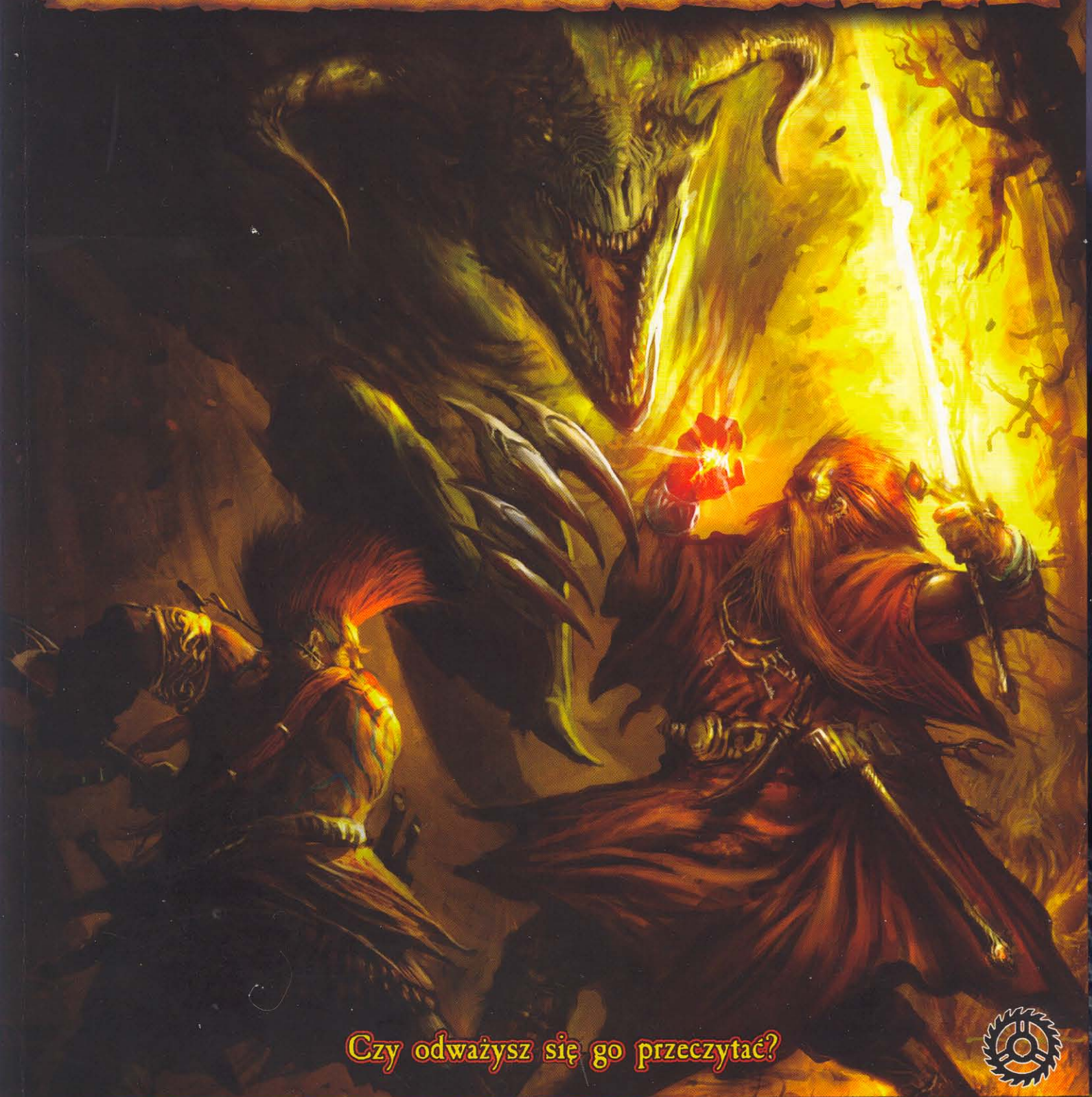


WADHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

BESTIARIUSZ STAREGO ŚWIATA



Czy odważysz się go przeczytać?



