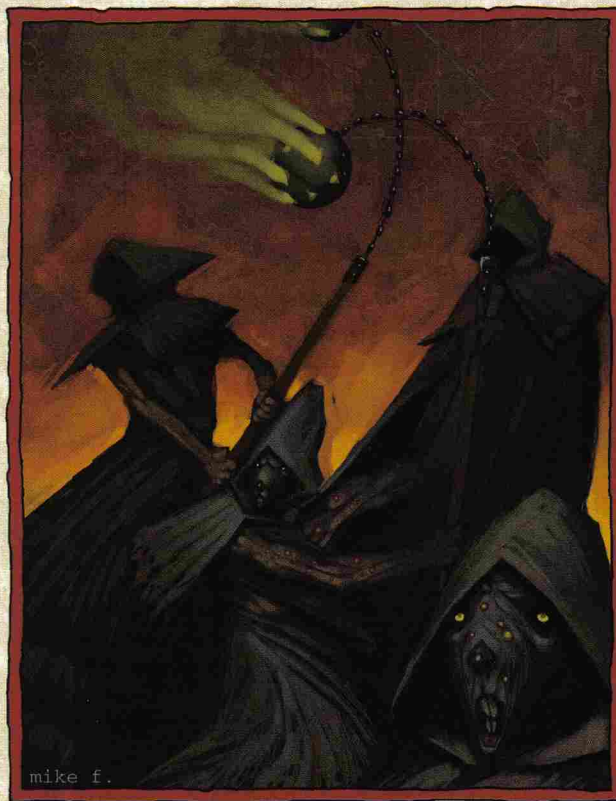
Każdy niewolnik to niemal bezwartościowy nabytek, który może zostać wykorzystany w dowolny sposób. Zebrani w większe formacje, niewolnicy skavenów rzucają się bezładnie na wroga oddziały, podczas gdy wojska szczuroludzi nękają obie strony czarnymi strzałami i kulami trującego wichru. Ciała tych nieszczęśników używane są jako rampy dla nacierających za nimi szturmosszczurów i klanbraci, którzy wspinają się po nich i zginiatają na miazgę, gdy wokół szaleje bitwa.

Ponieważ niewolnicy są towarem, z którym szczuroludzie się nie liczą, dość często muszą być pozyskiwani nowi. W Pod-Imperium słabsze klany, które zostały pokonane przez silniejsze, są niewolone do ostatniego osobnika. Gdy skaveny nie mogą brać swoich do niewoli, wysyłają stada do odległych ludzkich osad z misją zdobycia jeńców. Niewolnicy nie będący szczuroludźmi są traktowani jeszcze gorzej, a większość po krótkim czasie umiera z powodu chorób, głodu lub wycieńczenia.

Zaraza

„Pacjent pokryty od stóp do głów wrzodami, czerwonymi, zaognionymi i wypełnionymi ropą. Utrzymuje się gorączka, której towarzyszą gwałtowne dreszcze. Żadne remedium nie wydaje się łagodzić jego cierpienia. Nie widziałem wcześniej takiej choroby i mam nadzieję, że więcej nie ujrzę. Zalecam, by ciało ofiary zostało spalone po śmierci, która, sądząc po obecnym tempie rozwoju choroby, powinna nastąpić niebawem.”

– Francois Martin, medyk



Wielka Zaraza z 1111 KI to doskonały przykład plagi, wykorzystanej przez skaveny jako broń. Rzuciła Imperium na kolana, umożliwiając szczuroludziom dokonanie najazdu, który nie miał sobie równych w ciągu ubiegłych stuleci. Cierpieli wszyscy bez wyjątku – szlachetnie urodzeni i wieśniacy – gdy zaraźliwa infekcja szerzyła się wzdłuż dróg handlowych, podążając śladem kupców i uchodźców. Gdy skaveny wychynęły ze swoich nor, Imperium zachowało jedynie cień dawnej chwały.

Choroba to sprzymierzeniec, z którego skaveny korzystają nader chętnie. Przeciwno niemu pancerz jest bezużyteczny, a żaden oręż nie może go zniszczyć. Rozprzestrzenia się niewidocznie, a przyczyny rozsiewu są niezrozumiałe dla większości obywateli Imperium. Biorąc pod uwagę żalosny stan higieny w większości

Starego Świata, niewiele można uczynić, by powstrzymać epidemię. Gdy wśród ludności pojawią się pierwsze symptomy, jest już zwykle za późno, aby uczynić cokolwiek poza modlitwą.

Klan Pestilens, doskonale znany z wykorzystywania chorób jako broni, często był zwiastunem plagi w Imperium. Nagle wybuchy zarazy na gęsto zaludnionych obszarach czasami poprzedzają nowe natarcie skavenów. Te choroby powodują śmierć i zamieszanie, niszcząc ofiary w powolny i podstępny sposób. Nawet choroba, która nie wywołuje natychmiastowej śmierci, może uniemożliwić przeciwnikowi wykorzystanie całego potencjału militarnego. Jeśli pomimo swego stanu zarażone jednostki ruszą do boju, ich skuteczność w nieunikniony sposób będzie ograniczona.

– Typy skavenów –

„Tu, na dobrowolnym wygnaniu w Tilei, przykładam pióro do pergaminu i zapisuję mą wiedzę. Być może pewnego dnia posłuży ona braciom i siostram z Imperium, mimo iż na to nie zasługują. Moje imię było wyszydzane i wyśmiewane w Wolfenburgu a to z powodu poznanej przeze mnie prawdy, której nie chcą zaakceptować moi rodacy. Być może zbyt surowo ich krytykowałem. Dopóki nie nadejdzie dzień, gdy Sigmar zawezwie mnie na powrót do ukochanej ojczyzny, pozostanę tutaj, w kraju, gdzie szczuroludzie, nazywani także skavenami, są znani, budzą lęk i są aktywnie ścigani.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Wszzechwiedząca Rada Trzynastu w swej mądrości nakazała opisanie czynów i natury naszej potężnej rasy. To wielki-wielki honor, a ja włożę cały swój talent w te słowa-słowa.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Militarne zasoby skavenów są wielkie i niemal niezniszczalne. Ich populacja rozrasta się niepowstrzymanie, a mimo iż większość oddziałów wystawionych przez szczuroludzi jest w stanie w otwartej walce pokonać co najwyżej zwykły garnizon ochotników, są też inne, znacznie bardziej groźne i przerażające. W Dodatku: Przykładowe skaveny podano gotowe do wykorzystania współczynniki poszczególnych typów szczuroludzi.

Czcziciele zarazy

„Ach, tak. Czcziciele zarazy. Od czego zacząć? Te nieszczęsne kreatury w pełni przyjęły chorobliwy aspekt swego rogatego bóstwa. Zarażają się chorobami, czerpiąc z tego siłę i zyskując pewną odporność na zwykłe zarazy. Są tak przywykłe do bólu i niewygody, że już ich niemal nie czują. Pchani gorliwością i fanatyzmem godnym prawdziwych wyznawców, czcziciele zarazy z pewnością są przerażający i nie można ich lekceważyć.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Czcziciele zarazy nie znają prawdziwej natury Rogatego Szczura i dlatego się zabijają. Są przydatni, ale kpią-nienawidzą Szarych Proroków. To zuchwalstwo zesła na nich koniec-śmierć.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Czcziciele zarazy z klanu Pestilens to mistrzowie plag i chorób. To oddani wyznawcy Rogatego Szczura, codziennie odmawiający modlitwy i liturgie do Pana Rozkładu. Każdy przenosi liczne choroby, pokryty jest pękającymi, ciekącymi krwią i ropą wrzodami oraz własnoręcznie zadanymi ranami. Wypuszczeni na wrogów czcziciele zarazy okazują się znacznie bardziej efektywni, niż można by przypuszczać. Łatwo nie docenić ich umiejętności, widząc toczące ich choroby, jednak wydaje się, że znajdują ukojenie w swoim bezustannym bólu. Odcięte kończyny czy otwarte brzuchy to dla nich jedynie drobna dolegliwość.

Władzę nad czczicielami zarazy sprawują diakoni zarazy, którzy wielokrotnie dowiedli swojej wartości i przeżyli niezliczone plagi. Pełnią ważną rolę w procesie tworzenia nowych chorób i zaraz, za pomocą których chcą podbić świat. Jeszcze potężniejsi są kapłani zarazy, których mistrzostwo we władaniu nad plagami ustępuje jedynie wiedzy Rogatego Szczura.

Inżynierowie spaczenia

„Najpotężniejsi inżynierowie z klanu Skryre łączą czarnoksiężstwo i naukę w nierozdzielny spłot. Nazywani są inżynierami spaczenia i bardziej przypominają chodzące arsenały niż zwykłe skaveny. Energia spaczenia iskrzy na ostrzach, które wystają z ich ramion, a ciała pokrywają wszelkiego rodzaju dziwaczne urządzenia. Tuby oraz różnej grubości kable pulsują i brzęczą, poruszane czymś na pozór bluźnierczego życia, łącząc inżyniera z jego uprzężą i zawieszoną na niej przedziwną aparaturą. Technologia Skryre jest zaiste przerażająca i straszliwa, skoro pozwala na tak plugawe połączenie ciała i maszyny.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Inżynierowie spaczenia mają moc–potężną technologię, silną–lepszą niż pokurczy.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Ze swymi goglami, uprzężą, która zdaje się pikać, brzęczeć i klikać z własnej woli, oraz spaczeniowymi ostrzami wystającymi prosto z ramion, inżynierowie spaczenia stanowią przerażający widok. W pojedynkę są w stanie zdziesiątkować całe kolumny wrogów kilkoma wystrzałami silnie skoncentrowanej energii spaczeniowej. Dopóki ich technologiczne urządzenia funkcjonują normalnie, sieją grozę i śmierć w dowolnej bitwie lub potyczce, w której biorą udział.

Inżynierowie spaczenia to szczytowe osiągnięcie technomancji skavenów. Łączą dobrze znane typy broni, takie jak ostrza spaczeniowe, z ciężkimi pancerzami i urządzeniami eksperymentalnymi. Każdy inżynier umieszcza w swej uprzęży ulubione wynalazki. Te maszyny nie zawsze jednak działają bezbłędnie i wielu inżynierów spaczenia spotyka zagłada w wyniku eksplozji akumulatora energii spaczeniowej.

Kadzielnicy zarazy

„Kadzielnicy wywodzą się spośród szalonych czcicieli zarazy. Z furją wymachują plugawymi cepami napętlonymi spaceniem. Najmniejsza rana zadana taką kadzielnicą może zabić dorosłego mężczyznę, infekując go szybko działającą zarazą, która pochłonie ciało w ciągu kilku chwil. Okryci od stóp do głów zaropiałymi szatami kadzielnicy często prowadzą natarcia na silniejsze formacje wroga, wyprzedzając swoich oszalałych kamratów.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Zaciekli zabij–żołnierze. Kadzielnicy zabij–zabijają wiele ludzików ciężkimi–dymiącymi cepami. Wiele–wiele umiera od ich własnej trucizny.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Kadzielnicy zarazy klanu Pestilens wybierani są spośród czcicieli zarazy. Powołanie do takiej służby to wielki zaszczyt, którego nigdy się nie odmawia, mimo że niechybnie prowadzi do śmierci czciciela. Jednak śmierć w służbie Rogatego Szczura, niosąc zagładę dymiącą kadzielnicą zarazy, to wystarczająca nagroda dla tych szalonych kultystów.

Klanbracia

„Typowe skaveny, o ile istnieje coś takiego, są podobne do zwykłych ludzi. Żywią się, walczą, boją. Naturalnie najbardziej oczywistą różnicą między nimi a ludźmi jest wygląd, a także charakter tych bestii, zrodzonych w ciemnościach ziemi i karmionych strachem oraz zazdrością. Stanowią trzon sił Pod–Imperium, pierwszą falę każdego znaczącego ataku (lub obrony) na polu walki, wysyłąną przez ich plugawych panów. Biada generałowi, który ich nie doceni, ale jeszcze większa biada żołnierzowi, który musi się z nimi zmierzyć.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Klanbracia to piszczące hordy i siła–siła skavenów. Przepędzają naszą domenę po brzeg–brzegi. Ich obowiązkiem jest ginąć–umierać za nas. Często jest taka potrzeba i dużo–dużo ją wypełniają.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Klanbracia stanowią podstawowy rodzaj skaweńskich oddziałów, jednak w porównaniu do innych niewiele znaczący. Jednocześnie to najczęściej spotykani szczeroludzie, zarówno w Pod–Imperium, jak i na powierzchni. Starsi klanbracia określani są jako szponowładcy, a każdy z nich otrzymuje dowództwo nad oddziałem własnych klanbraci. Chociaż są bardziej doświadczeni i lepiej przygotowani do walki niż ich poddani, znacznie ustępują szturmoszczurom pod względem siły i wytrzymałości.

Kulomioty

„Oddziały polowe klanu Skryrc. Miotają kulami trucizny w szeregi wrogów. Ci, których otoczą te dławiące opary, umierają w cierpieniu, wijąc się na ziemi i dławiąc krwawą pianą. Mało jest osób, które widziały taki atak i nie poruszył ich ten widok. Kulomioty odróżniają się od innych skavenów przedziwnymi kostiumami i maskami. To nie są zwykłe wściekłe szkodniki wymachujące mieczami; to w rzeczywistości przerażający i bezlitośni mordercy.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga



„Delikatne palce trującego dymu-mgły, które unoszą się nad polami bitew, rodzą się ze sfer, którymi miotają kulomioty Skryre. Opary płyną ze śmierć-zabójczym pięknem, szukając-chwytając płuca naszych wrogów. Przyłgnąwszy do wroga, trucizna zmienia jego oddech w krew-pianę i wkrótce nadchodzi śmierć-smierć.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Skuteczność wynalazków klanu Skryre pozostaje nieograniczona zarówno pod względem skali, jak i okrucieństwa. Niektóre z najbardziej przerażających urządzeń mogą zabić wielu wrogów przy znikomym wysiłku obsługi. Przykładem takiej broni są kule trującego wichru, używane przez elitarnie oddziały, zwane kulomiotami. Podobnie jak skrytobójcy, przechodzą oni szkolenie w używaniu trucizn, jednak w odróżnieniu od zabójców z klanu Eshin, Skryre skupiają się na toksynach, które zabijają od razu wielu wrogów. Opary, które wydostają się z kul trującego wichru, działają właśnie w ten sposób, unoszone przez wiatr ponad polem bitwy przedostają się do płuc wrogów, a czasami także sojuszników.

Kulomioty noszą niezwykle stroje ochronne, które umożliwiają im bezkarnie wdychanie trujących wyziewów. Maski przeciwgazowe nie tylko ich chronią, ale także nadają przerażający wygląd. Kulomiotów używa się w bitwach przeciwko wielkim oddziałom. Gdy uwolnią swój trujący ładunek, dobywają mieczy i wdierają się pomiędzy konających wrogów, by podrzynać gardła tym, którzy jeszcze pozostali przy życiu.

Poganiacze

„Olbrzymie szczury oraz szczurogry klanu Moulder są popędzane i kontrolowane przez skaveny, które przejawiają talent do panowania nad bestiami. Tak zwani poganiacze dysponują niezrównanymi umiejętnościami kontrolowania plugawych pupili. Uzbrojeni w pejsze kierują szarżę stworów na formację wroga, tam gdzie mogą zadać największe straty.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Poganiacze opiekują się stwó-bestiami klanu Moulder. Prowadzą szczurogry, olbrzymie szczury i inne zabój-stwory.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Skawieńscy poganiacze prowadzą stada wściekłych bestii do bitwy, używając biczów i zastraszać stwory, by wywołać w nich szal zabijania. Są to głównie roje szczurów, a także zmutowane olbrzymie szczury i przerażające szczurogry wszelkiego rodzaju. Poganiacze nie mogą okazać strachu przed stworzeniami, które kontrolują, bowiem to sprowokowałoby je do zwrócenia się przeciwko swym panom. Mimo to żaden z potworów nie jest w pełni przewidywalny i nawet doświadczony poganiacz może w każdej chwili ponieść śmierć od kłów i pazurów swojego pupila.

Posłańcy nocy

„Posłańcy nocy, którzy zdołali jakoś przetrwać powierzone im samobójcze misje, stają się ostatecznie nocarzami, a jeśli okażą jeszcze więcej inicjatywy i zacięcia, wprowadzani są w szeregi rynsztokowców. W ten właśnie sposób te wstrętne stwory, które szczycą się swą szybkością, skrytością i przemyślnością, awansują wśród swoich pobratymców, by stać się wreszcie jednymi z najbardziej krwawych i przerażających skavenów.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Te Eshin niewiele lepsze-szybsze od klanbraci. Odwracają uwagę ludzików, by odsonić ich słabości. Posłańcy nocy cicho-cicho zakradają się do domów ludzików, aby szpieg-zabijać.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Pospolite wojsko klanu Eshin składa się z posłańców nocy. Są lekko opancerzeni, aby wykorzystać swoją niesamowitą szybkość i zręczność. Specjalizują się w manewrach oskrzydlających i błyskawicznych atakach. Nie wytrzymają długo w starciu z ciężkozbrojnym przeciwnikiem, więc lepiej trzymać ich w odwodzie, chyba że nie ma innego wyjścia. Pomimo ograniczeń, w razie konieczności często rzucane są do bitwy, masowo poświęcając swe życie.

Posłańcy nocy, którzy przetrwają rygorzy szkolenia, są na dobrej drodze, by osiągnąć status rynsztokowca, a każdy z nich z ochotą zabije swoich braci, aby tylko osiągnąć tę pozycję.

Rynsztokowcy

„Rynsztokowcy są szybcy, nawet jak na standardy skavenów. Działają w bitwie jako harcownicy, nękając wroga i wprowadzając zamieszanie na jego tyłach. Grupują się także w zespoły, które podkopują się pod wrogimi formacjami i fortyfikacjami, usiłując podminować obronę przeciwnika. To przyszli skrytobójcy klanu Eshin i chociaż nie są tak groźni jak ich zabójczy kamraci, nigdy nie wolno ich lekceważyć.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Rynsztokowcy to silno-cisi posłańcy nocy. Zakradają się na tyły wroga i zabij-zabijają.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Rynsztokowcy są zręczni i szybcy. Są to cechy konieczne, by przetrwać okres brutalnego szkolenia. To elitarni harcownicy i zwiadowcy, którzy w sztuce podchodów i pod względem prędkości ustępują jedynie skrytobójcom Eshin. Ich ataki są błyskawiczne i skuteczne, wywołując strach w szeregach wroga, gdy rynsztokowcy pojawiają się, atakują i równie szybko znikają w kłębie dymu lub w plamie cienia.

Skaveńskie samice

„Niewielu je widziało i rozpoznało, czym są. Być może to klucz do zniszczenia skavenów, bowiem bez samic jakże mogłyby się mnożyć? Tym niemniej samice skavenów rzeczywiście istnieją. Trzymane są oddzielnie i zapładniane w razie potrzeby przez te samce, które otrzymały prawo, by się do nich zbliżyć. Mioty młodych rodzą się w wylęgarniach, a ich matki żyją w bezustannym cyklu zapładniania i porodu.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Nie ma skaveńskich samic. Są tylko skaveńskie matrony.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Powszechnym nieporozumieniem dotyczącym skavenów jest przekonanie, że wszystkie są płci męskiej. Kwestia, skąd się biorą szczuroludzie, jest szeroko dyskutowana wśród nielicznych uczonych, którzy wykazują zainteresowanie tym gatunkiem, i wysuwane są liczne absurdalne teorie na ten temat. Jedną z nich jest twierdzenie, że skaveny rodzą się bezpośrednio z Chaosu, podczas gdy inne głosi, że to tylko zwykłe szczury, zmutowane na skutek ciągłego oddziaływania spaczenia. Prawda jest taka, że skaveńskie samice faktycznie istnieją, ukryte w głębiach Pod-Imperium.

Służą wyłącznie rozmnażaniu tego plugawego gatunku i są tylko po części świadome tego, co się wokół nich dzieje. Ciągłe zażywanie wyrabianych ze spaczenia narkotyków, rozpoczynane w młodym wieku, utrzymuje je w ignorancji wobec wydarzeń w Pod-Imperium. Są do tego stopnia odizolowane od reszty swej rasy, że nie potrafią nawet posługiwać się językiem własnego gatunku, nie są też zdolne do czegokolwiek poza rodzeniem potomstwa... a przynajmniej tak uważają skaveny-samce.

Skrytobójcy

„Sprzedają swe usługi każdemu, kto zgodzi się zapłacić koszmarnie wysoką cenę. Doskonalili swoje przekłete umiętności na Dalekim Wschodzie, dlatego wydają się tak obcy w naszych cywilizowanych oczach. A jednak ich metody są nader skuteczne. Nawet gołe ręce tych potwornych zabójców są równie efektywne jak miecz, gdy uderzają niczym węże w ciemnościach. Kto zostanie przez nich wybrany na cel, już należy do Królestwa Morra, bowiem nic już wtedy nie jest w stanie go ocalić.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Wszystkie klany strach-lękają się skrytobójców. Zazdrość-nienawidzą ich za moc-siłę. Zabójcy bij-zabijają skaveny i wiele ludzików. Dla Panów Rozkładu skrytobójcy są dużo-cennymi narzędziami, których nie można trwonić jak nędznych-słabych klanbraci.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

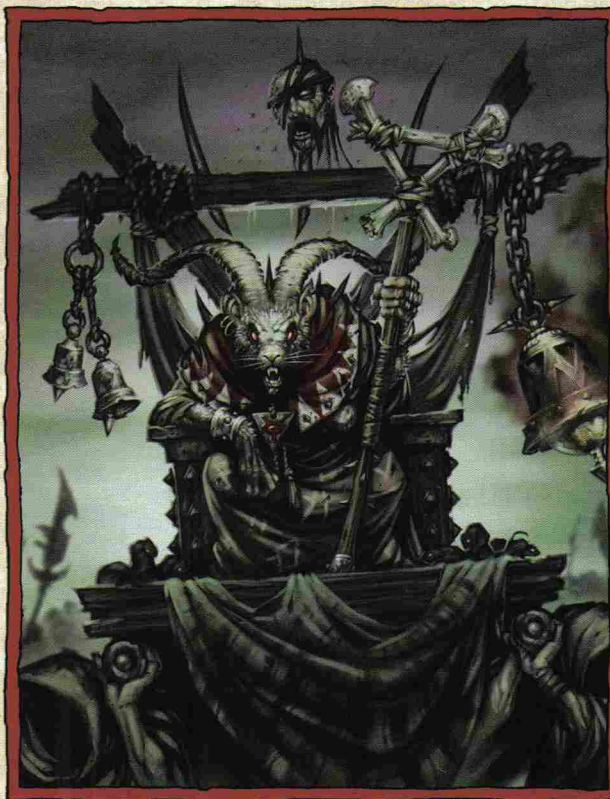
Skrytobójcy z klanu Eshin zawdzięczają swoje umiejętności długim latom treningu i odpowiadają za niezliczone przypadki ohydnych morderstw. Do tej elitarnej grupy należy wiele budzących trwogę skavenów, jakie przemykają po Pod-Imperium. To mistrzowie trucizn i walki wręcz, którzy w pełni opanowali metody skradania się i spiskowania. Wynajmują swoje usługi dowolnemu skaveńskiemu wodzowi, który spełni ich wygórowane wymagania płacowe. Oferują je nawet ludziom, którzy wiedzą, gdzie o nich pytać i którzy zapewnią odpowiednie wynagrodzenie.

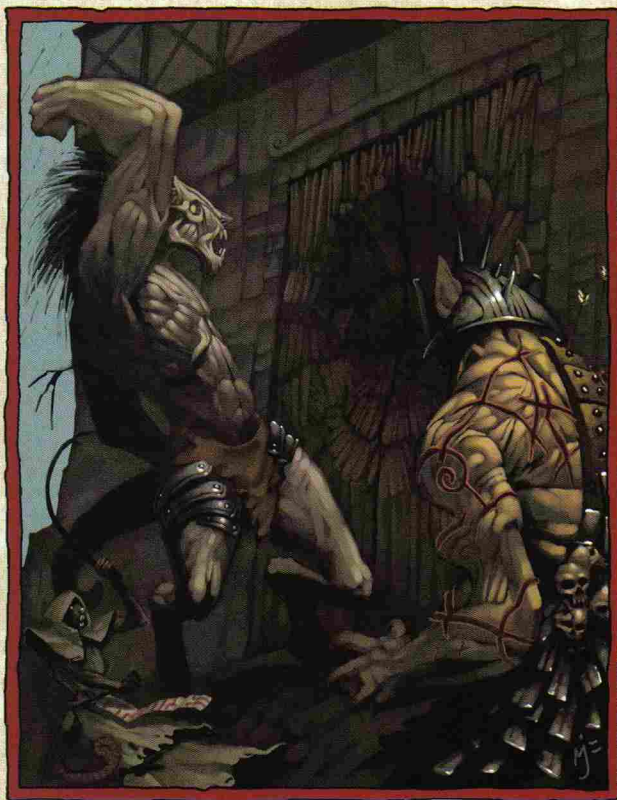
Rada Trzynastu często zatrudnia skrytobójców Eshin do realizacji swoich planów. Utrzymywanie władzy wymaga precyzyjnie zaplanowanych działań i wzbudzania strachu, który może zapewnić tylko skrytobójca. W efekcie Eshin otrzymali status tajnej policji działającej na zwołanie Panów Rozkładu. Klan jest tego świadomy i być może nieco zbyt zadufany w sobie z powodu swoich wpływów. Dopóki jednak pozostają użyteczni dla Rady, skrytobójcy z klanu Eshin pozostają nietykalni.

Szarzy Prorocy

„Najbardziej oddani służby Rogatego Szczura znani są jako Szarzy Prorocy. Wychowywani od urodzenia, by służyć swemu bluźnierczemu panu, Szarzy Prorocy to duchowi doradcy skaveńskich legionów. Porozumiewają się ze swym rogatym bóstwem, udzielają rad, a czasami nakłaniają przywódców, by realizowali ich własne intrygi i plany. Któż sprzeciwi się woli boga? Kto zaryzykuje gniew Rogatego Szczura, ignorując jego wystąnników?”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga





„Cóż trzeba mówić o mych braciach? Jesteśmy wybrańcami naszego boga, prawdziwego Pana Rozkładu, którego siedzisko zawsze-zawsze pozostaje zajęte w Radzie Trzynastu. Inne siedziska mogą przechodzić z rąk do rąk, ale Jego zawsze pozostaje i nikt-nikt inny nie ma do niego prawa. Ogłaszamy Jego prawdę. Słyszemy Jego myśli. Znamy Jego cel. Jesteśmy przewodnikami naszego ludu, duchowym kompasem, który wiedzie-prowadzi go ku przeznaczeniu jako zabij-panów świata.”

– Skreclin Thurntik, Szary Prorok

Duchowymi przywódcami skavenów są Szarzy Prorocy. Ci szczuroludzie o szarych lub białych futrach rodzą się z małymi rogami, które wraz z barwą sierści naznaczają ich jako wybrańców Rogatego Szczura. Odizolowani od reszty Pod-Imperium, szkolą się w opanowaniu Tradycji Spaczenia. Większość czasu spędzają na modlitwach do swego rogatego bóstwa, prosząc o jego łaskę i przewodnictwo.

Chociaż kariera Szarych Proroków może wydawać się niezbyt niebezpieczna, w istocie jest równie groźna jak droga, którą kroczą inne skaveny w Pod-Imperium, a być może nawet jeszcze groźniejsza. Wielu adeptów ginie podczas nauki, głównie z powodu kłótni kolegów, gdyż rywalizacja między nimi jest znacznie bardziej zaciekle niż między zwykłymi skavenami. Jeśli przetrwają naukę, stają się najbardziej niebezpiecznymi ze wszystkich szczuroludzi. Na zakończenie muszą przejść przez Labirynt Rogatego Szczura, by odbyć pełną inicjację jako Szarzy Prorocy, a jeśli tego dokonają, dowiodą swego powołania, by kierować (niektórzy powiedzieliby, że rządzić) społeczeństwem skavenów.

Szczurogry

„Szczurogry nie są naprawdę skavenami, ale i tak stanowią wynaturzenie. Podczas mych podróży widziałem tylko jednego z nich i jest to wspomnienie, które próbuję wymazać z pamięci. Każdy ze szczurogrów hodowanych w jamach mistrzów ciałaokształtowania różni się od innych, a jednak wszystkie łączy dość podobieństw, by je łatwo rozpoznać. Popędzane przez poganiaczy z klanu Moulder szczurogry stanowią skuteczne narzędzie wojenne. Jeśli jednak pozostawi się je samym sobie, równie dobrze mogą zacząć pożywiać się na pobliskich śmieciach, jak ruszyć do zabijania skavenów albo ich wrogów.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Szczurogry dużo-zabij. Twardo-silne, ale trudne do opanowania i tylko poganiacze używają ich dobrze-dobrze.”

– Skreclin Thurntik, Szary Prorok

Jednym z największych osiągnięć klanu Moulder było udane wyhodowanie tak zwanych szczurogrów. Z pewnością w żyłach tych niesamowitych stworów płynie odrobina skaweńskiej krwi, ale tylko klan Moulder wie, jakie inne czynniki zapewniły szczurogrom siłę, zaciekłość i żarłoczność. Chociaż wszystkie mają pewne cechy wspólne, nie ma dwóch szczurogrów identycznych pod względem fizycznym. Mutacje wywoływane przez mistrzów ciałaokształtowania nadają obiektom doświadczalnym różnorakie kształty, rozmiary i umiejętności. Niektóre są nawet chirurgicznie modyfikowane i wyposażane we wszczepioną broń, często będącą eksperymentalnymi wytworami klanu Skryre.

Każdy szczurogr przechodzi pewnego rodzaju tresurę, która polega na bezustannym udziale w śmiertelnych pojedynkach z innymi plugawymi tworem klanu Moulder. Są uczone posłuszeństwa wobec swoich poganiaczy i przyzwyczajają się do gwałtownej walki. Mogą pojąć pewne podstawy taktyki i strategii, o ile nie zapomną zbyt skomplikowanych nauk po dniu spędzonym w swych zagrodach. Pomimo przewagi fizycznej, szczurogry posiadają tylko szczątkową samoświadomość. Bez stałego nadzoru poganiaczy z klanu Moulder walczą się bez celu po polu bitwy, zatrzymując się tylko po to, by pochwycić przekąskę albo rozerwać gardło dowolnej żywej istocie, która miała nieszczęście przyciągnąć na krótką chwilę uwagę stwora.

Szturmoszczury

„Okryte czarnym futrem skaveny od urodzenia wychowywane są na doskonałych wojownikach. Ćwiczone, by walczyć i jeśli trzeba, zginąć na rozkaz, szturmoszczury są wyposażane w najlepszą broń i pancerze, jakie mogą im zaoferować Panowie Rozkładu. Na polu bitwy nie mają sobie równych, ponieważ są od małego przyuczane do bitwy i karmione krwią swoich wrogów.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Czarne skaveny są twardo-silne i wierne-wierne.
Szturmoszczury strzegą Szarych Proroków i wodzów.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Szturmoszczury to najlepsi żołnierze w armiach skavenów. Każdy z nich jest większy od przeciętnego skavena, dobrze umięśniony i doskonale wyćwiczony w posługiwaniu się różną bronią oraz przywykły do noszenia pancerza. Są agresywne z natury i lubią popisywać się swoją sprawnością oraz zastraszać wszystkich wokół. Podobnie jak w przypadku Szarych Proroków, ich przeznaczenie zostaje określone w chwili narodzin, bowiem tylko skaveny o czarnej sierści są włączane w szeregi szturmoszczurów. Z tego powodu wszystkie szturmoszczury łączą poczucie wspólnoty, której brakuje w innych grupach skavenów.

Oczywiście to zaufanie nie sięga zbyt daleko. Szturmoszczury stale wypatrują wszelkich słabości u swoich kamratów, a jeśli którykolwiek z nich zdradzi jej oznaki, zostanie bezlitośnie zabity przez swoich braci. Pozycja w szeregach szturmoszczurów ustalana jest za pomocą serii pojedynków, chociaż czasami dowództwo przejmuje już tylko ostatni ocalały osobnik z jednostki. Z tego względu oficerowie szturmoszczurów, zwani kiel-liderami, są najbardziej zabójczy spośród swoich kamratów.

– Arsenał skavenów –

Skaveny dysponują niezwykle bogatym zestawem narzędzi do zadawania śmierci, mimo iż nie wszystkie wykuto ze stali lub żelaza. Wspierają ich moce magiczne oraz czary zaklinaczy i Szarych Proroków. Ważną rolę odgrywają także magiczne przedmioty, stworzone przez skaweńskich kowali albo wykradzione wrogom podczas bitwy lub na skutek przemyślanej intrygi.

Uzbrojenie

Broń i pancerze skavenów są zazwyczaj kiepskiej jakości i nieskomplikowanej konstrukcji, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę wielkie obciążenie kuźni w Pod-Imperium. Przedmioty wytwarzane w tych warsztatach są produkowane szybko, aby sprostać potrzebom niezliczonych wojowników klanbraci, którzy wypełniają skaweńskie nory. Chociaż te wyroby są kiepskiej, a w najlepszym razie zwykłej jakości, okazują się jednak skuteczne w rękach szczuroludzi.

Poniżej opisano broń wymienioną w Tabeli 5-1: Skaweńska broń biała oraz w Tabeli 5-2: Skaweńska broń strzelecka, a także podano wszelkie specjalne reguły związane z używaniem jej w walce. Wszystkie ceny podano w grudkach spaczenia. Te przedmioty nigdy nie są dostępne w sprzedaży na powierzchni.

Zniewoleni klanbracia

„Nieprzeliczona rzesza niewolników, zabieranych ze swych domów lub porywanych z klanów, które już nie istnieją w świecie skavenów, wiedzie żałosny żywot. Wielu próbuje się wykazać, mając nadzieję na wyrwanie się z tego stanu i zdobycie statusu w nowym klanie, podczas gdy inni poddają się losowi pełnemu znoju i bólu w kopalniach lub legionach swoich panów.”

– Steffan Paulus Adelhof, uczony z Wolfenburga

„Ludziki, pokurcze i grubaski – to niewolnicy wspierający naszą społeczność. Nicktórzy są skavenami zabranymi w najazdach przez silno-potężne klany. Ich wodzowie są już zabij-martwi, ich nory pod rządami wrogiego klanu, który prawowicie je wcż-zagarnął, a ich żywot-ciała poddane woli przywódców, którzy byli niegdyś ich zaciętymi wróg-wrogami.”

– Skreelin Thurntik, Szary Prorok

Najniższą pozycję wśród skavenów zajmują zniewoleni klanbracia. Zabrani ze swych klanów i zmienieni w niewolników, nie mają żadnej wartości i dlatego wykorzystuje się ich do samobójczych manewrów na polu bitwy lub bywają posyłani naprzód jako mięso armatnie, które ma rozproszyć wrogie szeregi i wywołać jak największe zamieszanie. Niewielu zniewolonych klanbraci żyje długo, ale jeśli zdołają zdobyć dla siebie odrobinę uznania, zwani są odtąd pazur-liderami.

Dmuchawka

Skrytobójcy z klanu Eshin używają tych prostych, lakierowanych rurek, by miotać zatrutymi strzałkami. Zwykle dmuchawki mają około pół metra długości, a jeden koniec wyposażony jest w elastyczny ustnik ze skóry, który dopasowuje się do ust strzelca. Strzałki nie powodują poważnych obrażeń, ale ich groty często są pokrywane zabójczymi truciznami. Dowolna rana zadana na skutek trafienia zatrutą strzałką powoduje wprowadzenie trucizny do organizmu.

Skrytobójcy Eshin wykorzystują dmuchawki nie tylko jako broń. Umożliwiają one także oddychanie, gdy skaveny ukrywają się pod powierzchnią stawu, jeziora lub strumyka.

Granat dymny

Granaty dymne używane są przez skaveny z klanu Eshin. Ich konstrukcja wykorzystuje techniki rzemieślnicze poznane w Kataju i Nipponie. Te małe i kruche szklane fiolki wypełnione są proszkiem, który wybucha w chwili uderzenia w cel i wydziela gęsty dym.

Rzut granatem dymnym wymaga normalnego testu Umiejętności Strzeleckich. Nieudany test oznacza, że pocisk ląduje w innym miejscu. Należy je określić za pomocą rzutu 1k10 i zasad oraz diagramu podanych przy opisie kuli trującego wichru. Strzaskana fiolka uwalnia chmurę

Tabela 5-1: Skaveńska broń biała

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Kadzielnica zarazy	10	85	Korbacz	S+1	ciężki, druzgoczący, specjalny	rzadka
Łapacz	13	170	Dwuręczna	S+1	unieruchamiający	sporadyczna
Ostrze jadowe	4	10	Specjalna	S	parujący	sporadyczna
Ostrze ogonowe	2	5	Zwykła	S-2	specjalny, szybki	przeciętna
Szczurze pazury	2	10	Zwykła	S-3	specjalny	sporadyczna
Sztylet naręczny	1	15	Zwykła	S-1	parujący, wyważony	mała

Tabela 5-2: Skaveńska broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeładowanie	Cechy oręża	Dostępność
Dmuchawka	2	10	Dmuchawka	0	8/16	Akcja	brak	znikoma
Granat dymny	3	5	Rzucana	—	4/20	Runda	specjalny	sporadyczna
Kula trującego wicheru	6	5	Rzucana	Specjalna	4/20	Runda	specjalny	sporadyczna
Muszkiet spaczeniowy	12	60	Palna	5	48/96	2 rundy	przebijający zbroję, zawodny	rzadka
Pistolet spaczeniowy	10	25	Palna	5	10/20	2 rundy	przebijający zbroję, zawodny	rzadka
Spaczeniowy miotacz ognia	10	—	Mechaniczna	4	Specjalny	10 rund	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Szybkostrzał	8	10	Mechaniczna	3	10/30	10 rund	eksperymentalny, odłamkowy	znikoma

oleistego dymu. Każda postać w zasięgu 3 metrów od miejsca wybuchu ma widoczność ograniczoną do 2 metrów.

W każdej rundzie chmura dymu przemieszcza się o 2k10/5 metrów. Rzuć kostką i sprawdź na diagramie kuli trującego wicheru, w jakim kierunku przesunęła się chmura (jednak MG może zmienić wynik, jeśli wiatr wieje w określonym kierunku i ze znaną siłą). Wynik „1” oznacza, że chmura pozostaje w miejscu, zaś wynik „10” oznacza, że dym nagle się rozwiewa.

Kadzielnica zarazy

Jednym z największych zaszczytów, jakich mogą dostąpić członkowie klanu Pestilens, jest otrzymanie kadzielnicy zarazy. Ten wielki, wypełniony kadzidłem cep wydziela przesycony spaczeniem dym, który sprawia, że trafieni tą bronią natychmiast zapadają na nienaturalnie wzmocnioną chorobę. Chociaż ta choroba nie przenosi się w normalny sposób, pustoszy płuca i ciała zarażonych, którzy umierają, dławiąc się własną, krzepnącą posoką.

Każda żywa postać, jaka zostanie trafiona kadzielnicą, musi wykonać udany Trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym razie traci 1k10/2 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie musi wykonać

udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie straci kolejne 1k10/2 punktów Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Nawet jeśli przeżyje walkę z kadzielnikami, musi po 24 godzinach wykonać Prosty (+10) test Odporności. Nieudany test oznacza przyznanie 1 losowej mutacji. Więcej informacji na temat odgrywania mutantów można znaleźć w *Księdze Spaczenia*.

Dopóki płonie spaczeniowe kadzidło, wszystkie postacie w pobliżu kadzielnicy (włącznie z nim samym) wystawiają się na ryzyko jego przerażającego działania. Każda żywa postać w zasięgu 2 metrów od płonącej kadzielnicy zarazy musi co rundę wykonywać test Odporności. Każdy nieudany test oznacza utratę 2 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza) wskutek wdychania toksycznych oparów.

