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 podstępną rasą, 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.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim 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.

WARHAMMER
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" Cieślak, Michał „Uldor" Kmiecik, 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
Rozdział I: Skaveny istnieją i są wśród nas! ... 5
Legendy o skavenach ... 6
Kształt i zachowanie ... 17
Kroniki skavenów ... 28
Rozdział II: Historia skavenów ... 32
Pierwsza fala ... 32
Skavenblight ... 33
Katastrofa w Skavenblight ... 33
Ekspansja ... 34
Upadek krasnoludów ... 34
Awans klanu Pestilens ... 35
Czarna Śmierć ... 36
Złowieszczy cień ... 38
Obecne zagrożenia ... 40
Rozdział III: Społeczeństwo skavenów ... 43
Cechy charakteru ... 43
Osobowość ... 44
Wewnętrzny wróg ... 45
Skaveny wobec innych ras ... 45
Elfy ... 45
Krasnoludy ... 45
Ludzie ... 46
Niziołki ... 46
Inne rasy ... 46
Życie skavenów ... 47
Język ... 47
Narkotyki i spaczeń ... 47
Obyczaje i zachowanie ... 48
Dzieciobójstwo ... 48
Pochlebstwo ... 48
Poziom nosa ... 48
Przesądy ... 48
Zgrzytanie zębami ... 48
Znakowanie ... 48
Znieważanie sług ... 49
Wiara w Rogatego Szczura ... 49
Szarzy Prorocy ... 49
Rządy skavenów ... 50
Rada Trzynastu ... 50
Cztery Wielkie Klany ... 51
Klan Eshin ... 51
Klan Moulder ... 53
Klan Pestilens ... 53
Klan Skryre ... 55
Wojownicze Klany ... 56
Klan Flem ... 56
Klan Mors ... 56
Klan Skaar ... 57
Klan Skab ... 57
Klan Skaul ... 57
Klan Sleekit ... 57
Klan Verms ... 57
Rozdział IV: Osady skavenów ... 58
Pod-Imperium ... 58
Geografia ... 58
Klimat ... 59
Trakty i ścieżki ... 59
Osady skavenów ... 60
Architektura ... 60
Najważniejsze osady ... 61
Czarna Rozpadlina ... 61
Miasto Słupów ... 61
Mousillon ... 61
Piekielna Otchłań ... 62
Pod-Altdorf ... 62
Skavenblight ... 63
Szczurza Studnia ... 63
Przykładowa osada ... 63
Pod-Delberz ... 63
Stada bojowe ... 69
Przykładowe stado bojowe ... 69
Projektowanie klanu ... 69
Wielkość ... 69
Wpływy ... 70
Osady ... 71
Talent ... 72
Przykładowy klan ... 72
Rozdział V: Wojna ... 73
Ofiary ... 73
Taktyka ... 73
Podstęp ... 74
Przewaga liczebna ... 74
Strach ... 74
Trucizny ... 74
Wywiad ... 75
Zdobywanie niewolników ... 75
Zaraza ... 75
Typy skavenów ... 76
Czciciele zarazy ... 76
Inżynierowie spaczenia ... 76
Kadzielnicy zarazy ... 77
Klanbracia ... 77
Kulomioty ... 77
Poganiacze ... 78
Posłańcy nocy ... 78
Rynsztokowcy ... 78
Skaveńskie samice ... 79
Skrytobójcy ... 79
Szarzy Prorocy ... 79
Szczurogry ... 80
Szturmoszczury ... 80
Zniewoleni klanbracia ... 81
Arsenał skavenów ... 81
Uzbrojenie ... 81
Arsenał klanu Skryre ... 85
Skaveńska magia ... 86
Magia prosta (spaczeniowa) ... 86
Tradycje magii czarnoksięskiej ... 87
Tradycja Skrytości ... 87
Tradycja Spaczenia ... 87
Tradycja Zarazy ... 88
Zaklęcia ... 88
Spaczeń ... 92
Spaczeniowy pył ... 92
Spaczeniowe grudki ... 92
Bryłki spaczenia ... 93
Artefakty ze spaczenia ... 93
Technomancja klanu Skryre ... 94
Rozdział VI: W szczurzej skórze ... 100
Odgrywanie skavenów ... 100
Tworzenie Bohatera skavena ... 103
Profesje skavenów ... 106
Profesje podstawowe ... 106
Profesje zaawansowane ... 110
Nowe zdolności ... 116
Ciałokształtowanie ... 117
Wymagania ... 117
Rozdział VII: Kampania ze skavenami ... 118
Skaveny jako przeciwnicy ... 118
Skaveński spisek ... 118
Skaveny jako Bohaterowie Graczy ... 120
Skaveńskie drużyny ... 120
Przygody ze skavenami ... 121
Przeciwko skavenom ... 122
Bestiariusz Pod-Imperium ... 124
Rozdział VIII: Niewolnicy przeznaczenia ... 132
Dodatek: Przykładowe skaveny ... 142
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 wlazła 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 grupki szczurołapów – ludzi, którzy przepatrują kanały ściekowe i ulice wraz ze swymi zaufanymi małymi, ale zajadłymi psami. Ci śmiałkowie zagłębiają się nawet w odrażające trzewia miast, przyczyniając się do zatamowania 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, niźli mówią otwarcie. Za fasadą ponurych twarzy i surowych oczu ukrywają wiedzę o tym, że pod ulicami czai się coś znacznie gorszego. Zapytani, z pewnością zaprzeczą, ale to i tak nie zmieni prawdy. Możesz ją dojrzeć wypisaną na ich obliczach, gdy słyszą 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 najgęściej 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 możni 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 skaveńskich 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 płaszczem legend, mitów i przekłamań. Dodatkowo znajdują się tu rady dla tych, którzy zamierzają walczyć ze skaveńskim 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 skaveńskich 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 przyniósłby mu wielkie pokrzepienie. 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 tępym 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, żylaste 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. Dostrzegał ściany jaskini o niewyobrażalnych rozmiarach, pełnej światła, zgiełku, odgłosów tysiąca kuźni i tysiąca warsztatów, choć nie mógł zrozumieć, jak coś takiego mogło się zmieścić w ciemnych podziemiach. Przestano 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? Przerażający 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. Gwoździami 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 zawodzenie, 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 to zobaczył. Starzec przykładał swoją dłoń do jego dłoni, tak by stało się jasne, że pierścienie, jakie obaj nosili na palcach, były identyczne.

Uniósł wzrok, nagle zrozumiawszy 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 prześladować. 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 skaveńskich 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 stronice. 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 przypominano 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 przeinacza 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 łożach i na ulicach. Potem zaś przyszła nieskończona horda szczurów większych, niż świat kiedykolwiek widział, a na przedzie biegli szczurzy 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 wieżycach, roztrącały śmieci i wspinały się do wychodków. Jadły żywność i zatruwały wino, drapały w okna i kąsały 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 skaveńscy 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 zaroiły 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 nieokiełznanego 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 strawę 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 zagłodzić. Mandred uspokoił gawiedź, 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 takoż 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 zaprzągł 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 wałęsa się na ulicach. Graf Mandred nakazał umieścić kocioł na stosie z bali drewna i rozpalić 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 wychynęła 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 skaveńscy przywódcy.