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TM

BESTIARIUSZ STAREGO ŚWIATA

Projekt i autorzy: T. S. Luikart, Ian Sturrock

Projekt gry: Chris Pramas

Inni autorzy: Kate Flack, Ewan Lamont, Alessio Cavatore, Tuomas Pirinen, Gav Thorpe, and Chris Pramas

Opracowanie graficzne: Hal Mangold **Grafika na okładce:** Christer Sveen **Logo WFRP:** Darius Hinks

Ilustracje: Kori Christensen, Caleb Cleveland, Paul Dainton, Carl Frank, Dave Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, John Hodgson, Neil Hodson, Paul Jeacock, Veronica Jones, Michael W M Kaluta, Karl Kopinski, Travis Kotzebue, Pat Loboyko, Chuck Lucas, Britt Martin, Michael Phillipi, Wayne Reynolds, Karl Richardson, Adrian Smith, John Wigley

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **Kierownik projektu:** Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Redakcja i tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Szymon „Siriel” Gwiazda

Korekta: Małgorzata Rycharska **Skład:** Andrzej Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Michał „Furiath” Markowski, Łukasz „Pafnucy” Stochniał, Sebastian „Bastor” Srebro

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© Copyright Copernicus Corporation 2005.

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Czarna Biblioteka WWW: czarnabiblioteka.net
Copernicus Corporation WWW: 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 2000-2005, 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: 83-86758-64-3

Spis treści

Wstęp.....3

Niebezpieczne stwory:

**O naturze istot dziwnych
i złowrogich.....5**

Siły Chaosu.....7

Kultyści Chaosu.....8

Grabieżcy i wojownicy Chaosu.....9

Mutanci i zwierzoludzie.....11

Minotaurowie.....14

Smocze ogry.....15

Krasnoludy Chaosu.....17

Demony Chaosu.....19

Zielonoskórzy.....21

Orki.....22

Gobliny i nocne gobliny.....23

Zębacze.....24

Hobgobliny.....25

Trolle.....27

Snotlingi.....28

Mieszkańcy Athel Loren.....29

Driady.....30

Drzewce.....31

Jednorożce.....33

Jastrzębie bojowe.....34

Dzieci Rogatego Szczura.....35

Skaveny.....36

Szczurowy.....38

Olbrzymie szczury.....40

Bandyci i bestie.....41

Elfi korsarze.....42

Harpie.....43

Mantikory.....44

Hydry.....45

Bestie bagienne.....46

Ogry.....47

Olbrzymy.....49

Wielkie orły.....50

Olbrzymie pająki.....51

Smoki.....52

Gryfy.....54

Pegazy.....55

Hipogryfy.....56

Wywerny.....57

Olbrzymie i upiorne wilki.....58

Zwierzołaki.....59

Nieumarli.....61

Szkielety.....62

Ghule.....63

Zombi.....63

Duchy.....64

Upiorne płaczki.....65

Upiory.....66

Mumie.....67

Widma.....68

Nictoperze wampiry.....69

Wampiry.....70

Bestie Starego Świata.....75

Trudność zabicia.....76

Umiejętności i zdolności.....77

Nowe zdolności.....77

Demoniczna aura.....77

Eteryzny.....77

Łuski.....78

Potężny cios.....78

Żelazna wola.....78

Mutacje.....78

Magia.....78

Uczeń szamana.....80

Szaman.....80

Wielki szaman.....81

Magia duchów.....81

Głos duchów.....81

Koszmar sen.....81

Odegnanie ducha choroby.....81

Ogień zemsty.....81

Tarcza duchów.....81

Zaklęty kostur.....81

Opis potworów.....82

Bestia bagienna.....82

Demony.....82

Demonetka Slaanesh.....82

Furia Chaosu.....83

Krwiopuszcz Khorna.....83

Siewca zarazy Nurgla.....83

Strachulec Tzeentcha.....84

Driada.....85

Drzewiec.....85

Duchy.....86

Duch.....86

Poltergeist.....86

Zjawa.....87

Elfi korsarz.....87

Ghul.....88

Goblin.....88

Zębacz.....89

Grabieżca Chaosu.....89

Gryf.....89

Harpia.....90

Hipogryf.....90

Hobgoblin.....91

Hydra.....91

Jastrząb bojowy.....91

Jednorożec.....92

Krasnolud Chaosu.....92

Byko-centaur.....92

Kultyści Chaosu.....93

Mantikora.....94

Minotaur.....94

Mumia.....94

Mutant.....95

Nictoperz wampir.....95

Ogr.....96

Olbrzym.....96

Olbrzymi dzik.....97

Olbrzymi pajak.....97

Olbrzymi szczur.....98

Olbrzymi wilk.....98

Ork.....99

Pegaz.....100

Skaven.....100

Szczurowy.....102

Smoczy ogr.....103

Smok.....103

Snotling.....103

Szkielec.....104

Trolle.....104

Chaosu.....105

Kamienny.....105

Rzeczny.....105

Upiorna płaczka.....106

Upiorny wilk.....106

Upiór.....106

Wampiry.....107

Nekrarcha.....107

Smoczej Krwi.....108

Strzygon.....109

Z rodu von Carsteinów.....109

Lamia.....110

Widmo.....110

Wielki orzeł.....111

Wojownik Chaosu.....111

Wywern.....112

Zombi.....112

Zwierzoludzie.....113

Bestigor.....113

Centigor.....113

Gor.....113

Ungor/Rykowiec.....114

Zwierzołaki.....114

Dziecię Ulryka.....114

Zwierzołak.....114

Aneks I: Wierzchowce.....115

Demoniczny wierzchowiec.....115

Elfi rumak.....115

Koń wierzchowy.....115

Kuc.....115

Lekki koń bojowy.....116

Rumak.....116

Rumak Chaosu.....116

Upiorny rumak.....117

Aneks II: Zwierzęta.....117

Ptaki drapieżne.....117

Węże.....117

Zwierzęta roślinożerne.....118

Aneks III: Tabele lokacji

trafienia.....118

Indeks.....120

– Wstęp –

Z Północy przybywają z dzikim wyciem łupieżcy o płonących oczach. Przy płynęli na swych długich łodziach, pragnąc zmieść przed sobą królestwa ludzi, unurzać je we krwi i ciemności. Z gór i wzgórz schodzą zielonoskórzy, dla których wojna to całe życie. Okryci cieniem idą umarli, niewidoczni dla oczu śmiertelnych. W kanałach mutanci toczą wojnę ze szczuroludźmi o to, kto pierwszy obali Imperium.

Stary Świat to niebezpieczne miejsce i zdobycie kilku okruchów wiedzy o przeciwnikach może zapewnić odrobinę dłuższe życie. Jednak nie byłoby to zgodne z naturą Starego Świata, gdyby cała wiedza leżała na wyciągnięcie ręki, dostępna dla każdego, kto pragnie ją zdobyć. Choć niniejsza księga zawiera informacje o wielu stworzeniach, nie jest zbiorem potwierdzonych faktów – to raczej tom pełen gładkich kłamstw, wśród których kryją się ziarna prawdy.

Cała sztuka polega na rozpoznaniu, co jest kłamstwem, a co prawdą.

Bestiariusz Starego Świata został napisany z myślą zarówno o graczach, jak i Mistrzach Gry. W tej książce znajdziecie mnóstwo opowieści okraszonych ilustracjami, pogłosek, strzępów wiedzy naukowej oraz oczywiście współczynniki przeróżnych potworów. Układ *Bestiariusza* został tak zaprojektowany, by łatwo było określić, co powinien wiedzieć o danym stworze Bohater. Dzięki temu gracz łatwiej odczuje atmosferę Starego Świata, a Mistrzowie Gry zapełnią go niezwykłymi stworami.