Kula trującego wicheru

Ta złowroga broń ma postać szklanej kuli i wypełniona jest zielonkawym, trującym gazem. Używa się jej podobnie jak granatu. Klębiąca się we wnętrzu mieszanina gazów powstaje z połączenia różnych jądów i spaczenia. Używana jest głównie przez czcicieli zarazy,

Ślimak cierpiętnik

Chociaż nie jest to broń jako taka, ślimak cierpiętnik to użyteczne stworzenie, które skaveny hodują od wieków. Te niegroźnie wyglądające mięczaki zostały sprowadzone z dżungli Lustrii i na pierwszy rzut oka wydają się całkiem nieszkodliwe. Ale gdy zostaną położone na ciele, wydzielają straszliwy kwas, który szybko przepala skórę. Skaveny oprawcy używają tych stworzeń, by wydobywać informacje od przesłuchiowanych jeńców. Podobno nikt nie wytrzymał po położeniu trzech takich stworów na miękkich tkankach i w zagłębieniach ciała. Umieszczony na ciele ślimak powoduje utratę 1 punktu Żywności w każdej rundzie, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

ale także, po lekkiej modyfikacji, przez harcówników i klanbraci Skryre.

Rzucona kula pęka, uwalniając chmurę trującego gazu. Postać musi wybrać ofiarę, a następnie wykonać test Umiejętności Strzeleckich. Udany test oznacza, że pocisk trafia w cel. Nieudany oznacza, że należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że kula upadła na podłoże pod nogami rzucającego i roztrzaskała się w drobny mak. Wynik „10” oznacza, że kula spadła pod nogi rzucającego, ale nie pękła. Wyniki od „2” do „9” oznaczają, że pocisk nie trafił w cel. Poniższa tabela pokazuje, w którą stronę poleciała kula. Dodatkowo rzut 1k10 określa, w jakiej odległości od zamierzonego celu spadła kula trującego wicheru.

Nieudany rzut kulą trującego wicheru

 2	 3	 4
 5	CEL	 6
 7	 8	 9

Każda postać w promieniu 3 metrów od miejsca trafienia musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 4 punkty Żywności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza). W każdej rundzie chmura dymu przemieszcza się o 2k10/5 metrów. Rzuć kostką i sprawdź na diagramie, w jakim kierunku przesunęła się chmura (jednak MG może zmienić wynik, jeśli wiatr wieje w określonym kierunku i ze znaną siłą). Wynik „1” oznacza, że chmura pozostaje w miejscu, zaś wynik „10” oznacza, że dym nagle się rozwiewa.

Łapacz

Ta dwuręczna broń drzewcowa zakończona jest dużą głownią w kształcie otwartej obręczy, a na jej wewnętrznym obwodzie sterczą do środka ostre kolce. Za pomocą tej broni chwyta się szyje i kończyny wroga, co umożliwia

unieruchamianie stworzeń o niemal dowolnych rozmiarach. Klan Moulder to jedyny klan skaveni, który regularnie używa łapaczy, chociaż są także wykorzystywane przez stada bojowe, wysyłane do chwytania niewolników lub jeńców.

Muszkiet spaczeniowy

To broń podobna pod pewnymi względami do muszkietów z Arabii (patrz *Zbrojownia Starego Świata*, str. 45), jednak te, którymi posługują się skaveny, wykorzystują unikalną technologię spaczeniową, udoskonaloną przez inżynierów Skryre. Muszkiet spaczeniowy, zwany przez skaveny „myszkietem”, ma konstrukcję podobną do rusznicy z zamkiem kołowym, ale zarówno w elemencie broni, jak i w jej amunicji wtopiono niewielkie ilości spaczenia. Zapewnia to zwiększoną wytrzymałość lufy, co umożliwia ładowanie broni większymi miarkami prochu z dodatkiem spaczenia.

Muszkiety spaczeniowe mogą wykorzystywać zwykły proch strzelniczy i zwykłe pociski, ale to zmniejsza zasięg (24/72) oraz Siłę broni (3).

Ostrze jadowe

Ta niezwykle broń używana jest głównie przez skaveny z klanu Eshin. Wydrążone w środku, szerokie ostrze ułatwia parowanie, a jednocześnie zawiera truciznę działającą identycznie jak sok z czarnego lotosu (*Księga Zasad*, str. 126). Używanie tej broni w walce wymaga pewnego treningu i posiadania zdolności **broń specjalna** (ostrze jadowe).

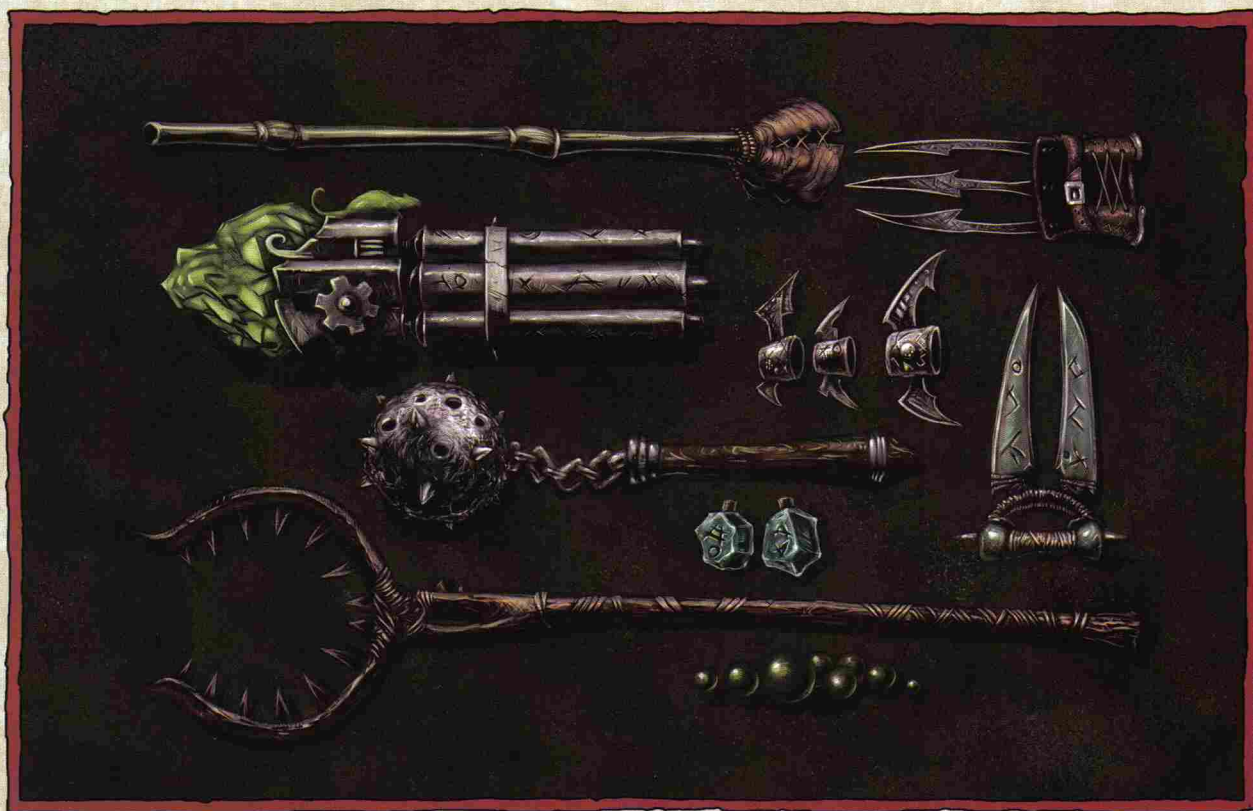
Ostrze ogonowe

Ostrza ogonowe to mała, ostra broń z kolecami lub ćwiekami przywiązywana do ogona skavena albo noszona w jego splotach. Ostrza ogonowe używane przez majątniejsze skaveny często są zdobione: pokryte rysunkami i nabite małymi odłamkami kryształu oraz kawałkami spaczenia. Z kolei te używane przez klanbraci są prawie zawsze własnego wyrobu. Aby móc efektywnie używać tej broni, postać musi posiadać zdolność **walka ogonem** (patrz str. 117).

Pistolet spaczeniowy

Pistolety spaczeniowe są powszechnie używane przez skaveny wysokiej rangi, szczególnie kiel-liderów z klanu Skryre. Konstrukcją przypominają muszkiety spaczeniowe w mniejszej skali, jednak są równie zabójcze na niewielką odległość.

Pistolety spaczeniowe mogą wykorzystywać zwykły proch strzelniczy, ale to zmniejsza zasięg (8/16) oraz Siłę broni (4).



Spaczeniowy miotacz ognia

Ten wynalazek klanu Skryre to broń, która rozpyla strugę spaczeniowego płomienia. Wyrabiana jest w różnych odmianach, lecz do jej obsługi zawsze potrzeba dwóch, a czasem nawet więcej osób. Jedna dzwiga beczkę z łatwopalną miksturą, druga zaś celuje i strzela. Z tego powodu strzelcy muszą działać jako zgrany zespół i pozostawać w bezpośredniej bliskości, w przeciwnym razie jeden z nich będzie musiał porzucić broń.

Struga ognia przyjmuje kształt stożka o szerokości metra u wylotu broni i 5 metrów w najszerszym miejscu. Każda postać, która znajdzie się w polu rażenia broni, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 5. Trafiona postać w następnej rundzie musi wykonać kolejny test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zaczyna się palić (odpowiednie zasady znajdują się na str. 141 *Księgi Zasad*). Ten ogień można zgasić tylko poprzez całkowite zanurzenie ciała w wodzie albo przysypanie ziemią lub piaskiem. Ofiara może próbować zrzucić z siebie płonące ubranie i wyposażenie. W tym celu musi wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności.

Nieudany test US oznacza, że strzelec nie trafił w cel. W takim wypadku należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że nie zadziałała pompa, ale w następnej rundzie można znowu próbować wystrzelić. Wynik „10” oznacza natomiast, że mechanizm broni uległ awarii i miotacz pozostaje bezużyteczny do chwili, kiedy zostanie naprawiony – wymaga to udanego testu nauki (inżynieria). Wyniki od „2” do „9” określają kierunek,

w którym zniosło strugę śmiertelnych płomieni (zgodnie z diagramem kuli trującego wicheru). Dodatkowy rzut 1k10 oznacza odległość (w metrach) miejsca trafienia od zamierzonego celu.

Postać, która przeżyje trafienie ze spaczeniowego miotacza ognia, musi po upływie 24 godzin wykonać Prosty (+10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 losowo wybraną mutację. Więcej informacji na temat odgrywania mutantów można znaleźć w *Księdze Spaczenia*.

Szczurze pazury

To kolejny wynalazek klanu Eshin. Szczurze pazury to metalowa płyta ze skórzanym paskiem do przymocowania na łapie. Z płyty wystaje od 3 do 5 stalowych pazurów. Choć nie są zbyt duże, wzmacniają ciosy zadawane w walce wręcz. Oprócz tego szczurze pazury mogą być pomocne podczas wspinania się, zapewniając modyfikator +10 do wszystkich testów wspinaczki.

Sztylet naręczny

Skaveny z klanu Eshin używają sztyletów naręcznych, które składają się z dwóch ostrzy, służących do przebijania albo cięcia. Zwykle wystają między pazurami skavena i przymocowane są prostopadle do rękojeści. Niektóre warianty wymagają przywiązania broni do nadgarstka. Użytkownik sztyletu wykonuje szybkie pchnięcia albo gwałtowne cięcia. Ta broń, często noszona w obu łapach, nie jest popularna poza klanem Eshin.

Szybkostrzał

To kolejny z szalonych wynalazków klanu Skryre. Ta machina potrafi wystrzelić nawet kilkanaście pocisków naraz. Co gorsza, każdy z nich nasycony jest śmiertelnością energią spaczenia. Do obsługi broni potrzeba dwóch osób. Jedna celuje i strzela, druga zaś dźwiga beczkowaty pojemnik, pełen spaczeniowej amunicji. Magazynek łączy z bronią giętą rurą, jednak jest ona na tyle krótka, że strzelcy muszą pozostawać blisko siebie (na sąsiednich polach, jeżeli drużyna używa mapy taktycznej). Jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostaną rozdzieleni, jeden z nich musi odrzucić broń. Samodzielne strzelanie z działka jest niemożliwe, bowiem amunicyjny kontroluje przepływ pocisków do broni za pomocą specjalnego pokrętki.

Zasada działania szybkostrzału jest podobna do rusznicy czy garlacha, jednak używając tej broni strzelec może dosłownie zasypać pociskami niewielki obszar. Szerokość tej „strefy rażenia” wynosi 2 metry, a długość do 32 (czyli na maksymalny zasięg broni). Przeladowanie broni zajmuje 10 rund, ale możesz zastosować opcjonalną zasadę skrócenia czasu przeladowania do 5 rund, jeśli strzelec lub amunicyjny wykona udany test *nauki (inżynierii)*. Każdy, kto znajdzie się na ostrzeliwanym obszarze, musi wykonać test *Zręczności*. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 3.

Amunicja spaczeniowa (zasada opcjonalna)

Jeśli chcesz wprowadzić naprawdę przerażający aspekt skavenkiej technologii, możesz skorzystać z zasady działania amunicji wypełnionej spaceniem. Każda skavenka broń palna, nabita takim pociskiem, zyskuje następujący efekt:

Jeśli trafienie z broni palnej nabitej spaczeniową amunicją spowoduje utratę choć 1 punktu *Żywotności*, oznacza to, że pocisk utkwiał w ciele, a ofiara zostaje wystawiona na działanie mutagennej mocy czarnego pyłu. Po 1k10/2 dniach musi wykonać udany test *Odporności*, w przeciwnym razie otrzymuje losowo wybraną mutację. W każdym następnym tygodniu musi wykonać kolejny test *Odporności*. Nieudany test oznacza kolejną mutację. Przeklęty pocisk może zostać usunięty przez osobę, która posiada zdolność *chirurgia*, po udanym *Wymagającym* (-10) teście *leczenia*. Test nie przywraca utraconych punktów *Żywotności*.

Arsenał klanu Skryre

Każda dyskusja o arsenałach skavenów będzie niekompletna bez wzmianki o mniej zabójczym, ale mimo to skutecznym wyposażeniu uzupełniającym, zaprojektowanym przez klan Skryre. Prawdę mówiąc, skaveny przywykli do katastrofalnych usterek swojej broni, a wiele z wymienionych dalej przedmiotów zostało zaprojektowanych po to, by chronić skaveny raczej przed własną bronią niż przed orężem wrogów.

Generator spaczeniowy

Inżynier spaczenia wyposażony w generator spaczeniowy zwiększa ilość energii spaczeniowej skupionej w dowolnym rzucanym przez siebie zaklęciu *spaczeniowy grom*. Podczas rzutu na obrażenia zadawane przez *spaczeniowy grom*, inżynier spaczenia może rzucić dwoma kostkami i wybrać wyższy wynik.

Jeśli na obu kostkach wypadł ten sam wynik, bez względu na jego wysokość, oznacza to, że generator spaczeniowy zaczyna być przeciążony. Jeśli inżynier spaczenia nie zdoła wyłączyć generatora, co wymaga udanego *Trudnego* (-20) testu *Inteligencji*, urządzenie eksploduje. Każda postać w zasięgu 5 metrów otrzymuje trafienie z Siłą 5.

Kondensator spaczeniowy

Inżynierowie spaczenia, którzy używają spaczeniowych ostrzy w celu rzucenia zaklęcia *spaczeniowy grom*, mogą posiłkować się kondensatorem. Skupia on spaczoną energię, efektywniej zasilając broń inżyniera. Używający ostrzy spaczeniowych w walce i wyposażony w kondensator inżynier otrzymuje modyfikator +1 do Siły broni. Rzucając *spaczeniowy grom* za pomocą ostrza spaczeniowego, inżynier może dodać jedną kostkę do rzutu w celu ustalenia poziomu uzyskanej mocy.

Maska przeciwigazowa

Kulomioty z klanu Skryre noszą na plecach skomplikowane urządzenia, składające się z metalowych rur i miechów, które łączą się ze skórzanymi maskami. Zaprojektowane i dopasowane do szczurzych pysków, zapewniają kulomiotom ochronę przed gazami, które często wydostają się z uszkodzonych lub wadliwych kul trującego wicheru.

Dowolny skaven, który ma założoną maskę przeciwigazową klanu Skryre, otrzymuje modyfikator +20 do wszelkich testów *Odporności* przeciwko efektom wdychanych trucizn lub szkodliwych gazów.

Spaczeniowe ostrza

Spaczeniowe ostrza używane są wyłącznie przez klan Skryre. Zazwyczaj mocuje się je na drzewcu, tworząc broń podobną do halabardy. Mogą też być wszczepiane bezpośrednio w ramiona inżynierów spaczenia. Płatanina kabli zasila ostrza, które buczą od ledwo powstrzymywanej energii. Używane w walce spaczeniowe ostrza są traktowane jak halabardy (w przypadku osadzonych na drzewcu), albo jak broń jednoręczna (jeśli zostały wszczepione w ramiona inżyniera), w obu przypadkach zapewniając modyfikator +1 do Siły broni.

Spaczeniowe ostrza mogą być także wykorzystywane przez inżynierów do rzucania zaklęcia *spaczeniowy grom*. Broń posiada wartość *Magii* 2, zaś wymagany poziom mocy to 11. Każde użycie broni w ten sposób wymaga zużycia 2 grudek spaczenia.

– Skaveńska magia –

Terminem „skaveńska magia” zwykle określa się czary używane przez Szarych Proroków, stanowiące plugawe połączenie wiedzy tajemnej i boskiej inspiracji. Ale magia jest głęboko zakorzeniona w społeczeństwie skavenów i Szarzy Prorocy nie są jedynymi, którzy w pewnym stopniu opanowali posługiwanie się nią. Kapłani i diakoni zarazy opracowali własne warianty straszliwych zaklęć, natomiast inżynierowie spaczenia nauczyli się czerpać energię z tego minerału i zasilać nią swoje bluźniercze urządzenia. Poniżej znajduje się spis czarów używanych przez skaveny.

Magia prosta (spaczeniowa)

Niezależnie od rodzaju magii, jakiej używa, każdy skaveński adept musi najpierw opanować poniższe zaklęcia. Są one dostępne dla każdego szczuroczłeka, który posiada zdolność **magia prosta (spaczeniowa)**.

Szczurzy niewolnik

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek spleśniałego sera (+1)

Opis: Skaven przyzywa zwykłego brązowego szczura. Przez następne 1k10 godzin może porozumiewać się ze szczurem, jakby obaj znali ten sam język, a zwierzę musi być posłuszne wszelkim poleceniom, nawet gdyby oznaczało to jego śmierć. Szczurzy niewolnicy mogą przynosić małe przedmioty, przegryzać liny i wykonywać inne zadania, które powinien być w stanie wykonać zwykły szczur.

Piętno Rogatego Szczura

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: zepsuty ząb (+1)

Czas trwania: 1k10 godzin

Opis: Wybrana istota w promieniu 16 metrów musi wykonać udany test Siły Woli, inaczej otrzymuje paskudne znamię w formie otwartego, ropiejącego wrzodu na czole albo na grzbiecie dłoni. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów Oglądy. Szarzy Prorocy stosują to zaklęcie, by oznaczać swoich posłańców.

Nosiciel

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina łajna (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Wybrana istota w promieniu 16 metrów musi wykonać udany test Odporności. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania zaklęcia otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów przeciwko zarażeniu się chorobą. Postacie posiadające zdolność **odporność na choroby** mogą stosować wynikający z tej zdolności modyfikator do testów przeciwko chorobie.

Łaska

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek ludzkiego ciała (+1)

Opis: Skaven otrzymuje modyfikator +5 do następnego testu. Alternatywnie, jeśli wykorzystujesz zasadę Łaski Rogatego Szczura, opisaną w **Rozdziale VI: W szczurzej skórze**, zaklęcie kradnie Łaskę Rogatego Szczura innemu szczuroczłękowi w promieniu 16 metrów. Jeśli w zasięgu nie ma żadnego skavena obdarzonego Łaską, zaklęcie automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Smągnięcie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: łza ludzkiego dziecka (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Dowolna postać w promieniu 12 metrów nagle odczuwa dotkliwy ból. Musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie w trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator -5 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich oraz Zręczności.

Upiorny płomień

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: szczypota spaczeniowego pyłu (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Grudki spaczenia

Niewielkie kawałki spaczenia, w kształcie płaskiego krążka, dysku, klina lub sześcianu, wykorzystywane są w Pod-Imperium jako waluta, ale mogą być także używane do zwiększenia mocy zaklęcia rzucanego przez Szarego Proroka lub skaveńskiego zaklinacza. Wpływ spaczenia został opisany w podrozdziale **Spaczeniowe grudki** na str. 92.

Postać, która oparła się mocy spaczeniowej grudki, będzie mogła ją wykorzystać jako dodatkowy składnik wzmagający moc zaklęcia. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego poziomu mocy, ale zwiększa także niebezpieczeństwo wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (dublety będą się liczyły jako triplety, a triplety jako wynik poczwórny).

Uzależnienie od spaczenia

Ze względu na fakt, że spaczeń obecny jest niemal w każdym aspekcie życia skavenów, niektórzy szczuroludzie nazbyt przyzwyczajają się do zażywania tej substancji i w efekcie uzależniają się od niej. Za każdym razem, gdy skaven polyka grudkę spaczenia, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. W przypadku niepowodzenia testu uzależnia się od spaczenia. Musi każdego dnia konsumować 1 grudkę, w przeciwnym razie otrzymuje kumulatywny modyfikator -10 do wszystkich testów za każdy dzień, gdy jest pozbawiony dawki spaczenia. Jeśli suma modyfikatorów spowoduje obniżenie Odporności do 0 lub mniej, skaven umiera. W odróżnieniu od innych narkotyków, które umożliwiają zerwanie z nałogiem w drodze niezwykłych wyrzeczeń, uzależnienie od spaczenia utrzymuje się przez całe życie.

Chociaż istnieje ogromne ryzyko uzależnienia się od spaczenia, korzyści z niego płynące są równie wielkie. Dotknięte tym nałogiem skaveny ignorują negatywne skutki używania grudek spaczenia podczas rzucania zaklęć.

Opis: Skaven wyczarowuje w powietrzu niewielką kulę zielonego ognia, ociekającą lepłą cieczą. Może nią rzucić w dowolny cel w zasięgu 8 metrów. Wówczas *upiorny płomień* jest traktowany jako magiczny pocisk o Sile 1. W innym przypadku zaklęcie tworzy światło o jasności pochodni, które zapewnia oświetlenie przez godzinę, a potem gaśnie.

Tradycje magii czarnoksięskiej

Skaveny twierdzą, że magię stworzył Rogaty Szczur. Od przerażających czarów Szarych Proroków po chorobotwórcze machinacje kapłanów zarazy – wszystko pochodzi z tego samego źródła: od ich potężnego i kapryśnego boga. Odsuwając na bok dogmaty religijne, prawda jest taka, że magia skavenów nadal wymaga manipulowania tajemnymi energiami, które pochodzą ze wzburzonych regionów za Pustkowiami Chaosu, a bez tego nawet najbardziej pobożne i przebiegłe skaveny nie byłoby w stanie spleść najprostszego zaklęcia. Skaveny wykorzystują *Dhar*, czyli Mroczną Magię, podobnie jak czarnoksiężnicy, nekromanci, Czarni Magistrowie i czarownicy, różnią się jednak od nich podejściem do magii i skupieniem się na mrocznej sztuce.

Chociaż mogą istnieć inne warianty, rozróżnia się trzy podstawowe rodzaje magii skaweńskiej, każda zorganizowana w oddzielną Tradycję – Skrytości, Spaczenia i Zarazy. Niewiele skavenów zajmuje się nekromancją, a jeszcze mniej porzuca zwyczaje swego ludu, by służyć innemu bóstwu Chaosu. Takie wypadki niemal zawsze skutkują unicestwieniem zuchwałego skavena.

Podobnie jak dzieje się to z całą magią czarnoksięską, zaklęcia wykorzystujące *Dhar* niosą ze sobą wielkie ryzyko wystąpienia niepożądanych lub niespodziewanych efektów ubocznych (patrz *Księga Zasad*, str. 167). Oprócz tego skaveny czarownicy w dużym stopniu wspierają się spaceniem, co nie tylko zwiększa ryzyko wypadku, ale poważnie odbija się na ich stanie zdrowia.

Znajomość tych zaklęć przekazywana jest przez mistrza uczniowi i pieczołowicie chroniona, ze względu na ambicję i zdradę, tak powszechne wśród wszystkich skavenów. Chociaż mistrz może nauczyć podstaw magii spaczenia, czyni to niechętnie, ponieważ jego uczeń będzie musiał

kiedyś sprawdzić swoją moc, a być może nawet spróbuje zniszczyć nauczyciela. Dlatego skaweńscy mentorzy dbają o to, by wzbudzać strach i szacunek wśród swych uczniów, a udzielając nauk, zawsze napuszczają jednego ucznia na drugiego, aby zajęci rywalizacją między sobą podstępnie podopieczni nie zdradzili swego mistrza.

Tradycja Skrytości

Wyuczona od katajskich czarnoksiężników na Dalekim Wschodzie, Tradycja Skrytości wykorzystywana jest przez nielicznych czarnoksiężników z klanu Eshin. Przeznaczeniem tych zaklęć jest podwyższanie umiejętności skradania się oraz zwiększanie siły i szybkości oddziałów uderzeniowych klanu i nikt nie jest pewien, czy legendarne zdolności skavenów z klanu Eshin zawsze mają całkowicie naturalne pochodzenie. Klan Eshin strzeże tajemnic tej sztuki, by upewnić się, że odpowiedzi na te pytania nie pozna żaden z rywalizujących z nim klanów.

Umiejętność powiązana z Tradycją: warzenie trucizn

Tabela 5-3: Tradycja Skrytości

Suchą nogą
Hyc-hyc
Trujący ropień
Lepkie łapy
Chyżobieg
Futro skrytobójcy
Zabójcza furia
Czarny wir
Zniknięcie zwłok
Spaceniowe gwiazdki

Tradycja Spaczenia

Będąc domeną straszliwych Szarych Proroków, Tradycja Spaczenia umożliwia skavenom opanowanie czarów Skrytości i Zarazy, a także czerpanie z mocy samej energii spaczenia. W miarę upływu czasu i nabywania doświadczenia, adeptom rosną dłuższe rogi, a często zwiększa się też ich uzależnienie od spaczenia.

Umiejętność powiązana z Tradycją: nauka (teologia)

Tabela 5-4: Tradycja Spaczenia

Iskrząca zagłada
Hyc-hyc
Pancerz ciemności
Spaczeniowy grom
Rój szkodników
Zaraźliwe tchnienie
Spaczeniowa burza
Zabójcza furia
Skórowanie żywcem
Zaraza

Tradycja Zarazy

Tradycja Zarazy to plugawa technika magiczna kapłanów zarazy z klanu Pestilens. Używają magii, która stanowi osiągnięcie pokoleń izolacji w Lustrii, aby za jej pomocą wzbudzać strach wśród klanbraci i innych skavenów, które przysięgły wierność swemu wodzowi. Ta specjalizująca się w chorobach i zepsuciu Tradycja jest odrażająca i na wskroś zła. Jej przeznaczeniem jest sianie rozpacz i śmierci wśród wrogów. Każdy śmiertelnik, który podda się pustoszącemu działaniu tych zaklęć, zwiększa potęgę i chwałę Rogatego Szczura w jego aspekcie siewcy zarazy. W miarę jak kapłan zarazy staje się coraz potężniejszy, jego ciało pustoszy wykorzystywana magiczna moc. Zazwyczaj doprowadza to do zgnilizny kończyn, podobnie jak u trędowatych,

zagnieżdżenia się w ciele larw i robaków oraz do ogólnego pogorszenia się stanu zdrowia czarownika. Chociaż Tradycja Zarazy jest potężna, jej używanie zawsze kończy się śmiercią.

Umiejętność powiązana z Tradycją: zastraszenie

Tabela 5-5: Tradycja Zarazy

Opończa zakażenia
Przegnienie
Trujący ropień
Ropiejące rany
Rój szkodników
Zaraźliwe tchnienie
Zasłona z much
Piżmo grozy
Kwaśny deszcz
Zaraza

Zaklęcia

Poniżej zamieszczono zestawienie zaklęć pochodzących z Tradycji Skrytości, Spaczenia i Zarazy.

Opończa zakażenia

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek ciała wyciętego z pleców ofiary zarazy (+1)

Opis: Skaven zakaża koc, płaszcz lub fragment ubrania zarazkami świerzb. Każdy, kto będzie dotykał lub nosił zakażony materiał przez minutę lub dłużej, musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, inaczej zapada na tę chorobę.

Suchą nogą

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek korka (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven nabiera pływalności kawałka drewna, co umożliwia mu chodzenie po powierzchni cieczy, takich jak woda, ścieki lub olej, zupełnie jakby był ciałem stałym.

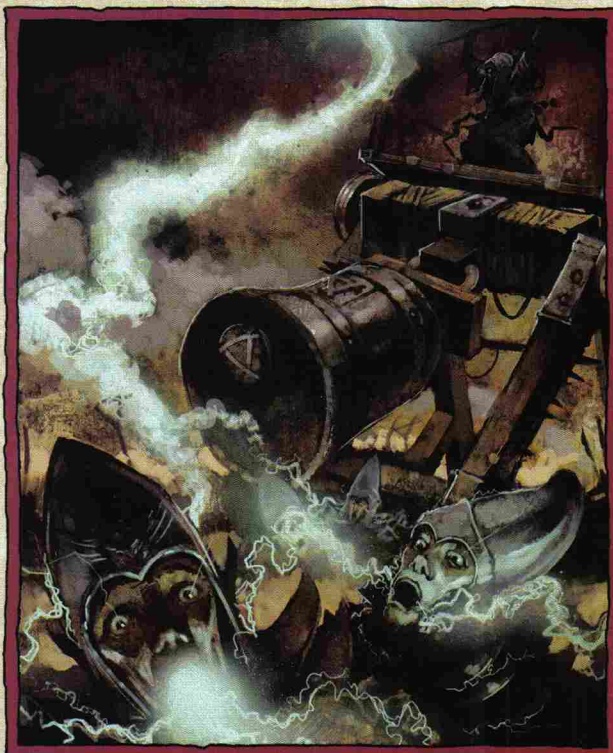
Iskrząca zagłada

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: zwój miedzianego drutu (+1)

Opis: Skaven ciska iskrzącym wyładowaniem zielonej energii w dowolny cel w promieniu 12 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 2. Ugodzona postać musi wykonać udany Prosty (+10) test Odporności, w przeciwnym razie zostaje ogluszona na 1 rundę.



Hyc-hyc

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: tylna łapa szczura (+1)

Opis: Z odgłosem zasysanego powietrza i w kłębie cuchnącego siarką dymu czarownik teleportuje siebie lub jednego sprzymierzeńca znajdującego się w promieniu 12 metrów do dowolnego miejsca w polu widzenia. Jeśli teleportuje sprzymierzeńca, ta postać musi być najwyżej rozmiaru człowieka. Czarownik musi widzieć lokację, do której teleportuje siebie lub sprzymierzeńca, a lokacja ta musi być wolna od przeszkód i oddalona o co najmniej 2 metry od wszelkich innych obiektów (poza powierzchnią, na której stanie przeniesiona osoba) lub stworzeń.

Przegnicie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: garść zgniłego ziarna (+1)

Opis: Wykonując gest i wypowiadając słowa klątwy, skaven powoduje zepsucie pewnej ilości jedzenia, które gnieje i rozkłada się, stając się całkowicie niejadalne. Czarownik wybiera miejsce, psując całą żywność znajdującą się w promieniu 5 metrów od wskazanego punktu. To zaklęcie jest używane z wielką skutecznością, by wywoływać klęskę głodu wśród populacji na powierzchni. Dowolna postać, która zje zepsutą żywność, natychmiast zostaje zarażona chorobą smrodliwych wiatrów.

Pancerz ciemności

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek poczerniałej skóry (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven zagęszcza cienie wokół swego ciała. Trudniej go dostrzec w słabym oświetleniu, a zbroja z cieni chroni go też przed obrażeniami. Czarownik uzyskuje 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia oraz modyfikator +20 do wszystkich testów **ukrywania się**, wykonywanych w ciemnych miejscach. Skaven nie może rzucić tego zaklęcia, jeśli ma na sobie jakikolwiek zwykły pancerz. Jeśli założy zbroję podczas działania zaklęcia, czar natychmiast się rozprasza.

Trujący ropień

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: zardzewiały lancet (+2)

Opis: Skaven tworzy pulsujący, ociekający ropą wrzód na jednej ze swych kończyn. Gdy wrzód zostanie przebity (powodując utratę 1 punktu Żywotności, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza), wyciekającą z niego ropą można



natrzeć ostrze dowolnej broni jednoręcznej. Jeśli cios tym orężem spowoduje utratę choć 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci tyle punktów Żywotności, ile wynosi wartość Magii czarownika.

Spaczeniowy grom

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: wąski pręt miedziany (+2)

Opis: Skaven ciska iskrzącą błyskawicę spaczenia w dowolną postać w zasięgu 48 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 5. Za każdą „1” wyrzuconą na kostce podczas określania uzyskanego poziomu mocy, czarownik otrzymuje trafienie z Siłą 1, z powodu utraty kontroli nad wyładowaniem energii spaczeniowej.

Lepkie łapy

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla kleju lub miodu (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven zyskuje zdolność chodzenia lub pełzania po ścianach i sklepieniach z normalną Szybkością. Noszone przez niego przedmioty nadal podlegają grawitacji i upuszczone, spadną na podłoże.

Chyżobiegi

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: skalp elfa (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund) plus jedna dodatkowa runda za każdy punkt uzyskanej mocy powyżej wymaganego poziomu mocy

Opis: Skaven uzyskuje zdolność poruszania się w zwiększonym tempie. W trakcie trwania czaru jego Szybkość wzrasta o wartość jego Magii.

Ropiejące rany

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: brudny pazur goblina (+2)

Opis: Skaven sprawia, że zadawane przeciwnikowi rany stają się paskudnie zainfekowane. *Ropiejące rany* to magiczny pocisk o zasięgu 24 metrów. Jeśli trafi w postać, która otrzymała już przynajmniej jedno trafienie krytyczne, w jej rany wdaje się zakażenie, które utrzymuje się przez 7 dni. Ofiara nie leczy ran w normalny sposób i otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych. Postacie posiadające umiejętność *leczenie* mogą skrócić czas trwania tej choroby według normalnych zasad, ale trudność testu *leczenia* wykonywanego w tym celu rośnie do poziomu Wymagającego (-10).

Rój szkodników

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: krąg sera dobrej jakości (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven przywołuje masę żarłocznych szczurów, które całym rojem atakują jego przeciwników. Każda postać w promieniu 5 metrów od czarownika otrzymuje trafienie z Siłą 1 w każdej rundzie, gdy jest atakowana przez rój. W następnej rundzie rój szczurów przemieszcza się o 12 metrów w kierunku wskazanym przez czarownika. Potem skaven traci nad nim kontrolę i w kolejnych rundach rój przesuwa się w losowym kierunku.

Futro skrytobójcy

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: skóra kameleona (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Przywołując wiecznie zmieniającą się energię spaczenia, skaven przekształca strukturę własnego futra, by zmieniało kolor zależnie od otoczenia. Gdy czarownik stoi w idealnym bezruchu, otrzymuje modyfikator +30 do testów *ukrywania się*.

Zaraźliwe tchnienie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: pałeczka kadzidla ze spaczenia, zapalona na obu końcach (+2)

Opis: Skaven wydycha zaraźliwy, trujący obłok prosto w swoich wrogów. Długość wydychanej chmury wynosi 16 metrów, zaś szerokość od 1 metra przy czarowniku do 5 metrów na końcu. Każda postać w tym zasięgu musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Czarownik jest odporny na własne *zaraźliwe tchnienie*.

Spaczeniowa burza

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: podobizna Rogatego Szczura wyryta w miedzi (+2)

Opis: Czarownik wywołuje burzę spaczeniowych gromów w dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów. Stworzona z czystej energii spaczenia i zasilana złowrogą mocą Rogatego Szczura burza może pojawić się w dowolnym miejscu, nawet pod ziemią. Każda postać w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca otrzymuje trafienie z Siłą 5. Za każdą „1” wyrzuconą na kostce podczas określania uzyskanego poziomu mocy, czarownik otrzymuje trafienie z Siłą 3, z powodu utraty kontroli nad wyładowaniem energii spaczeniowej.



Zabójcza furia

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dwie krople krwi zwierzęcia chorego na wściekliznę (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika +1k10

Opis: Skaven wzbudza w dowolnym towarzyszku w zasięgu 18 metrów straszliwy głód, od którego występuje piana na pysku, a ślepia zaczynają szaleńczo obracać się w oczodołach. W trakcie trwania czaru postać zyskuje zdolność **czarny głód** (patrz Rozdział VI: W szcurzej skórce), ale musi natychmiast po rzuceniu czaru wywołać w sobie **czarny głód**, w przeciwnym razie zaklęcie nie odnosi skutku.

Zasłona z much

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kawałek łajna nurglinga (+2)

Czas trwania: liczba rund równa dwukrotnej wartości Magii czarownika

Opis: Zlorzeczając wrogiem i młócąc ramionami, skaven przywołuje chmurę gżów i kąśliwych much. Owady roją się wokół niego, gryząc i kłusząc jego wrogów. Każda postać w promieniu 3 metrów od czarownika otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów. *Zasłona z much* utrudnia także dostrzeżenie otoczonego rojem skavena, co skutkuje modyfikatorem -20 do wszystkich testów US przeciwko niemu. Rój porusza się wraz ze skavenem.

Czarny wir

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: szklana fiolka wypełniona popiołem (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: W dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów skaven przywołuje cuchnący wir paskudnego dymu i ostrych drobinek popiołu. Każda postać w promieniu 3 metrów od wskazanego miejsca otrzymuje trafienie z Siłą 2 i musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie na 1k10 minut otrzyma modyfikator -20 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zręczności oraz testów **spozstrzegawczości** związanych ze wzrokiem. W czasie trwania czaru w każdej rundzie wir może przesunąć się na odległość do 10 metrów w kierunku wskazanym przez czarownika.

Piżmo grozy

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja

Składnik: żelazny krążek z wrytym symbolem Rogatego Szczura (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: W dowolnym miejscu w zasięgu 36 metrów skaven wywołuje wielki obłok demonicznego piżma, którego zapach przeraża wszystkie stworzenia. Każda postać w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca musi wykonać test Grozy (patrz *Księga Zasad*, str. 207). Skaveny otrzymują modyfikator -10 do tego testu. Jeśli test okazał się nieudany, a postać wydostała się poza zasięg obłoku piżma, przez dodatkową minutę (6 rund) nadal odczuwa efekty Grozy.

Zniknięcie zwłok

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: jedna godzina

Składnik: 30 gramów spaczenia połkniętego przez cel(e) zaklęcia (+3)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarownika

Opis: Jeśli postać poddana mocy tego zaklęcia umrze, jej ciało rozpływa się w paskudnie cuchnący, czarny śluz. *Zniknięcie zwłok* jest zwykle rzucone na skrytobójców z klanu Eshin, zanim wyruszą na misję, dzięki czemu na miejscu akcji nie pozostaną żadne trupy skavenów. To zaklęcie może być rzucone na tyłu towarzyszy czarownika, ile wynosi czterokrotna wartość jego Magii.

Kwaśny deszcz

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: młoda żmija jaskiniowa (+3)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund) plus liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Wzywając moc Rogatego Szczura, skaven wywołuje trującą chmurę, która pojawia się w odległości do 36 metrów od niego, unosząc się kilka metrów nad ziemią. W następnej rundzie z chmury spada trujący deszcz. Każda postać w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie zapada w koszmarny sen. Dodatkowo w trakcie trwania czaru każda postać poddana działaniu *kwaśnego deszczu* musi w każdej rundzie wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 2, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Śpiące postacie, którym powiodą się trzy testy Odporności z rzędu, uwalniają się spod wpływu zaklęcia. W innym przypadku muszą zostać obudzone w normalny sposób.