Popędziły w górę urwiska i zaroiły 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 najeść 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 biegły ku swemu żerowi i w stronę ludzi grafa, władca wydał rozkaz. Krasnoludzcy 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 skaveńscy władcy, młócąc bezradnie łapami wśród powodzi i piszcząc o pomoc, gdy zakryły 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 byłam w stanie prześledzić 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
„Pójdziesz że do pracy?
Zejdziesz no do studni
Czy będziesz tu gnił?"
„Nic z tego" – odrzekł syn
„W łożu 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 żałosnym jękiem
„Szczury krokiew oblazły 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
„Ruszaj 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
Ostawił dziecię 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 przyśpiewka 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 rozpłakał. 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 zmowie ze strasznymi skavenami. Wraz z innymi czarownikami czcił szczurzy pomiot w głębokich kanałach, gdzie wspólnie dokonywali niewypowiedzianych bezeceństw i wzywali bogów Chaosu, by zapewnić sobie ich bluźniercze błogosławieństwo.

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. Powiódł go do kanałów, w ciemność, do świątyni Chaosu. Tam go związał i zawezwał szczurze istoty. Z czerni wyłonił się skaven, który niósł odłamek przeklętego Czarciego Kamienia. Wziął odłamek, owinął go włosiem szczura i przywiązał do sześciopalcej stopy chłopaka.

Potem posłali go, by wypełnił straszne zadanie, część ich pokręconych planów. Powiesili na jego plecach klatkę, w której miotały 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, zrobił, 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 rozpaczy. Lecz Intruz, nawet słysząc głos ojca, nie poszedł do niego z lęku przed gniewem porywaczy. 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 chwytał 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 wypaczonej przez Chaos szczurzej nogi: Tup – szur! Tup – szur! Tup – szur!

– Szalony Artur, obieżyświat

Powszechne wyobrażenie

Prowadząc badania, słyszałam tysiące doniesień o skavenach, w większości błędnych. Przedstawiam tu ich próbkę, sporządzoną na wzór zapisków wielkiego Odrica 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 mym własnym pokoju w szkole i wręczył mi edykt sygnowany przez samego Ar-Ulryka. Nie nakazano nam mówić, że skaveny istnieją, ale zażądano, abyśmy 'przedyskutowali kontrowersyjne teorie'. Tak jakby dziecięce opowieści i majaczenia szaleńców mogły stanowić podstawę do jakiejkolwiek 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 żądzom, 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 zaprzedają dusze Slaaneshowi i parzą się z wężami oraz ropuchami, płodzą orki; i oczywiście ci, którzy sypiają z owcami, płodzą Averlandczyków."

– ojciec Scrinster, zakonnik ulrykański

„Przyjaciel mojego wuja znał żeglarza, który przepłynął cały ocean na drugą stronę świata, gdzie ludzie chodzą do góry nogami, a konie zioną ogniem. Powiedział, że są tam duże jaszczurki, które chadzają 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. Takoż powinniśmy palić wszystkie bydlęta, 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 wyczyścić wychodka, pani, bo tam są skaveny. Nie mogę dziś

wytłuc 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 mielić ozorem po próżnicy."

– lady Konstancja Culvett z Wolfenburga

„Japp i ja trzymalim onej nocy wartę na murach, kiedy ich zobaczylim. Tuzin ich było. Wylezieli prosto z rzeki. Wienksi niźli ludzie, cali w futrach i rogach i kolcach, z płononcymy zieleniom ślipiami i długimi nosami i ogonami. Jak one szczury! Wespnęli się na brzeg, po murze i wszystkie weszli do wschodniej wieży, przez okno pana. Na miecz Vereny, przysięgam, że to prawda, jakem tam stał. No i takiejż samej nocy, dokumentnie jeden rok później, pani, co niby miała być jałowa, wzięła porodziła dziecko. Potem odeszłem, bo nie śmiem tam wiency 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 Morrsheim, 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. Takoż nie będziemy nadawali tym stworom innych imion niźli 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 jedz 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 swędziała mnie skóra i krwawiłem i przewracałem się i potem przyszła straż i powiedziała niecny chłopcze powinieneś 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 pójść poszukać mojej mamy."

– więzień numer 108, Stare Więzienie Świątynne, Middenheim

Uczonym okiem

„Pytanie nie brzmi 'czym 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 ułudy, 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 takoż 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 bezmyślne i złe bestie, których każe nam się bać Wielki Teogonista. Znacie 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 Schwarzluiker, 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 szczurzych władcach, a każda gospodyni słyszała powtarzane na ulicy plotki o szczuroludziach, 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 Pustkowia 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 szczuroludzi. 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 szczuroludzie 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 sprytne, 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 słuchały 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 szczuroludzie 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 dosięgła zagłada z powodu braku dostępu do tajnych informacji, których dostarczyć mogą tylko skaveny?"

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

„Obserwują 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 czarciemu pyłowi, który mi przynoszą, oraz zamówionym księgom, jakie dla mnie zdobyły. A jeśli nawet mam umrzeć jako kwilący niewolnik szczuroludzi, 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 straciliśmy, 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!"

– Jacque 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 ziemie położone najbliżej wielkiego matecznika skavenów w Skavenblight, który mieści się na Bagnach Żywych Trupów. Chociaż oszczędziły ich najgorsze plagi, ponieśli też najdotkliwsze straty z powodu knowań 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. Szczurołapy 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, żem zabił dwudziestu szczuroludzi. Anton, ten ma psy i one wywąchują je, a potem ja nadziewam je na włócznię. My ją nazywamy sollecitare – to znaczy łaskotacz, widzisz? To przez te wszystkie kolce na jej boku, widzisz? Zręcznie i szybko zabija skaveny, a potem nabijamy ich małe, głupie czaszki na bramę miasta, jako ostrzeżenie. Jednakowoż one zawsze powracają, bywa nawet, że tejże samej nocy. Nigdy się nie poddadzą. Tak, jak my.."

– Nicolas de Lampedusa, tileański najmita z regimentu Szczurołapów

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 Księżyc, 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 krążą 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 Księdze 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 bezeceństwa 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. Słusznie został za to wygnany, więc wyruszył w głąb ziemi i nauczył się kształtować własne ciało zamiast metalu, zmieniając się w ohydnego, 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 podstępie. 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 zwierzoludźmi, stań kiedyś pośrodku wioski, na którą napadły te szczury. Zwierzoludzie są zabójczy i sieją 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 zbroje i tarcze. Żarłoczność skavenów jest tak wielka, że czasem pożerają obalonego wroga w samym sercu bitwy.

Gdy jednak zostawią za sobą jakieś trupy, zwykle w samotnych osadach, wtedy przyglądając się śladom rzezi, można dostrzec zależność skavenów od broni i technologii opartej na spaczeniu. Poczerniałe, pokryte bąblami ciała nieszczęśników trafionych koszmarnym ogniem z pistoletu spaczeniowego; okolica spustoszona ostrzałem ze spaczeniowego działa. 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 pozostawania 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? Skaveńskie 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 włosia. 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 opaść 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 zdołają wezwać więcej swoich kamratów.
- **Zbroja kolcza lub płytowa.** Skaveńskie 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 odoru ścieków i jeszcze gorszego smrodu skavenów. Krasnoludzcy 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. Krasnoludzcy 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 szufli 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 drobiny 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 skażonego 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 brzegi, 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 zwierzoczłeka."