Bestiariusz Starego Świata został podzielony na dwie części. Część pierwsza to przekład zakazanego dzieła Odrica z Wurtbadu, pod tytułem *Niebezpieczne stwory: O naturze istot dziwnych i złowrogich*. Odric był czarodziejem i uczonym, który spędził wiele lat na podróżach po lądzie i morzu, zbierając informacje oraz spisując opowieści o potworach Starego Świata. Jego opisy różnego rodzaju stworzeń są zarówno fascynujące, jak i zaskakujące. Na początku każdego opisu znajduje się punkt o nazwie „Powszechne wyobrażenie”. W tym miejscu Odric przytacza zeznania wieśniaków i żołnierzy, a także łowców i pasterzy. Pospolici mieszkańcy Starego Świata, najczęściej obywatele Imperium, przekazują to, co słyszeli o tych stworzeniach. Wiedza zawarta w punktach „Powszechne wyobrażenie” rzadko bywa precyzyjna. Tym bardziej nie jest pełna i bezbłędna, ale są to informacje odpowiadające wiedzy większości obywateli Imperium na temat danego stwora. Takie właśnie opowieści o potworach można usłyszeć, rozmawiając ze zwykłymi ludźmi.

W następnym fragmencie każdego opisu znajduje się punkt „Uczonym okiem”. W tym miejscu Odric zebrал opinie nieco bardziej wykształconych osobników, posiadających większą wiedzę. To cenne uzupełnienie komentarzy zawartych w punktach „Powszechne wyobrażenie”. Sekcje „Uczonym okiem” zawierają mnóstwo informacji przydatnych dla MG, dzięki którym będzie mógł określić, jakie miejsce w Starym Świecie zajmuje dany stwór.

Trzecia część każdego opisu obecna jest tylko przy zapiskach dotyczących istot rozumnych, z powodów, które zaraz staną się oczywiste. Tytuł „Sami o sobie” mówi wszystko – to komentarze przedstawicieli opisywanej rasy, które ukazują ich filozofię oraz własny punkt widzenia. W jaki sposób Odric zebrал te wypowiedzi, można tylko domniemywać. Tak czy inaczej, jest to bezcenne źródło wiedzy, bowiem daje MG pojęcie o tym, jak dana istota może reagować na inne stworzenia inteligentne. Należy jednak pamiętać, że w przypadku istot rozumnych zawsze trzeba brać pod uwagę cechy indywidualne osobników.

Część druga *Bestiariusza Starego Świata* przeznaczona jest tylko dla MG. Zawarte są tam informacje, które będą potrzebne MG, jeśli zechce wykorzystać te stwory w swoich kampaniach i przygodach w świecie gry *WFRP*. Znajdują się tam także nowe zdolności oraz rozszerzona lista mutacji Chaosu. Opisy potworów zostały uporządkowane w kolejności alfabetycznej, by ułatwić ich wyszukiwanie, a do opisu każdego stwora dołączone są jego współczynniki.

A zatem, rozsiądź się w fotelu i przygaś światła. Przygotuj się na opowieści mroczne i poruszające do głębi.

I pamiętaj, skaveny tak naprawdę nie istnieją...

Co wiedzą BG?

Bohaterowie Graczy powinni móc zasłyszeć informacje zawarte w punktach „Powszechne wyobrażenie”, które stanowią przykład tego, co ich postacie mogły usłyszeć, dorastając w Starym Świecie. W odpowiednich momentach takie informacje można im przekazywać po wykonaniu udanego testu **wiedzy**. Postacie posiadające odpowiednią umiejętność **nauka**, mogą wykonywać testy tej umiejętności, by przekonać się, czy informacje zawarte w punktach „Uczonym okiem” są dla nich dostępne. Generalnie, trudność tych testów różni się, w zależności od tego, jak trudne jest zdobycie wiadomości poszukiwanych przez Bohatera Gracza (BG). Jeśli gracz uzyska trzy lub więcej poziomów skuteczności takiego testu, MG może po prostu pozwolić graczowi na przeczytanie odpowiedniego akapitu.