Skórowanie żywcem

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kawałek wyprawionej skóry człowieka, elfa lub krasnoluda (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Zielone wstęgi spaczony energii oddzierają ciało od kości ofiary. W trakcie trwania czaru dowolna postać w zasięgu 10 metrów od czarownika otrzymuje co rundę trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Spaczeniowe gwiazdki

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja

Składnik: pokryta runami Chaosu srebrna gwiazdka do rzucania (+3)

Opis: Skaven wywołuje tyle zatrutych *spaczeniowych gwiazdek*, ile wynosi wartość jego Magii, i rzuca nimi w jednego lub więcej przeciwników w zasięgu 36 metrów. Są to magiczne pociski o Sile 2. Jeśli trafienie spowoduje utratę choć 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci kolejne 5 punktów Żywotności.

Zaraza

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kropidło z martwych pcheł (+3)

Opis: Skaven zrasza zarazkami zielonej ospy dowolne miejsce w zasięgu 18 metrów. Każda postać w promieniu 3 metrów od wskazanego miejsca musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie natychmiast zaczyna odczuwać efekty choroby, tracąc po 5 punktów każdej cechy głównej. Za pierwszym razem, gdy inne postacie wejdą w bliski kontakt z kimkolwiek zarażonym tą plagą (także w czasie walki w zwarcu), również muszą wykonać udany test Odporności, albo same zarażą się zieloną ospą. Wtórne ofiary odczuwają normalne efekty choroby zamiast przyspieszonej wersji, jaka dotyka pierwszych zarażonych. Mogą dalej roznosić zarazę, lecz już w normalny sposób. Udany powyższy test Odporności oznacza, że postać na 24 godziny staje się odporna na działanie następnych zaklęć zarazy, nawet rzucanych przez innych czarowników.

— Spaczeń —

Skaveny odkryły wiele sekretów spaczenia. Wymyśliły niezliczone sposoby wykorzystywania jego mocy: od zwiększania siły zaklęć, poprzez hodowlę i krzyżowanie nowych gatunków, aż po tworzenie nowych typów broni i machin, zasilanych mocą spaczenia. Jeżeli postać będzie miała (nie)szczęście i odkryje źródło spaczenia, może zechcieć je wykorzystać. Jak już wcześniej wspomniano, spaczeń zapewnia wielką, choć niebezpieczną moc. Ci, którzy zlekceważą jego siłę, narażają się na ogromne niebezpieczeństwo. Efekty działania spaczenia zależą od jego wielkości i formy, a także od stopnia wystawienia postaci na wpływ czarciego pyłu.

Postać, której nie powiedzie się test Odporności związany z wystawieniem na działanie spaczenia, otrzymuje losową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą tabel zamieszczonych w *Bestiariuszu Starego Świata* (str. 79), *Księdze Zasad* (str. 240) lub *Księdze Spaczenia* (str. 34-35).

Spaczeniowy pył

Spaczeniowy pył uzyskuje się poprzez zmielenie kawałka kamienia. Zazywany jest doustnie, głównie przez skaveńskich Szarych Proroków, którzy dzięki niemu potrafią w większym stopniu opanować magiczne energie. Istoty nieprzyzwyczajone do zazywania spaczenia narażają się na groźbę mutacji Chaosu.

Skaven, który połknie sproszkowany spaczeń, zachowuje się tak samo, jakby zażył spaczeniową grudkę (patrz niżej). Każda inna istota musi wykonać test Odporności, którego stopień trudności zależy od tego, jak duża była to porcja i w jaki sposób postać weszła z nią w kontakt.

- **Bardzo Łatwy (+30):** rozsypianie odrobiny proszku na ubranie.
- **Łatwy (+20):** dotknięcie gołą skórą niewielkiego odłamka spaczenia.
- **Prosty (+10):** dotknięcie gołą skórą średniej wielkości kawałka spaczenia.
- **Przeciętny (+0):** połknięcie lub wciągnięcie nosem niewielkiej ilości spaczeniowego pyłu albo dotknięcie gołą skórą dużej bryły.
- **Wymagający (-10):** połknięcie lub wciągnięcie przez nos średniej ilości pyłu albo dotknięcie gołą skórą ogromnego kawałka spaczenia.
- **Trudny (-20):** połknięcie lub wciągnięcie przez nos dużej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.
- **Bardzo Trudny (-30):** połknięcie lub wciągnięcie przez nos ogromnej ilości pyłu ze sproszkowanego spaczenia.

Spaczeniowe grudki

Grudki to niewielkie kawałki spaczenia, uformowane zwykle w płaski krążek, dysk, klin lub sześcián. Szarzy Prorocy polykają je w trakcie rzucania czarów, zwiększając tym samym swoją moc. Każda inna istota, która choćby dotknie grudki, musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji Chaosu. Zasadniczo nikt oprócz skavenów nie zazywa grudek spaczenia, aczkolwiek jeśli ktoś tego spróbuje, musi wykonać udany Trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym wypadku otrzymuje losową mutację Chaosu.

Zakładając, że postać w jakiś sposób oparła się mocy spaczeniowej grudki, będzie mogła ją wykorzystać jako dodatkowy składnik wzmagający moc zaklęcia. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego poziomu mocy, ale zwiększa także niebezpieczeństwo wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (duplety będą się liczyły jako triplety, a triplety jako wynik poczwórny).

Bryłki spaczenia

Bryłki spaczenia, czyli nieprzetworzony minerał, są bardzo niebezpieczne. Każde dotknięcie gołą skórą oznacza natychmiastową utratę 3 punktów Żywotności, w tym 1 trwale. Ponadto taka nierozważna postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności, którego niepowodzenie oznacza wystąpienie losowej mutacji

Chaosu. Alternatywnie możesz zwiększyć ryzyko związane z dotykaniem nieprzetworzonego spaczenia: kontakt z gołą skórą oznacza automatyczne trafienie z Siłą 3 i powoduje natychmiastową mutację (bez testu Odporności).

Bryłki spaczenia wykorzystują najczęściej inżynierowie z klanu Skryre i poganiacze z klanu Moulder, używając go zarówno do tworzenia przerażającej broni, jak i równie strasznych, nowych gatunków potworów. Czary rzucane w promieniu 6 metrów od bryły nieprzetworzonego spaczenia otrzymują modyfikator +6 do uzyskanego poziomu mocy, ale przy ich splataniu mag musi rzucić dodatkową kostką Chaosu. Co gorsza, wszystkie czary rzucane w pobliżu nieprzetworzonego spaczenia mogą wywołać efekt uboczny, tak jak przy rzucaniu zaklęć czarnoksiężskich.

— Artefakty ze spaczenia —

Spaczeń to podstawa skaveńskiej magii. Czarnoksiężnicy, Szarzy Prorocy i kapłani zarazy wykorzystują jego moc do wzmacniania swych zaklęć, a ten minerał zasila także ich magiczne obiekty. Większość magicznych przedmiotów skavenów to broń. Kilka służy obronie, ale to rzadkość, ponieważ w najlepszym interesie każdego skavena jest dopuszczenie, by jego kamraci szczęśliwie, aby on mógł wspiąć się po ich trupach do władzy.

Nie wszystkie z tych obiektów zostały wykonane przez inżynierów spaczenia. Niektóre powstały w najdawniejszych czasach skaveńskiej społeczności i od pokoleń przechodzą z rąk do rąk. Te przedmioty są tak kapryśne jak bóg skavenów i wyjątkowo niebezpieczne, nawet jeśli nie są używane.

Skaveny nie mają też oporów przed przywłaszczaniem sobie przedmiotów należących do wrogów, którzy nie są skavenami. Wiele z artefaktów, które obecnie skaveny uważają za własne, zostało stworzonych przez inne rasy, ale potem wpadły w łapy szczuroludzi. Obrócenie broni przeciwnika przeciwko niemu samemu to działanie, które zadowoli każdego skavena.

Amulet Rogatego

Nauka: magia

Moce: Postać, która nosi Amulet Rogatego, co godzinę odzyskuje 1 punkt Żywotności. Musi go nosić bez przerwy przez pełną godzinę, aby skorzystać z tej mocy. Amulet nie regeneruje ran, które doprowadziły do śmierci właściciela.

Historia: Pochodzenie Amuletu nie jest znane. Niektórzy twierdzą, że to dar samego Rogatego Szczura, a historia przedmiotu zdaje się to potwierdzać. Powiada się, że po raz pierwszy pojawił się zawieszony na szyi przerażającego Srencha, Nadproroka o niemałych umiejętnościach. Dopóki go nosił, był w stanie przetrwać najgorsze zdrady, kilkukrotne próby skrytobójstwa, zaklęcia, a nawet próby otrucia. Jednak pewnego dnia, gdy otoczony przez grupę swoich uczniów szykował się, by

zniszczyć ich wszystkich, Amulet zniknął z jego szyi. Lękając się, że utracił łaskę Rogatego Szczura, próbował uciec, ale padł ofiarą swoich dawnych podopiecznych. Od czasu śmierci Srencha Amulet Rogatego wielokrotnie zmieniał właścicieli, a ostatnio wisiał na szyi słynnego Szarego Proroka Thanquola.

Kostur Rogatego

Nauka: magia

Moce: Postać dzierzająca Kostur Rogatego może rzucać dodatkowe, dowolnie wybrane przez siebie zaklęcia **magii powszechnej**. Po wybraniu zaklęcia użytkownik nie może zmienić czaru wplecionego w Kostur. Jeśli artefakt zmieni właściciela, nowy użytkownik może wybrać nowe zaklęcia **magii powszechnej**.

Historia: Ten długi kostur wykonany jest z poczerniałego drewna i zakończony ukształtowanym ze spaczenia symbolem Pana Rozkładu. Uważa się, że jest to oznaka władzy pierwszego Szarego Proroka i ma długą oraz barwną historię. Przechodziła z rąk do rąk dziesiątki razy od chwili swego powstania. Szary Prorok Thanquol wszedł w posiadanie Kostura już na początku kariery, gdy zamordował swojego mentora i nauczyciela.

Opończa Cieni

Nauka: magia

Moce: Postać, która atakuje noszącego Opończę Cieni za pomocą broni zasięgowej albo magicznych pocisków, musi najpierw wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. W przypadku niepowodzenia testu, musi wybrać inny cel.

Historia: Ten utkany z włosów ofiar zamordowanych przez klan Eshin długi i czarny płaszcz okrywa gęstym cieniem noszącą go postać. Choć pochodzi z zamierzchłej przeszłości, Opończa Cieni przetrwała niezliczone wojny i próby zabicia swoich właścicieli. Co jeszcze dziwniejsze, mimo że była cięża, przypalana i niemal spopielona, zawsze sama

się naprawiała. Niektóre skaveny wierzą, że Opończa rośnie za każdym razem, gdy adept skrytobójców dokona kolejnego mordu.

Ostrze Zepsucia

Nauka: magia

Moce: Jeśli Ostrze Zepsucia (broń jednoręczna) spowoduje utratę choć 1 punktu Żywotności, ofiara musi natychmiast wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że otrzymuje dodatkowe trafienie z Siłą 3, gdy w jej żyłach zaczyna krążyć trucizna z broni. Jeśli Ostrze Zepsucia będzie używane przez istotę nie będącą skavenem, zacznie powoli zatruwać swojego właściciela. Ofiara musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności za każdym razem, gdy używa tej broni w walce. W przypadku niepowodzenia testu Odporność postaci zmniejsza się o 1k10 punktów. Jeśli Ostrze Zepsucia spowoduje zmniejszenie Odporności do 0 lub mniej, postać powoli rozpuszcza się w lepką, paskudną maź.

Historia: Ostrze Zepsucia od dawna było cenionym skarbem, pamiętającym czasy, gdy klan Pestilens nawiedzał ziemie Lustrii. To paskudny miecz o długim, falistym ostrzu, które ocieka plugawą, zieloną cieczą. Skaveny szepczą, że ta broń została wykuta w najdawniejszych czasach ich historii i zahartowana w krwi Slanna.

Plugawy Wisior

Nauka: magia

Moce: Klęby zielonego, paskudnie cuchnącego dymu unoszą się z tego bluźnierczego artefaktu, zapewniając noszącej go postaci 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia. Ochrona zapewniana przez ten przedmiot kumuluje się z dowolnym noszonym pancerzem.

Historia: Plugawe Wisiory są darami Rady Trzynastu dla jej najbardziej oddanych i zasłużonych sług. Po wręczeniu nagrody Wisiory często zmieniają właścicieli. Mają formę zwykłej szczurzej czaszki, zawieszanej na żelaznym łańcuchu. Skaveny obdarzone Plugawym Wisiolem często skupiają na sobie szczególną uwagę zazdrosnych rywali i chciwych sprzymierzeńców.

Pogromca Krasnoludów

Nauka: historia

Moce: To broń jednoręczna, która zadaje obrażenia z Siłą +3, gdy zostanie użyta przeciwko krasnoludom. Dodatkowo wartość dowolnego trafienia krytycznego zadanego przedstawicielowi tej rasy jest zwiększana o 3. Jeśli Pogromca Krasnoludów jest używany przez postać nie będącą skavenem, oręż powoli pochłania jej umysł. Za każdym razem, gdy dotknie tej broni, musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, inaczej otrzymuje 1 Punkt Oblędu. Jeśli właściciel broni uzyska w ten sposób 6 Punktów Oblędu, automatycznie nabawia się

straszliwej nienawiści do krasnoludów i od tej pory musi atakować te istoty, gdy tylko je zobaczy.

Historia: Pogromca Krasnoludów to prastara broń wykuta przez skaveny, gdy walczyły z krasnoludami o kontrolę nad Górą Krańca Świata. To zakrzywione ostrze pokryte jest głęboko rytymi wyzwiskami i przekleństwami na krasnoludzką rasę, a każdy ryt wypełnia zaschnięta krew niezliczonych ofiar spośród brodatego ludu.

Przekłète Ostrze

Nauka: historia

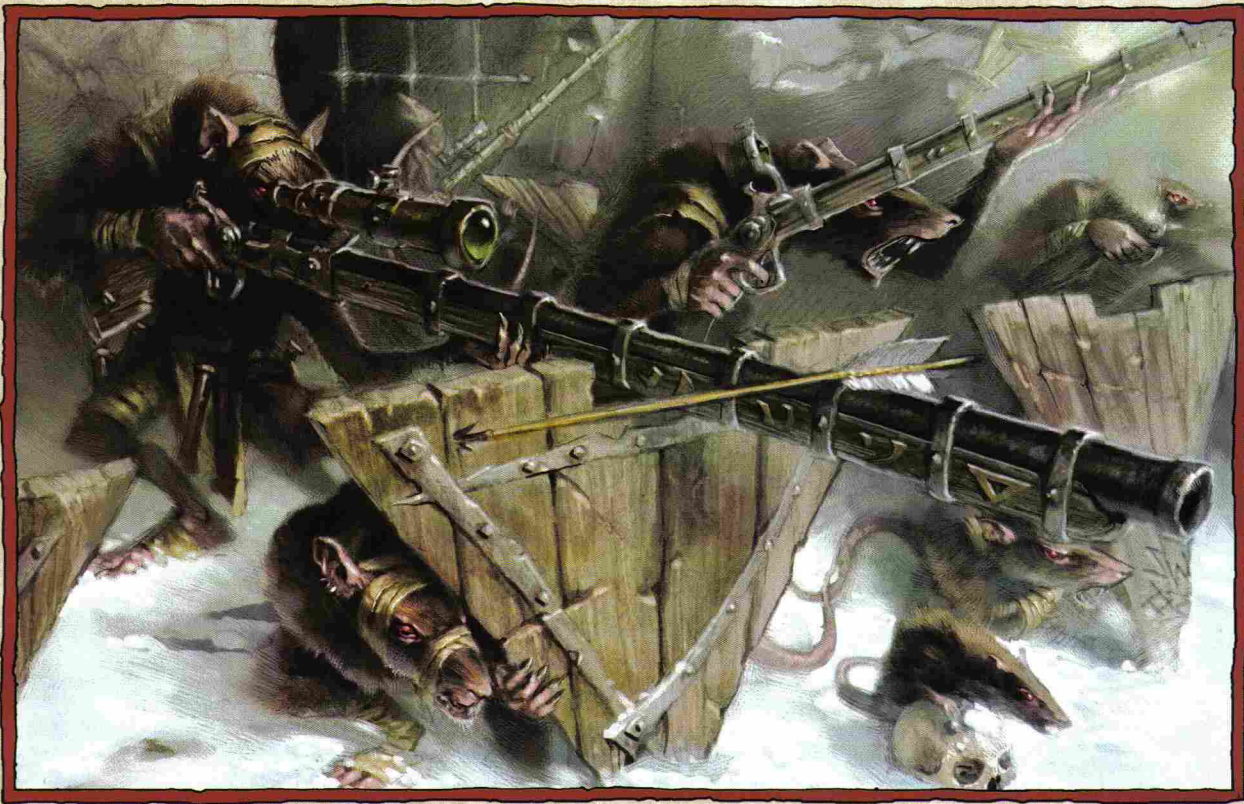
Moce: Ostrze posiada cechę oręża „druzgoczący” i zadaje obrażenia z Siłą +1. Dowolny skaven, który nim włada, zwiększa swoją Krzepę o 20 punktów. W każdej rundzie, gdy postać używa tego oręża, musi wykonać udany Trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Postać nie będąca skavenem musi wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

Historia: W zamierzchłych i mrocznych czasach szczuroludzie prowadzili wojnę przeciwko Nagashowi. Aby dopomóc sobie w wysiłkach zmierzających do zniszczenia plugawego nekromanty, wykuły ten przerażający miecz, stapiając spacznię i gromił wykradziony z Karak Azgal. W efekcie powstała przekłeta broń, która emanuje złowrogą mocą. Istoty, które używają jej w bitwie, niemal zawsze pochłania zakłeta w mieczu wściekłość.

Technomancja klanu Skryre

Chociaż w społeczeństwie skavenów występuje mnóstwo mistycznych artefaktów, większość obiektów, które pojawiają się na powierzchni, to urządzenia zbudowane przez inżynierów spaczenia. Ten zawodny, niebezpieczny i niezwykle niszczyielski sprzęt umożliwia inżynierom spaczenia konkurowanie nawet z potężnymi Szarymi Prorokami, chociaż sami nigdy otwarcie się do tego nie przyznają.

Ze względu na eksperymentalną naturę tych urządzeń, mają one tendencję do eksplodowania w niespodziewanych momentach, równie często zabijając skaveny, jak ich wrogów. Co więcej, te przedmioty są głęboko przesycone spaczeniem i energią spaczeniową, co sprawia, że ich obsługa jest ryzykowna i często kończy się tragicznie. Używanie wyposażenia, które wykorzystuje lub zawiera wbudowany spacznię, jest równe bezpośredniemu kontaktowi z tym minerałem (patrz str. 92). Jako ogólną zasadę można więc przyjąć, że nie będąca skavenem postać po dotknięciu artefaktu spaczeniowego musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje losową mutację (50% szans na 2 mutacje).



W podrozdziale dotyczącym arsenału opisano przeróżne skaweńskie urządzenia, od muszkieatów spaczeniowych po kule trującego wichru. Chociaż te pospolite obiekty stanowią dobre przykłady funkcjonujących urządzeń, jest to zaledwie mała próbka w porównaniu z bardziej zawodnymi wynalazkami, jakie można znaleźć w warsztatach klanu Skryre. Będący członkami tego klanu Bohaterowie Graczy mogą wprowadzać w życie własne dziwaczne pomysły, konstruując wszelkiego rodzaju cudaczne urządzenia. Chociaż jest to dobra zabawa, należy pamiętać, że budowa większych i bardziej niezwykłych urządzeń przekracza ramy tej gry i lepiej zostawić to dla gry bitewnej *Warhammer Fantasy Battle*. Poniżej podane zostały podstawowe zasady dotyczące konstruowania wytworów skaweńskiej techniki.

Wymagania

Aby móc zbudować urządzenie techniczne, skaven musi posiadać umiejętność **nauka (inżynieria)** oraz zdolność **inżynieria spaczeniowa**. Dodatkowo musi dysponować sporym zapasem spaczenia.

Projekt

Pierwszym krokiem przy budowaniu nowego urządzenia jest określenie, do czego ma służyć. Im potężniejsza machina, tym bardziej skomplikowana i uduziwniona będzie jej konstrukcja, zatem zastanów się dobrze nad przeznaczeniem obiektu. Jako zasadę ogólną należy przyjąć, że lepiej zrobić

coś, co wykonuje tylko jedno zadanie, niż uniwersalne urządzenie, które służy do wielu celów.

Awaryjność

Im potężniejsza machina, tym większa szansa na usterkę. W zasadach jest to określone za pomocą awaryjności – parametru określającego procentową szansę na awarię obiektu. Jest to wartość kumulatywna, a suma składowych awaryjności określa ostateczną szansę na awarię. Co więcej, jest całkiem prawdopodobne, że podczas konstruowania obiektu wprowadzisz więcej wad na skutek niedociągnięć projektu. Za każdym razem, gdy poniesiesz porażkę w teście **nauki (inżynieria)**, zwiększasz szansę na awarię o 1k10%. Możesz w dowolnej chwili rozpocząć pracę od początku, ale zużyte go spaczenia nie da się odzyskać.

Koszt

Budowa urządzeń spaczeniowych zużywa sporo spaczenia. Nie dość, że każdy test **nauki (inżynieria)** przy konstruowaniu maszyny wymaga zużycia 1 grudki spaczenia, to jeszcze tego typu urządzenia muszą być zasilane spaczeniem, więc każdorazowe użycie danej funkcji wymaga zużycia odpowiedniej ilości spaczenia (podanej w kolumnie „Koszt”). Z pół kilograma spaczenia można uzyskać 4 grudki.

Obciążenie

Parametr Obciążenia każdego urządzenia ma wartość wynoszącą 1k10 x 5 za każdą funkcję.

Tabela 5-6: Funkcja: broń

Funkcja	Koszt	Awaryjność
Ulepszenie broni		
Dodana cecha	10	5%
Zwiększona Siła broni		
+1	10	5%
+2	20	10%
+3	30	15%
Zasięg (za każde +2/4)	5	2%
Nowy projekt		
Za cechę oręża	10	5%
Siła broni dystansowej		
1	4	2%
2	8	4%
3	16	8%
4	32	16%
5	64	32%
Liczba trafień		
1	—	—
2	8	4%
3	16	8%
4	32	16%
Pole rażenia		
Pojedynczy cel	—	—
Strefa stożka 16m	10	5%
Obszar o promieniu 3m	10	5%
Obszar o promieniu 5m	20	10%
Zasięg (za każde +2/4)	5	2%
Przeladowanie		
Akcja	20	10%
Runda	10	5%
2 rundy	5	3%
3 rundy	2	1%
5 rund	1	1%

Czas trwania

Wszelkie umiejętności, zdolności oraz modyfikatory do cech, zapewniane przez wynalazek klanu Skryre, trwają przez 1k10 rund.

Kategorie

Projektowane urządzenia mogą należeć do jednej lub więcej z następujących kategorii:

Istniejąca technologia spaceniovą

Opisane mechanizmy klanu Skryre są sprawdzone i przetestowane, a wszystkie problemy, jakie zazwyczaj występują w urządzeniach skavenów, zostały rozwiązane. Chociaż niektóre z nich mogą mieć pewne niedociągnięcia, nie podlegają zasadom usterek, które dotyczą nowych wynalazków.

Broń, cecha, spaceń, umiejętność lub zdolność

Kategoria określa podstawową trudność testu **nauki (inżynieria)**. Jeśli urządzenie należy do więcej niż jednej kategorii (na przykład takie, które zarówno podnosi cechę, jak też zapewnia zdolność), wykorzystaj wyższy poziom trudności. Im potężniejsze urządzenie, tym więcej sukcesów potrzeba, by ukończyć jego konstrukcję.

Broń – Przeciętny (+0)

Inżynierowie spacenia klanu Skryre słyną przede wszystkim ze swej broni. Spaceniowie muszkiety i pistolety, kule trującego wichru i różne inne złowrogie urządzenia sieją przerażenie wśród wrogów szczuroludzi.

W obrębie tej kategorii można dokonać dwóch rodzajów modyfikacji broni. Po pierwsze, można udoskonalić istniejącą broń strzelecką, taką jak muszkiet spaceniowy. Najkrócej mówiąc: bierzesz istniejącą broń i ulepszasz ją. Jeśli udoskonalisz istniejącą broń, uzyska ona cechę „zawodny”. Jeśli broń ma już cechę „zawodny”, otrzymuje cechę „eksperymentalny”. Jeśli ma już cechę „eksperymentalny”, zaczyna się, gdy w rzucie na trafienie wypadnie wynik 90-97 oraz eksploduje przy wyniku 98-00.

Po drugie, możesz zaprojektować nową broń, a Twój MG przypisze ją do odpowiedniej kategorii. Może zażądać innych wydatków w zależności od broni, jaką chcesz skonstruować.

Cecha – Trudny (-20)

Są dwa rodzaje funkcji związanych z cechami postaci. Pierwsza oznacza część zamienną ciała. Chociaż te elementy są stosunkowo mało zawodne, wywołują spustoszenie w ciele i umyśle postaci. Każda część zamienna w ciele zmniejsza Odporność postaci o 1k10 punktów i powoduje przyznanie Punktów Obłędu w liczbie zależnej od efektywności protezy.

Druga funkcja wzmacnia cechy. Te urządzenia zwiększają dotychczasowe możliwości skavenów. Na przykład ramię ze spaceniowej stali może zapewnić modyfikator do testów Krzepy, a skaveni wzmacniacz mentalny do testów Inteligencji, dzięki przyspieszeniu procesów myślowych.

Funkcje związane z cechami mogą modyfikować tylko cechy główne. Użycie takiego urządzenia wymaga akcji natychmiastowej. Wykonaj rzut na awaryjność za każdym razem, gdy urządzenie zostanie użyte (czyli przy każdym teście danej cechy lub związanej z nią umiejętności).

Tabela 5-7: Funkcja: cecha

Funkcja	Koszt	Awaryjność	Oblęd
<i>Część zamienna</i>			
Wzrost o 1k10	5	1%	3
Wzrost o 2k10	10	1%	5
Wzrost o 3k10	15	1%	8
<i>Wzmocnienie</i>			
Modyfikator +10	3	2%	—
Modyfikator +20	6	3%	—
Modyfikator +30	12	6%	—

Tabela 5-8: Funkcja: spaceń

Funkcja	Koszt	Awaryjność
<i>Cecha Magia obiektu</i>		
+1	5	3%
+2	10	5%
+3	15	8%
+4	20	10%
<i>Zaklęcie</i>		
Czarny wir	10	5%
Dotyk Chaosu	10	5%
Iskrząca zagłada	4	2%
Łaska Chaosu*	5	3%
Mroczna dłoń zniszczenia*	9	5%
Pancerz ciemności	5	2%
Spaczeniowa burza	9	5%
Spaczeniowy grom	6	3%
Welon zepsucia*	12	6%

* Te zaklęcia opisane są w **Rozdziale VII Księgi Zasad** i **Rozdziale XVII Księgi Spaczenia**.

Możesz zmniejszyć awaryjność o połowę, odejmując od innej cechy podwójną wartość zapewnianego przez urządzenie modyfikatora. Jeśli spowoduje to zmniejszenie cechy do 0 lub mniej, postać eksploduje, zmieniając się w obrzydliwy kłęb krwawych strzępków futra i kości.

Spaceń – Bardzo Trudny (-30)

Najlepsi inżynierowie spaczenia wykorzystują swoje talenty, by zapanować nad mrocznymi energiami zamkniętymi w spaczeniu i tworzyć dzięki nim magiczne efekty. W rezultacie za pomocą maszyn, które konstruuja, zyskują moce podobne do tych, jakie opanowują adepci magii. Te obiekty funkcjonują w praktyce jak zaklęcia – użytkownik musi osiągnąć na kosztach poziom mocy

Tabela 5-9: Funkcja: umiejętność

Funkcja	Koszt	Awaryjność
<i>Dodanie umiejętności</i>		
Podstawowa	2	1%
+10	4	2%
+20	8	4%
+30	16	8%
Zaawansowana	4	2%
+10	8	4%
+20	16	8%
+30	32	16%
<i>Wzmocnienie umiejętności</i>		
Ogólne		
+10%	2	1%
+20%	4	2%
+30%	8	4%
Specyficzne		
+10%	1	1%
+20%	2	2%
+30%	4	3%

równy lub wyższy od wymaganego poziomu mocy danego zaklęcia. Podobnie jak w przypadku rzucania większości zaklęć, używanie tych urządzeń może być akcją przedłużoną (patrz *Księga Zasad*, str. 148), a każda runda pracy urządzenia zużywa normalną ilość spaczenia (patrz punkt *Używanie urządzenia*).

Konstruując urządzenie z funkcją spaczenia musisz najpierw zakupić pewną liczbę zawartych w obiekcie punktów magii. Te punkty odpowiadają wartości cechy Magia na potrzeby określania, iloma kostkami należy rzucić, ustalając poziom mocy. Podobnie jak w przypadku rzucania każdego zaklęcia, istnieje ryzyko Przekleństwa Tzeentcha, a w przypadku tych urządzeń jest ono jeszcze większe. Za każdym razem, gdy wykonujesz rzut na poziom mocy, musisz rzucić tyloma kostkami, ile wynosi cecha Magia (nigdy nie można użyć mniejszej liczby kostek).

Mistrz Gry może udostępnić inne zaklęcia dla obiektów wykonanych w technologii spaczeniowej. Generalnie koszt przedmiotu w grudkach spaczenia równy jest połowie wymaganego poziomu mocy zaklęcia, natomiast szansa na usterkę odpowiada połowie kosztu. W obu przypadkach wartości zaokrąglane są w górę.

Umiejętność – Wymagający (-10)

Skaveńska technologia umożliwia także zyskiwanie umiejętności oraz wzmacnianie już opanowanych. Podobnie jak w przypadku funkcji związanych z cechami, funkcje odpowiadające za umiejętności należą do dwóch kategorii.

Tabela 5-10: Funkcja: zdolność

Funkcja	Koszt	Awaryjność
Bardzo szybki	5	5%
Błyskawiczne przeładowanie	3	3%
Brawura	5	5%
Broń naturalna	5	5%
Chodu	3	3%
Czarny głód*	4	4%
Lewitacja	6	6%
Morderczy pocisk	5	5%
Niepokojący	4	4%
Odporność na choroby	4	4%
Odporność na trucizny	4	4%
Przemawianie	2	2%
Skaweński konstrukt*	10	**
Silny cios	6	6%
Straszny	6	6%
Strzał precyzyjny	4	4%
Szał bojowy	4	4%
Szybkie wyciągnięcie	3	3%
Twardziel	5	5%
Widzenie w ciemności	3	3%

* Szczegóły w Rozdziale VI: W szczurzej skórze.

** Zastosowana wobec innego stworzenia, ta zdolność wywiera trwały efekt, którego nie można cofnąć. Istnieje 50% szans na to, że oprócz tej zdolności dodana zostanie także zdolność **zawodny konstrukt***.

Pierwszą jest dodanie umiejętności, dzięki czemu postać zyskuje nową umiejętność. Drugą kategorią jest wzmocnienie umiejętności, co zapewnia modyfikator do wszystkich lub niektórych testów umiejętności już posiadanej. Na przykład urządzenie może zapewnić modyfikator do wszystkich testów **spostrzegawczości** (ogólne wzmocnienie), albo tylko do testów **spostrzegawczości** związanych ze słuchem (wzmocnienie specyficzne).

Możesz zmniejszyć awaryjność urządzenia o połowę, przydzielając ujemny modyfikator do innej umiejętności, równy podwójnej wartości modyfikatora zapewnianego przez maszynę.

Można wzmacniać tylko następujące umiejętności: **brzuchomówstwo**, **dowodzenie**, **hipnoza**, **nawigacja**, **otwieranie zamków**, **pływanie**, **przeszukiwanie**, **rzemiosło**, **skradanie się**, **spostrzegawczość**, **torturowanie**, **tropienie**, **ukrywanie się**, **warzenie trucizn**, **wspinaczka**, **wykrywanie magii**, **zastraszanie**, **znajomość języka**.

Zdolność – Trudny (-20)

Urządzenia skavenów umożliwiają także korzystanie z pewnych zdolności. Machina wzbudzająca **szal bojowy** może wstrzykiwać skavenowi stymulanty, natomiast urządzenie zapewniające **widzenie w ciemności** to po prostu gogle jarzące się zielonkawym, spaceniovym światłem. W przypadku tych wynalazków nie można zmniejszyć szansy na wystąpienie awarii.

Inne typy urządzeń

Opisane kategorie to tylko zarys tego, co można skonstruować dzięki inżynierii spaceniovowej. Jedynym ograniczeniem jest Twoja wyobraźnia. Na przykład możesz stworzyć ręczny dalekopisk, czyli urządzenie, które umożliwia dwóm skavenom porozumiewanie się na wielką odległość. W tym przypadku musisz ustalić zasięg łączności, czystość przesyłanego sygnału oraz poziom trudności stworzenia takiego obiektu. Zapisz swoje pomysły i wspólnie z MG opracujcie rozsądne rozwiązanie.

Budowanie urządzenia

Gdy już ustalisz wszystkie funkcje, jakie powinno mieć urządzenie, musisz wykonać serię testów **nauki (inżynieria)**, aby ukończyć obiekt. Liczba wymaganych udanych testów równa się liczbie zużytych grudek spaczenia, podzielonej przez 3 (zaokrąglane w górę, minimum 1 test). Pamiętaj, że każdy nieudany test zwiększa awaryjność urządzenia o 1k10. Każdy test to efekt całego dnia pracy przy konstruowaniu urządzenia.

Używanie urządzenia

Jak wspomniano, aktywacja urządzenia wymaga tylko akcji natychmiastowej, ale w przypadku broni do jej użycia należy wykorzystać normalnie wymagane akcje (celowanie i wystrzelenie, atak, itd.). Ponadto każde urządzenie spaceniovowe wymaga spaczenia, by mogło działać. Ilość spaczenia wymaganego do jednego użycia równa się $\frac{1}{4}$ całkowitej liczby grudek spaczenia, zużytych na stworzenie obiektu (zaokrąglane w górę). Możesz umieścić w zbiorniku maszyny dowolną, ale rozsądną liczbę grudek spaczenia.

Awarie

Za każdym razem, gdy dojdzie do awarii maszyny, należy wykonać rzut procentowy i sprawdzić wynik w Tabeli 5-11: **Awaria**.

Ostatnie uzupełnienia

Po skonstruowaniu urządzenia ostatnim krokiem będzie ostateczne ustalenie jego wyglądu, sposobu działania oraz nazwy. Jeśli chodzi o wygląd, używaj zdrowego rozsądku, więc na przykład obiekt, który poprawia zmysł zapachu, nie powinien wyglądać jak para spodni. Urządzenie powinno być dziwne, niepokojące i pełne tulei, wirujących

elementów oraz wskaźników, z których żaden nie ma najmniejszego sensu dla nikogo poza konstruktorem.

Jeśli chodzi o nazwę, wykorzystuj pseudonaukowe przedrostki, takie jak super-, giga-, mega-, i tak dalej oraz dołączaj do nich techniczne określenia, jak akumulator, przewodnik lub tranzystor. Alternatywnie możesz nazwać urządzenie zgodnie z jego funkcją, na sposób prawdziwie skaveński. Urządzenie, które wspomaga wspinaczkę może mieć nazwę „chyzowspinacz” albo „wysokołaz”. Podobnie coś, co miota strumieniem stopionego spacenja, może się nazywać „mega-zapalnikiem ludo-stworów”. Nazwy powinny być kreatywne i odrobinę głupawe.

Przykładowe urządzenie

Jeden z graczy odgrywa inżyniera spacenja z klanu Skryre, o imieniu Kyrkil. Chcąc polepszyć swoją pozycję w grupie, postanawia zbudować specjalne urządzenie dla Slinocka, swojego herszta klanowego. Decyduje się stworzyć obiekt, który zwiększa Krzepę, a także wyostreza zmysły. Po konsultacji z MG i sprawdzeniu odpowiednich tabel gracz stwierdza, że musi wykonać Trudny (-20) test umiejętności **nauka (inżynieria)** – ciężka sprawa, ale nie jest to niemożliwe. A jeśli urządzenie zepsuje się, gdy będzie go używał Slinock, pozycja Kyrkila wzrośnie. Zabij-zabij, chyzo-chyzo i to wszystko.

Zatem należy określić parametry urządzenia. Po pierwsze, będzie miało dwie funkcje, więc jego Obciążenie wyniesie 2k10x5. Gracz wyrzuca na kostkach 11, więc urządzenie ma 55 jednostek Obciążenia, czyli jest nieznacznie bardziej nieporęczne od garlacza. Następnie gracz decyduje, że jego maszyna będzie zwiększała cechę Krzepa o 10 punktów i zapewniała modyfikator +20 do wszystkich testów **spostrzegawczości**. Spoglądając na Tabelę 5-7: Funkcja: cecha stwierdza, że funkcja zwiększania Krzepy kosztuje

3 grudki spacenja i zwiększa awaryjność o 2%. Następnie spogląda na Tabelę 5-9: Funkcja: umiejętność. Ogólne wzmocnienie umiejętności wymaga 4 kolejnych grudek spacenja i zwiększa awaryjność o kolejne 2%. Tak więc urządzenie będzie wymagało zużycia 7 kawałków spacenja i ma 4% szans na awarię.

Gracz nazywa urządzenie Silno-Byстрыm Mega-Wzmacniaczem. Mechanizm składa się z ramy zakładanej na oba ramiona, z których każde podłączone jest do węża prowadzącego do generatora, który skaven nosi na plecach. Cienkie kable biegną z generatora prosto do głowy skavena, gdzie stymulują odpowiednie fragmenty jego mózgu, umożliwiając skuteczniejsze wykrywanie napastników.

Teraz pozostało tylko wykonać testy umiejętności. Konstruktor dzieli liczbę kawałków spacenja potrzebnych do zbudowania urządzenia (7) przez 3, co daje wynik 2,3. Po zaokrągleniu go w górę okazuje się, że potrzeba trzech udanych testów, aby ukończyć budowę w ciągu trzech dni. Pierwszy test jest nieudany, co przedłuża budowę o kolejny dzień i zwiększa awaryjność urządzenia o 1k10%. Gracz wyrzuca na kostce „5” i o tyle % zwiększa się awaryjność, a potem udaje mu się wykonać następne trzy testy umiejętności **nauka (inżynieria)**, dzięki czemu kończy budowę maszyny. Kyrkil wręcza prezent Slinockowi i trwożliwie odsuwa się o krok w tył, pokornie chyląc głowę. Slinock może teraz użyć Silno-Bystrego Mega-Wzmacniacza. Zużyje 2 grudki spacenja za każdym razem, gdy skorzysta z urządzenia, więc musi pamiętać o załadowaniu zbiornika do pełna, zanim wyruszy do akcji. Jednakże za każdym razem, gdy będzie wykonywał testy Krzepy lub **spostrzegawczości**, istnieje 9% (bazowe 4% + 5% za nieudany test **nauki**) szans na to, że nastąpi awaria urządzenia.

Tabela 5-11: Awaria

Rzut	Efekt
01-10	<i>Cuch-fetor?</i> Urządzenie działa normalnie, ale jakiś element zaczyna się palić. Awaryjność wzrasta o 1%.
11-20	<i>Ciepło-gorąco!</i> Urządzenie działa normalnie, ale zapala się. Użytkownik musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że postać staje w płomieniach. Jeśli urządzenie zostanie zgaszone w ciągu 1k10/2 rund, można je ocalić, jednak awaryjność wzrasta o 1k10/5%. W innym przypadku zostaje zniszczone.
21-30	<i>Co-to? Skąd-to?</i> Urządzenie działa normalnie, ale wypada z niego ważny element. Awaryjność wzrasta o 1k10/2%.
31-50	<i>Źle-zdrada!</i> W tej rundzie urządzenie po prostu nie działa.
51-60	<i>Strach-straszny zgrzyt!</i> Urządzenie nie działa w tej rundzie, zamiast tego wydaje z siebie straszny zgrzyt i zużywa podwójną liczbę kawałków spacenja.
61-70	<i>Źle-machina!</i> Urządzenie nie działa w tej rundzie, zamiast tego hałasuje straszliwie, gdy psuje się jakiś mechanizm wewnętrzny. Awaryjność wzrasta o 1k10%.
71-80	<i>Boli-boli!</i> Urządzenie wybucha, a użytkownik otrzymuje trafienie z Siłą 3.
81-90	<i>Siła-wybuch!</i> Urządzenie eksploduje z dużą siłą. Każda postać w promieniu 3 metrów otrzymuje trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia pancerza.
91-00	<i>Moc-siła-wybuch!</i> Urządzenie eksploduje snopem zielonej energii. Każda postać w promieniu 5 metrów otrzymuje z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza.