– 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, zacznie gryźć i drapać, wydłubie 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 nagłe 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 powiadamiaj 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 podstępną naturę skavenów jest bardzo prawdopodobne, że ktoś z władz jest w zmowie 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. Rozwieś 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 dzwonków, 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 przyjaciołom 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 sowite wynagrodzenie, a potem odmówił zapłaty za to, że zabiłem jakieś wytwory mojej wyobraźni. Niechaj skaveny przeżują ich kości, powiadam!"

– Behram Gundarson, krasnoludzki zabójca skavenów

Oczywiście biedota w mieście lub wioskach może ofiarować niewielką zapłatę, ale często są w stanie odwdzięczyć 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 dyskrecji. Jeśli ujawnisz swoją profesję, chłopi, tak samo jak szlachta, mogą wezwać łowców czarownic. Zdumiewa nas odwaga tych dzielnych pogromców szczuroludzi, bowiem nawet szaleni krasnoludzcy 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 dziewicy, 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 szczuroczłeka, jestem wszak 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 wyśledzić i zaatakować z zaskoczenia. A nie jest tak trudno je wytropić. Gdy znajdą 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 załamią 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 szczuroludźmi 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 szczuroludzi 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 powstaniemy, wypędzimy szczuroludzi z ich nor i na zawsze uwolnimy ten świat od plagi skavenów.

To zwycięstwo, za które modlę 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, powinieneś czytać to uważnie i często, choć wiedza ta może wydać Ci się obrzydliwa, niewiarygodna, a nawet heretycka. Dzięki zgromadzonym 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 bestiologii, 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 bestiologii, 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 przebłysk prawdy, lecz w przypadku skavenów ten przebłysk jaśnieje jak ognisko, a jego światło może oświecić cały naród do tej pory pogrążony w ciemności.

Ale zacznę od początku.

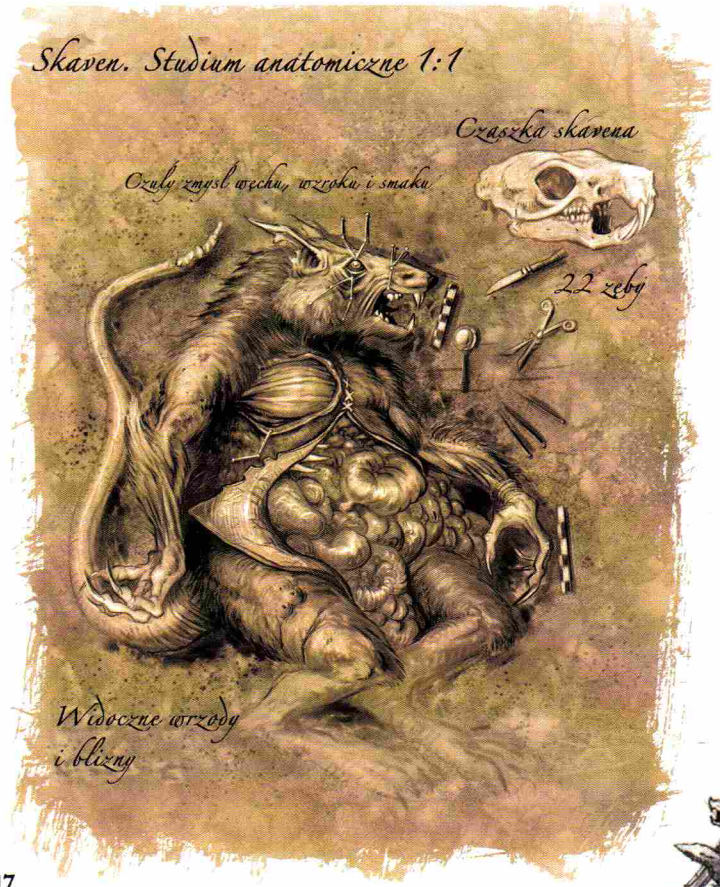
Tak jak Pan nas instruował, nakazałem wszystkim w wiosce, by natychmiast powiadomili mnie, gdyby znaleźli jakieś nienaturalne lub dziwne stworzenia. Ów najnowszy raport przynieśli robotnicy, którzy pomagali w rozbudowie piwnic pod ratuszem. Wszyscy to zacni, uczciwi wyznawcy Sigmara, żadni pijacy ani 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.



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 koszmaru 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 włosia 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 bicza, 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 straszliwego 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

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 straszliwymi 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 jakiekolwiek pancerze, a także tłumaczy kiepską jakość ich oręża, wykonanego z cienkiego i łamliwego 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 biec dwa razy szybciej od człowieka. Dzięki swoim ostrym pazurom i chwytnym 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 wieżycy strażniczej!

Broń naturalna

Jeśli prawdą jest, że poznajemy naszych bogów po ich dziełach, wówczas kimkolwiek są przeklęci bogowie skavenów, z pewnością znacznie bardziej łakną 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 przeciwstawny kciuk, umożliwiający pewny chwyt. Pazury mogą być pokryte olejem wydzielanym przez skórę, co bez wątpienia zatruwa 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 piłowania. 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 spaczeń. 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.

Skaven. Studium anatomiczne 3:1

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 majętnego 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 jakiekolwiek stworzenie, obojętnie jak spaczone szaleństwem lub Chaosem, dobrowolnie zjadało tę substancję, więc wnioskuję raczej, że została połknięta przez przypadek, gdy stwór odprawiał 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 maleńki 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. Patrzeć 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 ogra. Drżę na myśl o tym, jak nienaturalna chirurgia była potrzebna, by skupić siłę dwóch ogrów w jednym ciele.

Stwór ma także wszystkie pozostałe cechy skavenów: elastyczny kręgosłup nadający mu gotową do skoku, przygarbioną sylwetkę, potężne nogi, wyostrzone 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 odrazy dla ich nienaturalnego wyglądu. Zacząłem rozumieć, dlaczego inni uczeni mężowie woleli ukryć prawdę o istnieniu takich istot przed pospólstwem, a w istocie przed kimkolwiek. Szczególnie przed mędrcami, ci bowiem, którzy mają największą wiedzę o naturalnych formach ciał bestii, z największym przerażeniem zrozumieją, 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 forma, 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 zwierzoludzie są dziełem Chaosu w pełnym sensie tego określenia. To stwory, które na skutek działania spaczenia przejawiają przeróżne losowe cechy wyglądu, stanowiąc 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. Biada 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. Jakiekolwiek 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 zasztyletowany 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 księga została publicznie spalona, twierdząc, że wszędzie prześladują 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 fetor, podobny do smrodu przestraszonego konia. Zapach skavenów się zmienia – gdy atakują, wydzielają dymny zapach potu i wściekłości; gdy uciekają, czuć kwaśną woń przerażenia, jakby zeszczał 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 stwory 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 wyrywać 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 wyśmiewać, dopóki nie zacznie 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 czaiły się za nimi przykucnięte skaveny, nie dalej niż dwa metry, czekając na moment, gdy strażnicy stracą czujność. Cicha cierpliwość skaveńskiego 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 ręku 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 gorzałką, 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 płaszcze 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 skaveńskimi 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 skoczy na was więcej niż jeden. Zawsze miej przy sobie przyjaciela, abyście mogli wesprzeć się o siebie, chroniąc 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 równie 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 śmiercionośnego minerału. Te przeklęte kule mogą rozpuścić najmocniejszą zbroję i są tak nasycone czarną magią, że ofiara postrzału umrze po kilku godzinach albo, co gorsza, zostanie ohydnie zmutowana. Krążą opowieści o skavenach strzelających z niezwykłej 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.