Tomcio Wędrowniczek

W ciemnej lasu gluszy mordercza bestia mieszkała,
Żywiąc się zbłąkanymi krwawe uczy miewała,
Czaiła się wśród listowia, pożerała śmiałków,
Połykała biedaków, kawałek po kawałku.
Nikt się nigdy nie ośmielał do lasu zapuszczać,
Wszystkich ludzi przerażała ta pęsepną puszcza,
Jednakże rycerz z Bretonii nie miał w sobie lęku,
Ruszył na wyprawę, ostry miecz ściskając w rękę.
A Tomcio Wędrowniczek, swej matki nie posłuchał,
Przecież do rad rozważnych niezbyt nakłaniał ucha,
Zabrał swój mieczyk z drewna oraz konia z patyka,
I wymknął się do lasu, idąc w ślad Bretończyka.
Na moście blazen siedział; zawołał do chłopaka,
„Chcesz zabawką bestię zabić? To dopiero draka!”
Lecz to był blazen przecie, więc Tomcio machnął ręką,
Dosiadł swego rumaka, na zachód pomknął prędko.
Młody Tomcio na chwilę zatrzymał się pod dębem,
A potem, zamiast wrócić, pojechał dalej pędem,
Wycinał krzaki geste, jak krew czerwonych jeżyn,
Aż utrudzony wielce stanął, by zjeść wieczerzę.
Tam właśnie drwał go znalazł, za ucho wytarłmościł,
„Kogo zmrok tu zastanie, ten o śmierć straszną prosi!

Trzonkiem swego topora Tomcia skórę wymłócił,
Lecz Tomcio był uparty i do domu nie wrócił.
Jechał wśród drzew sękatych, których nie było końca,
Tomcio na koniu z patyka, do zachodu słońca,
Aż za koleczastą gestwą zobaczył leże stwora,
Wyjechał śmiało naprzód, choć nocna była pora.
Bestia była straszliwa, wszędzie kły i pazury,
Tomcio był nieulekły, do odwrotu nieskory,
Choć śmiały rycerz poległ, chłopię nie tracił wiary,
Miecz drewniany unosząc ruszyło w stronę poczwary.
„Cóż cię tutaj przygnało, śmiałku gładkolicy,
Czyż nie radziła matka unikać tej okolicy?”
Parsknęła groźnie bestia, lecz on ruszył z kopyta,
Wołając: „Ja nie znam strachu, jeśli kto zapyta!”
Bestia warknęła jeszcze: „Obedrę cię ze skóry,
Polamię wszystkie kości, zostaną z ciebie wióry,
Spalę domy twych ludzi, zmiażdżę co do jednego,
Za to, że śmieli zakpić, śląc na mnie chłopca tego!
Zuchwali ludzie muszą bać się mego rodzaju,
Strach już ich nie opuści, krążąc po całym kraju.”
Tak przepadł Wędrowniczek, jako wieść gminna niesie,
Więc pamiętajcie o Tomciu – nie łańcie po lesie!

Niebezpieczne stwory

O naturze istot
dziwnych i złowrogich

Opis bestii licznych i różnych,
jak je widział uczony
Magister Odric z Wurtbadu.

Witajcie Poszukiwacze!

W rękach swych trzymacie dzieło mojego życia. Aby ukończyć ten tom, przemierzyłem tysiące kilometrów, poznałem dziesiątki narzeczy, walczyłem, by ocalić swe życie i duszę, straciłem lewą dłoń i bliski byłem utraty języka! Choć teraz wiek gasi światło w moich oczach, mogę odejść do Królestwa Morra pełen zadowolenia, wiedząc, że nie zostało spisane pełniejsze od mojego dzieło traktujące o potworach Starego Świata.

Ironia tego faktu polega na tym, że wcale nie zamierzałem napisać takiej książki, gdy stałem się człowiekiem słowa pisanego. Byłem jeszcze młody, dopiero co ukończyłem studia na Uniwersytecie w Altdorfie, gdy po raz pierwszy spotkałem się z prawdziwym potworem. Jechałem do Wurtbadu, by odwiedzić rodzinę, kiedy natknąłem się na scenę rzezi w lesie. Banda zbrojna zwierzoluździ zaatakowała grupę pielgrzymów i wybiła ich co do jednego. To był przerażający widok, tym bardziej, że jeden zwierzoczłek pozostał na miejscu, by pożywić się na martwym ciele grubego serowara. Gdy pojawiłem się na tej polanie, stwór spojrział na mnie sponad swojego posiłku. Nadal widzę jego koźli łeb, rogi i zwierzęce rysy oblicza. Widzę krwawą pianę, jaka zaczęła bić z jego pyska, gdy stwór zdał sobie sprawę, że na drodze czeka na niego świeższy posiłek. Widzę czarną głębię jego ślepi i potworne szczyrby na ostrzu broni potwora. Zamarłem na ten widok, niemal sparaliżowany, gdy zwierzoczłek przeskoczył nad trupami i rzucił się w stronę mojego konia. Po latach na uniwersytecie przywykłem do badań teoretycznych, zatem upłynęło wiele cennych sekund, zanim uświadomiłem sobie, że nie czas się wahać. Ten stwór miał zamiar mnie zabić i musiałem coś zrobić, zanim zwierzoczłek popije moją krwią upiorną wieczerzę.