W szczurzej skórze

Rozdział VI

„Słuchajcie, chłopaki. Z moich doświadczeń wynika, że są trzy rodzaje szczuroludzi: biali, czarni i wszyscy inni. Niektórzy mogą być więksi, inni mniejsi, ale wszyscy śmierdzą szczy...”

– ostatnie słowa Gregora Schmidta
kapitana kanalarzy

Nawet wśród tych nielicznych mieszkańców Starego Świata, którzy wierzą w realność groźby skavenów, niewielu skłonnych jest przypisywać tym bestiom inteligencję i osobowość podobną ludzkiej. Społeczeństwo skavenów nie zbyt ceni indywidualizm, zatem ci, którzy stykają się z pojedynczymi skavenami, z trudem dostrzegają cechy unikalne ich osobowości, a gdy horda futra, zębów

i pazurów wylewa się z czeluści miasta, nikt nie ma czasu na prowadzenie konwersacji. Niestety za każdym razem ludzie dokonują tego błędu w ocenie, co często prowadzi do ich zguby. Skaveny są bowiem stworzeniami myślącymi – żarłocznymi, inteligentnymi i zabójczymi istotami. Lekceważenie ich to pewna droga do zagłady całej ludzkości.

– Odgrywanie skavenów –

Skaveny to stworzenia całkowicie samolubne, motywowane jedynie strachem przed przełożonymi, gorliwym pragnieniem, by zająć miejsce tych, którzy stoją ponad nimi, oraz obowiązkiem wyniszczenia lub zniewolenia wszystkich innych ras. Poza tym nic ich nie obchodzi – nie mają honoru, odwagi, poczucia przyzwoitości czy sprawiedliwości i absolutnie żadnej etyki.

To oczywiście stoi w sprzeczności z cechami powszechnie spotykanymi u heroicznych postaci z gier fabularnych: poczuciem honoru, odwagą w ogniu walki, poświęceniem dla wyższego celu i pełnym oddaniem dla pracy zespołowej. Jeśli chcesz

odgrywać skavena, musisz zapomnieć o tym wszystkim. To oznacza bycie podłym tchórzem. To oznacza wbijanie

noża w plecy kamrata i wdrapywanie się wyżej po jego grzbiecie.

Ważne jest zatem, by upewnić się, że wszelkie antagonizmy występujące w kampaniach dla skavenów pozostają między postaciami, ale nie przechodzą na graczy. Zanim cokolwiek zrobisz, wszyscy przy stole muszą zrozumieć i zaakceptować fakt, że taka gra nie będzie do końca moralnie czysta. W przeciwnym razie może dochodzić do nieporozumień i czyjeś uczucia mogą zostać zranione. Gdy to ustalisz, możesz wszakże poddać się

„Chyżo-chyżo! Ruchy-ruchy! Ludzik się odwrócił.
Uderzać teraz!”

– Snickitch, szponowład

„O, najbardziej zgnie z serc, zjadaczu sera, ty o wielkim i nieogarnionym intelekcie, padam przed tobą i twoją wszechpotęgą. Miej litość nad naszymi marnymi skórami, jesteśmy bowiem niegodni pogardy, zbyt nikczemni, by zmiotła nas twa wielka-wielka potęga...”

– typowa wypowiedź klanbrata do Szarego Proroka

„Tak, oczywiście, że rozumiem. Tylko... nie zapomnij... tego ukryć. Gdyby to wyszło na jaw... cóż, byłbym zrujnowany.”

„Tak-może, ludziku. Ukryć-odkrywamy sekrety. Ty nam służ-słuchaj, my nagrodzimy.”

– relacja świadka spaczeniowego paktu

pierwotnym instynktom, co sprawia, że granie skavenami może być równie fascynujące, co gra praworządnyymi obywatelami.

Jeśli jesteś MG, nie musisz się niczym przejmować, ponieważ powinieneś już być przyzwyczajony do kreowania i odgrywania różnych postaw. Ale zarówno graczom, jak i MG nie zawsze łatwo jest odtworzyć zarysowaną na papierze psychologię postaci i wprowadzić ją do gry. Aby pomóc Ci na początek, zamieszczamy listę najważniejszych aspektów odgrywania skaweńskich Bohaterów, a także sposoby ich wyrażania w działaniu i podejmowanych decyzjach.

Piszcz

Nikt nie chce spędzać całej sesji rozmawiając wysokim, piskliwym głosem, ale wyróżniający się skaweński głos bardzo pomoże wprowadzić odpowiedni nastrój. Możesz mówić jęklącym głosem, jeśli to nie będzie zbyt denerwujące; równie odpowiedni jest charkotliwy syk, powarkiwanie lub podekscytowany szept. Pamiętaj także o naturze języka skavenów: stosuj dużo krótkich, uciętych zdań zamiast jednego długiego, i powtarzaj słowa dla podkreślenia ich znaczenia. Skaveny mówią także pośpiesznie i zwykle pomijają wszystkie, poza najważniejszymi, elementy przekazu – nie dlatego, że są mrukliwe jak krasnoludy, ale dlatego, że usiłują mówić tak szybko, jak myślą. Nie mówią o niczym innym poza tym, co jest ważne w danej chwili. Skaveny są pragmatykami i żyją chwilą. Mów krótko, do rzeczy i treściwie.

Czuwaj

W pojęciu skavena nic nie ma wartości poza jego własnym życiem i statusem, a jedno i drugie jest stale zagrożone. Dlatego skaveny są bezustannie przestraszone i zawsze w końcu okazują się tchórzami. Nawet najmniejsza zmiana dająca minimalną przewagę wrogowi (choćby był to tylko zły omen) może spowodować, że zaczną się niepokoić, wpadną w panikę, albo wręcz porzucą wykonywaną misję. Typowy skaven jest paranoikiem, który szuka wszędzie ukrytych wrogów i pewnej śmierci czyhającej za każdym rogiem.

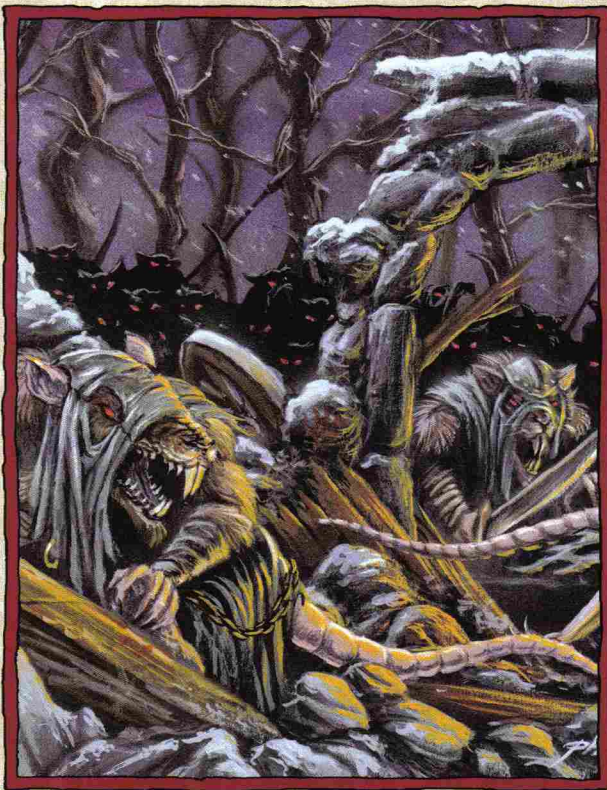
Oczywiście z faktu, że jesteś paranoikiem, nie wynika, że tamci nie zdołają cię dorwać. Skaven w każdej chwili może zostać wyzwany lub zamordowany przez podwładnego, utracić rangę z polecenia przełożonego lub otrzymać rozkaz wykonania samobójczej misji. Życie skavena jest tanie i każdy z jego kamratów jest gotów zabrać je z ochotą. Zwłaszcza współklanowcy.

Strach nie paraliżuje jednak skavenów całkowicie. Nadal będą atakowały nawet w obliczu przeważających sił wroga lub ruszą do natarcia mimo czekającej je rzezi, jeśli wymagają tego okoliczności, podnieca je piżmo albo zmusza wódz. Upewnij się tylko, że takie postępowanie nie wynika z jakiegokolwiek poczucia odwagi czy obowiązku, a raczej ze strachu przed karą za porażkę, z powodu bezmyślnego instynktu i krwawego szału albo na skutek zwykłej arogancji lub głupoty.

Węsz

Jako tchórze, skaveny niemal nigdy nie rzucają się pochopnie do działania. Zwłaszcza gdy ktoś inny może to zrobić za nie (to dlatego preferują dowodzenie z tyłu). To zasada działająca zarówno w skali operacji wojskowych, jak i osobistych. W pierwszym przypadku skaveny nigdy nie atakują bez zdobycia tak wielu informacji o wrogu, jak to możliwe. Obserwują cel przez tygodnie, a nawet miesiące, dowiadując się wszystkiego, co się da, i z wielką powolnością i nieskończoną cierpliwością wprowadzając swoje plany w życie. W ten sposób upewniają się, że nie zostaną wykryte, a gdy pułapka nareszcie się zamknie – miesiące lub nawet lata później – nikt się nawet nie zorientuje, co się stało.

Na poziomie osobistym ostrożność skavenów wyraża się faktem, że zawsze starają się węszyć, zanim miną jakikolwiek róg, któż bowiem wie, kto lub co może za nim czekać? Równie rzadko podejmują działanie bez rozważenia wszystkich możliwych rezultatów i innych opcji. Często opóźniają podjęcie pierwszych akcji w walce, woląc wyczekać i przyjrzeć się swoim przeciwnikom, dzięki czemu mogą podjąć lepszą decyzję, czy walczyć, czy uciec. Na dnie umysłu skavena zawsze błąka się pytanie: „Co ja z tego będę miał?”. Jeśli odpowiedź mu się nie spodoba albo jeśli ryzyko poniesienia krzywdy lub niepowodzenia jest zbyt duże, nie ruszy od razu naprzód – a nawet może ruszyć do tyłu.



Parskaj

Dla skavena nic nigdy nie jest tak, jak być powinno. Gdyby sprawy miały się tak, jak należy, skaven rządziłby światem, stojąc na trupach pomniejszych ras i mając na każde zawołanie tuzin płodnych samic. Ale tak nie jest i to nie on ponosi winę za ten nieszczęsny stan rzeczy.

Jakże by tak być mogło, skoro skaveny są najlepszą rasą, a on sam najlepszym jej przedstawicielem? Nie, to z całą pewnością wina pomniejszych ras. Stale odmawiają uznania wyższości skavenów. Odmawiają umierania szybko, gdy są atakowane, a czasami nawet próbują się odgryźć. To straszliwie frustrujące, szczególnie gdy zwyciężają.

Dla szczuroludzi pomniejsze rasy są niczym fala szkodników, istniejących tylko po to, by niszczyć ich plany. Dlatego przepelnia ich zaciekle nienawiść wobec wszystkich pozostałych ras oraz nieskończona furia i pragnienie, by pokazać im, gdzie ich miejsce (czyli w kotle albo w grobie). Skaveny uznają za zniewagę, gdy są atakowane przez inne rasy i nawet w śmiertelnych skurczach nie przestają płuć nienawistnie na nikczemników, którzy je powalili.

Narzekaj

Oczywiście nie zawsze przyczyną porażek są słabsze rasy. W większości przypadków trzeba za to obwinąć kogoś innego, najlepiej pozostałe skaveny. Jeśli coś poszło źle, to nie mogła być twoja wina, ponieważ jesteś najwspanialszym skavenem, jaki kiedykolwiek żył. A zatem jedynym wyjaśnieniem jest fakt, że jeden z twoich przełożonych lub poddanych spiskował przeciwko tobie, działając na szkodę całej rasy, bowiem ty jesteś przecież najlepszym jej synem.

Dowolne niepowodzenie może zatem sprawić, że skaven wda się w długie i rozwlekłe narzekanie, tłumacząc, że odpowiedzialność za porażkę i każdy inny problem ponoszą jego skaweńscy wrogowie. Jeśli oddział zostanie rozproszony, to wina tchórzliwości klanbraci albo matactwa pazur-lidera, od którego ich zakupiłeś. Jeśli drużyna drążąca tunele zgubi się, to wina głupoty Panów Rozkładu, którzy dostarczyli złą mapę, próbując doprowadzić cię do zagłady. Jeśli zbyt długo pada, albo wyschły studnie, albo jest zbyt gorąco, albo zbyt zimno, to wina matactw Szarych Proroków, którzy usiłują zmiążdżyć twego ducha za pomocą czarnej magii.

Wszystko jest spiskiem lub intrygą uknutą przez legion twoich wrogów, którzy za jedyny cel stawiają sobie skrzywdzić cię osobiście. Gdyby wszystko było w porządku, gdyby sprawy miały się jak należy, gdyby tylko kości twoich wrogów były pyłem pod twoimi stopami, a ich służący twoimi niewolnikami, gdybyś ty dowodził wszystkim, gdybyś nie musiał zajmować się wszystkimi pozostałymi głupimi, słabymi i dwulicowymi skavenami, które cię otaczają... gdyby to wszystko wyglądało prawidłowo, wówczas nigdy nie stałoby się nic złego i nie byłoby żadnego z problemów, które cię obecnie dręczą.

Kłękaj

Oczywiście gdy obecni są twoi przełożeni, nie możesz mówić tego wszystkiego. Zamiast tego musisz kłaniać się i płaszczyć przed nimi, inaczej odkryją twój plan mający na celu ich zniszczenie. Ważne jest także podlizywanie się, chociaż nie powinno być zbyt kwieciste – proste uznanie wyższości przywódców lepiej odpowiada zwierzemu językowi skavenów. W tej formie okazania szacunku nie ma jednak żadnego wstydu ani zniewagi. Twoi panowie udowodnili swoją wyższość, a zatem twoim obowiązkiem jest zajęcie niższej od nich pozycji, natomiast ich prawem jest traktowanie cię jak osobnika bezwartościowego. Celem skavena nie jest zrzucenie jarzma nałożonego przez jego panów, lecz stanie się jednym z nich. Do tego jednak czasu rzeczą rozsądną i naturalną jest godzenie się ze wszelkimi przykrymi konsekwencjami posiadania niższej rangi. Właściwe i pożądane jest natomiast równoczesne wyszukiwanie każdego sposobu, by jak najbardziej osłabić surowość tych konsekwencji albo przerzucić je na własnych podwładnych.

Przezuwaj

Skoro mowa o podwładnych – obowiązkiem skavena jest traktowanie podległych szczuroludzi tak surowo, jak to tylko możliwe. Nie uczyniliby inaczej, gdyby byli na twoim miejscu, a poza tym niczego się nie zyska, będąc miłym (czyli słabym). Skaweńscy żołnierze powinni żyć w strachu przed zapachem swego pana i zawsze pamiętać, że on ich przewyższa pod każdym względem. Co więcej, gdyby kiedykolwiek chcieli pomyśleć inaczej albo odmówić wykonania rozkazów, muszą mieć świadomość, że twoja zemsta będzie szybka, brutalna, absolutna i przerażająca. Oczywiście przesadne okrucieństwo może doprowadzić do buntu. Pożądana równowaga polega na tym, że podwładni lękają się okrutnej kary, jaka ich spotka, jeśli ci się sprzeciwią, a jednak wierzą także, że lepiej im będzie służyć tobie niż komukolwiek innemu. To sprawia, że będą się bali myśleć o skrytobójstwie, a nawet ci, którzy wezmą to pod uwagę, zapewne zaczną się wyklócać, kto potem przejmie dowództwo, zamiast faktycznie wykonać swój plan.

Przechwalaj się

Mądry skaven stara się nie zwracać na siebie zbyt wielkiej uwagi, inaczej stanie się kuszącym celem dla swoich podwładnych albo zbyt poważnym ryzykiem dla przełożonych. Jednakże ważne jest, by twoi podwładni rozumieli, jak bardzo jesteś od nich lepszy, a twoi przełożeni zdawali sobie sprawę, że tylko dzięki tobie zawsze postrzegani są w dobrym świetle. Skaveny przejawiają naturalną tendencję do wiary we własną wielkość.

A zatem, podobnie jak wszelkie porażki wynikają ze słabości lub intryg innych skavenów, wszystkie sukcesy należy zawdzięczać twoim niesamowitym talentom. Jeśli stado uderzeniowe zdziesiątkuje wroga, to stało się tak

dzięki twojemu błyskotliwemu planowaniu. Jeśli grupa drążąca tunel wydobędzie się we właściwym miejscu, to jedynie dlatego, że twój genialny intelekt znalazł właściwą ścieżkę. Gdy tylko jest właściwy czas, miejsce lub pogoda, stanowi to kolejny dowód, że jesteś mistrzem strategii, logistyki i wszystkiego innego.

Znakuj

Z wyższym statusem w społeczeństwie skavenów wiąże się lepszy dostęp do jedzenia, majątku osobistego, niewolników i przestrzeni mieszkalnej. Ważne jest zatem, aby wszyscy wiedzieli dokładnie, co należy do ciebie, ponieważ te rzeczy stanowią oznakę twojego statusu. Im więcej rzeczy oznaczysz i im silniej to zrobisz, tym więcej skavenów dowie się o twojej wielkości. Dlatego zawsze dbaj o to, żeby było jasne, co należy do ciebie. Oczywiście wszystko, co znajdziesz, a co nie zostało oznakowane przez przełożonego, automatycznie staje się twoją własnością. To dotyczy szczególnie wszystkiego, co znajduje się w posiadaniu pomniejszych ras, włącznie z samymi przedstawicielami tych ras, jeśli tylko potrzebujesz więcej niewolników.

Pożeraj

Apetyt skavena rządzi nim bez reszty, a on sam nigdy nie jest pewien, kiedy nastąpi następny posiłek. Zatem jeśli znajdziesz cokolwiek nadającego się do jedzenia, zjedz to najszybciej, jak to możliwe, zgodnie z zasadą: „co zjesz, to twoje”. Skaveny są w stanie pożreć niemal cokolwiek i często tak właśnie robią, chociaż ponad wszystko preferują świeże mięso. To kolejny powód, dla którego zabierają jeńców i niewolników, którzy zapewniają mobilne źródło pożywienia, jeśli nie ma dostępu do niczego innego. Jeśli brakuje niewolników, pożerają wszystkie napotkane zwierzęta, a po przejściu ich armii pozostają tylko ogryzione kości.

Przetrywaj

Chociaż skaveny lubią zabijać i pożerać wszystko na swej drodze, nie są stworzeniami poddającymi się bezmyślnej wściekłości, tak jak zwierzoludzie. Są opanowane i przemyślne, a przynajmniej podstępne i chytre. Wszelka przemoc, jakiej dokonują, zawsze służy wyższemu celowi. Nie są też tak naprawdę tchórzami; po prostu odmawiają ryzykowania własnego życia w nieprzewidywalnych okolicznościach, o ile nie są pewne zwycięstwa. Nie należą do najsilniejszych z ras, dlatego nauczyły się przechytrzać przeciwników. Skaven niemal nigdy dobrowolnie nie odda swego życia. Zawsze spróbuje uciec, by zaatakować innym razem, proponuje jakiś układ lub zgodzi się zostać niewolnikiem albo więźniem. Zawsze istnieje jakiś sposób, by wykręcić się od niebezpiecznych obowiązków, takich jak obsługa szybkostrzału, albo przekazać je komuś innemu. Dla skavena nie ma rzeczy, dla której warto umierać, bowiem póki życia, póty nadziei na zemstę.

Kłam

W świecie, gdzie każdy, kogo znasz, tylko czeka na okazję, by wbić ci nóż w plecy, skaveny nauczyły się być subtelne i sprytne. Nie mogą liczyć na pokonanie większych pobratymców siłą ani otwarcie działać przeciwko swoim przełożonym. Dlatego skaveny utajniają swoje plany i ukrywają je pod następnymi planami, kłamstwami i ułudą maskując wszystko, co robią. Sprytny skaven nigdy nie atakuje nikogo bezpośrednio, ponieważ jest to zbyt ryzykowne i powoduje ujawnienie jego zamiarów. Zamiast tego zawiera układy, tworzy przymierza i wykorzystuje podstęp, więc gdy pada ostateczny cios, zadawany jest z maksymalnym możliwym wsparciem i przy możliwie najmniejszym ryzyku. Z tego powodu skaveny szybko uczą się, by nigdy nie zwierzać wszystkiemu, co słyszą, ponieważ nigdy nie wiadomo, kiedy trzeba będzie coś ukryć i ponieważ nigdy nie warto podawać swoim wrogom zbyt wielu informacji. A gdy jesteś skavenem, twoimi wrogami są wszyscy.

— Tworzenie Bohatera skavena —

Włączenie odgrywanego przez gracza skavena do typowej drużyny poszukiwaczy przygód ze Starego Świata byłoby katastrofalne w skutkach, gdyż szczuroludzie niezbyt dobrze dogadują się z innymi rasami. Jednakże przygoda dla grupy złożonej wyłącznie ze skavenów to ciekawe doświadczenie, pełne intryg i zdrady. Oprócz pokonywania przeciwności losu muszą mierzyć się z innymi grupami skavenów, nie mówiąc o rywalizacji w obrębie drużyny. Taka rozgrywka to prawdziwa próba sił, w której gracze muszą chwilowo zapomnieć o przyjaźni, aby zmierzyć się ze przesiąkniętym paranoją światem Pod-Imperium.

Rasa

Przypadkowemu obserwatorowi może się wydawać, że różnice między skavenami są powierzchowne. Jeden może mieć pręgowane futro, inny białe, a jeszcze inny czarne. Niektóre skaveny są większe od innych, a niektóre mają

rogi lub inne mutacje. Ale pod opadającym krasnoludzkim toporem wszystkie piszczą tak samo.

Jednakże w obrębie skaweńskiej społeczności kwestie koloru i rozmiarów to ważne rozróżnienie, ujawniające osobisty potencjał i możliwości indywidualnego szczuroludka. Skaveny o białym lub szarym futrze są znacznie potężniejsze od innych, obdarowane łaską Rogatego Szczura i mocą jego boskiej potęgi. Skaveny o czarnej sierści są większe, mocniejsze i bardziej zabójcze. A co z resztą? Brązowe, rude, beżowe i wszystkie pozostałe barwy futra należą do gęstwy klanbraci, niewolników i robotników, którzy podtrzymują istnienie Pod-Imperium.

Wybrane

Gdy szczurza matrona powije szczuroludka o białym lub szarym futrze i z małymi wyrostkami na głowie, zawsze jest to traktowane jako pomyślne wydarzenie i znak łaski

Łaska Rogatego Szczura

Książka *Dzieci Rogatego Szczura* wprowadza dodatkową mechanikę dla drużyn skavenów. Na początku każdej rozgrywki poproś, by każdy gracz przy stole zapisał swoje imię i numer od 1 do 10 (mogą ujawnić swój wybór albo trzymać go w tajemnicy, aczkolwiek nawet odgrywając postacie skavenów powinni być podejrzliwi wobec takich przejawów współpracy). Niech teraz oddadzą zapisane numery, a potem wykonaj w tajemnicy rzut 1k10. Bohaterowie Graczy, których numer zgadza się z wynikiem na kostce, otrzymują Łaskę Rogatego Szczura. Pamiętaj jednak, żeby nie zdradzać, komu przypadło w udziale boskie błogosławieństwo. W dowolnym momencie przygody gracz odgrywający skavena może spróbować przekonać się, czy posiada Łaskę Rogatego Szczura, aby uzyskać efekt równoznaczny z wydaniem Punktu Szczęścia. Jednakże z dobrodziejstwa efektu korzysta ta postać, która faktycznie cieszy się Łaską Rogatego Szczura. W czasie gry inna postać może przejąć Łaskę Rogatego Szczura, zabijając skavena, który jest nią obdarzony. Oczywiście zabicie postaci, która nie miała Łaski Rogatego Szczura, także może lub nie (decyzja MG) zapewnić zdobycie błogosławieństwa. Takie zdrady są często nagradzane przez mrocznego boga skavenów, a im sprytniejsza i wredniejsza zdrada, tym głośniejsze śmieje się Rogaty Szczur.

Rogatego Szczura. Młode zabiera się do specjalnej nory miotu, gdzie są wychowywane w odosobnieniu od reszty klanu i społeczności skavenów. Ich przyszłość została już ustalona. Od pierwszych chwiejnych kroków ku dorosłości poznają Tradycję Spaczenia, uczą się dogmatów Rogatego Szczura oraz manifestacji jego woli, czyli magii. Z upływem czasu guzy na głowie zamieniają się w rogi podobne do tych, jakimi pyszni się Rogaty Szczur.

Chociaż cieszą się wyższym statusem, Szarzy Prorocy nie są wcale nietykalni i chronieni przed zdradą, która stanowi fundament społeczności skavenów. Muszą podporządkowywać się kapryśnej woli swoich panów i radzić sobie ze zdradzieckimi poczynaniami kolegów. Stale zmagają się, by pozostać w łaskach swego bóstwa, a jeden błędny krok oznacza śmierć.

Cechy rasowe

Skaveny o białym lub szarym futrze zyskują następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: spostrzegawczość, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: błyskotliwość, magia prosta (spaczeniowa)*, opanowanie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Profesja początkowa: uczeń Szarego Proroka

Silne

Skaveny, które urodziły się z czarnym futrem, także są oddzielane od swoich klanów. Po przeniesieniu do oddzielnej nory miotu poddawane są okrutnemu

treningowi, który ma z nich uczynić przerażające szturmosszczury, najlepiej wyszkolonych wojowników w całym Pod-Imperium. Ponieważ są oddzielane od swoich klanów, pozostają lojalne wobec kogokolwiek, do kogo zostaną przypisane przez Radę Trzynastu, czy będzie to herszt klanu, czy Szary Prorok.

Cechy rasowe

Skaveny o czarnym futrze zyskują następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: krzepki, opanowanie, widzenie w ciemności

Profesja początkowa: czarnosszczur

Pospolite

Do tej kategorii należy zdecydowana większość skavenów. Rodzą się bez cech specjalnych i postrzegane są jako część niezliczonej rzeszy bezwartościowych osobników, których jedynym celem jest służenie hersztom jako klanbracia albo całej społeczności jako niewolnicy.

Cechy rasowe

Pospolite skaveny zyskują następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: widzenie w ciemności

Przynależność klanowa

Dla skavena przynależność do klanu jest niemal równie ważna jak barwa futra. Z pewnością chów wsobny w obrębie klanu doprowadza do występowania różnych niezwykłych, fizycznych efektów ubocznych (skaveny z klanu Pestilens są niemal zawsze zdeformowane, podczas gdy Eshin zawsze są odcień ciemniejszy niż pozostałe), ale jeszcze ważniejsza jest lojalność i konflikty między rywalizującymi klanami. Co więcej, skaveny z Wielkich Klanów mają dostęp do większej ilości zasobów niż pozostali szczuroludzie, co zapewnia im naturalną przewagę. Pospolite skaveny muszą za pomocą Tabeli 6-1: **Przynależność klanowa** określić swoje powiązanie z klanem i płynące z tego korzyści, o ile jakiegokolwiek są. Otrzymują modyfikator +10 do testów **wiedzy** (skaveny) dotyczących klanu, w którym się urodziły. Szczegóły dotyczące konkretnych klanów podane zostały w **Rozdziale III: Społeczeństwo skavenów**.

Wybór grupy rasowej

W odróżnieniu od typowych przygód w świecie *Warhammera*, wybór grupy rasowej nie należy do Ciebie, gdyż wszystko zależy od kaprysu Rogatego Szczura. Każdy gracz rzuca 1k10. Jeśli wyrzuci „1”, może wybrać grupę rasową, do jakiej należeć będzie jego Bohater; w przeciwnym razie Bohater jest „pospolitym” skavenem

Tabela 6-1: Przynależność klanowa

Rzut	Klan	Korzyść
01-05	Eshin	skradanie się i ukrywanie się; broń jednoręczna, 1k10/5 + 1 grudek spaczenia
06-10	Moulder	dowodzenie i tresura; broń jednoręczna, skórzany kaftan, 1k10/5 grudek spaczenia
11-15	Pestilens	nauka (teologia) i unik; broń jednoręczna, larwy, 1k10/5 grudek spaczenia
16-20	Skryre	skradanie się i wspinaczka; broń jednoręczna, (1k10+2)/4 grudek spaczenia
21-30	Flem	ukrywanie się; broń jednoręczna
31-40	Mors	dowodzenie i warzenie trucizn; broń jednoręczna
41-50	Skab	twardziel; broń jednoręczna
51-60	Skaar	rzemiosło (górnictwo); broń jednoręczna
61-70	Skaul	odporność na trucizny; broń jednoręczna
71-80	Sleekit	nawigacja; broń jednoręczna
81-90	Verm	sztuka przetrwania; broń jednoręczna
91-00	Pomniejszy klan	broń jednoręczna

o brązowym futrze. Jeśli gracz wyrzuci „1”, może zrezygnować z odgrywania skavena „wybranego” lub „silnego”, przekazując to prawo innemu graczowi w zamian za pewne przysługi w grze, przysięgę pomocy albo inne zyski. MG musi być świadkiem wszystkich takich umów, bowiem graczom, którzy składają taką ofertę i nie dotrzymują jej postanowień, grożą surowe konsekwencje (w skrócie: nigdy nie otrzymają Łaski Rogatego Szczura; patrz str. 104). Alternatywnie jeśli gracz wyrzucił „1” i odgrywa skavena „wybranego”, może automatycznie awansować innego Bohatera na „silnego”, aby służył jako jego ochroniarz.

Los słabych

Słabe skaveny rzadko dożywają dorosłości – są zjadane, mordowane, niewolone lub poświęcane Rogatemu Szczurowi. W związku z tym możesz zamienić wartość dowolnej cechy głównej na średni wynik dla swojej grupy rasowej. Jest to odpowiednik łaski Shallyi (patrz *Księga Zasad*, str. 19).

Tabela 6-2: Cechy skavena

Cecha	Wybrany	Silny	Pospolity
Walka Wręcz (WW)	10+2k10	30+2k10	20+2k10
Umiejętności Strzeleckie (US)	10+2k10	20+2k10	20+2k10
Krzepa (K)	20+2k10	30+2k10	20+2k10
Odporność (Odp)	25+2k10	30+2k10	25+2k10
Zręczność (Zr)	25+2k10	20+2k10	25+2k10
Inteligencja (Int)	30+2k10	15+2k10	20+2k10
Siła Woli (SW)	25+2k10	20+2k10	15+2k10
Ogłada (Ogd)	20+2k10	10+2k10	10+2k10
Ataki (A)	1	1	1
Żywotność (Żyw)	– Rzut 1k10 na Tabeli 6-3: Początkowa Żywotność –		
Siła (S)	– Równa pierwszej cyfrze cechy Krzepa –		
Wytrzymałość (Wt)	– Równa pierwszej cyfrze cechy Odporność –		
Szybkość (Sz)	4	5	5
Magia (Mag)	1	0	0
Punkty Obłądu (PO)	0	0	0
Punkty Przeznaczenia (PP)	– Rzut 1k10 na Tabeli 6-4: Początkowe Punkty Przeznaczenia –		

Tabela 6-3: Początkowa Żywotność

Rzut	Wybrany	Silny	Pospolity
1-3	9	11	8
4-6	10	12	9
7-9	11	13	10
10	12	14	11

Tabela 6-4: Początkowe Punkty Przeznaczenia

Rzut	Wybrany	Silny	Pospolity
1-4	1	0	0
5-7	2	1	0
8-10	3	2	1

– Profesje skavenów –

Opisany w *Księdze Zasad* status plemienny (knuja, siłacza i wodza) wystarczy na potrzeby większości przygód, w których skaveny są wrogami Bohaterów Graczy, jednakże odgrywając szczuroludzi gracze powinni mieć taki sam dostęp do różnych profesji, jak w przypadku odgrywania postaci innych ras. W przypadku „pospolitego” skavena należy wylosować profesję początkową przy pomocy Tabeli 6-5: **Profesja początkowa**. Jeśli wylosowana została profesja zastrzeżona dla jakiegoś klanu, a Bohater nie należy do niego, wówczas zaczyna grę jako niewolnik należący do tego klanu (na przykład jeśli BG należy do klanu Skaar i wylosuje posłańca nocy, staje się niewolnikiem klanu Eshin). Skaveny „wybrane” zaczynają grę jako uczniowie Szarych Proroków, zaś „silne” jako czarnoszczury. Gracze powinni się upewnić, czy MG zezwoli na użycie tych profesji.

W poniższych opisach profesji zdolności oznaczone * są nowe i zostały opisane w dalszej części rozdziału. W **Dodatk**u: **Przykładowe skaveny** podano gotowe do wykorzystania współczynniki poszczególnych profesji.

Profesje podstawowe

Czarnoszczur

Opis: Czarnoszczury to ogólna kategoria, do której należą te skaveny, które rodzą się cięższe, większe i znacznie silniejsze od zwykłych szczuroludzi. Mają ciemne, a czasem nawet całkowicie czarne futro i groźny wygląd. Niemal wszystkie czarnoszczury pragną dołączyć do szeregów sławnych szturmosszczurów. Zanim to nastąpi, strzegą uczniów Szarych Proroków, szponowładów i innych niezbyt ważnych osób.



– Czarnoszczur –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+5	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: unik, zastraszanie

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), niezwykle odporny albo szybki refleks, silny cios, twardziel

Wypożenie: broń dwuręczna, lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: banita, gladiator, najemnik, szturmosszczur

Czciciel zarazy

Opis: Czciciele zarazy stanowią trzon armii klanu Pestilens.

Bez szemrania słuchają wynaturzonych nauk kapłanów zarazy.

To brudne i chore istoty, często nękanie pasożytami i zainfekowane jakas

paskudną, gnijącą zarazą. Większość czcicieli zarazy

pada ofiarą swoich chorób, zanim jeszcze

zmierzą się z wrogiem w bitwie. Łatwo ich rozpoznać, ponieważ owijają się brudnymi bandażami i otaczają ich chmary much, które żerują na trędowatej skórze.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Pestilens.



– Czciciel zarazy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+10	+5	—	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (teologia), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny), wspinaćka

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy

Wypożenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, choroba (wybór MG), larwy, 3k10 much

Profesje wstępne: klanbrat

Profesje wyjściowe: diakon zarazy, fanatyk, kadzielnik, niewolnik, oprawca, szponowład

Harcownik

Opis: Nielicznym klanbraciom klanu

Skryte powierza

się tak ważny oręż, jak kule trującego wichru lub spaczeniowa broń palna.



Tabela 6-5: Profesja początkowa

Rzut	Profesja (klan)	Profesje wyjściowe
01	banita	niewolnik, weteran, włóczykij, złodziej
02	cyrulik	niewolnik, opravca, porywacz zwłok, włóczykij
03-07	czciciel zarazy (Pestilens)	(patrz opis profesji)
08	fanatyk	banita, kadzielnik (Pestilens), niewolnik, podżegacz

Uformowani w jednostki, mogą okazać się decydującą i niszczycielską siłą na polu bitwy – zarówno dla siebie, jak i dla wrogów. Najlepsi poznają dalsze tajemnice inżynierów spaczenia, choć awanse są rzadkie.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Skryre.

— Harcownik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	+10	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (inżynieria), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny), wspinaczka

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), grotolaz

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurtka), broń jednoręczna, muszkiet spaczeniowy albo 2 pistolety spaczeniowe albo 2 kule trującego wchru

Profesje wstępne: klanbrat, rzemieślnik, strażnik

Profesje wyjściowe: inżynier, najemnik, ochroniarz, rajtar*, rzemieślnik, szponowład

* Harcownicy, którzy wybiorą tę profesję, oczywiście nie stają się członkami elitarnych regimentów Armii Imperium. Zamiast tego stosują schemat rozwoju profesji rajtara, ze szczególnym uwzględnieniem wyszkolenia w zakresie obsługi broni palnej.

Klanbrat

Opis: Klanbracia to ciało, mięśnie i serce skaveńskiego społeczeństwa. Pracują w wielkich, smrodliwych fabrykach Pod-Imperium, walczą w pierwszych szeregach stad uderzeniowych i pełnią rozliczne inne funkcje: od niewolniczej pracy aż po szpiegowanie na rzecz Szarych

09	flisak	klanbrat, nawigator, niewolnik, przemysłnik
10-12	górnik	klanbrat, najemnik, niewolnik, zwiadowca
13-15	harcownik (Skryre)	(patrz opis profesji)
16	hiena cmentarna	niewolnik, złodziej
17-59	klanbrat	(patrz opis profesji)
60	łowca	najemnik, niewolnik, poganiacz (Moulder)
61	łowca nagród	najemnik, niewolnik, poganiacz (Moulder), zwiadowca
62-63	najemnik	łowca, niewolnik, posłaniec nocy (Eshin), weteran
64-68	niewolnik	(patrz opis profesji)
69-70	ochroniarz	łowca nagród, najemnik, niewolnik, opravca, strażnik więzienny
71-72	oprych	klanbrat, najemnik, niewolnik, ochroniarz, opravca, posłaniec nocy (Eshin)
73	podżegacz	banita, fanatyk, kanciarz, klanbrat, niewolnik
74-78	poganiacz (Moulder)	(patrz opis profesji)
79	porywacz zwłok	niewolnik, złodziej
80-81	posłaniec	klanbrat, niewolnik, zwiadowca
82-86	posłaniec nocy (Eshin)	(patrz opis profesji)
87	przemysłnik	flisak, niewolnik, złodziej
88-90	rzemieślnik	harcownik (Skryre), inżynier, niewolnik, klanbrat
91	sluga	niewolnik, podżegacz, posłaniec, szpieg, złodziej
92-95	strażnik	harcownik (Skryre), klanbrat, najemnik, niewolnik, rzemieślnik
96	strażnik więzienny	klanbrat, niewolnik, ochroniarz, opravca, strażnik
97	śmieciarz	klanbrat, niewolnik, paser, porywacz zwłok, przemysłnik
98	włóczykij	klanbrat, niewolnik, złodziej, zwiadowca
99-00	złodziej	hiena cmentarna, klanbrat, niewolnik, posłaniec nocy (Eshin)

Proroków lub chwalebą śmierć na polu bitwy, oczywiście ku większej chwale klanu.

Klanbracia-wojownicy (czyli większość skavenów wykonujących tę profesję) dodatkowo wypełniają inne zadania, ale ich podstawowym obowiązkiem jest walka w pierwszym szeregu skaweńskiej armii. To właśnie im rozkazuje się (oczywiście z tyłu), by wyruszyli przez ocienione przejścia do ludzkich miast, aby niszczyć słabsze rasy. Niestety z równym prawdopodobieństwem mogą zginąć jako ofiary lub przynęta, o ile ich śmierć okaże się potrzebna do realizacji szalonych planów opracowanych przez wodzów lub Szarych Proroków.

Życie klanbrata jest krótkie i brutalne, pełne pragnień i żądz, głodu, bólu i strachu. Niewielu z nich przeżywa dłużej, ale wtedy mogą uzyskać awans na odpowiedzialne pozycje, stając się szponowładami lub znacznie szerszymi członkami klanu. Słabsi wysyłani są do klanu Moulder, gdzie stają się obiektami eksperymentów i mutacji, albo giną na rytualnych ołtarzach Szarych Proroków, jako część ofiary dla Rogatego Szczura.