„Ammelie 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 gąszcz 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 – płonącą, gorącą mazią, która przywiera do skóry, zachowując wszelkie właściwości minerału, z którego została wytworzona. Podobnie jak spaczeniowe pociski ze skaveńskich muszkietów i pistoletów, ta maź roztapia 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 modlę się, żeby to była wyłącznie pogłoska.

„To nie plotka. Do krocset! 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 skaveńskiej. Na mą brodę, gdy broń częściej wybucha 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 zadowalając 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 rzucać 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 poczerniałe języki pokryte przegniłymi wrzodami. Nie pozostało w nich nic ludzkiego. Miłosiernie poderżnęłam im gardła, ale oblicza konających nadal prześladują 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 jakikolwiek 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 doskonałe 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 spaczeniem! Żadne oblężenie 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 truchłem świata.

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 dworków, zwabione zapachem świeżego mięsa. Oczywiście biorą krowy, świnie 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 zbytnio 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 żylaści."

– 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 furię,

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 napełnią 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.

Podejrzewam, że ten wielki apetyt jest niezbędny, by skaveny mogły zachować swoją niesamowitą szybkość i zajadłość – 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 rozpłodowy 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.

„Jedyne, 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 skaveńska 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 zawahał się chwilę za długo i dostał kulą ze spaczenia w łeb. Cholerna szkoda."

– Behram

Konsultowałam się z różnymi badaczami historii naturalnej i długo oraz wnikliwie obserwowałam niepoliczone 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 skaveńska 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 skaveńskich 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 skaveńska 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 szczuroludzi? 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. Pocieszająca 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, szybach 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, człeczyny, 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 zacznie 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 zacznie 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 gąb. 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 walczy ostatni obrońca Karaku'. To dlatego krasnoludy walczą zaciekleji 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, wychłoszcze je inny, większy skaven. Jak sobie pomyślę, 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 wzmaga 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.

Społeczeństwo

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 kąski, 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 sekcie. 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 spaczeniowego 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 załamią 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 wygrają 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 szał, 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 głupotą 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.

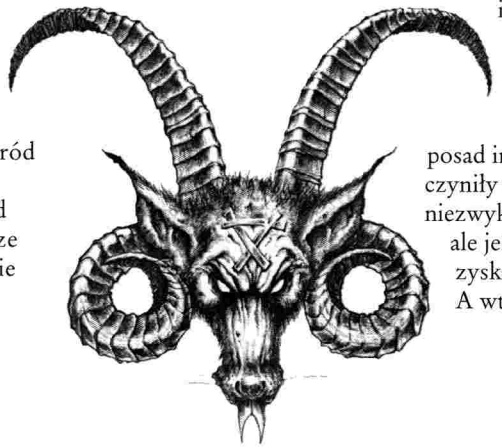
Technologia

„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 spaczeń, jadąc po żelaznych szynach, lecz nie były ciągnięte przez żadne zwierzę. Spaczeń 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 siać 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 wyrzucą 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 spaczeń 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 najlżejszym 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 machiny i nikczemne zaklęcia oraz przekuwają go w swoje ostrza i pistolety. Byłam kiedyś świadkiem, jak jeden z ich kapłanów jadł kryształy tego kamienia i wcierał zmielony na pył spaczeń 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. Spaczeń 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. Spaczeń 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 Stefenato, zwany „Kotem". El Gatto był tileańskim szampierzem do chwili, gdy odkrył, że jego książę jest w zmowie 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 wydostał 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 spaczeniem 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 popełnienie 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 dziedziny 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 przyjaciołach 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 zamarznięte pustkowia, gdzie powietrze jest tak zimne, że zamarza niczym woda, a ziemia pęka pod stopami jak pierwsza pokrywa lodu na jeziorze i gdzie nie mógłby 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 ujrzał hordy Chaosu, poczuł tylko strach. Zamiast pobiec, 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 odezwać 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 lądu. 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 zrobi, ona nie będzie siedzieć bezczynnie. Wzięła zatem miecz swego męża i wyjechała do bitwy wraz z nieulękłym 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 przepadnie na darmo.

Zawstydzony postępkiem 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 biegły 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 szał 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 to 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 rozpaczy.

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 umarłych.

Zwabione ucztą przybywały tysiące szczurów. Tysiące przeradzały się stopniowo w miliony żywiące się na stworach Chaosu, demonach i potworach. Tak wielki ogarnął je szał 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 ucztujące 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 zalał 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. Uczył, 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 ludzkość wiedzą 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 szczuroludzi, 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 Trzynaście 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 jakiekolwiek 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 nieznany.

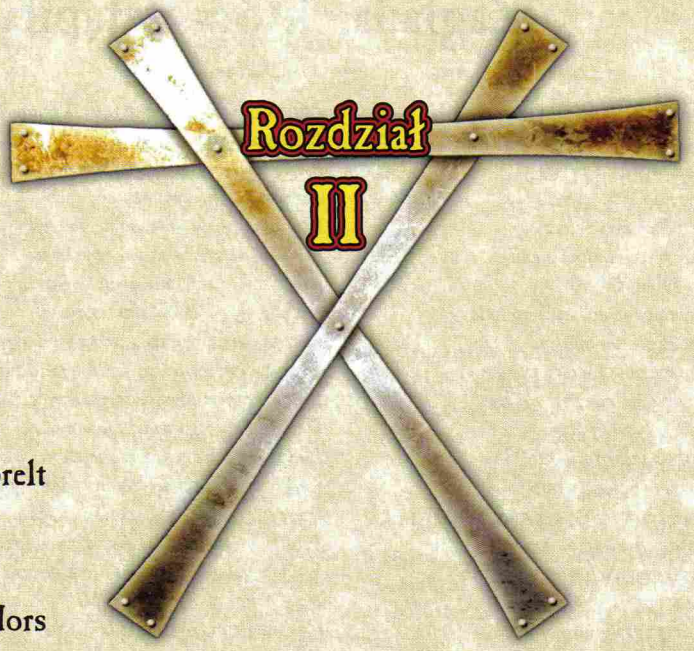
Zagłada, która zstąpiła na Kavzar

Było raz wielkie i stare miasto
Na szczycie wzgórza starego
Tam krasnoludy i człeczyny
Podle zwyczaju żyły swego
Na powierzchni żyły człeczyny
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 rzucały
Największe żyły rudy płynęły
A ulice miasta srebro zdobiło
A domy złotem ociekały całe
Mądrzy i szczerzy byli ci z Kavzar
Serca mając hojne i dusze śmiałe
Widząc wszystko, co bogowie im dali
Lud Kavzar cześć im oddać chciał
Lud Kavzar pomyślał o świątyni
Którą na cześć bogów wznieść 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 gromrilu, 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 niemałym podziwie
Lecz teraz mistrzowie doznali porażki
Gdyż wieża ich sięgnęła takich wysokości
Że na jej szczyt nie było jak wciągnąć niczego
I nikt się tam nie wspiął 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 zakwilili