Zdołałem dobyć pistoletu, odciągnąć kurek i w ostatniej chwili wypalić. Zwierzoczłek wyskoczył już w powietrze, gdy kula pistoletowa trafiła go w pierś i zakończyła jego życie. Gdy stwór upadł konając, przemówił do mnie, a przynajmniej tak mi się zdało. Nie był to jednak język, jaki kiedykolwiek wcześniej słyszałem. Zafascynowany zeskoczyłem z konia i zbliżyłem się do umierającego zwierzoczłka. Spojrział na mnie i wydawał się mnie przeklinać ostatnim tchem. Stałem tam jeszcze długo, wpatrując się w trupa. Zwierzoczłek był potworem, to pewne, lecz co wiedzieliśmy o takich stworzeniach? Z pewnością zwierzoluździe mają własny język i pewnego rodzaju społeczność. Zastanawiałem się, co wobec tego sprawia, że uznajemy ich za potwory? Co ludzkość może dowiedzieć się o takich istotach, by uchronić się przed dalszymi napadami? Trzeba odkryć takie prawdy i poszerzyć wiedzę naszego chwalebego Imperium – postanowiłem, że to będzie misja, której się podejmę.

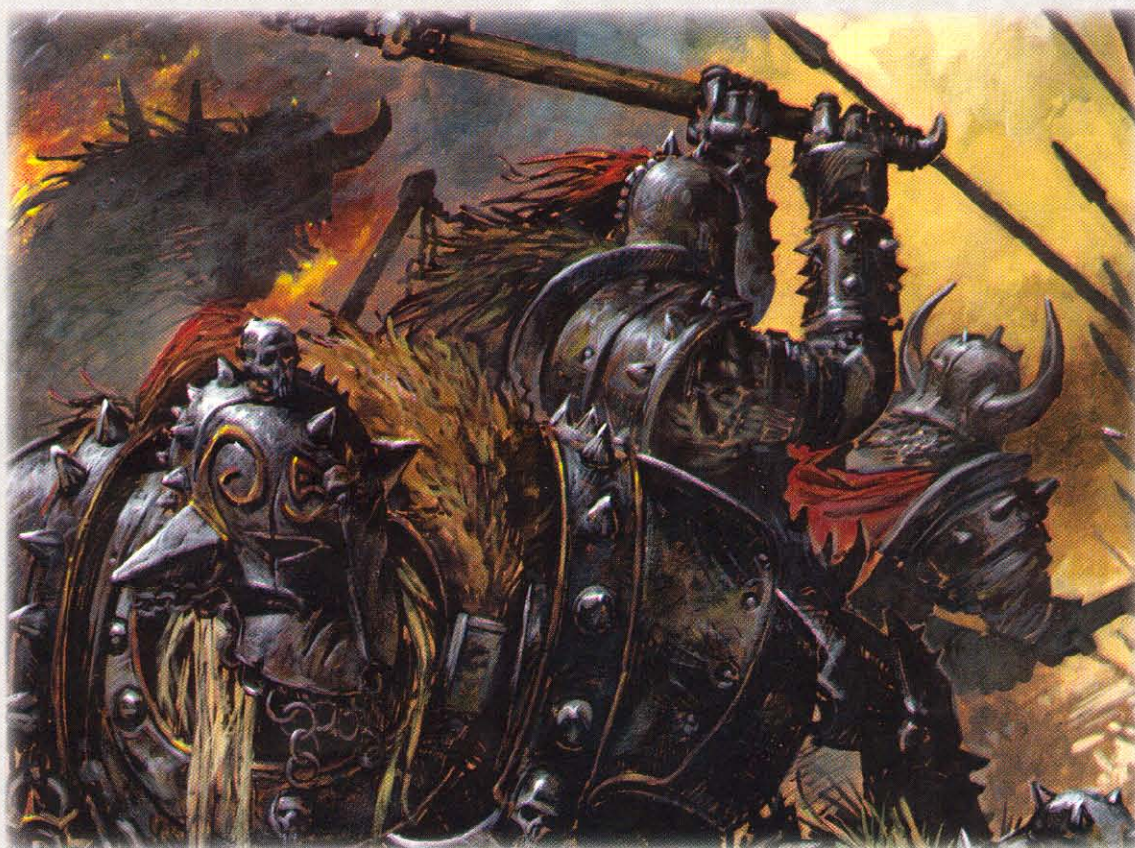
I tak to się zaczęło. Ciekawość kazała mi wziąć udział w podróżach, z których każda była niebezpieczniejsza od poprzedniej. Spędziłem w drodze pięćdziesiąt lat, zbierając wszelkie informacje, jakie zdołałem zdobyć. Powinienem zginąć ze sto razy, jednak Przeznaczenie było moim przewodnikiem. Przeżyłem i w ciągu lat dzieło nabrało kształtu. Rezultatem tych dziesięcioleci badań są *Niebezpieczne stwory: O naturze istot dziwnych i złowrogich*.