Klanbracia są powszechni w niemal wszystkich klanach, za wyjątkiem Eshin i Pestilens. Oba te klany mają wyspecjalizowanych wojowników, na barki których składają ciężar wszelkich obowiązków wobec klanu. Jeśli odgrywasz skavena z klanu Eshin, możesz zamienić tę profesję na posłańca nocy, a w przypadku klanu Pestilens na czciciela zarazy.

– Klanbrat –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+5	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny), wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm), broń jednoręczna, sztylet albo proca, tarcza

Profesje wstępne: flisak, górnik, niewolnik, oprych, podżegacz, posłaniec, rzemieślnik, strażnik, strażnik więzienny, włóczykij, złodziej

Profesje wyjściowe: banita, cyrulik, czciciel zarazy, fanatyk, harcownik, hiena cmentarna, kadzielnik, łowca nagród, najemnik, niewolnik, ochroniarz, oprych, poganiacz, porywacz zwłok, posłaniec nocy, rzemieślnik, strażnik więzienny, szponowład, śmieciarz, włóczykij, złodziej

Niewolnik

Opis: Bez niewolników społeczeństwo skavenów już dawno by upadło. Ci nieszczęśnicy są sprzedawani i kupowani za kawałki spaczenia na targach niewolników w większych skupiskach Pod-Imperium. W nowych jamach czeka ich bezustanny znój i ból. Drażnienie nowych tuneli, karmienie szczurogrów, służenie za pokarm dla swoich panów albo jako obiekty doświadczalne badań klanów Skryre lub Moulder – to tylko kilka z wielu możliwych losów, jakie mogą stać się udziałem skaweńskich niewolników.

– Niewolnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	+5	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: gadanina, przeszukiwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: bystry wzrok albo czuły słuch, chodu! albo twardziel

Wyposażenie: brak

Profesje wstępne: dowolna

Profesje wyjściowe: klanbrat, szponowład lub dowolna (patrz zasady specjalne)

Zasady specjalne: W odróżnieniu od pozostałych nowych profesji opisanych w tym rozdziale, tę profesję może automatycznie rozpocząć dowolna postać. Za rozpoczęcie tej profesji nie trzeba płacić Punktów Doświadczenia, ponieważ zniewolenie jest raczej wynikiem nieszczęśliwego zbiegu okoliczności (lub założeń fabuły). Dowolna postać wzięta do niewoli przez skaveny musi wykonać udany test Siły Woli w każdym tygodniu niewoli, inaczej natychmiast kończy swoją obecną profesję i przyjmuje niniejszą. Niewolnicy nie będący skavenami muszą pozostać w tej profesji, dopóki w jakiś sposób nie uda im się wyrwać z niewoli. Zakładając, że im się to uda, mogą raz na tydzień wykonać test Siły Woli. Udana test umożliwia wznowienie poprzednio wykonywanej profesji.

Poganiacz

Opis:

Poganiacz to skaveński nadzorca odpowiedzialni za kontrolowanie i zaganianie potworów tworzonych przez mistrzów ciałokształtowania. Większość poganiaczy kontroluje roje szczurów i olbrzymich szczurów, kierując je prosto na wroga. Innym zlecono prowadzenie przerażających szczurogrów. W ostateczności niemal każdy poganiacz kończy jako posiłek własnych podopiecznych.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Moulder.



– Poganiacz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	+5	+5	+5	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, ukrywanie się, wiedza (skaveny), wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (unieruchamiająca), grotołaz, mistrz tresury*

Wypożenie: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm), broń jednoręczna, bicz, łapacz, 1 olbrzymi szczur

Profesje wstępne: klanbrat, łowca, łowca nagród

Profesje wyjściowe: łowca nagród, mistrz ciałokształtowania, najemnik, niewolnik, oprych, szponowład, włóczykij

Posłaniec nocy

Opis: Większość wojowników klanu Eshin to posłańcy nocy. W odróżnieniu od zwykłych klanbraci odbierają podstawowe wyszkolenie w sztukach walki poznanych przez klan w odległym Kataju. Są szybsi niż zwykli



klanbracia i równie szybko zabijają, wciąż szukając okazji, by wyeliminować następnego wroga. Posłańcy nocy, którzy dowiodą swojej wartości, czasami awansują na rynsztokowców.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Eshin.

– Posłaniec nocy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	—	+5	+10	—	+5	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nawigacja, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny), wspinaczka

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (proce) albo broń specjalna (rzucana), grotołaz, wędrowiec, wyczucie kierunku

Wypożenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), 2 sztuki broni jednoręcznej, proca albo 4 gwiazdki do rzucania

Profesje wstępne: klanbrat, najemnik, oprych, złodziej

Profesje wyjściowe: banita, łowca nagród, najemnik, niewolnik, ochroniarz, przemytnik, rynsztokowiec, skaveński zaklinacz, szponowład, włóczykij, złodziej

Uczeń Szarego Proroka

Opis: Co pewien czas, bardzo rzadko, rodzi się szczuroczłek z małymi wypustkami na skroni, okryty białym lub szarym futrem. To kwilące okropieństwo zostaje oddzielone od reszty miotu i jego los jest już przypieczętowany. Czekają go życie wypełnione brutalnym szkoleniem, ale także obfitujące w zbytki i wygody. Te wyjątkowe skaveny to żywe symbole łaski Rogatego Szczura, przejawiają bowiem umiejętności władania magią spaczenia.



Uczniowie nie przynależą do żadnego konkretnego klanu, ale służą jako ich doradcy, a częściej jako faktyczni władcy pomniejszych przedstawicieli swojej rasy. Ich główną bronią jest strach. Tym, którzy myślą o zdradzie, dają nauczkę, niszcząc winnych (lub tylko podejrzanych) w nader bolesny sposób.

Mimo wielkiej mocy uczniowie Szarych Proroków nie mają gwarancji przetrwania. Ich doświadczeni mentorzy wykorzystają każdy pretekst, by zniszczyć takich

aspirantów, zabijając ich przy najmniejszej prowokacji. W rezultacie uczniowie Szarych Proroków zrywają ze swoimi mistrzami tak wcześnie, jak się da, samodzielnie ucząc się tego, co jeszcze jest im potrzebne do przetrwania, aż okażą się równie zdolni jak ich dawni nauczyciele.

– Uczeń Szarego Proroka –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	—	+10	+10	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (skaveny), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, dotyk mocy, magia powszechna (dowolne dwie), przemawianie

Wypożyczenie: szare szaty, kostur, 2 grudki spaczenia

Profesje wstępne: brak

Profesje wyjściowe: skryba, Szary Prorok

Profesje zaawansowane

Skaveny są przebiegłe, ale i tak nieliczne mają tyle szczęścia lub sprytu, by przetrwać burzliwe polityczne rozgrywki w skaweńskim podziemnym świecie. Nawet te, którym udało się wspiąć po drabinie władzy i znaleźć miejsce dla siebie, zawsze muszą zachować czujność wobec tych, którzy chcą ich wygryźć. A zatem skaveny wykonujące dowolną z podanych niżej profesji są niezwykle rzadko spotykane.

Diakon zarazy

Opis: Chociaż Szarzy Prorocy uważani są za ostateczny autorytet w kwestii doktryn Rogatego Szczura, klan Pestilens czci skaweńskiego boga w jego aspekcie Pana Rozkładu.

Badając wszystko, co wiąże się z powolnym zniszczeniem i gniciem, niektórzy zwracają się ku magii, którą zostali obdarowani przez swego pana. Chociaż w teorii ta moc pochodzi od bóstwa, faktem jest, że wykorzystuje to samo czaroksięstwo, jakiego używają Szarzy Prorocy, aczkolwiek zawężone do zaklęć związanych z chorobami. Diakoni zarazy to adepci sztuki tajemnej, stawiający pierwsze kroki na drodze ku pełniejszemu zrozumieniu mrocznych nauk Rogatego Szczura.



Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Pestilens.

– Diakon zarazy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	+15	+10	+5	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), nauka (teologia), pływanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii

Zdolności: broń specjalna (korbacz), czaroksięstwo, magia prosta (spaczeniowa)*, morderczy atak, ogłuszanie, przemawianie

Wypożyczenie: korbacz, 4 grudki spaczenia

Profesje wstępne: czciciel zarazy

Profesje wyjściowe: kadzielnik, kapłan zarazy, niewolnik

Herszt klanu

Opis: Herszt kontroluje fragment dużego klanu. Jeśli klan ma przedstawicielstwo w jednym z miast Pod-Imperium, herszt otrzymuje rozkazy od swojego wodza i pana. Chociaż nadal mu podlega, sprawuje całkowitą władzę nad własnymi poddanymi. Herszt klanu, który dowiedzie swojej wartości, pewnego dnia może sam stać się wodzem, zastępując (zwykle mordując) swojego pana, a być może nawet zdobyć miejsce w Radzie Trzynastu. Chociaż każdy herszt klanu uważa, że to jego prawo i przeznaczenie, niewielu przeżywa na tyle długo, by osiągnąć tak godny cel.



– Herszt klanu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	+30	+30	+30	+40	+30	+20	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, nauka (historia) albo nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (dowolne trzy), wspinaczka, wycena, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne dwie), groźny, krasomówstwo, niezwykle odporny albo szósty zmysł, ogłuszanie, przemawianie, rozbrajanie albo szybkie wyciągnięcie, silny cios

Wypożyczenie: średni pancerz (zbroja kolcza), tarcza, 12 grudek spacenienia, 3k10 klanbraci i 5k10 niewolników

Profesje wstępne: inżynier spacenienia, kapłan zarazy, mistrz ciałokształtowania, mistrz mutator, ryszotokowiec, szponowład

Profesje wyjściowe: mistrz mutator, niewolnik

Inżynier spacenienia

Opis: Skaveny wymyśliły wiele potwornych rzeczy – choroby, zmutowane bestie, hordy szkodników – ale najbardziej słyną z bluźnierczego połączenia zwykłej inżynierii i spacenienia. Wiele żołnierzy straciło życie od kul snajperów używających muszkietów spaceniniowych; wiele wiosek zostało wymordowanych przez kłęby paskudnej, trującej mgły; wiele miast zostało zamienionych w zgłiszczą przez koszmarnie działa spaceniniowe. W istocie ta właśnie broń daje skavenom jedną z największych przewag, a za powstanie tych narzędzi odpowiedzialni są inżynierowie spacenienia – skaveny obdarzone zmysłem technicznym, które trudzą się w warsztatach klanu Skryre, by wynajdywać nowe i przerażające rodzaje broni, które mają niszczyć słabe rasy na powierzchni i okryć chwałą szcziroludzi.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Skryre.



– Inżynier spacenienia –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+20	+10	+10	+30	+30	+15	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+7	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo albo powożenie, nauka (anatomia), nauka (inżynieria), rzemiosło (kowlstwo), rzemiosło (rusznikarstwo), spostrzegawczość, wiedza (dowolna), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: artylerzysta, broń specjalna (mechaniczna) albo broń specjalna (palna), inżynieria spaceniniowa*, strzał mierzony, strzał przebijający, strzelec wyborowy

Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzniak), narzędzia (inżyniera), muszkiet spaceniniowy z amunicją na 10 strzałów albo 4 kule trującego wichru, ostrze spaceniniowe, generator spaceniniowy, półtora

kilograma spacenienia (w formie grudek lub bryłek)

Profesje wstępne: inżynier, rajtar**, szponowład

Profesje wyjściowe: herszt klanu, najemnik, niewolnik, oprawca, weteran

** Szcziroludzie, którzy wybiorą tę profesję, oczywiście nie stają się członkami elitarnych regimentów Armii Imperium. Zamiast tego stosują schemat rozwoju profesji rajtara, ze szczególnym uwzględnieniem wyszkolenia w zakresie obsługi broni palnej.

Kadzielnik

Opis: Jednym z największych zaszczytów, jaki może spotkać skavena z klanu Pestilens, jest prawo władania kadzielnicą zarazy. Ta paskudna broń to w rzeczywistości cep bojowy, ale zamiast bijaka ma zawieszoną na łańcuchu kadzielnicę.

Kapłani zarazy napelniają ją spacenieniem i materiałami przenoszącymi zarazki. Kadzielnik zapala zawartość i rusza do bitwy, szaleńczo wymachując tym przeklętym narzędziem, siejąc śmierć i cierpienie wśród wszystkich, których trafi. Jednakże zaszczyt władania tą bronią równa się wyrokowi śmierci, ponieważ kadzielnicy zawsze wystawieni są na najsilniejsze działanie oparów.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Pestilens.

– Kadzielnik –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	—	+25	+20	+10	—	+25	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (korbacze), czarny głód*, groźny, nieustraszony, odporność na choroby, silny cios, szal bojowy, twarde, urodzony wojownik

Wypożyczenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, kadzielnica zarazy, 2 grudki spacenienia

Profesje wstępne: czciciel zarazy, diakon zarazy, fanatyk, klanbrat

Profesje wyjściowe: Awans na kadzielnika to największy zaszczyt, jaki może spotkać członka klanu Pestilens. Jedynym zakończeniem tej profesji jest śmierć.



Kapłan zarazy

Opis: Wodzowie, Szarzy Prorocy, a nawet potężne szturmoszczury wzbudzają lęk i respekt wśród swoich wrogów, ale żaden z nich nie wywołuje tak absolutnego przerażenia, jak kapłani zarazy. Ci groteskowi kapłani szerzą naukę o zepsuciu poprzez plugawe mikstury, które warzą, oraz za pomocą specjalnie hodowanych szczurów zarazy. Za każdym razem, gdy śmiertelnik pada ofiarą paskudnej śmierci z powodu jednego z ich wynalazków, kapłani wychwalają swego mistrza, czyli Pana Rozkładu. W nagrodę za ich nieustające poświęcenie Rogaty Szczur obdarza ich ciała najgorszymi chorobami, jakie są znane w Starym Świecie.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Pestilens.

— Kapłan zarazy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+10	+15	+25	+20	+10	+25	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: leczenie, nauka (dowolna), nauka (teologia), pływanie, rzemiosło (piwowarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: magia czarnoksięska (zaraza)*, przemawianie, warzenie zarazy*

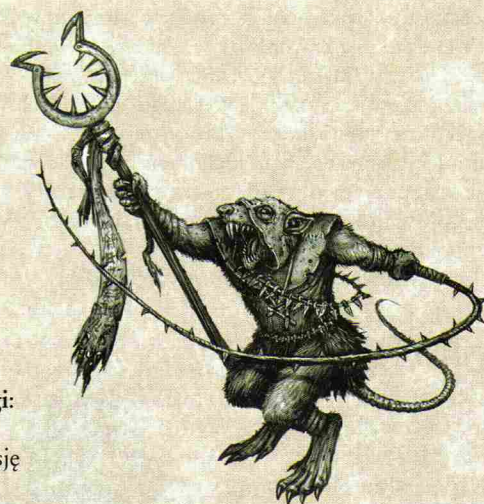
Wypożyczenie: kocioł, 6 grudek spaczenia, 1k10 szczurów zarazy, 1k10/2 chorób, 1k10 czcicieli zarazy

Profesje wstępne: diakon zarazy

Profesje wyjściowe: herszt klanu, niewolnik

Mistrz ciałokształtowania

Opis: Istoty stworzone w laboratoriach klanu Moulder przerażają nawet Szarych Proroków. Dla mistrzów ciałokształtowania nie ma nic świętego, nawet prawa natury można, a nawet trzeba zmieniać. Łączą części ciał przeróżnych stworzeń, by wyhodować coś większego, lepszego i silniejszego – koszmara, który zabezpieczy miejsce klanu Moulder na szczycie hierarchii skavenów. Zaznajomieni z przekazywanymi z pokolenia na pokolenie technikami ciałokształtowania, są odpowiedzialni za powstanie olbrzymich szczurów, szczurogrów i wielu innych potworności.



Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Moulder.

— Mistrz ciałokształtowania —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+10	+15	+10	+15	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, leczenie, nauka (anatomia), nauka (dowolna), opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, rzemiosło (dowolne), spostrzegawczość, torturowanie, tresura, wiedza (dowolne dwie), wycena, zastraszanie

Zdolności: chirurgia, ciałokształtowanie*, intrygant, mistrz tresury*, niepokojący, żyłka handlowa

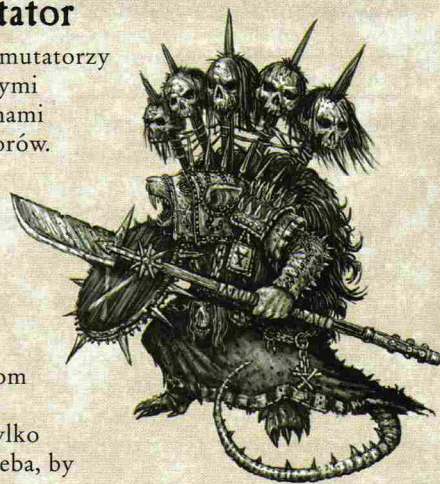
Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzna), płaszcz, broń jednoręczna, bicz, 3 pary kajdan, 10 grudek spaczenia, 1k10 olbrzymich szczurów albo szczurogrów

Profesje wstępne: poganiacz, szponowład

Profesje wyjściowe: herszt klanu, medyk, mistrz mutator, niewolnik, weteran

Mistrz mutator

Opis: Mistrzowie mutatorzy dowodzą potwornymi skavenскими legionami wypaczonych stworów. Te szalone skaveny pilnie strzegą mrocznych sekretów swej sztuki, skąpo wydzielając informacje mistrzom ciałokształtowania i powierzając im tylko tyle wiedzy, ile trzeba, by



chronić klan. Pozostałe tajemnice zachowują dla siebie, chcąc uchronić się przed utratą własnej pozycji. Nie wiadomo, jakie inne wynaturzenia zostały stworzone przez mistrzów mutatorów, ale niektórzy wierzą, że nie wszystkie okropieństwa znajdujące w Starym Świecie powstały z woli Pana Przemian.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Moulder.

– Mistrz mutator –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+30	+10	+20	+30	+20	+30	+25	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, nauka (dowolne trzy), nawigacja, opieka nad zwierzętami, osvajanie, pływanie, przeszukiwanie, rzemiosło (dowolne dwa), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, targowanie, torturowanie, tresura, tropienie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn, wiedza (dowolne trzy), wycena, zastawianie pułapek, zastraszanie

Zdolności: bystry wzrok albo czuły słuch, chirurgia, intrygant, mistrz tresury*, niepokojący, nieustraszony, opanowanie, wyostrzone zmysły, żyłka handlowa

Wypożyczenie: średni pancerz (zbroja kolcza), broń jednoręczna najlepszej jakości, bicz najlepszej jakości, 3 pary kajdan, 20 grudek spaczenia, 1k10/2 poganiaczy, 1 mistrz ciałokształtowania, 2k10 olbrzymich szczurów, szczurogr

Profesje wstępne: herszt klanu, mistrz ciałokształtowania
Profesje wyjściowe: herszt klanu

Mistrz skrytobójca

Opis: Rynsztokowcy, którzy osiągnęli mistrzostwo w swej sztuce, mogą mieć nadzieję na poznanie największych sekretów katajskich sztuk walki. Chociaż nadal wykazują przywary typowe dla skavenów, mistrzowie skrytobójcy są bardziej cierpliwi i bezwzględni niż ich kamraci. Potrafią zabijać dotykem, są mistrzami niezliczonych typów broni i umieją niezauważeni zakradać się do najsilniej strzeżonych warowni.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Eshin.



– Mistrz skrytobójca –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+25	+10	+15	+30	+15	+20	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, czytanie z warg, otwieranie zamków, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn, wiedza (Kataj), wspinaczka, wycena, zastawianie pułapek, zwinne palce

Zdolności: bieg po ścianach*, błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolna), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), sztuka cichej śmierci*, szybkie wyciągnięcie, ulicznik, walka ogonem*

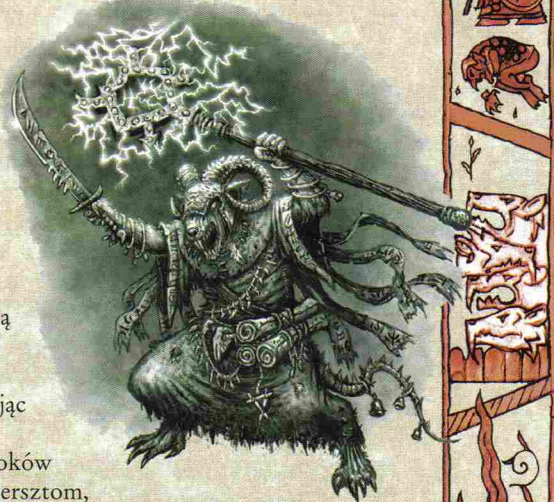
Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzana kurta, skórzany hełm), broń jednoręczna, 2 sztylety naręczne, 2 szczurze pazury albo ostrze jadowe, 4 gwiazdki do rzucania, sieć, dmuchawka z 10 strzałkami, 3 dawki dowolnej trucizny

Profesje wstępne: rynsztokowiec

Profesje wyjściowe: herszt klanu, mistrz cieni, niewolnik, szpieg

Nadprorok

Opis: W Pod-Imperium najpotężniejszymi użytkownikami magii są Nadprorocy. Przetrwali rywalizację z innymi Szarymi Prorokami i ucieleśniają kapryśną wolę Rogatego Szczura, z wielkim znanstwem posługując się magią spaczenia. Większość Nadproroków doradza wodzom i hersztom, subtelnie kierując ich planami i działaniami, by jak najlepiej wypełniali wolę ich plugawego boga.



– Nadprorok –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+40	+40	+35	+35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+9	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (dowolne trzy), nauka (dowolne trzy),

splatanie magii, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: czarnoksiężstwo albo odporność psychiczna, dotyk mocy albo niezwykle odporny, krasomówstwo, magia czarnoksięska (spaczeń)*, magia powszechna (dowolne dwie), medytacja, morderczy pocisk, zmysł magii

Wypożażenie: szare szaty, kostur, 12 grudek spaczenia, 2 skaweńskie przedmioty magiczne

Profesje wstępne: Szary Prorok

Profesje wyjściowe: brak

Rynsztokowiec

Opis: Posłańcy nocy, którym udało się przetrwać, mają dwie drogi dalszej kariery, jeśli chcą rozwijać się w obrębie swego klanu. Po pierwsze, mogą przyjąć odpowiedzialne stanowisko, stając się nocarzami (patrz opis szponowłada) i prowadzić misję przeciwko wrogom klanu. Po drugie, mogą zostać wybrani do poznania mrocznych tajemnic Sztuki Cichej Śmierci. Przechodzą wtedy intensywny trening, doskonaląc umiejętności bojowe, podchodów i dokonywania morderstw. Rynsztokowcy operują poza zwykłymi grupami skavenów i często samotnie, jako lepiej przystosowani do infiltracji obozowisk wroga i siania zamętu za jego liniami.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Eshin.

— Rynsztokowiec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+10	+20	+5	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie z warg, otwieranie zamków, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny), wspinaczka, wycena, zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana) albo broń specjalna (ostrze jadowe), sztuka cichej śmierci*, wędrowiec, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek

Wypożażenie: lekki pancerz (skórzana kurta, skórzany hełm),

broń jednoręczna, sztylet naręczny albo ostrze jadowe, kusza pistoletowa z 10 beltami, 4 gwiazdki do rzucania, lina najlepszej jakości (10 metrów)

Profesje wstępne: posłaniec nocy, szponowład (tylko Eshin)

Profesje wyjściowe: herszt klanu, łowca, łowca nagród, mistrz skrytobójca, najemnik, niewolnik, ochroniarz, skaweński zaklinacz, szpieg, weteran, zwiadowca

Skaweński zaklinacz

Opis: Sztuka Cichej Śmierci

to nie jedyna tajemnica, jaką klan Eshin poznał w Kataju. Niewielka liczba skavenów zajęła się mrocznymi sztukami magicznymi. Łącząc to, co już wiedziały o spaczeniu, z technikami wykorzystywanymi przez katajskich czarodziejów, opracowały nowy typ magii, który służy zwiększaniu potęgi i mistycyzmu ich klanu. Zaklinacze Eshin są tajemniczy, nieliczni i trzymają się z dala od innych; są świadomi, że Szarzy Prorocy nie zniosą konkurencji w postaci innych skaweńskich czarowników.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać tylko członkowie klanu Eshin.

— Skaweński zaklinacz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	—	+20	+25	+20	+25	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), nauka (magia), splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń specjalna (rzucana), czarnoksiężstwo albo odporność psychiczna, dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia czarnoksięska (skrytość)*, magia powszechna (dowolne dwie), medytacja albo morderczy pocisk, pancerz wiary, zmysł magii

Wypożażenie: broń jednoręczna, 3 gwiazdki do rzucania, 3 granaty dymne, płaszcz, worek, 4 grudki spaczenia

Profesje wstępne: posłaniec nocy, rynsztokowiec

Profesje wyjściowe: mistrz magii**, niewolnik, rynsztokowiec

** Skaweńscy zaklinacze, którzy zmieniają profesję na mistrza magii, nie stają się członkami Kolegiów Magii w Altdorfie. Zamiast tego stosują schemat rozwoju mistrza magii, który odzwierciedla ich głębszą wiedzę i opanowanie Tradycji Skrytości.

Szary Prorok

Opis: Szarzy Prorocy zajmują szczególne miejsce w społeczności skavenów. Używając mocy danej im przez ich plugawego boga, oni i tylko oni mogą interpretować wolę i rozkazy Rogatego Szczura. Z tego względu uważani są za jego proroków i pośredników. Doradzają Wojowniczym Klanom, subtelnie nimi kierując w celu realizacji uknutego przez siebie złowieszczego planu, niezależnie od tego, czy powstał z inspiracji Rogatego Szczura, czy ich własnych, mrocznych wyobrażeń. Szarzy Prorocy dysponują niezrównaną władzą, bowiem każdy, kto się im sprzeciwi, zostanie okrzyknięty heretykiem i zdrajcą, sprowadzając na siebie szybką i straszną śmierć. Wpływy i pozycja dają największym z nich więcej bezpieczeństwa i swobody niż wszelkim innym skavenom, ale zdrada jest w tej kulturze zakorzeniona głęboko. Wraz z władzą przychodzi zawiść, przez co wielu Szarych Proroków kończy żywot z nożem w plecach.



— Szary Prorok —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+20	+20	+25	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+5	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (demoniczny) albo język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), nauka (magia), nauka (teologia), splatanie magii, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: czarnoksiężstwo albo odporność psychiczna, dotyk mocy albo niezwykle odporny, krasomówstwo, magia czarnoksiężska (spaczeniowa)*, magia powszechna (dowolne dwie), medytacja albo morderczy pocisk

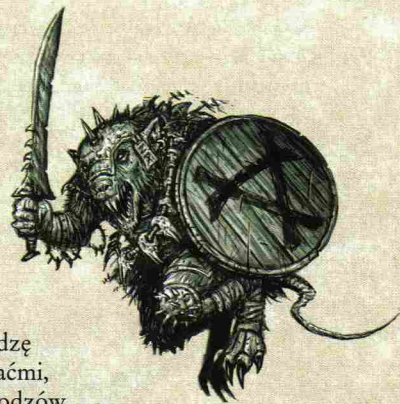
Wypożyczenie: szare szaty, kostur, 8 grudek spaczenia, 1 skaweński przedmiot magiczny

Profesje wstępne: uczeń Szarego Proroka

Profesje wyjściowe: Nadprorok, uczony

Szponowład

Opis: Szponowładzi osiągnęły odpowiedzialną pozycję dowódców oddziałów, zwykle dzięki awansowi lub mordując swoich poprzedników. Chociaż zachowują niekwestionowaną władzę nad podległymi klanbraćmi, w oczach hersztów i wodzów to tylko nieco ważniejsze sługi. W związku z tym szponowładzi są równie dobre do poświęcenia na polu bitwy, jak wszystkie inne skaveny.



Profesja szponowładzi to ogólna kategoria przywódców w niemal wszystkich klanach i kastach. W każdej występuje pod inną nazwą, ale wszystkie szponowładzi mają te same charakterystyki profesji. Szponowładzi zazwyczaj dowodzą grupami klanbraci, kiel-liderzy prowadzą szturmoszczury, nocarze wiodą posłańców nocy, a pazur-liderzy dowodzą oddziałami niewolników.

— Szponowład —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+5	+5	+10	+5	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, nauka (strategia/taktyka), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (dowolne dwie), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: bijatyka albo zapasy, groźny, intrygant, morderczy atak, obieżyświat, silny cios, wystrzone zmysły

Wypożyczenie: lekki pancerz (skórzni), broń jednoreczna, tarcza, 4 grudki spaczenia, 1k10 klanbraci, posłańców nocy, niewolników albo szturmoszczurów

Profesje wstępne: czciciel zarazy, klanbrat, niewolnik,

Wodzowie i Rada Trzynastu

Chociaż można sobie wyobrazić kampanię z udziałem skavenów, w której Bohaterowie Graczy przetrwają tak długo, że ostatecznie będą chcieli sięgnąć po miejsce w Radzie Trzynastu, jest to jednak mało prawdopodobne. Wodzowie i członkowie Rady reprezentują szczyt skaweńskiej władzy i powinni pozostać złowieszczy oraz tajemniczy, znacznie poza zasięgiem zwykłych BG. Dlatego, podobnie jak w *Księdze Zasad* nie znajdziesz profesji Imperatora, w *Dzieciach Rogatego Szczura* nie znajdziesz profesji wodza.

poganiacz, posłaniec nocy, szturmuszczur
 Profesje wyjściowe: herszt klanu, mistrz ciałokształtowania,
 niewolnik, ryszstokowiec, opravca, weteran

Szturmuszczur

Opis: Czarnoszczury, które dowiodą swojej sprawności bojowej i wierności skaveńskiej rasy, dołączają do słynnych oddziałów szturmuszczurów. Uznawane za najbardziej niszczycielskich wojowników w społeczności skavenów, jednostki szturmuszczurów strzegą hersztów, szponowładów, a najlepsze służą jako osobista gwardia Szarych Proroków.



— Szturmuszczur —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+10	+15	—	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie albo wycena, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (korbacze), grotołaz, groźny, morderczy atak, odwaga, urodzony wojownik

Wyposażenie: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta i skórzany hełm), korbacz albo broń dwuręczna

Profesje wstępne: czarnoszczur

Profesje wyjściowe: fanatyk, najemnik, ochroniarz, szponowład, weteran

Nowe zdolności

Bieg po ścianach

Opis: Bohater otrzymuje modyfikator +20 do testów wspinaczki. Po udanym teście może wspiąć się na wysokość tylu metrów, ile wynosi wartość jego Szybkości.

Ciałokształtowanie

Opis: Jeśli Bohater posiada spory zapas spacenja, może wykonywać testy leczenia w celu tworzenia koszmarnych wynaturzeń, takich jak olbrzymie szczury i szczurogry. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w podrozdziale Ciałokształtowanie.

Czarny głód

Opis: Bohater odczuwa stałą, palącą potrzebę zabijania. Sprowokowany, wpada w straszną furję. Może użyć tej zdolności jako akcji natychmiastowej, ale tylko w swojej turze. Na jedną rundę otrzymuje modyfikator +1 do Ataków i +2 do Szybkości, jednak pod koniec rundy otrzymuje trafienie z Siłą 3 (50% szans na 2 trafienia), bez uwzględnienia pancerza.

Inżynieria spaczeniowa

Opis: Bohater może wykonywać testy nauki (inżynieria), aby tworzyć różne wynalazki klanu Skryre. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Rozdziale V: Wojna.

Magia czarnoksięska

Opis: Oprócz magii czarnoksięskiej (Chaos) oraz magii czarnoksięskiej (nekromancja) skaveński adept magii może wybrać jedną z następujących zdolności: magia czarnoksięska (skrytość), magia czarnoksięska (spaczeń), magia czarnoksięska (zaraza). Tylko skaveny mogą korzystać z tych Tradycji.

Magia prosta (spaczeniowa)

Opis: Bohater zna większość podstawowych technik magicznych. Podobnie jak w przypadku magii czarnoksięskiej, magia prosta to nie jedna zdolność, ale wiele różnych. Skaveny w szczególności opanowały podstawy Tradycji Spaczenia, do której należą zaklęcia magii prostej (spaczeniowej). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Rozdziale V: Wojna.

Mistrz tresury

Opis: Bohater w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafi kierować działaniami szczurogry, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, otrzymuje modyfikator +20 do testów dowodzenia i tresury.

Skaveński konstrukt

Opis: Postać to zasilana przez spaczeń żywa machina. W związku z tym jest odporna na Strach, Grozę, ogłuszanie, trucizny, choroby i wszelkie zaklęcia, zdolności oraz efekty wpływające na emocje i umysł. Nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nie może wykonywać testów tych cech ani używać zdolności z nimi związanych. Skaveny w asyście inżyniera spacenja mogą jej przekazywać telepatyczne polecenia w ramach akcji natychmiastowej. Postać wypełnia te polecenia dosłownie, a w przypadku niejasnych instrukcji, sprzecznych poleceń albo ich braku nie podejmuje żadnego działania. Jeśli dwa skaveny próbują zapanować nad tym samym konstruktem, muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Zwycięzca w teście zyskuje kontrolę nad konstruktem.

Sztuka cichej śmierci

Opis: Bohater opanował zabójczą sztukę walki otwartymi dłońmi, nauczaną przez mistrzów sztuk walki w Kataju. Po wykonaniu udanego ataku bez broni zadaje trafienie z Siłą -3, a Punkty Zbroi nie liczą się podwójnie.

Walka ogonem

Opis: Bohater może władać dowolną bronią zwykłą za pomocą ogona.

Warzenie zarazy

Opis: Bohater potrafi wykorzystywać receptury przekazywane przez innych kapłanów zarazy, aby warzyć paskudne choroby. W tym celu może wykorzystać umiejętność **rzemiosła (piwowarstwo)**, aby zamiast piwa uwarzyć zaraźliwą breję. Stworzenie każdej dawki tego plugastwa wymaga 1k10/2 udanych testów **rzemiosła (piwowarstwo)** i jednej grudki spaczenia na każdy test, a także różnych innych odrażających substancji, zależnie od rodzaju zarazy. Dawka zachowuje moc (może zarażać tych, którzy się z nią zetkną) przez 1k10 dni, po czym wietrzeje i staje się bezużyteczna.

— Ciałokształtowanie —

Stosując techniki ciałokształtowania, mistrzowie mutatorzy tworzą menażerię zabójczych stworów. Ten stale ewoluujący proces wykorzystuje połączenie chirurgii i energii spaczenia do tworzenia nowych i przerażających istot. Do najbardziej udanych twórców klanu Moulder zaliczają się olbrzymie szczury i szczurogry. Poniżej podano podstawowe zasady używania techniki ciałokształtowania w celu przemieniania istniejących stworzeń lub tworzenia nowych.

Wymagania

Skaven musi posiadać zdolności **chirurgia** oraz **ciałokształtowanie**. Dodatkowo powinien dysponować sporym zapasem spaczenia i jednym lub większą liczbą obiektów doświadczalnych.

Udoskonalenie

Chcąc udoskonalić istniejące stworzenie, należy je wystawić na działanie surowej energii spaczenia, by przekonać się, jaką przyjmie formę. Niektórzy mistrzowie ciałokształtowania palą spacen w pobliżu stworzenia, okładają nim jego ciało w określonych miejscach, a nawet wprowadzają tę substancję bezpośrednio do organizmu obiektu, przez cały czas dawkując mu specjalne maści i wstrzykując płyny, które kontrolują mutagenne efekty spaczenia.

„Bój się, głupi ludziku. Robimy lepsze. Lepiej-lepiej. Ból-ból. Ale lepiej-lepiej.”

– Tichit, mistrz ciałokształtowania

Zawodny konstrukt

Opis: Aby postać uzyskała tę zdolność, najpierw musi posiadać zdolność **skaveński konstrukt**, jednak w tym przypadku machina okazuje się zawodna. Za każdym razem, gdy otrzyma polecenie od skavena, należy rzucić 1k10. Wynik „1” lub „2” oznacza, że konstrukt szwankuje. W takim wypadku należy wykonać ponowny rzut i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Rzut	Efekt
1	Puszcza jakiś zawór i konstrukt otrzymuje trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.
2–6	Konstrukt atakuje najbliższą istotę (wroga lub sojusznika).
7–9	Konstrukt w tej rundzie nie robi nic, a wszystkie skierowane w niego ataki wykonywane są z modyfikatorem +30.
10	Konstrukt wykonuje polecenia, ale na 1 rundę otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich cech.

Obiekt musi pozostawać wystawiony na działanie spaczenia przez 1 godzinę za każde 5 punktów Odporności. Po upływie tego czasu musi wykonać test tej cechy, który wymaga zużycia 1 grudki spaczenia za każde 5 punktów Odporności obiektu. Udany test oznacza, że obiekt opiera się efektem spaczenia, a wszystkie materiały zostają zużyte. Nieudany test oznacza, że obiekt zostaje „udoskonalony” i należy wykonać rzut w Tabeli 6-6: Udoskonalenie. Jeden poziom porażki w teście oznacza konieczność wykonania rzutu w Tabeli 6-6, a dodatkowo obiekt otrzymuje 1 mutację (50% szans na 2 mutacje). Dwa poziomy porażki w teście oznaczają, że obiekt nie zyskuje żadnych udoskonaleń, a zamiast tego otrzymuje 1k10/2 mutacji. Trzy lub więcej poziomów porażki powodują śmierć obiektu. Nawet jeśli udoskonalenie się nie powiedzie, można spróbować ponownie (oczywiście nie w przypadku śmierci obiektu), chociaż potrzebny będzie nowy zapas spaczenia.

Jeśli chcesz sprawić, by test był łatwiejszy do wykonania, na przykład dla słabszych obiektów, możesz użyć mniejszej ilości spaczenia. Jeśli chcesz utrudnić wykonanie testu, użyj więcej spaczenia. W Tabeli 6-7: Spaczeń i udoskonalenie podana jest ilość spaczenia (w zależności

od Odporności obiektu), potrzebnego do ustalenia pożądanej trudności testu.

Zdolni mutatorzy mogą osiągnąć pożądany efekt przy mniejszym zużyciu spaczenia. Po określeniu poziomu

Tabela 6-6: Udoskonalenie

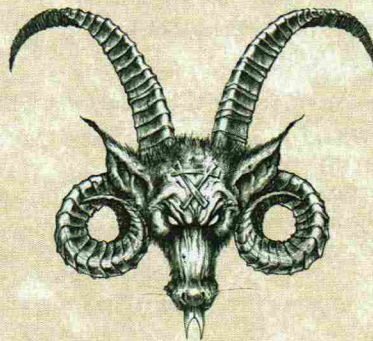
Rzut	Efekt
01-10	<i>Większy, siło-lepszy.</i> Krzepa, Odporność i Inteligencja obiektu rosną o +2k10. Obiekt podwaja swoją Żywotność i zyskuje zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny.
11-30	<i>Pewna poprawa.</i> Krzepa, Odporność i Inteligencja obiektu rosną o +1k10. Obiekt zwiększa swoją Żywotność o połowę. Obiekt zyskuje zdolności: broń naturalna, groźny, morderczy atak, silny cios.
31-50	<i>Wada.</i> Krzepa i Odporność obiektu rosną o +3k10, natomiast Umiejętności Strzeleckie maleją do 0. Stosuje się do niego zasada specjalna <i>bezwolny</i> (patrz str. 129). Żywotność zostaje podwojona, ale obiekt traci wszystkie posiadane zdolności poza tymi, z którymi zaczął grę. W zamian zyskuje zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny.
51-60	<i>Niespodziewane rezultaty.</i> Wartość losowo wybranej cechy zwiększa się o +2k10, a innej zmniejsza o -2k10. Rzuć 1k10. Przy wyniku 1: WW; 2: US; 3-4: K; 5-6: Odp; 7: Zr; 8: Int; 9: SW; 10: Ogd.
61-70	<i>Obłąd.</i> Obiekt pogrąża się w szaleństwie, otrzymując 1k10 Punktów Obłądu.
71-80	<i>Mutacje.</i> Obiekt otrzymuje 1k10/5 mutacji.
81-90	<i>Porażka.</i> Obiekt umiera powoli, żywcem ugotowany przez potworne energie spaczenia.
91-00	<i>Wybór MG.</i> MG może wymyślić coś odpowiednio dziwnego i niespodziewanego.