I przyszedł do miasta w żalu skąpanego
Przybysz w płaszcz okutany
A gdy nadszedł, niebo pociemniało
A wiatr wył niczym opętany
Lecz obiecał im użyczyć 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 wieżycy
Stanął totem jego własnego bóstwa
Lud Kavzar nie widział nic złego
Lud Kavzar nadzwyczaj ufny był
I wszyscy, którzy mieszkali w Kavzar
Prosili, 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 wypełni?
Wyjrzeli 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 zatrzęsła się ziemia cała
I przez huk burzy rozległo się bicie
Trzynaście uderzeń przeklętego 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 zgasł, 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 szczętu
Powódź zalała ich podziemne włości
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
Paląc to, co jeszcze nie było strzaskane
Człeczyny 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 pokrętne, złowrogie skaveny
Szczury wysokie niczym ludzki lud
Pazury miały ostre niczym topory
W ich ślepiach zaś płonął krwawy głód
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
Bowiem tamci tak samo spotkali skaveny
I los człeczyn 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 żuły i kości, i ciała
A człek i krasnolud upadli pospołu
Ich krew bruk cały zbryzgała
Trzynaście łomotów ozwało się z wieży
Świętując upadek miasta ostateczny
Teraz wszyscy, którzy mieszkają w Kavzar
To wróg nasz największy i wieczny
Słuchajcie zatem morału 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!
Bowiem zagłada, co zeszła na Kavzar
Łacno może pochłonąć świat piękny cały!

Historia skavenów



„Czym są skaveny? Nawet one same tego nie wiedzą."
– Kunder von Sprelt

„Ludziki padną! Tak–tak... Wkrótce..."
– Człekobij 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 przejmuje się skaven, to jego własna, a nie całej rasy. Być może pamięta dni chwały, gdy awansował w hierarchii swojej sekty, albo zwycięstwo nad znienawidzonym wrogiem, ale rzadko myśli o swoim własnym pochodzeniu albo o wielkich osiągnięciach jakiegokolwiek innego skavena. Nie odprawiają żadnych rytuałów pogrzebowych i nie oddają czci 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 skaveńskich 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 szczuroludzi oraz ścigało 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 przestawiona 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 populacje obu osad. Hojność ziemi i gór oraz współpraca między dwoma wielkimi rasami pozwoliły miastu w ciągu jednego pokolenia osiągnąć nieprawdopodobne wyżyny sztuki architektonicznej i kultury. Stosowane techniki budowlane i umiejętności inżynieryjne reprezentowały najwyższy poziom, jaki kiedykolwiek osiągnięto na powierzchni Starego Świata

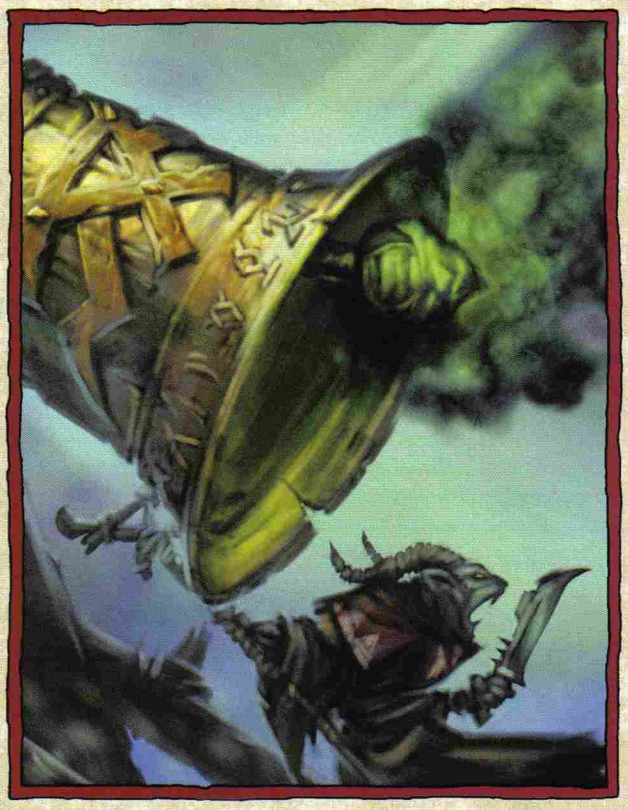
i musiały upłynąć wieki, zanim jakakolwiek ludzka osada choćby zbliżyła się do cudów niegdyś widocznych na ulicach tego miasta. Klejnotem w jego koronie była wielka wieża, której wysokości nie dorównało nic innego, co wzniesiono w Starym Świecie – a jeśli wierzyć legendzie, sięgała równie głęboko pod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

Jakiekolwiek były tożsamość i zamiary nieznajomego, 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 chwalebną 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 narodzili 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 drążyć 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 machinę zasilaną spaczeniem, która miała chwytać i kształtować energie magii – machinę, 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 powiódł 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 stwory 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 machinę. Przyzwali krążącą pod ziemią swobodną energię, wtłaczając ją w swój szalony wynalazek z żelaza i mosiądzu. Maszyna drżała i dymiła, gdy coraz więcej energii wypełniało jej miedziane zwoje. Gdy czarnoksiężnicy uznali, że zgromadzili już dość mocy i przerwali swe inkantacje, maszyna trysnęła deszczem iskier i zatrzęsła posadami ziemi. Skały 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 zawaliło 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, powiódł 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 biły 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 zaciekłość 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. Skaveńscy saperzy byli także odpowiedzialni za zalanie Karak Varn rok wcześniej i krasnoludy nadal opowiadają o ohydnym 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 zmagań 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 kopalnie 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 przemyślne 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 wyryto 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. Przepełniony 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 czarnoksięskie siły tak potężne, że ich rezonans zabił kilku Szarych Władców. Ale człowiek przeżył, chroniony przez skaveny i zaklęcia przesyłane przez

jego miecz, a potem porąbał 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. Zniewoliły 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, miażdżąc cały klan w ciągu jeden nocy.

Gdy ocalali dostarczyli wieści o powrocie Nagasha, Skavenblight wysłało potężną armię, aby obległa Nagashizzar, zanim czarnoksiężnik zdoła wywrzeć 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 gnił 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

zdziesiątkowały 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 lustryjskiego 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 przeklętemu 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 szczuroludzie 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 przybyszy. Nakazała zamordować wysłanników i odesłać ich gnijące ścierwa władcom zarazy, aby dać im lekcję pokory.

W odpowiedzi czciciele zarazy zajęli ludzkie miasto Bhagrusa, pozornie wyładowując swój gniew na najbliższej osadzie ludzi... Ale ich prawdziwy plan wyszedł na jaw, gdy oblegli ukrytą pod miastem skaveńską 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 skaveńskich trupów. Ich ciała zostały spustoszone przez straszliwą zarazę. Czciciele zarazy otoczyli twierdzę klanu Merkit wielkimi kadziami pełnymi wrzących odpadów i zgniłych ochłapów doprawionych spaczeniem, po czym użyli olbrzymich miechów, by wypełnić jaskinie pod miastem dławiącymi oparami, które niosły ze sobą wszelkiego rodzaju śmiercionośne 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 koszmarnej rzezi w Bhagrusie rozprzestrzeniały 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 skaveńskiej 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 zmieni, 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 wyjawił, 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 zapłaciły, była nader wysoka: do arsenału skavenów dołączyła plugawa sztuka Władców Zarazy.

Czarna Śmierć

Reputacja skavenów jako kłótliwych tchórzy doprowadziła wielu do przekonania, że są zbyt niecierpliwe albo zbyt głupie, by zrealizować jakiekolwiek długofalowe plany. Być może jest to prawda w przypadku pojedynczych szczuroludzi, 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 (chociaż 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 postrzegało je jako ostateczny znak zagłady i niszczycieli zesłanych, by pochłonąć 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 skaveńskich kopalni. W ciągu kolejnego roku jedna trzecia zdziesiątkowanej przez plagi ludności Imperium została wymordowana lub zniewolona i tylko trzy miasta oparły się skaveńskim 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 ziemie Sylvanii.

Podobnie jak w przypadku kamienia, który później spadł na miasto Mordheim, było jasne, że głaz częściowo lub w całości składał się ze spaczenia. 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 licznego 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 ciemiężycieli, 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 Grotkaas, 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 nieustanne ataki skavenów. Miasto utrzymywało się przez długie miesiące, a gdy rozpoczęła się batalia w Sylvanii, większość sił szczuroludzi zajęła się wewnętrznymi zmaganiami 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 zastraszonych i ustępujących 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 wikłały 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 skaveńskiego 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 wyłączne 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 skaveńskie 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 spaczeniem „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 skaveńskich 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 czarciego pyłu.

Ponieważ skaveny nie zostały dotknięte emanującą z kamienia skazą Chaosu, naturalnie zagarnęły lwią 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 „spaczeniowego 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 Miłosiernych Sióstr Sigmara. W miarę jednak zwiększania się ich liczebności i narastania wątpliwości, przeważyła 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 szczuroludzi.

W roku 2302 Magnus Pobożny, podobnie jak Mandred Szczurobójca 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 skaveńskich harcowników, 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 jakiekolwiek miało miejsce, powstrzymało skaveny przed kontynuowaniem natarcia.

Dwa stulecia później siły Chaosu ponownie urosły w siłę i nad Middenheim rozpętała się Burza Chaosu. Gdy Archaon powiódł 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, szczuroludzie nie wykorzystali swych sukcesów militarnych.

Być może ich prawdziwe działania nie były zbyt znaczące wobec ogromnej skali tych niebywałych zmagań. 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 pobojowiskach, a głód kroczy przez ziemie 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 rozpętać 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 głębiny 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 skaveńskie 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 Piekielną Otchłanią. Lord Viskrin nakazuje klanowi Eshin założyć twierdze 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 fortecy 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.

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

ok. -400: Założenie skaveńskiego 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 krasnoludzkie, powstrzymując armie zielonoskórych i skavenów, które usiłowały zająć Karaz-a-Karak. Skaveńscy szpiedzy wykradają projekty dział i zaczynają wytwarzać pistolety spaczeniowe oraz garłacze. 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 wdzierają 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 Sylvanii. 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 przejęciu 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 spaczeń szpiegując dla niego i mordując jego rywali.

1448: Skaveny przekonują Jaffara, że Estalia zamierza zaatakować Arabię. Sułtan najeżdża Estalię i zajmuje Magrittę. 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 skaveńskie standardy) działo spaczeniowe o strasznej sile. Eksplozja pocisku może zniszczyć cały regiment.

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

1786: Klan Eshin uwalnia szczury zarażone 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.

Wzniecony 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 spaczenia, 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 spaczenia z klanu Skryre udoskonalają konstrukcję dalekopisku, umożliwiającego natychmiastową komunikację między odległymi siedliskami.

2111: Zacni obywatele Rötebach odkrywają, że książę Middenlandu, Luitprand II, zawarł spaczeniowy pakt. Luitprand nakazuje powiesić wszystkich mieszkańców, w ten sposób tuszując swój występek.

2207: Kolejny, mniejszy meteoryt ze spaczenia 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 zakotwiczonych w porcie statków. Motywy tego ataku pozostają nieznane.

2321: Podczas zimy rynsztokowcy 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 Kataju. 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 spaczeniem 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 Śmierciożuj 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 spaczeń.

2514: Fritz von Halstadt, szef magistratu Nuln i głowa tajnej policji księżnej Emmanuelle, zostaje przyłapany na wymianie spaczenia ze skavenami w kanałach ściekowych pod miastem. Szary Prorok Thanquol przekazywał szalonemu von Halstadtowi prawdziwe informacje, półprawdy i zwykłe 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 wywrzeć zemstę za pomocą hordy skavenów. Wykorzystując rozległą sieć kanałów ściekowych, by wedrzeć 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 Snikch morduje Valtena po rozstrzygnięciu bitwy.

2522: Czasy obecne.

Społeczeństwo skavenów

Rozdział III

„Jak będziesz ssał 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 przybliża strukturę społeczeństwa skavenów, analizując wszystkie jego aspekty, od temperamentu i psychologii pojedynczych szczuroludzi do celów i motywacji Wielkich i Pomniejszych Klanów skaveńskich. 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 imają 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 skaveńskim 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 zmaga się, by przetrwać pomimo wszelkich przeciwieństw. 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.

„Zasłyszeć 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 straszliwym 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 uciekn**ę**!"

– przypowieść z „Kazań Rogatego Szczura"

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 mrugnięcia okiem, zwłaszcza gdy stanowią

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. Skaveńscy przywódcy, którzy zabawiają się poniżaniem lub karaniem poddanych swoich rywali, muszą uważać, by nie naprzykrzać się zbytnio kamratom lub przełożonym, inaczej ryzykują, że sami zostaną przykładnie ukarani.

Nadrzędnym celem skavena, oczywiście poza przetrwaniem, jest zdobycie statusu wyższego niż mają 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 szczuroczłekowi 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 zbytnio 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 tysiącleci 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 zwykłe 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 pakty przymierza zawarte z ludzkim królestwem Bretonii, dzielnie walcząc z nienasyconymi i groźnymi skavenami.

Klęska 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 zaciekłe. 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 stanice 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 pogrąża się w upadku, od którego nic już jej nie uratuje. Przy każdej okazji skaveńskie 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 skaveńskich 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 znienawidzone człeczyny. 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 złowieszczy 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 zaginęło 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 zdradzieccy poplecznicy skavenów mogą pracować swobodnie, chociaż zakulisowo.