Tabela 6-7: Spaczeń i udoskonalenie

Ilość spaczenia	Stopień trudności
1 na 20 punktów lub mniej	Bardzo Łatwy (+30)
1 na 15 punktów	Łatwy (+20)
1 na 10 punktów	Prosty (+20)
1 na 5 punktów	Przeciętny (+0)
3 na 10 punktów	Wymagający (-10)
2 na 5 punktów	Trudny (-20)
5 na 10 punktów	Bardzo Trudny (-30)

trudności testu Odporności obiektu i wyznaczeniu potrzebnej ilości spaczenia, należy wykonać test **leczenia**. Za każdy uzyskany poziom sukcesu mutator może zmniejszyć o 1 liczbę wymaganych grudek spaczenia.

Przykład: Krzysiek odgrywa mistrza ciałokształtowania o imieniu Horruin i schwycił młodego osobnika rasy ludzkiej, idealnie nadającego się do eksperymentów. MG mówi Krzyskowi, że ten obiekt ma 25 punktów Odporności, czyli jest raczej słaby, ale bardzo podatny na kształtowanie. Gdy chłopak leży przywiązany do stołu, Horruin wykonuje test **leczenia**, osiągając 1 poziom sukcesu, a zatem zmniejsza o 1 liczbę potrzebnych grudek spaczenia. Chłopak ma Odporność o wartości 25, więc Horruin potrzebuje 4 grudek spaczenia (25/5 równa się 5, ale ten wynik zostaje zmniejszony o 1 dzięki udanemu testowi **leczenia**). Na szczęście dysponuje taką ilością minerału. Po 5 godzinach kontaktu ze spaczeniem obiekt wykonuje test Odporności, wyrzucając 45. Ku irytacji Horruina, chłopak uzyskał dwa poziomy porażki testu, czyli udoskonalenie ciała zakończyło się niepowodzeniem, a jedynym efektem było 1k10/2 mutacji. Sfrustrowany skaven żywcem pożera krzyczącego chłopaka.



Kampania ze skavenami



„Wy czterej. Tak-tak, wy. Pójdziecie do miasta chyżo-chyżo, zabijecie ludzika pod spaczeń-wieżą. Przyniesiecie...”

– typowa odprawa przed misją skavenów

Předstawione w tej książce informacje służą dwóm głównym celom. Pierwszym jest pomoc w prowadzeniu rozgrywki, w której skaveny są najważniejszymi wrogami drużyny. Ze względu na liczebność i zamięłowanie do

przemocy, stanowią wszak doskonałych przeciwników w każdej grze. Drugą możliwością jest zagłębienie się w mrok Starego Świata i poprowadzenie przygody, w której gracze wcielą się w role skavenów.

– Skaveny jako przeciwnicy –

Skaveny to przesycone złem i Chaosem stworzenia, które pragną podbić świat. Jako przeciwnicy oferują więc wspaniałą różnorodność związanych z nimi przygód – od tajemniczych morderstw, przez penetrację podziemi, do otwartego starcia zbrojnego.

Jeśli chodzi o zmotywowanie Bohaterów do walki z plugawymi szczuroludźmi, nie powinno to sprawić większego problemu. Każdy poszukiwacz przygód godny swego miana powinien z ochotą przeciwstawiać się tym stworzeniom, bowiem obojętność równałaby się oddaniu im władzy nad Starym Światem. Skarby i chwała zdobywane przy okazji wypłeniania paskudnych szczuroludzi to tylko dodatkowa nagroda.

Skaveński spisek

Tym, co powstrzymuje ludzkość przed całkowitym pokonaniem skavenów, jest niewiara w ich istnienie. Pomimo wszelkich przedstawianych dowodów na realność nikczemnych, szczurowatych stworzeń, ludzkość konsekwentnie uznaje takie opowieści za mity i ludowe bajania. Dzieje się tak po części z powodu wrodzonej nieufności człowieka, szczególnie w odniesieniu do historii, które wydają się zbyt szalone lub niewiarygodne. W przypadku spotkania ze skavenami te stworzenia są więc uznawane za wyjątkowo podobny do szczurów rodzaj zwierząt, a nie za osobny gatunek.

Krąży plotka o spisku w wyższych kręgach władzy Imperium, którego celem jest zatajenie obecności skavenów przed pospółstwem. Powody takiego postępowania są liczne i zróżnicowane, ale zapewne najważniejszym z nich jest ten, że skaveny pragną uniknąć uwagi swoich wrogów, by zachować element zaskoczenia w momencie inwazji. Wnioski płynące z takiego rozumowania są porażające, szczególnie jeśli skaveny zdołały przekabacić przywódców, którzy przysięgli strzec ludzkości przed siłami Chaosu.

Natomiast ci dzielni ludzie, którzy donoszą o kontakcie ze skavenami, są zwykle przez władze traktowani podejrzliwie, a często uznaje się ich za szaleńców. W efekcie nie można oczekiwać wsparcia władz w przypadkach dotyczących skavenów. Jeśli jakaś śmiała osoba z uporem będzie twierdzić, że skaveny istnieją, może zostać wyklęta przez rodaków, a nawet uwięziona lub osadzona w przytułku dla obłąkanych.

Ta konspiracja stanowi być może największe wyzwanie dla awanturników, którzy chcą walczyć ze skavenami. Ponieważ władze postrzegają skaveny jako wytwory majaczeń szaleńców, zapewne nie będą wynajmować poszukiwaczy przygód do ich ścigania. Każdy, kto chce pokonać skaveny, musi tego dokonać bez jakiegokolwiek oficjalnego wsparcia czy wynagrodzenia.

– Skaveny jako Bohaterowie Graczy –

Jeśli chcesz wprowadzić do swojej przygody element paranoi, powszechnej podejrzliwości i szaleństwa, możesz pozwolić graczom na odgrywanie skavenów. Ale co oznacza taka decyzja? Jakie są potencjalne przeszkody i korzyści dla grupy graczy, która w całości składa się z postaci skavenów?

Wstrętnei szczuroludzie nie są ludźmi w kostiumach gryzoni, nie powinni też być w ten sposób przedstawiani. To oddzielny gatunek, z motywacjami kształtowanymi w ciągu stuleci pełnych przemocy, brutalności, podstępów i intryg. Chociaż istnieje wiele podobieństw, zachowanie skavenów oraz ludzi znacznie się różni. Oczywiście zdarzają się wyjątki – ludzie mogą czasami zachowywać się jak skaveny, a skaveny czasami okazują emocje i motywacje podobne do wyrażanych przez ludzi.

Skaveńskie drużyny

Najbardziej oczywistym problemem w przypadku drużyny skavenów jest fakt, że szczuroludzie nade wszystko cenią sobie przetrwanie. Koszt nigdy nie jest za wysoki. „*Lepiej niech zginie on niż ja*” – myśli skaven, odwracając się bezwłosym ogonem do wroga i uciekając w mrok Pod-Imperium, gdy w jego uszach cichną pełne bólu, przerażone piski dawnych kompanów. Oznacza to, że pieczołowicie zaplanowane przez MG wyzywające spotkanie może nigdy nie dojść do skutku, ponieważ Bohaterowie-szczuroludzie uciekną na widok każdej istoty, która wyda im się choć odrobinę groźna.



Poza tym, że są tchórzliwe i nielojalne, skaveny często wdają się w walki między sobą. Takie konflikty zapewniają skavenom naturalny sposób ustalania hierarchii w obrębie grupy. Silniejsze skaveny są obdarzane respektem, wzbudzają lęk i zazdrość, natomiast słabsze są dręczone i wykorzystywane przez przełożonych. Tego rodzaju interakcje nie dla wszystkich graczy muszą być zabawne i łatwo mogą doprowadzić do odsunięcia na boczny tor głównego celu kampanii. Chociaż może to być pożądana odmiana od zwykłego scenariusza, może też stać się uciążliwością, o ile Twoi gracze nie osiągną jakiegoś porozumienia.

Oczywiście trudno jest też stworzyć zgraną grupę skaveńskich Bohaterów Graczy. W drużynie jako całość muszą powstać jakiegoś rodzaju więzy lojalności, nawet jeśli oparte są wyłącznie na poczuciu wzajemnej korzyści. Przed rozpoczęciem rozgrywki konieczne może okazać się przedyskutowanie stylu gry z graczami. Poproś ich o określenie motywacji i celów całej grupy. Dzięki temu później będzie mniej niespodzianek, które mogą zakłócić grę.

Poniżej omówione zostały inne pomysły na stworzenie spójnej drużyny skavenów. Można wykorzystać dwie lub więcej tych propozycji jednocześnie, dając graczom więcej powodów do współpracy.

Wspólny miot

Chociaż skaveny rodzą się w licznych miotach, od chwili narodzin otrzymują niewiele pomocy od swych matek. Zostają oderwane od wymion pękatej matrony i zabrane przez szczurzych kastratów do nor miotu, gdzie dostają pożywienie, wodę i strzępy odzieży, których nigdy nie wystarcza dla wszystkich. Wodzowie klanów spodziewają się, że młode będą walczyły między sobą o zasoby. W ten sposób słabe osobniki zginą, a przetrwają najsilniejsi. W tym czasie tworzy się wyraźna hierarchia, w której jeden lub dwa skaveny dominują w grupie – ale przy najbliższej okazji ich kamraci gotowi są je zastąpić.

Takie zwyczaje panują w całej społeczności skavenów. Gdy zbierają się w większej grupie, można spodziewać się władczych póz, agresji, a nawet zaciekłych walk, gdy silniejsze osobniki starają się zaznaczyć swoją wyższość. Zachęcaj do takiego zachowania, ale przypominaj graczom, że skaveny, chociaż każdy z nich uważa się za najważniejszego na świecie, rozumieją konieczność zaspokajania potrzeb innych, choćby po to, by w przypadku porażki mieć kogo obarczyć winą. Liczbę ofiar śmiertelnych zwykle zmniejsza obecność Szarego Proroka lub czarnoszczura.

Powiązanie klanowe

Aby wzmocnić więzy w grupie, wszyscy BG mogą pochodzić z tego samego klanu, a przynajmniej być członkami sprzymierzonych klanów. Umożliwia to skavenom zmniejszenie napięcia – przynajmniej odrobinę

– i skupienie się na bieżącej misji. Mimo to powszechne w całym Pod-Imperium przypadki zdrady zdarzają się także w obrębie klanu. A postacie skavenów powinny zmagać się o uzyskanie silniejszej pozycji i większej władzy.

Silny przywódca

Pewnym sposobem przywołania skaweńskich BG do porządku jest danie im silnego przywódcy, którego mogą szanować albo nienawidzić. Lider może nakazywać im lojalność wobec siebie nawzajem, będzie też oczekiwał, że będą lojalni wobec niego. Może im nawet zagrozić śmiercią lub torturami, jeśli zlekceważą więzy łączące grupę. Chociaż lęk przed przełożonymi często powstrzymuje skaveny przez podważaniem ich autorytetu, może także wzbudzać uczucie nienawiści wobec nich. Zjednoczeni wspólną myślą szczuroludzie, którzy byli wykorzystywani i dręczeni przez swoich przywódców, mogą czasami się zbuntować i odzyskać kontrolę nad własnym przeznaczeniem. Chociaż należy zachęcać do takich tendencji, szczególnie ze względu na potencjał fabularny, jaki oferują, powinny być także traktowane jako cele dalekosiężne. Gdy silny przywódca zostanie usunięty, graczom odgrywającym skaveny pozostanie tylko walka między sobą nawzajem.

Wszyscy są niezbędni

W tym scenariuszu każda postać ma pewną umiejętność lub specjalność niezbędną dla przetrwania grupy. Utrata jednego lub więcej tych atutów oznacza zmniejszenie szansy drużyny na przetrwanie, co znaczy także, że skaveny, które nie współpracują dobrze ze sobą, ryzykują własne życie. Należy podkreślać wartość każdego członka grupy. Najlepiej zrobić to, stawiając przed grupą przeszkody, których pokonanie wymaga wykorzystania ich indywidualnych zdolności. Stale przypominaj im, że każda postać jest niezbędna, by przetrwali wszyscy.

Polityka

Jeśli BG należą do różnych klanów, związki między klanami poważnie ucierpią, gdy Bohaterowie zaczną się nawzajem zabijać i kaleczyć. Interakcjom między klanami często wiele brakuje do doskonałości (delikatnie mówiąc) i nawet niewielka zniewaga może doprowadzić do otwartego konfliktu. W celu zapobieżenia takim wypadkom, łatwiej jest poświęcić pojedynczego osobnika – na przykład tego, który zdradził lub zamordował innego skavena – niż zaryzykować wojnę. Dla grupy skavenów oznacza to, że ryzykują gniew swoich panów, gdyby zaczęły walczyć między sobą, szczególnie jeśli takie sprzeczki doprowadzą do czyjejś śmierci. Jeśli dostaną wyraźny nakaz, by utrzymywać pokój, jest większa szansa na to, że nie zaczną się wzajemnie zabijać. Przynajmniej nie otwarcie.

Przygody ze skavenami

Skaveny dość schematycznie postrzegają świat, wszystko jest dla nich albo czarne, albo białe. Uważają siebie za rasę



panów, którym mroczny bóg przeznaczył zawładnięcie światem na powierzchni. W międzyczasie stale nękają je intrygi i knowania innych skavenów, więc muszą przetrwać podstępami własnych kamratów, by osiągnąć sukces w dniu Wielkiego Wyniesienia.

W poszukiwaniu statusu

Status jest wszystkim. Skaven marzy o władzy i wielkości, o tym, że będzie wychwalany i szanowany przez swoich rodaków, zaś wśród wrogów wzbudzi lęk i respekt. W większości przypadków te szalone marzenia pozostają niezrealizowane. W świecie wypełnionym milionami innych szczuroludzi, będących potencjalnymi rywalami, pojedynczy osobnik nie ma wielkich szans na osiągnięcie wysokiej pozycji.

Skaveny, które na własną rękę podejmą się poszukiwania przygód, w rezultacie dążą do zwiększenia własnego prestiżu. Mając choćby najmniejszą okazję, by poprawić swój los (sposobami uczciwymi albo nikczemnymi), każdy skaven wykorzysta ją bez wahania. Prestiż i status są dla skavena cenniejsze niż złoto, skarby czy klejnoty (choć oczywiście nie tak cenne jak spacje). Ich znaczenie związane jest przede wszystkim ze zwiększeniem władzy zdobywczy.

Pod tym względem skawenci poszukiwacze przygód różnią się od swoich bezwłosych odpowiedników. Podczas gdy ludzie, krasnoludy i elfy ryzykują życiem dla bogactwa i fortuny, skaveny nie są tym zainteresowane. Nagrody w postaci awansu i przywilejów szybciej przykują uwagę skavena niż złota korona lub wysadzane klejnotami berło – chyba że te przedmioty zwiększą szansę szczurolęka na zdobycie wyższego statusu albo pognębienie rywali.

W poszukiwaniu spaczenia

Skaveny nie używają waluty, a rzeczą najbardziej do niej podobną jest w ich społeczeństwie spaczeń, który jest dla szczuróludzi wszystkim. Stanowi część magii, technologii oraz życia. Skaveny walczyły w wielu wojnach o spaczeń: od bitew w walących się uliczkach Mordheim po obsiane trupami pola Sylvanii. Dla tego zielonkawego kamienia skaveny zaryzykują wszystko.

Nie złoto, nie srebro, nie drogie klejnoty, czy inne dobra materialne, ale to właśnie spaczeń ma najwyższą wartość dla skavenów. Zrobią wszystko, by zdobyć nawet niewielką jego ilość. Obrót tym towarem to jeden z głównych czynników motywujących w całym społeczeństwie. Aby go zdobyć, przywódcy mogą wysłać drużyny na misje samobójcze, nawet jeśli nie udowodniono ponad wszelką wątpliwość, że spaczeń rzeczywiście znajduje się we wskazanym miejscu.

Skaveny przeciwko Chaosowi

Chociaż skaveny stanowią ucieleśnienie Chaosu, same postrzegają się przede wszystkim jako narzędzia Rogatego Szczura. Siły Chaosu i wyznawcy Niszczycielskich Potęg, którzy pragną w ich imieniu zniewolić świat, to jeszcze jedna przeszkoda na drodze ku Wielkiemu Wyniesieniu i one także muszą zostać z czasem pokonane. Biorąc pod uwagę fakt, że Chaos pragnie rozszerzyć swoją dominację nad światem na powierzchni, jest coraz bardziej prawdopodobne, że w końcu zetrze się z armiami Pod-Imperium. Skaveńskie drużyny mogą być wysyłane na misje, by dokonywać zwiadu lub szpiegować posunięcia sił Chaosu, albo otrzymywać zadanie bezpośredniego wiązania ich walką. Alternatywnie mogą także zawiązywać dogodne sojusze ze sługami Chaosu, szczególnie gdy mają szansę skutecznie ich osłabić i ostatecznie odnieść zwycięstwo, które oczywiście jest tylko kwestią czasu.

Skaveny przeciwko skavenom

Oprócz walki z innymi rasami, skaveny zaciekle rywalizują między sobą. W tej rozgrywce słabi muszą ustąpić miejsca silnym. Gdy pozostaną już tylko oni, wyjdą na powierzchnię i podbiją ludy, które przeciwstawiały im się od tysiącleci. Zanim jednak ten dzień nastąpi, muszą walczyć między sobą. Na codziennych konfliktach i wewnętrznych zmaganiach, powszechnych w Pod-Imperium, można oprzeć mnóstwo przygód.

Pewnym sposobem rozszerzania dominacji klanu jest niszczenie słabszych klanów, zabieranie ich majątku i niewolenie podbitych. W ten sposób skaveny powiększają tymczasową potęgę swojego klanu, rozbudowując armie i zajmując nowe nory, kopalnie oraz sprzęt. Mniejsze grupy skavenów mogą być wysyłane, by dokonać zwiadu na tych obszarach przed głównymi siłami uderzeniowymi, penetrować warownie w poszukiwaniu słabych punktów oraz wejść. Czasami atak przeważającym liczebnie wojskiem nie wchodzi w grę, a korzystniejsze okazuje się precyzyjne uderzenie, na przykład skrytobójczy zamach na przywódcę klanu.

Skaveny przeciwko całemu światu

Skaveny pragną całkowicie zawładnąć światem na powierzchni. Każdy, kto nie zostanie zabity w pierwszym ataku, trafi do niewoli. Wiele przygód dla skaveńskich drużyn może stanowić przygotowanie do Wielkiego Wyniesienia. Infiltracja ludzkich osad, przekupywanie ich przywódców i sianie niezgody wśród wrogich szeregów to zaszczytne misje dla grupy skaveńskich awanturników.

— Przeciwno skavenom —

Předstawione poniżej pomysły na przygody pisane były z myślą o tradycyjnych poszukiwaczach przygód, którzy muszą zmierzyć się ze skavenami. Jednakże każdy pomysł da się wykorzystać w kampanii, w której Bohaterowie Graczy są skavenami. W większości przypadków trzeba tylko spojrzeć na scenariusz od drugiej strony i nasłać graczy odgrywających skaveny na rasy żyjące na powierzchni i usiłujące przeszkodzić w realizacji planów „wybranej rasy”.

Bestia na wolności

Owoc jednego z eksperymentów klanu Moulder uciekł, albo może został uwolniony celowo, i sieje grozę w wiejskiej społeczności. Bohaterowie Graczy zostają zaatakowani przez tego potwora albo napotykać przerażające rezultaty poczynań bestii. Wieśniacy proszą Bohaterów, by unieszkodliwili stwora. Na wolności może być tylko jedna bestia albo całe ich stado, działające wspólnie lub osobno. Tę przygodę można rozegrać także w scenerii miejskiej, szczególnie gdy stwory terroryzują biedną część miasta.

W przypadku drużyny skavenów ta przygoda może być rozegrana niemal bez zmian. Bohaterowie mogą być wynajęci przez klan Moulder, by śledzić działania bestii i nie dopuścić do jej pochycenia lub śmierci. Z drugiej strony być może stwora trzeba ponownie schwytać i Bohaterowie Graczy zostają wyznaczeni do tego właśnie zadania.

Łowy

Bohaterowie Graczy mają odzyskać potężny artefakt, dla dobra Imperium albo ich własnych sakiewek. W czasie poszukiwań wpadają na skaveny, które zamierzają dokonać tego samego. Bez względu na przebieg tej przygody, najważniejsza jest interakcja między skavenami i ich ludzkimi wrogami. W szczególnie interesującym zwrocie akcji na miejscu mogą pojawić się także siły Chaosu i spróbować zbiec z poszukiwanym obiektem. Ludzie i skaveny mogą nawet nawiązać współpracę, by pokonać hordy Chaosu, a potem ruszą do walki ze sobą.

Machina Ostatecznej Zagłady

Skaveny z klanu Skryre wynalazły obiekt o przerażającym przeznaczeniu, który z łatwością potrafi oczyścić spory fragment ziemi ze wszelkiego życia organicznego. BG muszą odkryć to urządzenie i przechwycić je lub zniszczyć, zanim inżynierowie spaczenia spełnią swoje pogroźki i użyją piekielnej maszynierii. Jeśli zamierzają ją zniszczyć, muszą tego dokonać na własne ryzyko, bowiem uszkodzenie urządzenia może spowodować jego uruchomienie. Mogą też przechwycić obiekt, jednak wówczas pojawi się kilka problemów moralnych związanych z jego dalszym losem. Czy można powierzyć Imperium tak straszliwą technologię? Czy można ją powierzyć komukolwiek?

Z drugiej strony postacie skavenów muszą strzec urządzenia albo odzyskać je po przechwyceniu, a w najgorszym razie wypróbować w działaniu, prawdopodobnie z katastrofalnym skutkiem dla nich samych.

Porwanie/Ratunek

Bohaterów Graczy poproszono o zbadanie okoliczności zaginięcia pewnej osoby. Może nią być przyjaciel lub krewny, przez co zaginięcie stanie się sprawą osobistą, albo ktoś całkiem nieznamy, w którym to przypadku na każdego, kto go uratuje, czeka nagroda. Oczywiście za porwanie nieszczęśliwej ofiary odpowiedzialne są skaveny i jest wiele powodów, które mogły do tego doprowadzić. Może ofiara zadawała się ze szczurołudźmi i ostatecznie dostała więcej niż to, o co prosiła. Mogła być także pechową ofiarą najazdu skaweńskich łowców niewolników i została skuta łańcuchami w gronie innych nieszczęśników.

Tę sytuację można odwrócić, aby to skawenci BG reprezentowali grupę porywaczy. Muszą dokonać samego porwania, a potem zmierzyć się z nieuniknionymi konsekwencjami swoich działań. Przygoda może być jednak zbudowana także w ten sposób, że skaveny zostają wysłane, by odzyskać jednego ze swoich kamratów, porwanego przez ludzką grupę łowców potworów, którzy pragną dowieść istnienia szczurołudzi sceptycznemu Imperium. Nie można do czegoś takiego dopuścić i porwany szczuroczłek musi zostać uratowany albo zabity (a jego ciało zniszczone).

Skrytobójcy

Pewna osoba ma paść ofiarą skrytobójczego zamachu. Zabójca należy do przerażających Eshin i nic go nie powstrzyma przed doprowadzeniem do śmierci ofiary. Bohaterowie Graczy muszą obronić potencjalną ofiarę, jednocześnie odkrywając przyczyny wystawienia kontraktu na jej głowę. Czy ofiara wie zbyt wiele? Czy skrytobójca został wynajęty przez ludzkiego wroga ofiary, czy wysłany przez Radę Trzynastu, która chce uciszyć tę osobę?

Skaweńskie drużyny mogą dostać polecenie dokonania skrytobójczego ataku na cel, chociaż może im także zostać zlecone chronienie sprzymierzeńca przed zatrutymi nożami klanu Eshin.

Skaweński szantaż

Skaveny szantażują kogoś ważnego i wykorzystują go do realizacji swoich złowieszczych intryg. BG muszą odkryć tożsamość łotra albo pomóc szantażowanemu osobnikowi w oczyszczeniu jego imienia. Wstrętne szczurołudzie mogą także żądać pomocy od swego pionka, albo może on być tylko nikczemnikiem, któremu wydaje się, że wykorzystuje skaveny, podczas gdy w rzeczywistości to one wykorzystują jego. Tak czy inaczej, skaveny rzadko posuwają się do szantażowania ludzi, którzy nie mają zbyt wiele władzy, zatem BG bez wątpienia będą mieli problemy z pomocnikami wyznaczonej ofiary, jej sługami, a nawet innymi jej wrogami.

W kampanii dla skavenów BG mogą być grupą, którą wysłano do szantażowania ludzkiego szlachcica lub urzędnika. W międzyczasie mogą natknąć się na jego ochroniarzy, będą musieli zmierzyć się z chciwością ofiary i kłopotliwymi poszukiwaczami przygód, którzy wtykają nos w sprawy skavenów.

Tajemnicze morderstwo

Przyjaciel lub znajomy Bohaterów zostaje zamordowany i to do nich należy wykrycie sprawy. Ten rodzaj przygody powinien wymagać przeprowadzenia śledztwa i przesłuchań, zanim fragmenty układanki zaczną do siebie pasować. Jeśli postacie zanadto zbliżą się do odkrycia, kto jest odpowiedzialny za morderstwo, same mogą zmierzyć się ze skavenami lub ich ludzkimi pomagierami, którzy za wszelką cenę będą próbowali wyciszyć sprawę.

Jako skaveny BG mogą być sprawcami morderstwa. Muszą zaplanować i dokonać zamachu, nie przyciągając zbyt wiele uwagi, a potem zatrzeć ślady. Mogą też prowadzić śledztwo w sprawie zamordowania jednego ze swoich przełożonych w Pod-Imperium.

Wielkie Wyniesienie

Skaveny stale spiskują i przygotowują się do Wielkiego Wyniesienia. Ten motyw inwazji można zastosować do pojedynczej przygody albo uczynić z niej punkt centralny całej kampanii. BG mogą powstrzymać falę inwazji albo odkryć jej plany tuż przed wprowadzeniem ich w życie. Trzeba będzie ostrzec władze, jednak łatwiej to zaplanować niż osiągnąć. Jednakże gdy inwazja się rozpocznie, nie będzie można dłużej zaprzeczać istnieniu tych planów, choć wówczas może być już za późno.

BG skaveny mogą knuć własne plany inwazji albo przynajmniej wziąć w niej udział jako członkowie stada zwiadowczego lub innego oddziału.

Zaraza

Rozpętała się dziwna i zaraźliwa choroba, a Bohaterowie muszą odkryć jej źródło, dowiedzieć się, w jaki sposób się przenosi, a także jak ją leczyć. W toku badań BG są stale wystawieni na ryzyko zarażenia się chorobą. Choroba jest oczywiście

dziełem klanu Pestilens lub klanu Flem, została uwolniona jako eksperyment dokonywany na małej społeczności, by przekonać się, jak szybko się szerzy i zabija obrzydliwe ludziki.

Takie choroby często wybuchają w norach Pod-Imperium. Skaveńscy BG mogą zostać wysłani, by dowiedzieć się, czy tę chorobę można wykorzystać przeciwko mieszkańcom świata na powierzchni. Być może jeden lub więcej Bohaterów to członkowie klanu Pestilens i pragną zaspokoić własną ciekawość, badając nową zarazę. Tak czy inaczej skaveny, podobnie jak ich ludzcy przeciwnicy, ryzykują zarażenie się chorobą i poniesienie strasznych konsekwencji.

Zwiad w Pod-Imperium

Grupa poszukiwaczy przygód zapuszcza się do Pod-Imperium, chcąc je zbadać, dokonać zwiadu

i wykonać mapę terenu. Mogli zostać wynajęci przez przedstawiciela władz, który podejrzewa, że opowieści o skavenach to coś więcej niż bujdy, albo mogą dokonywać tego na własną rękę, licząc na to, że zdołają powstrzymać falę szkodników. Oczywiście podczas tej wyprawy natkną się na skaveny, a także na różne inne zagrożenia.

Grupa skaveńskich BG może natomiast dokonywać zwiadu na pozycjach wroga, szukając słabych punktów w systemie kanałów pod jakąś osadą. Może skaveny dowiedziały się o ludzkiej drużynie badawczej i muszą ją powstrzymać, zanim zbyt wiele informacji o ich świecie zostanie ujawnionych wrogom żyjącym na powierzchni. Skaveny są jednak na własnym terenie i każdy, kto wchodzi do ich krainy, znajdzie się w bardzo niesprzyjającym położeniu.

– Bestiariusz Pod-Imperium –

Dla kogoś z zewnątrz, Pod-Imperium to jedynie nieskończona gęstwa jaskiń i tuneli, w których gdzieś znajdują się skaveńskie posterunki.

W pewnym stopniu jest to prawda, ale to nie są puste jaskinie, jak wielu się tego spodziewa. Pod-Imperium jest zamieszkane przez liczne stworzenia, które rywalizują ze skavenami o te same skąpe zasoby. I chociaż te bestie nauczyły się respektu przed potęgą i władzą szczuroludzi, żadna z nich nie pominie okazji, by zrobić sobie przekąskę z zabląkanego klanbrata.

„Głośno, zgrzytanie, krzyki, pickto... ja... ja...”

– nieznanzy badacz Pod-Imperium

„Chopaku, tam som potworne stwory, wiesz. Lepiej bacz, gdzie leżysz.”

– kanalarz z Nulu

gady wielkości dużego psa, które żyją w ekstremalnie gorącym otoczeniu. Opuszczają swoje legowiska na czas polowań, ale nie mogą przetrwać dłużej niż dzień lub dwa

w stosunkowo chłodnym środowisku Pod-Imperium.

Gekomandry osiągają długość metra i mają 60 centymetrów wysokości. Ich kolczaste łuski mają naturalną barwę rudawo-brązową, ale mogą zmieniać kolor,

upodobniając się do otoczenia, podobnie jak to czyni kameleon. Gekomandry mogą również wydychać kłęby rozgrzanego gazu z pyska, a także atakować rozwijanym, elastycznym językiem, w razie potrzeby przewracając lub unieruchamiając ofiarę.

Spotkania w Pod-Imperium

Pod-Imperium to rozległy, podziemny świat i podobnie jak krainy na powierzchni, zapewnia wiele okazji do przygód. Wędrówka przez ciemne zakamarki często zabiera wiele czasu. W przypadku, gdy tempo akcji spada, można zwiększyć emocje podróży, generując losowe spotkanie.

Do tego celu służy Tabela 7-1: Losowe spotkania. Przeznaczona jest zwłaszcza do spotkań poza obszarami zamieszkanymi. Można powiedzieć, że reprezentuje spotkania w dziczy Pod-Imperium. Możesz swobodnie dodawać inne, odpowiednie stwory do tej tabeli, korzystając z innych źródeł, między innymi *Karak Azgal* i *Księgi Spaczenia*. W nawiasie podano skrót nazwy dodatku, w którym można znaleźć opis oraz współczynniki danego stwora (BSS – *Bestiariusz Starego Świata*, KZ – *Księga Zasad*, KS – *Księga Spaczenia*, DRS – *Dzieci Rogatego Szczura*).

Gekomandra

Wulkaniczne obszary Pod-Imperium zamieszkane są przez różnorodne i niezwykle stworzenia. Jednym z nich jest polująca w stadach gekomandra, która zmienia kolor łusek, by wtopić się w otoczenie. Gekomandry to ciepłokrwiste

– Gekomandra –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	36	34	32	45	12	34	12

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Ciepłokrwisty.** Gekomandry są naturalnie przystosowane do gorącego środowiska. Nie otrzymują obrażeń od ognia ani gorąca.
- **Gorący dech.** Raz na 3 rundy gekomandra może zionąć ogrzanym powietrzem (w ramach akcji natychmiastowej). Chmura gorącej pary ma długość 16 metrów i szerokość od 1 metra przy gekomandrze do 5 metrów na końcu. Każda postać

Tabela 7-1: Losowe spotkania

Rzut	Istota	Liczba osobników	Rzut	Istota	Liczba osobników
01-02	Demoniczny chochlik (<i>KS, KZ</i>)	1k10/2	58-61	Skaven (<i>DRS</i>)	1 rzut w Tabeli 4-1: Losowe jednostki skaweńskie
03-05	Duch (<i>BSS</i>)	1	62-64	Spaczony nietoperz (<i>DRS</i>)	1k10/2
06-08	Gekomandra (<i>DRS</i>)	1 lub 2 (50% szans)	65-67	Spaczośluz (<i>DRS</i>)	1
09-14	Goblin (<i>KZ</i>)	2k10	68-69	Szczur olbrzymi (<i>BSS</i>)	2k10
15	Hydra (<i>BSS</i>)	1	70-71	Szczur zarazy (<i>DRS</i>)	1k10+5
16-17	Koralowiec jaskiniowy (<i>DRS</i>)	1	72	Szczurogr (<i>DRS, KZ</i>)	1
18-21	Kościogryz (<i>DRS</i>)	1k10/2	73	Szczurowilk (<i>DRS</i>)	(1k10+2)/3
22-25	Kuc jaskiniowy (<i>DRS</i>)	(1k10+2)/3	74-76	Szkielet (<i>KZ</i>)	1k10
26-29	Kultysta Chaosu (<i>BSS, KS</i>)	2k10	77-79	Tregara (<i>DRS</i>)	1 lub 2 (50% szans)
30-31	Minotaur (<i>BSS, KS</i>)	1	80-82	Troll (<i>BSS</i>)	1
32-39	Mutant (<i>KS, KZ</i>)	2k10	83	Upiór (<i>BSS</i>)	1
40-42	Nocny goblin (<i>BSS</i>)	2k10	84	Widmo (<i>BSS</i>)	1k10/2
43-45	Ork (<i>KZ</i>)	1k10+5	85-88	Wij latarniowy (<i>DRS</i>)	1k10/2
46-48	Pająk olbrzymi (<i>BSS</i>)	1	89-90	Zębacz (<i>BSS</i>)	1k10
49-51	Pomniejszy demon (<i>KS, KZ</i>)	1	91-92	Zombi (<i>KZ</i>)	2k10
52-55	Poszukiwacz przygód (<i>KZ</i>)	1k10	93-96	Zwierzoczek (<i>KZ</i>)	1k10
56-57	Rój szczurów (<i>DRS</i>)	1	97-99	Żmija jaskiniowa (<i>DRS</i>)	1
			00	Wybór MG	różnie

w tym zasięgu otrzymuje 2 trafienia z Siłą 2, bez uwzględnienia pancerza.

- **Kamuflaż.** Gekomandra może zmieniać kolor skóry, by dopasować się do otoczenia. Dzięki temu otrzymuje modyfikator +20 do testów ukrywania się.
- **Zwinny język.** Gekomandra potrafi wystrzelić językiem w dowolne stworzenie w zasięgu 6 metrów. Po udanym teście US owija język wokół ofiary, unieruchamiając ją. Trzymana ofiara może tylko próbować uciec, czyli wykonać przeciwny test Krzepy (żeby się wyrwać), albo Wymagający (-10) test Zręczności (żeby się wyslizgnąć). W obu przypadkach próba ucieczki wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Gekomandra może w ramach pojedynczej akcji zwinąć język i jednocześnie ugryźć. Ataki wymierzone w unieruchomioną ofiarę wykonywane są z modyfikatorem +20.

Zbroja: luski

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: zęby i pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

Koralowiec jaskiniowy

Koralowiec jaskiniowy to gatunek drapieżnego, wodnego grzyba, który rośnie w płytkich, podziemnych stawach i jeziorach. Z wyglądu przypomina morskie koralowce.

Z głównej części ciała, osadzonej na dnie lub na skałach, wyrastają chwytnie macki, unoszące się tuż pod powierzchnią wody. Stwór owija nimi ofiary, wciągając je pod wodę i trzymając tam, aż się uduszą. Potem macki dostarczają pożywienie głównej grzybni.

—Koralowiec jaskiniowy—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	0	35	55	45	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	5	0	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony

Zasady specjalne:

- **Bezrozumny.** Koralowiec jaskiniowy nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- **Chwytnie macki.** Za każdym razem, gdy jakieś stworzenie dotknie ciała koralowca, stwór natychmiast atakuje, wykonując normalny test Walki Wręcz. Udany test oznacza, że koralowiec chwyta ofiarę mackami, wciąga ją pod powierzchnię wody i tam przytrzymuje (patrz zasady dotyczące

duszenia na str. 141 Księgi Zasad). W każdej następnej rundzie ofiara może się wyrwać z uścisku, wykonując test Krzepy, lub wyslizgnąć, wykonując udany Wymagający (-10) test Zręczności. W obu przypadkach próba ucieczki wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Ataki wymierzone w unieruchomioną ofiarę wykonywane są z modyfikatorem +20.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: macki

Trudność zabicia: Znaczna

Kościgryz

Dzięki kościgryzom skaveny nie muszą przejmować się grzebaniem swoich zmarłych. Te długie na półtora metra, podobne do kretów gryzonie żywią się kośćmi i znajdują mnóstwo żeru wokół miast i osad skavenów. Są całkowicie ślepe, ale wyostrzony zmysł węchu prowadzi je bezbłędnie do trupów. Do gryzienia i łamania kości wykorzystują wielkie, ząbkowane siekacze. Niezbyt lubią świeże mięso i boją się żywych istot, ale będą zaciekle walczyć, jeśli ktoś wdrze się do ich wylęgarni albo zagrozi zapasom żywności. Czasami gromady tych bestii docierały do ludzkiego cmentarza, a wtedy wielu poszukiwaczy przygód zarobiło trochę grosza od kapłanów Morra, nakłaniając stwory, by powróciły do podziemi.

—Kościgryz—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	40	32	36	18	41	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +20, tropienie, ukrywanie się +10

Zdolności: broń naturalna, odwaga, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Kopacz.** Kościgryz może drążyć tunel w ziemi z prędkością równą połowie swojej Szybkości.
- **Siekacze.** Zęby kościgryza potrafią przebić niemal każdy materiał. Obrażenia od ataków tego stwora ignorują 2 Punkty Zbroi.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Niewielka

Kuc tunelowy

Znane także pod nazwą szczurzych koni, kuce tunelowe uważane są za nieudany eksperyment klanu Moulder. Te potwory o sześciu nogach i sile szczurogra były zaprojektowane jako zwierzęta pociągowe, używane do

ciągnięcia wózków w kopalniach, rydwanów bojowych oraz wrzaskodzwonów. Hersztowie klanów szybko jednak zdali sobie sprawę, że niewolnicy potrzebni do wykonania tego samego zadania zjadają znacznie mniej i o wiele łatwiej motywuje się ich strachem. Wobec tego kuce zostały wypuszczone na wolność i w jakiś sposób udało im się przetrwać. Od czasu do czasu są wykorzystywane jako źródło pożywienia i środków transportu. Zjadają padlinę i odpadki, więc stanowią niewielkie zagrożenie dla ludzi lub potworów. Są niesamowicie szybkie, lecz na polu bitwy zwykle wpadają w popłoch. Z tego powodu nie są zbyt przydatne, aczkolwiek pędzące na oślep stado może wywołać panikę w całej armii. Skaveny niekiedy wykorzystują je do zmieszania szeregów wroga i zyskania czasu na inny manewr lub ucieczkę.

—Kuc tunelowy—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	55	47	25	5	20	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	20	5	4	9	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, ogłuszanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Popłoch.** Kuc tunelowy może wykonać akcję „bieg”, przy czym ataki wręcz przeciwko niemu nie otrzymują standardowego modyfikatora +20. Jeśli kuc na kogoś wpadnie, postać musi wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności albo zostaje przewrócona (ponosząc normalne konsekwencje). Może być wtedy strатовana przez inne kuce, a tego rodzaju ataków nie może parować i są traktowane, jakby posiadały cechę oręża „druzgoczący”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Znaczna

Rój szczurów

Roje szczurów tworzą swego rodzaju mobilną społeczność. Naturalny instynkt szczurów każe im zbierać się w gromadę, a potem są tresowane, by działać i poruszać się jak jeden organizm. W tym celu skaveny wykorzystują więzi wspólnego miotu, różne narkotyki oraz inne stymulanty. Życie poza rojem jest dla tych szczurów równie nienaturalne, jak wejście w ogień lub oddychanie pod wodą. Zdolny poganiacz potrafi kontrolować roje gryzoni nawet na polu bitwy, a także kierować nimi niczym jedną istotą. Liczące ponad 100 osobników roje składają się z mieszaniny szczurów brązowych, czarnych i białych. Czasem sam widok takiej chmary wystarczy, by wzbudzić strach nawet w doświadczonych wojownikach.