Nie wszyscy ludzie są ślepi na groźbę ze strony skavenów. Pewna ich liczba otwarcie walczy ze szczuroludźmi, sprzeciwiając 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 skaveńskich 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 wyżywienia. 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 obdarzanie 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 pakty 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 szczurogry.

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 rządzonym przez Niszczycielskie Potęgi, 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 zaostrzonego rylca lub wysuniętego pazura. Wiele skaveńskich 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 jękliwe.

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 piżma skaveńskie. Dla większości istot nie będących skavenami szczuroludzie cuchną uryną i mokrym futrem.

Zapach najczęściej wydzielany przez skaveny znany jest jako piżmo strachu. Jak można się domyślić, piżmo strachu popuszczane jest przez przestraszone osobniki. Chociaż większość skavenów żyje w niemal bezustannym lęku, wydzielają to piżmo 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.

Piżmo 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 piżmo, z jakiegoś powodu wyraża wielki podziw i lęk wobec swojego przywódcy. Jednakże na polu bitwy piżmo strachu może spowodować fiasko najlepszych planów ułożonych przez wodza. Znane są przypadki, gdy stada skaveńskich klanbraci rozbiegały się, czując piżmo strachu popuszczone przez jednego szczuroczłeka.

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

Narkotyki i spaczeń

Skaveny są hedonistami, więc nic dziwnego, że narkotyki odgrywają ważną rolę w ich społeczności. Większość skaveńskich 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 Skryre 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 Sylvanię, 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 spaczeniem ruinami miasta.

Obyczaje i zachowanie skavenów

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

Dzieciobójstwo

Gdy zwycięski wódz skavenów przejmuje nieprzyjazny 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 przepadnie 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 podlejszego 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 szczuroczłek potrafi improwizować pochlebstwa, tym wyżej ma szansę awansować w swojej grupie.

Przykłady to: „tak-tak, bystro-sprytny panie", „o, najłaskawszy 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.

Przesądy

Skaveny to przesądna rasa, kultywująca rozliczne zabobony. Wśród nich godna uwagi jest nienawiść i strach przed kotami. Są one postrzegane przez skaveny jako zły omen, a białe to wyjątkowo niepomyślny znak. Gdy skaveńscy 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 szczurołapów.

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 pustułki. 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 ucztach, a w rezultacie muzycy skaveńscy 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 monstrualne 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. Skaveńskie 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 mocz 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 były. 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 skaveńskich 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 skaveńskich 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 sprytne 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.

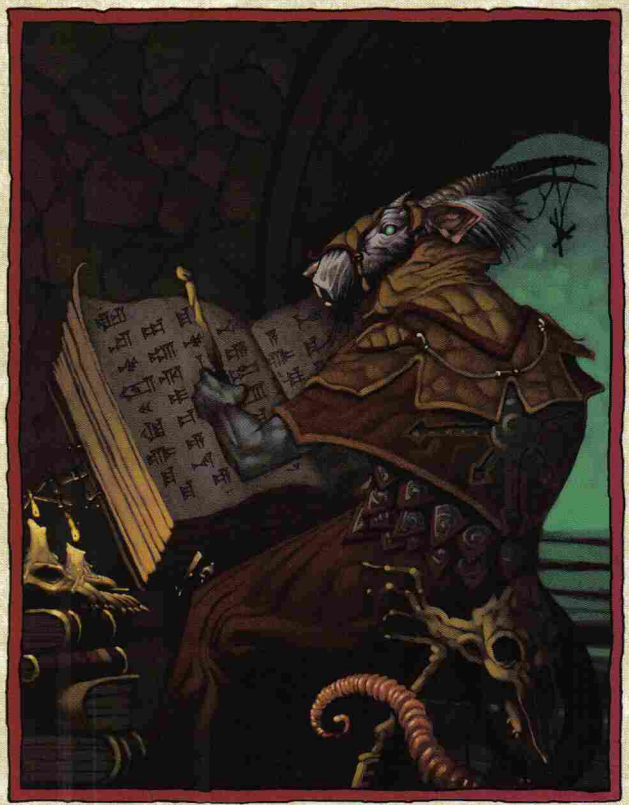
Składanie krwawych ofiar to codzienność w życiu wyznawców Rogatego Szczura. Skaveny lękają się, że jeśli łaknienie bóstwa nie zostanie zaspokojone, Rogaty Szczur pożre własne dzieci. Rodzaj ofiary – niewolnik, skaven, czy coś innego – nie jest tak ważny, jak sam akt jej poświęcenia. Nie istnieje ścisła 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 oszałamiająca, czasami osiągając tysiące w wielkich skaveńskich 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 wstydliwej 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 odprawiają obrzędy ku czci złowieszczego 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 skaveńscy wodzowie zatrudniają własnych doradców duchowych, wybranych spośród Szarych Proroków, a ci kapłani do wynajęcia odprawiają prywatne nabożeństwa dla swoich pracodawców i ich świty.

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 wykażą dość zaradności, by zabezpieczyć sobie miejsce w hierarchii jego kapłanów.

Nauka magii i czarnoksięstwa to główne powołanie Szarego Proroka. Każdy z nich jest zdolnym czarownikiem, mającym dostęp do niszczycielskich zaklęć i przerażających mocy. Tak niezwykłe 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 wykażą 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 ośmieli 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. Włada 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 wchodzą wodzowe 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 spaczeń.

Rada Trzynastu, której członkowie nazywani są Panami Rozkładu, jednoczy 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 Pomniejszym 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. Rozgniewanie 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 Verms – 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 nie-skavenów. W innych przypadkach klany padały ofiarą zarazy. Takie incydenty pozostawiały wolne miejsca w Radzie, które należało zapełnić 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 spaczeń. Po tak wielu stuleciach snucia intryg i planów starzy szczuroludzie doskonale opanowali sztukę podstępów, zdrady i przetrwania.

Cztery Wielkie Klany

Wśród mrowia skaveńskich klanów 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 i 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 przemyślnego skradania się, stosowania niezwykłej 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 rynsztokowców, potrafiących zakradać się na tyły wroga i wybijać 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 powstrzymywać i kontrolować mniejsze klany oraz zyskać władzę i znaczne wpływy wśród Wielkich Klanów. W efekcie działają jako tajna policja Panów Rozkładu, metaforyczny zatruty sztylet w rękach Rady. Ich znaczenie polityczne jest wielkie, gdyż mają prawo obwołać dowolnego skavena heretykiem lub zdrajcą. Łatwo spreparować dowody takich występków, a w wielu przypadkach nawet nie trzeba tego robić. To właśnie z tego powodu inne klany starają się nie rozgniewać 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 zdradzieckich.

Klan Moulder

Klan Moulder ma swój dom i siedzibę w Piekielnej Otchłani. Kopalnie tej zamieszkanej przez ogromną liczbę skavenów metropolii są pełne spaczenia, minerału używanego przez klan i zapewniającego tak wspaniałe efekty jego przerażającej pracy. Mistrzowie mutatorzy kształtują ciało 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 szepcze się, że Moulder knuje coś znacznie bardziej niebezpiecznego i złowieszczego. 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 koszmarne 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 żarliwymi 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 trawią

choroby, a mnisi są tak przyzwyczajeni do bólu, że już niemal go nie odczuwają. W połączeniu z ich religijnym zapałem 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 szczuroczłek 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 zginą.

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 doskonałe 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 rozpaczy, 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 jakiejkolwiek 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 przygotują 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 spaczenia 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 czarnoksięskiej. Większość ich technologii ma przeznaczenie wojskowe, łącząc równe ilości magii i spaczenia, 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 niezwykłe 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 glebogryzarek i świdrów do skał.

Inżynierowie spaczenia z klanu stale opracowują nowe technologie. Ich eksperymenty mają jednak równe szanse powodzenia, jak i porażki, często z katastrofalnym skutkiem. Inżynierowie spaczenia 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 spaczenia z klanu Skryre nie stronią od adaptowania i udoskonalania opracowań technologicznych innych ras. Muszkiet spaczeniowy to przykład oręża wykradzionego przez Skryre i ulepszonego z pomocą sporej ilości żelaza i stali z domieszką spaczenia. 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 wyposażani są w pistolety spaczeniowe. Wrogów zmiękczają kulomioty – specjalnie wyszkolone skaveny, które miotają wypełnione trującym gazem szklane kule. Skaveńscy myszkieterzy, uzbrojeni w spaczeniowe garłacze, 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. Wystrzelenie 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 machiny 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 zaciekła, 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 bledną 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 niebywale zwiększył bogactwo i władzę klanu Mors. Skaveny z pokonanych klanów wzmocniły armię Mors oraz zasiliły 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 knowań wodza 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 wodza, jakim jest Norowgryz.

Skaveny z klanu Mors przejawiają wobec swoich przywódców (a nawet względem siebie) lojalność niesłychaną w społeczności skaveńskiej. Nawet te skaveny, które zostały włączone do Mors z pokonanych klanów, wkrótce zaczynają głośno wychwalać Norowgryza i jego świtę. Nikt nie jest pewien, czy ta lojalność to wynik działania wszetecznego 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 żałosne 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 eksploatowaniu złóż spaczenia, 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 szturmoszczurów. 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 wzmacnianych spaczeniem 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.

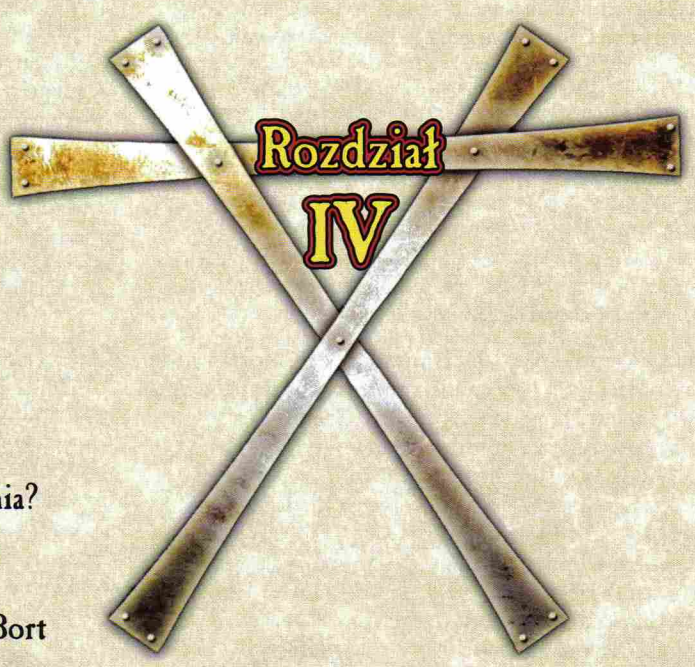
Klan Sleekit

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 dotarły do mrocznych rubieży świata pod ziemią oraz znają straszliwe tajemnice o stworach, które czają się z dala od blasku słońca.

Klan Verms

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

Osady skavenów



„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 gnieżdżą się w jaskiniach, przeklinając świat powyżej, przeżuwając 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 Kataj, 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 skaveńskich stóp.

Podobnie jak w przypadku miast na powierzchni, rozmiary osad skavenów zależą od ilości i typu zasobów naturalnych dostępnych na miejscu. Szczególnie ceniony jest spaczeń, 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 skaveńskiej osady.

Skaveńskie 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 skaveńskiej 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 skaveńskimi miastami, takimi jak Skavenblight, Piekielna Otchłań 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 skaveńskie 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 splątane więzy sznura.

Skaveńskie 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. Skaveńskie 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 skaveńskiej nory wynosi od tysiąca do 10 tys. skavenów.

Najmniejsze ze skaveńskich 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 skaveńskich nor. Gniazda zwykle należą do pojedynczego klanu lub wodza.

Chociaż nie są osadami w ścisłym znaczeniu tego słowa, skaveńskie warownie zasługują na wzmiankę. Podobnie jak twierdze, zamki i cytadele na powierzchni, warownie to dobrze bronione siedziby, często umiejscowione w centrum skaveńskich 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

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

A zatem skaveńskie 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 skaveńskich 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 przemyślności skavenów. Nawet lepsze budynki rzadko bywają wykończone, 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 spaczenia, niewolników i materiałów są ofiarowywane przez ambitne skaveny, które chcą wkupić się w łaski Szarych Proroków. Świątynie zwykle mają dzwonnicę wysoką na trzynaście 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 skaveńskiego boga. Ci, którzy się zgubili lub zginęli w jednej z wielu pułapek, najwyraźniej zostali porzuceni przez swych skaveńskiego 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.

Drążenie 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 skaveńskie przemyślnie zajmują potężne jaskinie naturalne, łącząc je z systemem wykopanych tuneli i komór. Rzemieślnicy (czasem ludzcy) asystują w wykończeniu tuneli, dbając, by były stabilne i miłe 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 znajdą, 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 dogodne 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 gnieżdżą się szczuroludzie. Ich liczebność może się zmieniać, ale generalnie skaveńska 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 wznieśli 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 Czarną 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 zmowie ze zbuntowanym inżynierem spaczenia, pracuje nad tajną bronią. Nikt nie jest pewny, przeciwko komu Mors zamierzają użyć tej broni, ale klan Skryre desperacko usiłuje zdobyć dodatkowe informacje. Skryre chcieliby 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 skaveńska 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 opętańczy wprost hałas.

Pomysł na przygodę

Sabotażyści otworzyli klatki Spaczonego Zwierzyńca, uwalniając dziesiątki zmutowanych i przekształconych bestii prosto na ulice Piekielnej Otchłani. Potwory rozpierzchły się i każdy z nich sieje zniszczenie w mieście. Ktoś musi opanować monstra, zanim dotrą do wylęgarni, gdzie z pewnością zakłócą 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. Skaveńskie klany z Pod-Altdorfu, szczególnie klan Skaul, zapewniają sobie dodatkowe zyski, sprzedając narkotyki ludzkim kupcom i przemytnikom. 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 *Wieże Altdorfu* oraz *Dziedzictwo Sigmara*.

Pomysł na przygodę

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