—Rój szczurów—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	48	36	48	6	12	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	4	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się,

spozstrzegawczość +20, ukrywanie się, unik

Zdolności: broń naturalna, straszny, szal bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Rój.** Jeżeli rój szczurów zada obrażenia przeciwnikowi, natychmiast go otacza. W każdej następnej rundzie otrzymuje modyfikator +20 do rzutu na trafienie tego przeciwnika, który z kolei, ze względu na oblażące go gryzonie, otrzymuje modyfikator -20 do wszelkich testów. Roju nie da się zniszczyć (chyba że za pomocą czaru obszarowego), natomiast jeśli straci wszystkie punkty Żywotności, rozprasa się, a pozostałe przy życiu szczury uciekają we wszystkie strony.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: mnóstwo zębów

Trudność zabicia: Duża

Spaczony nietoperz

Wyżej położone jaskinie Pod-Imperium są domem setek różnych odmian nietoperzy. Ale to nie wszystkie nietoperze, które zamieszkują pozbawiony światła świat nieskończonych tuneli. Jeden gatunek żyje bardzo głęboko, daleko głębiej nawet niż sięga Piekielna Otchłań, i żeruje na spaceniu, skąd bierze się jego nazwa: spaczony nietoperz. Skawęscy górnicy stale wypatrują tych stworzeń, ponieważ ich obecność to pewny znak, że w pobliżu znajduje się żył spaczenia.

Spaczony nietoperz przypomina wyglądem zwykłego nietoperza, lecz ich sierść jest biała, a ciała wydęte i zniekształcone przez ciągły kontakt ze spaceniem. Z powodu swoich wielkich rozmiarów, które czasem mogą dorównywać rozmiarom konia, spaczony nietoperz nie potrafi latać. Zamiast tego pełza po ziemi i ścianach swojego podziemnego królestwa. Podobnie jak inne nietoperze, wydają wysokie piski i kierują się echem odbitym od ścian, co umożliwia im orientację w całkowitych ciemnościach.

—Spaczony nietoperz—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	0	24	20	48	12	16	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	2	2	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spozstrzegawczość +10, wspinaczka, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, grotolaz, odporność na Chaos

Zasady specjalne:

- **Echolokacja.** Spaczony nietoperz doskonale orientuje się w całkowitych ciemnościach, podobnie jak zwykłe nietoperze wykorzystując echolokację. Potrafią bezbłędnie „dostrzec” obiekty i postacie w zasięgu 30 metrów. Należy jednak pamiętać, że wykorzystanie umiejętności echolokacji nie jest całkowicie niezauważalne. Jeśli spaczony nietoperz wykorzystuje tę umiejętność, każda postać w zasięgu 30 metrów od niego może wykonać test **spozstrzegawczości**. Udana test oznacza, że postać usłyszała przenikliwe piski wydawane przez nietoperza.
- **Ogłuszający pisk.** Raz na 3 rundy spaczony nietoperz może wydać ogłuszający pisk, aby zdezorientować przeciwników. Każda postać w promieniu 5 metrów od nietoperza musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, albo traci słuch na 1k10 godzin. Nietoperz jest odporny na efekt własnego pisku.
- **Spaczony ugryzienie.** Jeśli ugryzienie spaczonego nietoperza spowoduje utratę choć 1 punktu Żywotności, ofiara musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie w ciągu 1k10 dni nabawia się losowej mutacji.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Niewielka

Spaczośluz

Spaczośluz to żywe, częściowo świadome i całkowicie nienaturalne stworzenie, które powstało na skutek intensywnych eksperymentów z użyciem spaczenia. To lepka maź, która świeci tym samym przeklętym, zielonkawym blaskiem, co czarci pył. Pali skórę podobnie jak oparzenia od spaczeniowego miotacza ognia, ale jej najgroźniejszą cechą jest apetyt na metal, szczególnie żelazo i miedź. Stwór musi regularnie odżywiać się tym surowcem i pełza daleko, by go odnaleźć. Skawęscy inżynierowie trzymają pod ręką stosy metalowych części, by w regularnych odstępach czasu wrzucać je do kałuż tego śluzu. Gdyby tego zaniedbali, dzieło, nad którym pracują, mogłoby się nagle rozpuścić (albo eksplodować), pożarte przez wiecznie głodnego stwora, będącego ubocznym efektem ich mniej lub bardziej udanych eksperymentów. Gdy skończy im się zbędny metal, skaweny używają niewolników, ponieważ w razie potrzeby śluz zadowala się minerałami, które pobiera z krwi.

—Spaczośluz—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	41	10	5	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	36	4	1	1	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: brak

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Spaczośluz nie posiada Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Mutageny*. Jeśli wskutek kontaktu ze spaczośluzem Żywotność postaci spadnie do poziomu 0 lub mniej, musi ona natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza losowo wybraną mutację.
- *Pożeracz metalu*. Jeśli atak spaczośluzu trafi w lokację chronioną przez metalowy pancerz (kolczugę lub zbroję płytową), nie zadaje obrażeń, a zamiast tego zmniejsza o 1 Punkty Zbroi na tej lokacji. Gdy stwór pochłonie w ten sposób 12 Punktów Zbroi, przestaje atakować i nieruchomieje na 24 godziny. Poszukiwacze przygód mogą zatem „pokonać” stwora, wrzucając w kałużę śluzu odpowiednią ilość metalowych przedmiotów lub elementów zbroi (wymaga to Łatwego testu Umiejętności Strzeleckich). Jeśli używasz zasad opancerzenia prostego, potwór nasycy się po

osłabieniu pancerza ciężkiego do poziomu średniego lub średniego do poziomu lekkiego. Alternatywnie wystarczy także 150 punktów Obciążenia w obiektach metalowych albo krew 20 ludzi.

- *Śluz*. To stworzenie jest raczej fenomenem przyrody niż żywą istotą. Jest odporne na Strach, Grozę, ogłuszanie, trucizny, choroby i wszelkie zaklęcia, zdolności oraz efekty wpływające na emocje i umysł. Można je zranić tylko za pomocą magicznego oręża, zakłóć lub ognia, aczkolwiek niemagiczny płomień zadaje tylko 1 punkt obrażeń. Wszystkie ataki trafiają w korpus stwora i zawsze należy korzystać z zasady Nagłej Śmierci. Podczas walki śluz może wykonać tylko akcje „zwykły atak”, „atak wielokrotny” lub „ruch”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: korpus 0

Uzbrojenie: wypustki

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Szczur olbrzymi

Olbrzymie szczury są znacznie większymi krewniakami zwykłych szczurów. Żyją w kanałach pod największymi miastami Imperium, ale bywają spotykane także w innych regionach. Podstępni szczuroludzie często wykorzystują je jako tanie i łatwo zastępowalne siły dywersyjne. Olbrzymie szczury żyją zwykle w stadach liczących po dziesięć i więcej sztuk, preferując taktykę atakowania w grupie i zagryzania swoich ofiar. Pojedyncze osobniki zwykle unikają starcia, chyba że ich przeciwnik jest ranny lub niezdolny do walki.

—Szczur olbrzymi—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	31	30	42	14	18	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Mała

Szczur zarazy

Nie bez powodu szczury zawsze służyły jako mięso armatnie, biegnąc w pierwszym szeregu atakujących skavenów. I chociaż łączy je z nimi wiele podobieństw, skaveny nie mają oporów przed posyłaniem kolejnych fal tych gryzoni prosto na włócznie i miecze wroga. Od zawsze te mniejsze i słabsze stworzenia służyły swoim wypaczonym kuzynom.



Skaveny z klanu Pestilens, realizując swoje chore pomysły, poszły o krok dalej. Wiedząc doskonale, że szczury przenoszą zaraźliwe choroby, wyhodowały specjalny gatunek szczurów, które mają rozsiewać jedną z najbardziej zaraźliwych plag, jakie zna świat: zgniliznę Nurgla. Zanurzając olbrzymie szczury w kadziach pełnych wrzącej, spaczeniowej brei, wywołują u nich paskudne efekty. Szczury nabierają straszliwej żarłoczności, reprodukują się w zastraszającym tempie i mogą przenosić zabójczą plagę. Są na szczęście niezbyt liczne, gdyż po wyczerpaniu się zapasów pożywienia walczą między sobą do ostatniego osobnika.

Szczury zarazy osiągnęły znaczne rozmiary, mają powycierane brązowe futro, gnijące i poznaczone wybroczynami. Ich pyski stale ociekają pomarańczową pianą. Większość z tych stworzeń ginie z powodu chorób, które przenoszą, tracąc łapy, nos, pysk lub inne części ciała. Wielu świadków widziało na własne oczy, jak te żałosne stworzenia wlokły w zębach swoje przegniłe zady, by w końcu je pożreć.

—Szczur zarazy—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	0	36	30	48	18	21	12

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Nosiciel.** Szczury zarazy przenoszą zarazki zgnilizny Nurgla (patrz *Księga Zasad*, str. 142). Jeśli ugryzienie szczura spowoduje utratę choć 1 punktu Żywności, ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie zapada na tę straszliwą chorobę.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Przeciętą

Szczurogr

Szczurogry to najwspanialsze dzieło plugawej sztuki skavenów z klanu Moulder. Te krwiożercze bestie są efektem krzyżowania różnych stworzeń, wspomaganego przez precyzyjnie odmierzane dawki spaczenia. Każdy ze szczurogrów przechodzi długą serię „eksperymentów”, które mają wydobyc i utrwalić zachowania pożądane przez ich stworzycieli. Szczególnie cenione są wszechogarniająca żądza krwi oraz bezmyślny szal. W żyłach niektórych szczurogrów rzeczywiście płynie krew ogrów, ale szczegóły procesu hodowli znane są tylko klanowym mistrzom mutatorom. Szczurogry zazwyczaj wyglądają jak

przerośnięte skaveny, wysokie na ponad 3 metry i niekiedy groteskowo zgarbione lub okaleczone.

Niektóre noszą różnego rodzaju metalowe płytki i kolce osadzone w ciele, jak również przeszczepione kawałki skóry i kończyn innych stworzeń. Szczurogry są hodowane tylko w jednym celu – do zabijania. Nie wykazują się przesadnym sprytem, ale wielką siłą i dużą wytrzymałością w zupełności równoważą brak zmysłu taktycznego.

—Szczurogr—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	54	47	25	12	17	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	28	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wspinaczka, zastraszanie +10

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Bezwolny.** Szczurogry od kilku pokoleń są hodowane tylko w jednym celu – do walki na rozkaz poganiaczy z klanu Moulder. Nie otrzymując wyraźnych poleceń poganiacza lub przywódcy skavenów, szczurogr zacznie rozglądać się wokół lub krążyć beładnie. Ruszy do walki tylko wtedy, gdy trafi na przeciwnika, który go zaatakuje. Szczurogr może próbować zrobić coś innego, ale najpierw musi wykonać udany test Siły Woli.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Duża

Szczurowilk

Dawno temu klan Moulder w ramach eksperymentu zmieszał krew skavenów i wielkich kislevskich wilków. Rezultatem było tak krwiożercze i agresywne monstrum, że mistrzowie ciała kształtowania z trudem nad nim panowali, nie mówiąc o przysposobieniu do walki. Udało im się wybić niemal wszystkie z tych stworów, ale pomimo ich wysiłków kilka osobników uciekło do tuneli Pod-Imperium. W następnych latach większość wydostała się na powierzchnię, ale parę zostało w podziemiach, polując na swych niedoszłych panów.

Szczurowilki to niezwykle stworzenia, z wyglądu przypominające zarówno skaveny, jak i wilki. Pokryte są grubym, szarym futrem z białymi cętkami, mają krótsze nogi niż ich skaveny przodkowie, przez co trzymają się blisko ziemi i sprawiają wrażenie, że stale są gotowe do skoku. Chodzą na czterech łapach, ale tym bardziej przerażająca jest ich zdolność do niezdarne chwytania i poruszania obiektami za pomocą przednich kończyn. Mają długie i blade ogony, podobnie jak u szczurów pozbawione sierści, oraz szerokie lby pełne ostrych i żółtych zębów, jak u wilka.



—Szczurowilk—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	34	32	44	18	25	8

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tropienie +10

Zdolności: broń naturalna, grotolaz, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Węch.** Szczurowilki mają niezwykle czuły zmysł węchu. Otrzymują modyfikator +30 do testów tropienia.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby i pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

Szczurza samica

Te wydęte, groteskowe stworzenia to jedyne znane samice skavenów. Każdy osobnik waży przynajmniej 300 kilogramów i mierzy 3 metry od pyska do ogona. Z ich sflaczałych, miękkich cielsk sterczą dziesiątki wypustek, ociekających cuchnącym mlekiem, którym karmi młode skaveny. Te stworzenia są często ślepe i okaleczone, nie potrafią nawet same się odżywiać i muszą polegać na

pomocy wykastrowanych niewolników. Większość czasu spędzają w euforycznej malignie, wywoływanej stałymi dawkami halucynogenów i innych narkotyków. Poniżej podano ich współczynniki, ale nie spotyka się ich poza osiedlami skavenów, dlatego nie zostały umieszczone w Tabeli 7-1.

—Szczurza samica—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	0	41	63	12	6	57	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	26	4	6	2	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czarny głód, czuły słuch, odporność na choroby, przerażający, szósty zmysł

Zasady specjalne:

- **Rozplodowiec.** Odpowiednio odżywiana i otoczona opieką szczurza samica co tydzień rodzi miot 1k10 młodych skavenów. Samice osiągają dojrzałość rozrodczą po zaledwie 2-3 tygodniach.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Przeciętą

Tregara

Błada skorupa tregary jest często mylona z fragmentem sklepienia komory, gdyż fakturą i kolorem przypomina kamień. Złudzenie trwa jednak tylko do chwili niespodziewanego ataku. Tregara przypomina kształtem modliszkę. Jest ślepa, a do polowania wykorzystuje wibracje powietrza. Osiąga długość 2,5 metra, a jej groźne pazury i szczękoczułki pojawiają się w wielu skawenskich koszmarach sennych.

—Tregara—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	40	35	38	18	32	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	25	4	3	6	0	0	0

Umiejętności: wspinaczka +10, ukrywanie się +10

Zdolności: broń naturalna, grotolaz, zapasy

Zasady specjalne:

- **Haczykowate odnóża.** Odnóża tregary wyposażone są na końcach w małe haczyki, które umożliwiają jej wspinanie się po stromych powierzchniach (zapewniają modyfikator +20 do testów wspinaczki).

- *Kolczaste odnóże*. Kolczaste przednie części odnóży zapewniają modyfikator +10 do testów Walki Wręcz w czasie wykonywania „chwytu”.
- *Pancerna skóra*. Chitynowy pancerz zapewnia tregarze 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.

Zbroja: chitynowy pancerz

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: pazury i szczęki

Trudność zabicia: Trudna

Wij latarniowy

Wije latarniowe to inteligentne drapieżniki, wykorzystujące niezwykle metodę wabienia zdobyczy. Za pomocą setek haczykowato zakończonych odnóży przyczepiają się do sklepienia tuneli. Całe ciało stworzenia jest czarne, co w ciemności Pod-Imperium zapewnia doskonały kamuflaż. Z głowy wija zwiesza się długa wypustka z fosforyzującym zakończeniem, co z daleka stwarza złudzenie światła górniczej lampy. Gdy tylko jakieś stworzenie wejdzie w krąg światła, potwór atakuje z góry, owijając sześciometrowe cielsko wokół ofiary. Aby wzmocnić iluzję, wije latarniowe kradną lub niszczą wszelkie znalezione źródła światła, a potem przyczepiają się w tym samym miejscu. Z tego powodu są postrachem górników i inżynierów. Skaveny, które nie potrzebują lamp, zwykle są w stanie uniknąć tych stworów, ale czasami wykorzystują ich drapieżną naturę, uciekając przed pościgiem właśnie na tereny łowieckie wijów.

—Wij latarniowy—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	38	38	60	24	31	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	18	3	3	7	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, chodu!, straszny, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Atak z góry*. Wij może zaatakować z zaskoczenia, wykonując uprzednio udany Łatwy (+20) test ukrywania się.
- *Haczykowane odnóże*. Wij z łatwością przemieszcza się po ścianach, a nawet po sklepieniu. Może się wspinać z normalną Szybkością.
- *Pancerna skóra*. Chitynowy pancerz zapewnia wijowi 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- *Zwinny*. Wij latarniowy potrafi wyginać ciało w każdą stronę, co zapewnia efekt identyczny z działaniem zdolności człowiek-guma.

Zbroja: chitynowy pancerz

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: szczękoczułki, pazury

Trudność zabicia: Znaczna

Żmija jaskiniowa

Żmija jaskiniowa to jeden z kilku przedstawicieli rodzimej fauny Pod-Imperium. Ten pozbawiony oczu gad o bładych łuskach poluje na zwykle szczury i zakłada leża w pobliżu gorących źródeł, gdzie lubi się wygrzewać. Jest wrażliwy na wibracje i ciepło, co umożliwia mu polowanie w całkowitych ciemnościach. Jest stworzeniem terytorialnym, które zaciekle strzeże swego obszaru łowieckiego. Główną bronią żmii jest zabójczy jad.

Żmije jaskiniowe rzadko przekraczają metr długości, chociaż podobno widywano osobniki długie na niemal siedem metrów. Te olbrzymie żmije wywołują wielkie przerażenie wśród skavenów, w których zresztą wszystkie węże wzbudzają paraliżujący strach.

—Żmija jaskiniowa—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	0	15	21	35	6	16	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	1	2	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, tropienie +20, ukrywanie się +10

Zdolności: broń naturalna

Zasady specjalne:

- *Kły jadowe*. Jeśli na skutek ukąszenia żmii postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, zostaje porażona zabójczym jadem i musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że umiera po upływie 3 rund plus 1 rundę za każdy punkt Wytrzymałości. W tym czasie jest traktowana jako bezbronna. Śmierci może zapobiec udany Wymagający (-10) test leczenia.
- *Ślepa*. Żmije jaskiniowe nie mają oczu, więc ignorują wszelkie efekty związane ze wzrokiem.
- *Wyczucie ciepła*. Żmije jaskiniowe wyczuwają wszelkie źródła ciepła (także istoty żywe) w promieniu 10 metrów.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Przeciętą



Niewolnicy przeznaczenia

Rozdział VIII

„Z małych szcurów duże szcury,
Małe dużym podlegają.
Z dużych szcurów wielkie szcury,
Wielkie wszystko wyjadają.”

– dziecięca rymowanka

„Nie interesuje mnie walka z wymysłami
wieśniaków.”

– sir Aghmar, Rycerz Pantery

Niewolnicy przeznaczenia to przygoda dla Bohaterów wykonujących drugą profesję. Rozgrywa się w Dotternbach, wiosce w Wissenlandzie, chociaż scenariusz można dość łatwo przystosować do innego miejsca. Nadaje się do tego niemal dowolna wioska, w której trzymane są zwierzęta hodowlane. *Niewolnicy przeznaczenia* konfrontują Bohaterów z nikczemnymi czynami skavenów. To może być ich pierwsze spotkanie z plugawymi szcziroludźmi, lecz jeśli są prawdziwymi poszukiwaczami przygód, z pewnością nie będzie ostatnie.

Początek przygody

Akcja przygody rozpoczyna się wraz z przybyciem Bohaterów do Dotternbach. Możesz wykorzystać dowolny sposób, by ich tam sprowadzić. Poniżej podano kilka możliwych rozwiązań.

- Kupiec z Nuln lub Wissenburga niemal dostaje apopleksji, ponieważ jeszcze nie przybyła dostawa wełny z Dotternbach. Traci pieniądze za każdy dzień, gdy nie może wypełnić zamówień, zatem wynajmuje BG, by udali się do Dotternbach i sprawdzili, co się dzieje.
- Przyjaciół lub mentor jednego z BG osiadł w Dotternbach i rozpoczął nowe, spokojne życie na wsi. Ta osoba może zapewnić pomoc (taką jak porada, pieniądze lub kontakty), której BG potrzebują w innej przygodzie. Podróżują zatem do Dotternbach, aby zdobyć to, co jest im potrzebne.

- BG po prostu wędrują, a wioska stanowi wygodny przystanek w podróży. Sprawa, którą chcą załatwić, nie powinna być jednak zbyt nagła. W ten sposób Bohaterowie będą mogli pozwolić sobie na dzień lub dwa zwłoki, by rozwiązać problemy w Dotternbach.

Tło

Dotternbach to spora wioska w pobliżu Wissenburga, czerpiąca zyski z handlu wełną. Położony na południu Wissenland uniknął spustoszeń związanych z Burzą Chaosu. Kilku mężczyzn z Dotternbach dołączyło do wolnej kompanii, która przejeżdżała przez wioskę w drodze na północ, ale poza tym życie toczyło się torem utartym od niezliczonych pokoleń. Tak było aż do wydarzeń sprzed trzech tygodni.

Z początku wydawało się, że to nic poważnego. Zaginęło kilka owiec, ale winą obarczono włóczęgów lub stado dziczyli psów. Gdy zaginięcia powtarzały się, wieśniacy pomyśleli, że to sprawka miejscowych bandytów. Dwa tygodnie wcześniej zniknął tutejszy młynarz. Niektórzy mówili, że uciekł, ale inni powiadają, że został porwany. Potem mieszkańcy zaczęli słyszeć dziwne odgłosy w nocy i zaczęły ginąć inne zwierzęta. Trzy dni przed przybyciem BG spełniły się najgorsze obawy wieśniaków, gdy znaleźli na pobliskim polu zwłoki miejscowego sierżanta zbrojnych ochotników. Nie tylko został zabity, ale brakowało kilku części jego ciała. Obecnie niemal wszyscy mieszkańcy wioski są przerażeni.

Przyczyną problemów w Dotternbach jest grupa zbuntowanych skavenkich niewolników. Uciekli z Wojowniczego Klanu, który trzymał ich w niewoli,

i przedostali się nieużywany tunelami w pobliżu Dotternbach. Wycieńczeni i wygłodniali, zaczęli żywić się złapanymi owcami. Wiedząc, że są poszukiwani przez łowieckie stado klanu, liczącego na odzyskanie niewolników, siedzą cicho w jamie pod wioskowym młynem. Niewolnicy słusznie się lękają, bowiem w okolicy rzeczywiście krąży skawęńskie stado. Sierżant ochotników patrolował pastwiska, gdy wpadł w zasadzkę przeznaczoną dla zbiegłych niewolników. Wiosce zagraża więc nie jedna banda, ale dwie. Tylko BG mogą pomóc mieszkańcom uniknąć ponurego losu.

Streszczenie fabuły

Przygoda zaczyna się w momencie, gdy BG przybywają do Dotternbach. Mieszkańcy wioski żyją w ciągłym strachu. Tylko najodważniejsi pracują w polu, a większość rodzin nie chce wychodzić z domów, dopóki sprawa tajemniczych zaginięć nie zostanie rozwiązana. Niektórzy wieśniacy traktują BG podejrzliwie, inni błagają o pomoc. Najwyraźniej w Dotternbach dzieje się coś niedobrego.

BG przepytują kilku wieśniaków w celu uzyskania wskazówek. Ich wysiłki komplikuje nieco deszczowa burza z poprzedniej nocy, która zmyła wszystkie najświeższe tropy. W końcu odkrywają niewielką jamę pod młynem. Tu ukrywają się dawni skawęńscy niewolnicy i BG stosunkowo łatwo mogą się ich pozbyć. Może to wzbudzić podejrzenia, że te skaveny nie stanowiły większego zagrożenia. Cudownym zrządzeniem losu BG znajdują w jamie człowieka o imieniu Hubert. On także był niewolnikiem skavenów i uciekł z innymi. Niewola nadszarpnęła fizyczne i psychiczne zdrowie mężczyzny, ale jest na tyle przytomny, by wyjaśnić, co się z nim stało. Może także powiedzieć BG coś bardzo ważnego: w okolicy pojawiło się stado łowieckie. Jeśli skaveny nie złapią zbiegłych niewolników, mogą zaatakować Dotternbach, żeby zdobyć nowych. Bohaterowie muszą zdecydować, czy lepiej walczyć w obronie wioski, czy też uciekać i zostawić mieszkańców na pastwę plugawych szczeroludzi.

Konstrukcja przygody

W *Niewolnikach przeznaczenia* występują tylko dwa ustalone spotkania: w jamie niewolników oraz ze stadem łowieckim. Reszta przygody to śledztwo w sprawie wydarzeń w Dotternbach, a kolejność i tempo działań zależą w całości od BG. Z tego powodu następna część przygody koncentruje się na mieszkańcach Dotternbach. Ważni BN-i znają pewne fakty, które BG mogą próbować uzyskać, przepytując ich i wykonując testy **plotkowania** w odpowiednich momentach. Jak zawsze, wpływ rzutów kostkami na odgrywanie ról zależy od MG.

Oczywiście w Dotternbach dzieje się więcej ciekawych rzeczy niż tylko groźba ze strony skavenów. Zarysowano kilka wątków pobocznych, a związane z nimi fakty także podano w opisie BN-ów. BG mogą zgłębić te wątki lub je zignorować; decyzja należy do nich. MG może także rozwinąć te wątki poboczne i wykorzystać je jako podstawę dalszych przygód. Oto wątki poboczne:



Co wiedzą wszyscy

Wszyscy w Dotternbach znają ostatnie wydarzenia. Dowolny wieśniak może powiedzieć BG, co następuje:

- Sołtys, Emil Hofstetter, zmarł we śnie trzy miesiące temu. Od tego czasu wioska radzi się Ojczulka Eckela.
- Owce zaczęły znikać jakieś trzy tygodnie temu. To zdarzało się od czasu do czasu, ale tym razem zaginięcia nie ustają i nie znaleziono żadnej z brakujących owiec.
- Kaspar Teuber to wpływowy kupiec i najważniejszy człowiek w wiosce, jeśli chodzi o handel wełną. Krąży plotki, że w młodości przeżył wiele przygód, a podobno kiedyś nawet zabił orka.
- Miejscowy młynarz, Frediger Neumann, i jego żona oraz synek zaginęli dwa tygodnie temu.
- Od chwili zniknięcia Neumannów ludzie boją się pracować.
- W ciągu kilku ostatnich tygodni nocami słychać dziwne warkoty i skrzypienie.
- Trzy dni temu sierżant ochotników, Tilmann, został znaleziony martwy na odległym od wioski pastwisku.
- Ostatniej nocy rozpętała się wściekła burza z deszczem. To z pewnością znak, że problemy wioski jeszcze się nie skończyły.

- **Tileńczyk.** Bogaty kupiec z Dotternbach, Kaspar Teuber, pożyczył pewną sumę od tileańskiego lichwiarza. Musiał przekupić kilku upartych urzędników w Wissenburgu, ale był pewien, że dzięki zyskom spłaci pożyczkę na czas. I miałby rację, gdyby

Mieszkaniec Dotternbach

Wykorzystaj poniższe współczynniki dla każdego z dorosłych wieśniaków, których mogą napotkać BG.

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	29	30	27	28	26	28	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, osvajanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (uprawa ziemi), tresura, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, odporność na choroby, twardziel, wędrowiec

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: sakiewka z 1k10 s oraz 2k10 p

Ochotnik

Wykorzystaj poniższe współczynniki dla każdego z 8 mężczyzn, którymi obecnie dowodzi Durnhelm.

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	24	30	34	28	26	28	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (uprawa ziemi), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), niezwykle odporny, silny cios, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka) i tarcza

Wyposażenie: sakiewka z 1k10 s oraz 2k10 p

nie pojawienie się skaveńskich niewolników i ustanie handlu. Zbliży się termin spłaty długu, a Tileńczyk nie zaakceptuje odmowy ani żadnego wyjaśnienia.

- **Niestusznym awans.** Tilmann, sierżant ochotników, który został zabity, nie powinien być na patrolu w pojedynkę. Jednak Durnhelm, który miał mu towarzyszyć, spędził noc w oberży. Nadal miał kaca, gdy dotarli do niego wieści o śmierci Tilmanna. Poczucie winy pogarsza jeszcze fakt, że Ojczulek Eckel mianował Durnhelma nowym sierżantem.
- **Zły Ojczulek.** Dwa miesiące temu zmarł sołtys Dotternbach, jak się zdaje, z przyczyn naturalnych. Wędrowny świątobliwy mąż, Ojczulek Eckel, który przybył do wioski ledwie kilka dni wcześniej, pozostał tu, by pocieszyć pogrążoną w żalu wdowę. Od tego czasu mieszka w domu sołtysa i stał się zaufanym przyjacielem *Frau Hofstetter*, wdowy po sołtysie. Ojczulek rozgościł się w wiosce i ta sytuacja bardzo mu odpowiada. Nie będzie zadowolony z przybycia awanturników, którzy mogą zniszczyć ten wygodny układ.

Chłopi

Po niedawnych zgonach i zaginięciach populacja Dotternbach liczy 90 osób. Większość to chłopi i pasterze. Najważniejsi mieszkańcy Dotternbach opisani zostali dalej. Oprócz podania ogólnego opisu i zarysu osobowości do każdej postaci załączono podsumowanie, co dana osoba wie w odniesieniu do różnych wątków. Wskazówki dotyczące tajemnicy skavenów oznaczone są jako Wątek główny, podczas gdy te z wątków pobocznych nazwane zostały odpowiednio: *Tileńczyk*, *Niestusznym awans* oraz *Zły Ojczulek*.

Abelhard, oberżysta

Abelhard to właściciel jedynej oberży w Dotternbach, „Pod Gołą Owcą”. Gospoda pozostawała w jego rodzinie od pokoleń i teraz prowadzi ją z pomocą swoich dwóch córek, Greta i Gudrun. Jego żona zmarła na ospę sześć lat temu. Oberża „Pod Gołą Owcą” mieści dużą izbę główną, kuchnię, magazyn w piwnicy i sześć pokoiów na piętrze, z których jeden Abelhard dzieli ze swymi córkami.

Prowadzony przez wioskę handel wełną oznacza regularne dochody dla Abelharda, który nie może się doczekać przywrócenia spokoju. Jeśli BG tylko przejeżdżają przez Dotternbach, to Abelhard próbuje wynająć ich do pomocy wiosce. Nie ma zbyt wiele do zaoferowania poza darmowym pokojem i wyżywieniem, gdy Bohaterowie będą badali tajemnicę.

Abelhard nauczył się od swoich rodziców, że interesy jego klientów nie są jego sprawą. Nadstawi ucha każdemu, kto



tego potrzebuje, ale szczeni się tym, że umie dochować sekretu. Jest zawsze przyjazny wobec podróżnych, ale biada tym, którzy zbyt interesują się jego córkami. Po śmierci żony zaciekle broni Grety i Gudrun.

Co wie Abelhard

BG mogą dodatkowo dowiedzieć się od Abelharda, co następuje:

- *Główny wątek.*
Kilka razy w nocy Abelhard słyszał zwierzęce powarkiwania w pobliżu gospody. Przysięga, że raz słyszał jakby głośnie drapanie w tylne drzwi.
Wszystkie zaginione owce zostały porwane ze stad, które pasą się w pobliżu młyna.
Młynarz, *Herr Neumann*, był dawniej żołnierzem. Nigdy nie opowiadał wiele o swojej służbie dla Imperatora, ale czasami miał takie nawiedzone spojrzenie.
- *Tileńczyk.* Kaspar Teuber to jedyny mieszkaniec Dotternbach, który pija dobre wino, ale nawet on ostatnio zadowala się jedynie piwem. Powiada, że to dla odmiany, ale Abelhard zauważył, jak tamten ponuro zerkał na butelki wina.
- *Niestuszny awans.* Obecny sierżant, Durnhelm, był pijany, gdy znaleziono zabitego sierżanta Tilmanna. Od czasu swojego awansu Durnhelm pije więcej niż zwykle.
- *Zły Ojczulek.* Ojczulek Eckel mieszka w domu *Frau Hofstetter*. Wdowa powiada, że duchowny pociesza ją w żałobie.

Jeśli będą potrzebne współczynniki Abelharda, wykorzystaj cechy kramarza (patrz *Księga Zasad*, str. 245).

Durnhelm, sierżant ochotników

Durnhelm nigdy nie opuścił ojczystej wioski. Po śmierci rodziców razem z bratem odziedziczyli gospodarstwo. Obaj przyłączyli się do miejscowego oddziału zbrojnych ochotników, ponieważ żołnierka obiecywała emocje, których nie zapewniała praca na roli. Podczas Burzy Chaosu bracia uzgodnili, że jeden z nich pójdzie walczyć, a drugi zostanie, by prowadzić gospodarstwo. Ciągnęli słomki i Durnhelm przegrał. Jego brat, Lanric, przyłączył się do jednej z wolnych kompanii, które przejeżdżały przez Dotternbach w drodze na północ. Jednak nigdy nie wrócił, a do wioski nie dotarły żadne wieści o jego losie.

Dawniej Durnhelm był człowiekiem energicznym i ambitnym, lecz obecnie jest ponury i zamknięty w sobie. Obawiając się śmierci brata na dalekiej północy, pije jeszcze więcej niż przedtem. Jego samopoczucie pogarszają wyrzuty sumienia, że zostawił Tilmanna podczas nocnego



patrolu. Teraz obwinia się o śmierć sierżanta i topi smutki w wódce. Własny awans odczuwa jak ukłucie sumienia, bolesne niczym nóż obracany w bebeczach.

Co wie Durnhelm

BG mogą dodatkowo dowiedzieć się od Durnhelma, co następuje:

- *Główny wątek.*
Prowadził patrole ochotników wokół całej wioski, ale znaleźli niewiele. Odkryli jakieś dziwne zwierzęce tropy, ale zostały zmyte przez wczorajszą deszcz. Żaden z ochotników nie potrafił rozpoznać tych śladów, ale wydawały się należeć do stworzenia o sporych rozmiarach.
Nie tylko owce zaginęły. Znikają także inne zwierzęta.
- *Tileńczyk.* Kaspar Teuber poprosił, by powiadomiono go natychmiast, gdy w Dotternbach pojawią się jacyś „śniadzi nieznajomi”.
- *Zły Ojczulek.* Stosunki między *Frau Hofstetter* i Ojczulkiem Eckelem są bliższe niż należałoby się spodziewać po wdowie i świątobliwym mężu. Eckel nabiera śmiałości z każdym tygodniem i zaczął już nosić po domu ubrania dawnego sołtysa.

Durnhelm

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	29	31	34	28	31	29	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (uprawa ziemi), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (dwuręczna), niezwykle odporny, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: halabarda, broń jednoręczna (miecz) i tarcza

Wypożyczenie: sakiewka z 5 s

Kaspar Teuber, bogaty kupiec

W Dotternbach krąży o nim wiele opowieści; niektóre są nawet prawdziwe. Kaspar odebrał wykształcenie jako kartograf, nauczany przez starego badacza o pewnej sławie. Opowieści nauczyciela natchnęły go, by przyłączyć się do kilku wypraw na Daleki Wschód. Lata podróży przyniosły mu wiele doświadczeń i spory majątek. Nadal opowiada o podróży Srebrnym Szlakiem i licznych przygodach,

podczas których otarł się o śmierć. Jego ulubiona opowieść to ta o „słynnym Katanie”, czyli krainie, której dokładną mapę próbował narysować, ale jej geografia zmieniała się z dnia na dzień. W końcu Kaspar zaprzestał podróży, zatęsknił za prostym, wiejskim życiem, więc zainwestował majątek w handel wełną w Dotternbach. W ciągu ostatnich 15 lat stał się wiodącym kupcem w wiosce i kontroluje cały istotny handel. Jego dom, dość skromny jak na standardy miejskie, to prawdziwy dwór w oczach mieszkańców Dotternbach. To z pewnością największy budynek w wiosce. Ludzie z Dotternbach szanują, a nawet podziwiają Kaspara.



Jak wcześniej wspomniano, Kaspar jest zadłużony u tileańskiego lichwiarza o imieniu Alphonse (z nieznanых powodów znanego jako „Wielki D”). Jeden ze zbiorów Alphonse’a przybył do Dotternbach dwa tygodnie temu, aby przypomnieć Kasparowi (ostrzem sztyletu) o terminie spłaty długu. Ten czas szybko się zbliża, a wobec ustania wszelkiego handlu w Dotternbach Herr Teuber desperacko usiłuje uniknąć utraty palców... albo życia.

Kaspar Teuber może wciągnąć BG w przygodę. Przed laty był poszukiwaczem przygód i mógł być mentorem jednego z Bohaterów. Potrzebuje każdej możliwej pomocy, by przywrócić handel i uporać się z Alphonse’em.

Kaspar Teuber to barwna postać, przeciwieństwo statecznego przedsiębiorcy. Jest przyjacielski i otwarty, lecz jednocześnie lubi dobrze poznać ludzi, zanim zacznie robić z nimi interesy. Chociaż z pozoru można w nim czytać jak w otwartej księdze, w rzeczywistości doskonale potrafi ukrywać swoje problemy i niechętnie powierzy nieznajomym jakiegokolwiek ze swych sekretów.

Co wie Kaspar Teuber

BG mogą dodatkowo dowiedzieć się od Kaspara Teubera, co następuje:

- *Główny wątek.* Ochotnicy z Dotternbach są słabo wyszkoleni. Najlepszy z nich, sierżant Tilmann, niedawno został zamordowany.
Widział szczątki sierżanta Tilmanna, gdy przyniesiono je do wioski. Nie wydaje mu się, by zabił go człowiek. Rany zostały zadane ze zbyt wielkim okrucieństwem.
- *Tileańczyk.* Tileański zbior, który mu groził, nie ma związku z późniejszymi problemami wioski. To dotyczy jego „spraw osobistych”, a Kaspar zapewnia, że to nie ma znaczenia dla BG.
- *Niesłuszny awans.* Kaspar widział obecnego sierżanta Durnhelma w obozie tej nocy, gdy został zabity Tilmann.

- *Zły Ojczulek.* To bardzo niezwykle, by wędrowni mnich pozostawał w jednym miejscu tak długo.

Kaspar Teuber

Profesja: kupiec

Poprzednie profesje: rzemieślnik, przepatrywacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	38	35	32	41	46	35	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (handel) +10, rzemiosło (kartografia), przeszukiwanie, sekretny język (gildii), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie +10, tropienie, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wycena +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, błyskotliwość, broń specjalna (unieruchamiająca), geniusz arytmetyczny, wyczucie kierunku, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: sakiewka z 10 zk

Ojczulek Eckel, przywódca wioski

Ojczulek Eckel to zakonnik, który po pełnym przemocy życiu na drodze zwrócił się ku religii. Próbuje żyć zgodnie z nakazami swojego zakonu, ale podczas wędrówek po zaściankach Imperium czasami powraca do dawnych nawyków. Przybył do Dotternbach kilka dni przed śmiercią sołtysa Hofstettera. Wyczuwając okazję, osaczył wdowę i zamotał jej w głowie religijną retoryką. Wkrótce „pocieszał” ją już każdego dnia i po kilku tygodniach wprowadził się do domu dawnego sołtysa. Nowy sołtys nie został jeszcze wybrany, więc w międzyczasie Ojczulek wziął na siebie prowadzenie trzódki z Dotternbach. Chociaż przesadywanie w wygodnym domu nie jest do końca zgodne z kazaniami jego zakonu, Ojczulek Eckel przekonał sam siebie, że wioska go potrzebuje. Tak naprawdę wciąż jest tym samym kłamcą i szarlatanem, jakim był zawsze. Teraz ukrywa to za zasłoną religijności.



Ojczulek Eckel może zostać wykorzystany, by wciągnąć BG do przygody. Ma niespokojną przeszłość i mógł być towarzyszem lub mentorem jednego z BG. Może skontaktować się z dawnym przyjacielem, prosząc o pomoc w rozwiązaniu obecnej sytuacji.

Na pierwszy rzut oka Ojczulek wydaje się spokojnym i opanowanym człowiekiem wiary, i faktycznie utrzymuje taki pozór, jeśli inni robią to, czego chce. Jeśli jednak jego życzenia nie zostaną spełnione, najpierw spróbuje wykorzystać wagę świątyni Sigmara i swoich kazań przeciwko tym, którzy stają na jego drodze. Gdy to nie wystarczy, wpadnie we wściekłość i zacznie rzucać pogroźki lub przeklinać. Wieśniacy jeszcze nie poznali tej strony jego osobowości.

Co wie Ojczulek Eckel

BG mogą dodatkowo dowiedzieć się od Ojczulka Eckela, co następuje:

- Główny wątek.** Wysłał sierżanta Tilmanna, by zajął się do młyna po zniknięciu rodziny Neumannów. Tilmann nie znalazł po nich śladu. Zniknął także ich wóz.
- Prowadził pogrzeb sierżanta Tilmanna i przygotowywał ciało. Zwłoki były zmasakrowane i brakowało wielu organów wewnętrznych.
- Tileańczyk.** Dwa tygodnie temu do Dotternbach przybył tileański oprych. Gdy przyłapano go, jak przystawiał sztylet do gardła Kaspara Teubera, ochotnicy wyrzucili go z miasta. Na początku myślano, że Tileańczyk przywiódł ze sobą do Dotternbach bandytów, ale patrol ochotników nikogo nie odkrył.
- Niesłuszny awans.** Po śmierci Tilmanna Ojczulek Eckel mianował Durnhelma nowym sierżantem ochotników. Wydawał się najlepszym kandydatem na to stanowisko, ale nie był zachwycony awansem.

Ojczulek Eckel

Profesja: zakonnik

Poprzednia profesja: włóczykij

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	31	30	46	23	37	27	48

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	0	4	0

Umiejętności: kuglarstwo (gawędziarstwo), leczenie, nauka (teologia), nawigacja, plotkowanie +10, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: niezwykle odporny, obieżyświat, szczęście, wędrowiec, wyczucie kierunku

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wypożyczenie: fałszywa relikwia („kość z tydki św. Gospara”), symbol religijny, szaty, sakiewka z 5 zł

Młyn

W pewnym momencie BG zapewne zechcą zbadać młyn. Rodzina Neumannów zniknęła i może uda się tam znaleźć jakieś wskazówki. Mogą także zechcieć obejrzeć miejsce, gdzie zamordowano sierżanta Tilmanna, ale tam niczego nie znajdą, gdyż deszcz zmył wszelkie pozostałe ślady.

W rzeczywistości rodzina Neumannów żyje i ma się dobrze. Po prostu uciekli z tej okolicy. Frediger obudził się w środku nocy i ujrzał trzy skaveny, ciągnące martwą owcę. Walczył ze skavenami, gdy służył w Armii Imperium i wiedział, że nie chce znowu się z nimi mierzyć. Po pełnej nocy napięcia zebrał swoją rodzinę, zapakował skromny dobytek do wozu i wyruszył w drogę do Pfeildorfu. Nie oglądali się za siebie.

Młyn to dwupiętrowy budynek. W dużej izbie głównej znajduje się kamień młyński, a pokoje mieszkalne rodziny mieszczą się powyżej. Niewiele można tu znaleźć poza resztkami pleśniącego ziarna i parą brudnych spodni ciśniętych w kąt. Zdaje się, że brakuje większości rzeczy osobistych rodziny. Stajnia, gdzie trzymali wóz i konia, także jest pusta.



Przeszukanie terenu w okolicy okaże się bardziej owocne. W błocie leży kilka owczych kości, odsłoniętych przez ulewę. BG, którzy przeszukują ten obszar, mogą zauważyć nierówną, szeroką na ponad pół metra dziurę w pobliżu ogrodzenia, jeśli wykonają udany Prosty (+10) test spostrzegawczości. To wejście do jamy niewolników.

Jama niewolników

Nora w ziemi prowadzi do wąskiego tunelu, w którym cuchnie jak w kostnicy. BG, którzy nie zastosują jakiegś ochrony (jak na przykład owinięcie nosa i ust szmatą), otrzumują modyfikator -5 do wszystkich testów, dopóki przebywają w jamie.

Blotnisty tunel prowadzi stromo w dół przez kilka metrów, a potem otwiera się na niemal okrągłą komorę o średnicy 12 metrów. Do jamy prowadził inny tunel (to wtedy przedostali się niewolnicy), ale zbiegowie zawalili go, by uchronić się przed pościgiem i teraz przejście tamtą drogą jest niemożliwe. Jama jest pełna odchodów, owczych kości i innych niezidentyfikowanych odpadków. Na pierwszy rzut oka widać i czuć, że to ciemna i cuchnąca nora.

Zbiegli skaveńscy niewolnicy zazwyczaj śpią za dnia, ale jeden stoi na warcie i obudzi innych, jeśli ktokolwiek wejdzie do tunelu od góry. Te stworzenia są zdesperowane i będą rozpaczliwie walczyły o życie. Są jednak słabo wyposażone i w kiepskim zdrowiu, więc walka nie powinna trwać zbyt długo.

Ogółem jest tu 6 skaveńskich niewolników. Dla potrzeb walki możesz wykorzystać współczynniki skaveńskiego niewolnika zamieszczone w **Dodatk**u na str. 145.

Jedyny ocalały

Skaveńscy niewolnicy nie stanowią wielkiego wyzwania i BG mogą być zaskoczeni łatwością, z jaką pokonali wrogów. Jednak w jamie ukrywa się ktoś jeszcze, kto może rzucić nieco światła na tę sytuację. To człowiek imieniem Hubert, który także został zniewolony przez skaveny i uciekł wraz ze szczuroludźmi. Prerażony, ukrywa się pod stosem brudnych szmat. Gdy walka dobiegnie końca i Hubert przekona się, że napastnicy nie są kolejnymi skavenami, ujawni się. „*Chwała Sigmarowi, żeście przybyli! Jestem człkiem z Imperium i nie sądziłem, że jeszcze ujrzę mych rodaków.*”

Chociaż wychudły i pokryty brudem nieszczęśnik ledwo przypomina człowieka, mówi wyraźnym staroświatowym. Bliższe przyjrzenie się potwierdzi, że to w istocie człowiek, chociaż jego dzikie oczy i naznaczone szaleństwem oblicze jasno wskazują, że przeszedł piekło. Bez większej zachęty opowie swoją historię:

„*Pochodzę z Nuln. Jestem kupcem. Wiele miesięcy temu – nie jestem pewien, jak dawno temu to było – obudziło mnie szuranie w piwnicy. Gdy*

poszedłem to sprawdzić, zobaczyłem, że coś przekopało się przez ścianę. A potem zostałem uderzony od tyłu i straciłem świadomość.

Gdy się ponownie obudziłem, byłem pewien, że przeżywam koszmar. Byłem trzymany pod ziemią, w niewoli szczuroludzi. Nie potrafię opisać strachu i przerażenia, jakie wypełniają zagrody niewolników. Stworzenia wielu ras walczyły o przetrwanie pod biczem okrutnych panów. Wydawało mi się, że czas wlecie się tam w nieskończoność i byłem pewien, że umrę, nie zobaczywszy więcej słońca. Jednak niektórzy z niewolników zaplanowali ucieczkę, a w końcu podjęliśmy próbę. Ruszyłem za nimi przez od dawna porzucone tunele i skończyłem tutaj. Codziennie grozili, że mnie zabiją, ale postanowili zachować mnie przy życiu... Mówili, że to na przynętę albo na handel, gdy przedostaną się do innej skaveńskiej nory. Chcieli przeczekać, aż skaveńskie stado łowieckie zrezygnuje z poszukiwań. Wiedziałem, że jestem blisko imperialnej wioski, ale tamci nie pozwolili mi wychodzić z tej dziury, lękając się, że ich zdradzę. Gdy usłyszałem wasze nadejście, pomyślałem, że jesteście skaveńskimi wojownikami. Chwała Sigmarowi, że tak nie jest.”

Hubert desperacko pragnie uciec ze skaveńskiej jamy i ocalić życie. Jeśli BG umyją go i nakarmią porządnie, z wielką ochotą podzieli się z nimi informacjami. Przeżył prawdziwe piekło i odwykł od ludzkiej społeczności, więc może wydawać się nieco szalony. Od długiego czasu nie widział kobiet i w ich obecności zachowuje się wyjątkowo niezręcznie. Warto jednak z nim porozmawiać, ponieważ posiada pewne kluczowe informacje. BG mogą dowiedzieć się od Huberta, co następuje – wszystko to jest związane z głównym wątkiem:

- To skaveńscy niewolnicy wykradali owce i trzodę. Byli straszliwie głodni i potrzebowali dużo jedzenia.
- Nie zabili młynarza i jego rodziny. Hubert nie wie nic o ich losie.
- Nie wierzy też, by to niewolnicy zabili sierzanta Tilmanna.
- Niewolnicy żyli w strachu przed stadem łowieckim Wojowniczego Klanu, z którego uciekli. Niedawno zauważyli kilka olbrzymich szczurów wychodzących z wioski późnym wieczorem. To oznacza, że na ich tropie jest przynajmniej jedna grupa łowców.
- Jeśli stado łowieckie nie sprowadzi zbiegłych niewolników, niemal na pewno zaatakuje Dotternbach, by zdobyć nowych. Chłopom grozi więc straszliwe niebezpieczeństwo.

Hubert

Profesja: niewolnik

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	27	31	36	28	35	33	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	7	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (skaveny), wycena, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy) +10, znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, odporność na choroby, szczęście, żyłka handlowa

Choroba umysłu: koszmarnie wspomnienia (skaweńskie tortury)

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wposażenie: brak

Stado łowieckie

Hubert ma rację. W pobliżu grasują skaweńscy łowcy i to oni zamordowali sierżanta Tilmanna. Wykorzystują olbrzymie szczury, by węszyć w okolicy. To właśnie one od kilku nocy buszują po wiosce. Abelhard słyszał drapanie jednego z tych szczurów w drzwi, a zbiegli skaweńscy niewolnicy widzieli pewnego wieczora, jak kilka z nich opuszcza Dotternbach. To także one zostawiły dziwne ślady, które zauważył Durnhelm.

Przygoda *Niewolnicy przeznaczenia* nie dobiegnie końca, dopóki Bohaterowie nie rozprawią się ze stadem łowieckim. Nie istnieje jedyny właściwy sposób zakończenia przygody. Wiele zależy od założeń MG oraz, jak zawsze, od działań BG. Oto pięć podstawowych wersji zakończenia.

- Jeśli chcesz zakończyć sprawę szybko, stado łowieckie może zaatakować jamę niewolników, gdy BG jeszcze rozmawiają z Hubertem. Łowcy mogą przebić się przez zawalony tunel, używając tajemniczej skaweńskiej technologii, a potem zaatakować BG. Będą bardzo źli z powodu zabicia ich niewolników.
- BG mogą próbować wywieść w pole skaveny i rozwiązać sytuację bez walki. Mogą na przykład przenieść ciała martwych niewolników, zostawiając łatwy do wyśledzenia trop z krwi lub kępek sierści. Jeśli uda się wywabić stado wystarczająco daleko od Dotternbach, być może łowcy nie wrócą, by zaatakować wioskę w celu zdobycia nowych niewolników.

- BG mogą przygotować Dotternbach do ataku i pomóc w obronie wioski. Pod wieloma względami to najkorzystniejsze rozwiązanie, ponieważ pozwala BG wykorzystać podczas planowania obrony to, czego dowiedzieli się na temat Dotternbach. Daje im także dobry powód do dalszych interakcji z ważnymi BN-ami i rozwiązania różnych wątków pobocznych.
- BG mogą stworzyć własną grupę łowiecką i spróbować zlokalizować oraz unieszkodliwić skaveny, zanim te zaatakują. Szczuroludzie obozują kilometr za Dotternbach, w niewielkim lasku. Wyśledzenie ich będzie jednak dość trudne, a najlepszą taktyką BG okaże się działanie w świetle dnia.
- BG mogą po prostu wyjechać, mówiąc chłopom, że wraz ze śmiercią skaweńskich niewolników sytuacja została rozwiązana. Możesz zmienić sumę przyznanych Punktów Doświadczenia, jeśli wybierzesz tę opcję, dając im co najwyżej połowę sugerowanej nagrody. Porzucają Dotternbach, zapewne w pełni świadomie skazując wioskę na okrutny los.

Przeciwnicy

Musisz zdecydować, jak będzie wyglądał ostateczny skład grupy łowieckiej, w zależności od tego, co robią BG, jakie mają możliwości i jak trudne ma być to spotkanie. W tym celu możesz skorzystać ze współczynników podanych w **Dodatku**.

Konieczne jest tylko dodanie kilku olbrzymich szczurów (współczynniki znajdziesz w **Bestiariuszu Pod-Imperium**, str. 128) oraz głównych sił złożonych z klanbraci (których współczynniki podano niżej dla Twojej wygody). Poniżej znajdziesz kilka przykładowych składów łowieckiego stada, które oczywiście możesz swobodnie modyfikować według własnych potrzeb.

- Szponowład, 8 klanbraci, 2 olbrzymie szczury, 3 rynsztokowców.
- Szponowład, uczeń Szarego Proroka, 2 czarnoszczury, 6 klanbraci, 2 olbrzymie szczury, 2 rynsztokowców.
- Uczeń Szarego Proroka, 2 czarnoszczury, 8 klanbraci, 3 olbrzymie szczury, 2 rynsztokowców.

Jeśli BG zamierzają bronić wioski, możesz zwiększyć siły atakujących skavenów, aby walka stanowiła wyzwanie. Bohaterowie prawdopodobnie będą wspomagani przez zbrojnych ochotników oraz innych potencjalnych sprzymierzeńców.



Klanbracia

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo proca, tarcza

Wyposażenie: amunicja do procy

Atak skavenów

Jeśli BG zdecydują się bronić Dotternbach, muszą wykonać kawał ciężkiej roboty. Powinieneś dać graczom mapę wioski, by w oparciu o nią mogli opracować plan (w tym momencie nie powinno być już niczego, o czym by nie wiedzieli). Skaveny niemal na pewno zaatakują nocą, korzystając ze swej zdolności **widzenie w ciemności**. Jeśli do stada łowieckiego należą rysztkowcy, mogą próbować zakraść się niepostrzeżenie do wioski. Poniżej podano kilka problemów, z którymi muszą zmierzyć się BG, przygotowując wioskę do obrony.



- Pierwsze, co będą musieli zrobić BG, to przekonać mieszkańców Dotternbach, że zagrożenie jest realne. Wieśniacy nie wierzą, że skaveny naprawdę istnieją, jednak pokazanie im ciał skavenskich niewolników załatwi sprawę. Jednocześnie zwiększy także ich przerażenie.
- Ojculkowi Eckelowi nie podoba się, że BG przejęli dowodzenie w wiosce, ponieważ to podważa jego autorytet. Może próbować do tego nie dopuścić, szczególnie jeśli wdał się w konflikt z BG, na przykład w trakcie realizacji dotyczącego go wątku pobocznego.
- Pozostali ochotnicy mają niskie morale po śmierci sierżanta Tilmanna. Będzie jeszcze gorzej, jeśli prawda o sierżancie Durnhelmie wyjdzie na jaw. To doskonała okazja do inspirujących przemów i/lub strategicznego wykorzystania zdolności **dowodzenie**.
- Podczas przygotowań może przybyć Tileańczyk i jego oprychy, by odebrać dług Kaspara Teubera. To może skomplikować już i tak niebezpieczną sytuację. „Wielkiego D” i jego ludzi z pewnością można pokonać w walce, ale to może osłabić obronę wioski i wyłączyć z akcji kluczowe postacie. Jedną z opcji jest podjęcie z nimi negocjacji i nakłonienie, by pomogli w obronie wioski, chociaż to może oznaczać zaciągnięcie długu wdzięczności przez BG. Jeśli nie chcesz, by Tileańczyk pojawił się w trakcie ataku skavenów, może przybyć następnego dnia. Może pokonanie skavenów wprowadzi wieśniaków w bojowy nastrój i natchnie ich, by odpowiednio poradzili sobie z bandziorami?
- Trzeba jakoś chronić kobiety i dzieci. Można je po prostu odesłać, dopóki niebezpieczeństwo nie minie, chociaż na drodze będzie ich musiało strzec kilku ochotników. Jeden lub więcej budynków w wiosce można także zmienić w fortecę do ich ochrony. Ataki skavenów na bezbronne istoty mogą zwiększać napięcie podczas walki.
- Skaveny mogą zaatakować kilkakrotnie w ciągu nocy. Najpierw próbny atak rysztkowców i olbrzymich szczurów, potem atak na obrzeżach dla odwrócenia uwagi, a w końcu główne uderzenie. Atak dywersantów może wywołać pożar w części wioski, co wywoła zamieszanie i odciągnie obrońców od kluczowych pozycji.

Nie musisz wykonywać rzutów kostkami przy każdym starciu podczas ataku. W takim przypadku przeprowadzenie bitwy trwałoby zbyt długo i napięcie walki ustąpiłoby znużeniu. Zamiast tego opisz przebieg ataku w oparciu o to, jak solidny plan opracowali BG, a także biorąc pod uwagę zaufanie i odwagę, jakie wzbudzili w wieśniakach oraz prawdopodobieństwo powodzenia wszelkich forteli i środków obrony, jakie przygotowali. Spróbuj stworzyć kilka dramatycznych incydentów, takich jak walka w płonących stodołach lub wspomniana wyżej

Po drugiej stronie

Chociaż przygodę zaprojektowano dla typowej drużyny poszukiwaczy przygód, możesz odwrócić całą sytuację i wykorzystać ją dla skaveńskich BG. W takim wypadku wejdą w skład stada łowieckiego, szukającego zbiegłych niewolników. Muszą dowieść swej wartości przed klanem, sprowadzając z powrotem ten cenny towar. Będą musieli poradzić sobie z miejscowymi ochotnikami i być może z grupą wędrownych poszukiwaczy przygód. Jeśli niewolnicy zostaną zabici, BG będą musieli opracować plan ataku lub porwania, by zdobyć więcej niewolników i nie wrócić do siedziby klanu z pustymi rękami, gdyż wtedy sami pewnie trafią w niewolę.

obrona kobiet i dzieci. BG powinni mieć wrażenie, że być może ich zdolność do zorganizowania i pokierowania mieszkańcami to jedyna szansa ratunku przed skavenami i zniewoleniem ludzi z Dotternbach.

Alphonse, „Wielki D”

„Wielki D” przybył razem z kilkoma pomocnikami, aby odebrać dług. Towarzyszy mu 2-5 oprychów (wykorzystaj współczynniki zbira, zamieszczone na str. 247 *Księgi Zasad*).

Profesja: książę złodziei

Poprzednie profesje:

przemysłnik, paser

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	37	41	50	43	46	49	56

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	5	5	0	7	0

Umiejętności: dowodzenie, plotkowanie +10, pływanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie +10, torturowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), wioślarstwo, wycena +10, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (parująca), geniusz arytmetyczny, groźny, łotrzyk, niezwykle odporny, ogłuszanie, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzna, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna najlepszej jakości (miecz) oraz łamacz mieczy

Wypożyczenie: ubranie najlepszej jakości, sakiewka z 100 zł, przybory do pisania



Zakończenie

Jeśli BG ocalili wioskę, mieszkańcy Dotternbach będą ich traktowali jak bohaterów, więc zawsze mogą liczyć na przyjazne przyjęcie, gdy tylko tu powrócą. Mogli także zyskać kilku przydatnych sojuszników, takich jak Kaspar Teuber. Za ukończenie przygody *Niewolnicy przeznaczenia* możesz przyznać następującą ilość Punktów Doświadczenia (dla każdego BG).

- 50 PD za odnalezienie jamy niewolników, pokonanie niewolników i uratowanie Huberta.
- 25 PD za każdy rozwiązany wątek poboczny.
- 50 PD za wyeliminowanie zagrożenia ze strony stada łowieckiego.
- 25 PD za skuteczne przygotowanie Dotternbach do odparcia ataku.
- 5-30 PD za dobre odgrywanie roli lub szczególnie bohaterskie czyny w obronie Dotternbach.

Działania BG w Dotternbach mogą prowadzić do kolejnych przygód. Oto kilka możliwości:

- Jeśli Ojczulek Eckel uciekł z wioski w niesławie, może powrócić, by nękać BG. Kilka sprytnych kłamstw, przekazanych potężnym członkom jego zakonu, może napytać Bohaterom sporo biedy.
- Tileańczyk Alphonse może stać się wielokrotnie powracającym przeciwnikiem, w zależności od tego, jak został rozwiązany ten wątek. Sprawy mogą przybrać szczególnie interesujący obrót, jeśli BG zawrą z nim umowę, by pomógł w obronie wioski.
- Brat Durnhelma, Lanric, przeżył wojnę, ale ma kłopoty. Może jest ranny, oszalał albo trafił do niewoli. Jeśli BG usłyszą o nim, mogą przypomnieć sobie o Durnhelmie i jego troskach.

- Przywódca skaveńskiego stada łowieckiego może uciec i poprzysiąc zemstę na BG. Będą nękanymi przez skrytobójców albo inne skaveny, a może nawet przez cały klan.

Dodatek: Przykładowe skaveny

W niniejszym dodatku przedstawiono gotowe do wykorzystania współczynniki różnych typów skavenów, powszechnie spotykanych w Pod-Imperium. Jest to rozszerzenie informacji podanych w *Bestiariuszu Starego Świata*, gdzie zamieszczono współczynniki klanbraci, posłańców nocy, harcówników, poganiaczy i czcicieli zarazy (podajemy je także tutaj dla Twojej wygody). Każdy z zamieszczonych poniżej skavenów znajduje się mniej więcej w połowie rozwoju swojej profesji.

Zdolności oznaczone * zostały opisane w Rozdziale VI: W szurzej skórce, str. 116-117.

Czciciel zarazy

Rasa: skaven (Pestilens)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej

Czarnoszczur

Rasa: skaven (silny)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	20	50	40	35	25	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	5	4	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (skaveny), zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), krzepki, niezwykle odporny, opanowanie, silny cios, twardziel, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna

Diakon zarazy

Poprzednia profesja: czciciel zarazy

Rasa: skaven (Pestilens)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	29	44	51	48	32	42	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	5	5	1	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, wykrywanie magii, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (korbacze), grotolaz, magia prosta (spaczeniowa)*, morderczy atak, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: korbacz

Wypożyczenie: robaki, pchły, losowo wybrana choroba, 4 grudki spaczenia

Harcownik

Rasa: skaven (Skryre)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	35	30	30	44	32	28	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (inżynieria), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, muszkiet spaczeniowy albo 2 pistolety spaczeniowe



Herszt klanu

Poprzednie profesje: klanbrat, szponowład
Rasa: skaven (pomniejszy klan)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	37	53	56	74	40	50	19
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	5	5	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +10, nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, unik, wiedza (Imperium) +10, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (proce), grotolaz, groźny, krasomówstwo, morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, przemawianie, silny cios, szybki refleks, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna, proca, tarcza

Wypożażenie: 12 grudek spaznienia, 15 klanbraci, 30 niewolników

Inżynier spaznienia

Poprzednie profesje: rzemieślnik, inżynier
Rasa: skaven (Skryre)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	55	32	38	60	70	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (anatomia), nauka (inżynieria), plotkowanie, pływanie, powożenie, rzemiosło (kowlstwo), rzemiosło (rusznikarstwo) +10, sekretny język (gildii), spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (skaveny), wiedza (Tilea), wspinaczka, wycena, znajomość języka (queekish), znajomość języka (tileański)

Zdolności: artylerzysta, błyskotliwość, broń specjalna (mechaniczna), broń specjalna (palna), inżynieria spazeniowa*, strzał mierzony, strzał przebijający, strzelec wyborowy, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: muszkiet spazeniowy z amunicją na 10 strzałów albo 4 kule trującego wichru, ostrze spazeniowe

Wypożażenie: narzędzia (inżyniera) + 6 gwoździ, generator spazeniowy, półtora kilograma nieprzetworzonego spaznienia, 3 grudki spaznienia

Kadzielnik

Poprzednia profesja: czciciel zarazy
Rasa: skaven (Pestilens)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	25	45	45	45	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, silny cios, szal bojowy, urodzony wojownik, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kadzielnica zarazy, 2 sztuki broni jednoręcznej

Wypożażenie: robaki, 16 pcheł, losowo wybrana choroba, 2 grudki spaznienia

Kapłan zarazy

Poprzednie profesje: czciciel zarazy, diakon zarazy
Rasa: skaven (Pestilens)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	34	44	51	48	42	52	38
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	5	5	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (magia), nauka (teologia) +20, pływanie, rzemiosło (piwowarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (Lustria), wiedza (skaveny) +10, wykrywanie magii, znajomość języka (queekish), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń specjalna (korbacze), grotolaz, magia czarnoksięska (zaraza)*, magia prosta (spazeniowa)*, morderczy atak, nieustraszony, odporność na choroby, przemawianie, szal bojowy, warzenie zarazy*, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: korbacz

Wypożażenie: kocioł, robaki, pchły, 4 choroby, 6 grudek spaznienia, 5 szczurów zarazy, 5 czcicieli zarazy

Klanbrat

Rasa: skaven (pomniejszy klan)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo proca, tarcza

Mistrz ciałokształtowania

Poprzednie profesje: klanbrat, szponowład

Rasa: skaven (Moulder)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	39	45	40	48	43	41	26

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, leczenie, nauka (anatomia), nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, tresura, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), chirurgia, ciałokształtowanie*, grotolaz, groźny, intrygant, mistrz tresury*, morderczy atak, niepokojący, obieżyświat, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrezone zmysły, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet, tarcza, bicz

Wypożyczenie: płaszcz, 10 grudek spaczenia, 5 klanbraci, 3 pary kajdan, szczurog



Mistrz mutator

Poprzednie profesje: klanbrat, szponowład, mistrz ciałokształtowania

Rasa: skaven (Moulder)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, leczenie, nauka (anatomia) +10, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, pływanie, przeszukiwanie, rzemiosło (kowlstwo), skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, torturowanie, tresura +10, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, wycena, zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), bystry wzrok, chirurgia, ciałokształtowanie*, grotolaz, groźny, intrygant, mistrz tresury*, morderczy atak, niepokojący, obieżyświat, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrezone zmysły, zapasy

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna najlepszej jakości, bicz najlepszej jakości

Wypożyczenie: 3 pary kajdan, 20 grudek spaczenia, 2 poganiaczy, 1 mistrz ciałokształtowania, 13 olbrzymich szczurów, szczurog

Mistrz skrytobójca

Poprzednie profesje: posłaniec nocy, ryszokowiec

Rasa: skaven (Eshin)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	57	40	55	70	50	60	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	4	5	6	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie z warg, nawigacja, otwieranie zamków, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się +20, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się +20, unik +10, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka +10, wycena, znajomość języka (queekish), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, bieg po ścianach*, broń naturalna, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, sztuka cichej śmierci*, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, 2 sztylety nareczne, 2 pary szczurzych pazurów, 4 gwiazdki do rzucania, dmuchawka i 10 strzałek, sieć

Wypożyczenie: 3 dawki jadu mantikory, 2 grudki spaczenia, 10 metrów liny najlepszej jakości

Nadprorok

Poprzednie profesje: uczeń Szarego Proroka, Szary Prorok

Rasa: skaven (wybrany)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	35	41	43	72	73	74	43

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	4	4	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), nauka (strategia/taktyka), przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (skaveny), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (spaczeń)*, magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (spaczeniowa)*, medytacja, morderczy pocisk, opanowanie, przemawianie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kostur

Wypożyczenie: szare szaty, kostur, 12 grudek spaczenia, 2 skaweńskie przedmioty magiczne

Niewolnik

Rasa: skaven (pomniejszy klan)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	35	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: gadanina, pływanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (skaveny), znajomość języka (queekish)

Zdolności: chodul, czuły słuch, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Poganiacz

Rasa: skaven (Moulder)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	25	32	33	40	27	29	22

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, mistrz tresury*, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, bicz

Posłaniec nocy

Rasa: skaven (Eshin)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	31	30	33	43	26	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: nawigacja +10, pływanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (proce), broń specjalna (rzucana), grotolaz, wędrowiec, widzenie w ciemności, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, proca albo 3 gwiazdki do rzucania

Rynsztokowiec

Poprzednia profesja: posłaniec nocy

Rasa: skaven (Eshin)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	28	32	38	62	35	40	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, pływanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)
Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), grotolaz, sztuka cichej śmierci*, wędrowiec, widzenie w ciemności, wycucie kierunku
Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, sztylet naręczny, 4 gwiazdki do rzucania, kusza pistoletowa i 10 bełtów
Wypośażenie: 2 grudki spaczenia, 10 metrów liny najlepszej jakości

Skaveński zaklinacz

Poprzednia profesja: posłaniec nocy, ryszotokowiec
Rasa: skaven (Eshin)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	47	35	55	60	50	55	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	5	6	2	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie z warg, język tajemny (magiczny), nawigacja, nauka (magia), otwieranie zamków, pływanie, skradanie się +20, splatanie magii, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, wiedza (skaveny) +10, ukrywanie się +10, unik +10, wspinaczka +10, wycena, wykrywanie magii, znajomość języka (queekish), zwinne palce
Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), czarnoksiężstwo, grotolaz, magia czarnoksięska (skrytość)*, wędrowiec, widzenie w ciemności, wycucie kierunku, wykrywanie pułapek
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet naręczny, 4 gwiazdki do rzucania, 3 granaty dymne
Wypośażenie: płaszcz, worek, 4 grudki spaczenia, 10 metrów liny najlepszej jakości

Szary Prorok

Poprzednia profesja: uczeń Szarego Proroka
Rasa: skaven (wybrany)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	28	32	38	62	67	70	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	3	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (skaveny),

wykrywanie magii, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksięska (spaczeń)*, magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (spaczeniowa)*, medytacja, opanowanie, przemawianie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wypośażenie: szare szaty, 8 grudek spaczenia, 1 skaveński przedmiot magiczny

Szponowład

Poprzednia profesja: klanbrat
Rasa: skaven (pomniejszy klan)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	30	35	30	40	25	30	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (proce), groźny, grotolaz, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza

Wypośażenie: 4 grudki spaczenia, 6 klanbraci

Szturmoszczur

Poprzednia profesja: czarnoszczur
Rasa: skaven (silny)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	30	55	50	45	25	40	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	5	5	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (skaveny), zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), groźny, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, opanowanie, silny cios, twardziel, urodzony wojownik, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy, skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna

Uczeń Szarego Proroka

Rasa: skaven (wybrany)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	35	35	45	55	50	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (skaveny), wykrywanie magii, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, dotyk mocy, magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (spaczeniowa)*, opanowanie, przemawianie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wposażenie: szare szaty, 2 grudki spaczenia

Indeks

A		G		Klan Skab	57	M	
Amulet Rogatego	93	Gekomandra	124	Klan Skaul	57	Magia czarnoksiężska	87
Amunicja spaczeniowa	85	Generator spaczeniowy	85	Klan Skryre	55	Magnus Pobożny	40
Archaon	40	Gorączka estalijska	36	Klan Sleekit	57	Mandred Szczurobójca	38
Artefakty ze spaczenia	93	Granat dymny	81	Klan Vectab	72	Maska przeciwigazowa	85
B		H		Klan Verms	57	Miasto Słupów	61
Bij-pisk-jama	66	Harcownicy	142	Klanbracia	77, 144	Mordheim	39
Bretonia	38			Klany	51, 69	Mousillon	61
Bryłki spaczenia	93	I		Osady	71	Muskiet spaczeniowy	83
Burza Chaosu	40	Imperator Złotobierny	37	Talent	72	Myszkietrzy	55
C		Inżynierowie spaczenia	76, 143	Wielkość	69		
Charakter	43	J		Wpływy	70	N	
Chronologia dziejów skavenów	40	Język queekish	47	Kondensator spaczeniowy	85	Nagash	35
Ciałokształtowanie	117	K		Koralowiec jaskiniowy	125	Narkotyki	47
Udoskonalenie	117	Kadzielnica zarazy	82	Kostur Rogatego	93	Niewolnicy	68, 75, 145
Czarna Rozpadlina	61	Kadzielnicy	77, 143	Kościogryz	126	Niziołki	46
Czarna Śmierć	36	Karmazynowa klątwa	37	Krasnoludy	45		
Czciciele zarazy	76, 142	Klan-gniazdo	66	Kuc jaskiniowy	126	O	
Czerwona ospa	36	Klan Eshin	51	Kula trującego wichru	82	Ofiary	73
D		Klan Flem	56	Kulomioty	77	Ogień świętego Ehrlicha	37
Dmuchawka	81	Klan Mors	56	L		Opończa Cieni	93
Dzieciobójstwo	48	Klan Moulder	53	Legendy	6	Osobowość	44
E		Klan Pestilens	53	Ludzie	46	Ostrze jadowe	83
Elfy	45	Klan Skaar	57	Ł		Ostrze ogonowe	83
				Łapacz	83	Ostrze Zepsucia	94
				Łaska Rogatego Szczura	104		

P		R		T			
Pickielna Otchłań	62	Rada Trzynastu	50	Taktyka	73	Przegnicie	89
Pistolet spaczniowy	83	Rasa	103	Technologia	27	Ropiejące rany	90
Piżmo bitwy	47	Pospolity	104	Technomancja	94	Rój szkodników	90
Piżmo strachu	47	Silny	104	Awaryjność	95	Skórowanie żywcem	91
Plugawy Wisior	94	Wybrany	103	Budowanie	98	Smagnięcie	86
Pochlebstwa	48	Religia	26, 49	Projekt	95	Spaczniowa burza	90
Pociąg spaczniowy	56	Rogaty Szczur	49	Przykładowe urządzenie	99	Spaczniowe gwiazdki	92
Pod-Altdorf	62	Rozmnażanie	25	Używanie	98	Spaczniowy grom	89
Pod-Delberz	63	Rój szczurów	126	Tradycja Skrytości	87	Suchą nogą	88
Pod-Imperium	58	Rynsztokowcy	78, 145	Tradycja Spaczenia	87	Szczurzy niewolnik	86
Poganiacze	78, 145			Tradycja Zarazy	88	Trujący ropień	89
Pogromca Krasnoludów	94	S		Tregara	130	Upiorny płomień	86
Posłańcy nocy	78, 145	Skavenblight	33, 63	Tropienie skavenów	13	Zabójcza furia	91
Poziom nosa	48	Skrytobójcy	79, 144	Typy skavenów	76	Zaraza	92
Profesje	106	Spaczniowe grudki	86, 92	U		Zaraźliwe technice	90
Czarnoszczur	106	Spaczniowe ostrze	85	Uzależnienie od spaczenia	87	Zastłona z much	91
Czciiciel zarazy	106	Spaczniowy miotacz ognia	84			Zniknięcie zwłok	91
Diakon zarazy	110	Spaczniowy pył	92	W		Zapach	22
Harcownik	106	Spaczeń	47, 92	Wieściopisk	67	Zaraza ropiejących krost	37
Herszt klanu	110	Spaczony nietoperz	127	Wij latarniowy	131	Zdolności	116
Inżynier spaczenia	111	Spaczosłuz	127	Wygląd	17, 22	Bieg po ścianach	116
Kadzielnik	111	Społeczeństwo	26	Z		Ciałokształtowanie	116
Kapłan zarazy	112	Stado bojowe	69	Zajazd-nora	69	Czarny głód	116
Klanbrat	107	Szarzy Prorocy	49, 79, 146	Zakłęcia		Inżynieria spaczniowa	116
Mistrz ciałokształtowania	112	Szczur olbrzymi	128	Chyżobieg	90	Magia czarnoksiężska	116
Mistrz mutator	112	Szczur zarazy	128	Czarny wir	91	Magia prosta (spaczniowa)	116
Mistrz skrytobójcy	113	Szczurogr	80, 129	Futro skrytobójcy	90	Mistrz tresury	116
Nadprorok	113	Szczurowilk	129	Hyc-hyc	89	Skaveni konstruktor	116
Niewolnik	108	Szczurza samica	79, 130	Iskrząca zagłada	88	Sztuka cichej śmierci	117
Poganiacz	109	Szczurza Studnia	63	Kwaśny deszcz	91	Walka ogonem	117
Posłańiec nocy	109	Szczurze pazury	84	Lepkie łapy	89	Warzenie zarazy	117
Rynsztokowiec	114	Szturmoszczury	80, 146	Łaska	86	Zawodny konstruktor	117
Skaveni zaklinacz	114	Sztylet naręczny	84	Nosiciel	86	Zgnilce	37
Szary Prorok	115	Szybkostrzał	85	Opończa zakażenia	88	Zgrzytanie zębami	48
Szponowład	115	Ś		Pancerz ciemności	89	Znakowanie	48
Szturmoszczur	116	Ślimak cierpiętnik	83	Piętno Rogatego Szczura	86	Znieważanie sług	49
Uczeń Szarego Proroka	109	Środowisko	25	Piżmo grozy	91	Ż	
Przekłete Ostrze	94					Żmija jaskiniowa	131
Przesady	48						
Psychologia	25						

Skaveny nie istnieją!

A przynajmniej Imperium chce, byśmy w to wierzyli. Często mylone ze zwierzoludźmi, skaveny nie są bezmyślną hordą dzikich bestii, lecz podstępna rasa, knującą zagładę Imperium. Tworzą nowe zarazy, produkują spaczeniową broń i hodują zmutowane potwory, które roją się w tunelach Pod-Imperium. Zagrożenie inwazją skavenów nigdy nie było bardziej realne. Książka „Dzieci Rogatego Szczura” odkrywa sekretny świat przerażających szczuroludzi, stanowiąc niezbędny przewodnik po wszystkim, co dotyczy tej rasy. Na kartach tego niesamowitego tomu znajdziecie to wszystko, o czym chcieliście się dowiedzieć.

- Wyczerpujące informacje o tym, jak skaveny postrzegane są przez mieszkańców Imperium i reszty Starego Świata.
- Podania, mity i legendy o szczuroludziach.
- Fizjologiczny opis skavenów, z dokładnymi uwagami o różnych odmianach wstrętnych szczuroludzi.
- Szczegółową historię skavenów oraz ich dokonań i zbrodni.
- Pełny przegląd skaweńskiej społeczności, opisujący sposób myślenia i działania szczuroludzi, a także sposób, w jaki postrzegają siebie nawzajem oraz pozostałe rasy.
- Przegląd Wielkich Klanów oraz informacje o sześciu Wojowniczych Klanach.
- Szczegółowe opisy osad skavenów, włącznie z przykładową norą: Pod-Delberz.
- Nowe typy skaweńskiej broni, takie jak ostrze ogonowe lub kula trującego wichru.
- Dokładne zasady dotyczące skaweńskiej magii, włącznie z wieloma nowymi zaklęciami, jak iskrząca zagłada oraz hyc-hyc, a także zasady tworzenia i używania skaweńskiej technologii.
- Wskazówki do odgrywania postaci skavenów oraz ponad dziesięć profesji, w tym Szarego Proroka oraz inżyniera spaczenia.
- Kilka nowych potworów, takich jak kościogryz czy szczurza samica.
- Oraz nową przygodę autorstwa Chrisa Pramasa, pt. „Niewolnicy przeznaczenia”!



„Dzieci Rogatego Szczura” to doskonałe uzupełnienie dowolnej gry osadzonej w Starym Świecie, gdyż odkrywa jedno z największych niebezpieczeństw, przed jakimi staje Imperium, a nawet cała ludzkość.

**Nie dawaj wiary kłamstwom.
Skaveny naprawdę istnieją i wkrótce zniewolą nas wszystkich!**

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. © Copyright Copernicus Corporation 2007. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN 13: 978-83-86758-89-0
ISBN 10: 83-86758-89-9



9 788386 758890 >