Bez wątpienia zauważycie, zacni czytelnicy, że większa część tej książki składa się z cytatów lub spisanych zeznań świadków, znawców, a nawet szaleńców. Moim zamiarem było pokazanie jak najszerzej opinii i wyobrażeń na temat tych stworów, przekazywanych słowami zarówno nieokrzesanych wieśniaków, jak i najgodniejszych uczonych. Dodałem także własne przemyślenia, oparte na badaniach, wywiadach i odkryciach. Jeśli Shallya obdarzy mnie jeszcze kilkoma latami życia, być może opiszę przygody, jakie przeżyłem, zbierając materiały do tej książki. Jednak takie detale nie są istotne dla niniejszej pracy, a sam nie jestem na tyle próżny, by umieszczać własną historię w tej książce.

Zacząłem spisywać ten tom w poszukiwaniu prawdy i choć jestem pewien, że jest jej wiele na tych stronicach, nawet ja nie potrafię Wam dokładnie wskazać, gdzie ona się ukrywa. Pragnąłem ukazać zagrożenia, przed jakimi stoi Stary Świat, lecz tylko Pan Nasz Sigmar może ochronić nas przed machinacjami złego i wewnętrznym wrogiem. Niechaj wskazuje nam drogę i strzeże nas wszystkich.

Odric z Wurtbadu

Siły Chaosu



Chaos. Spośród wszelkich zagrożeń, z jakimi musi mierzyć się Stary Świat, żadne tak bardzo nie budzi lęku w sercach ludzi jak Wyznawcy Chaosu. Ci niewolnicy Ciemności sprzymierzyli się z Niszczycielskimi Potęgami, niektórzy z własnej woli, inni – ponieważ nie widzieli lepszego wyjścia. Przybierają kształty rozliczne i przerażające, od wypaczonych zwierzołudzi po demony służące potęgom Chaosu. Jeszcze gorsi dla mieszkańców Starego Świata są liczni mutanci i ochoczy słudzy bogów Chaosu, którzy zrodzili się wśród niewinnych ras, a potem dołączyli do Straconych i Potępionych.

Kultyści Chaosu

Powszechne wyobrażenie

„Nigdy nie zostało udowodnione, by kultyści Chaosu byli czymkolwiek więcej niżli gorączkowym wytworem wyobraźni niektórych co bardziej gorliwych łowców czarownic. Dlaczego muszą stale szukać śladów 'wewnętrznego zepsucia' oraz 'zdeprawowanych, orgiastycznych sekt Pana Rozkoszy', gdy prawdziwą groźbę stanowią grabieżcy z Północy? Nigdy tego nie pojme. Pytam was – co miałoby skłaniać tych bogatych kupców, szlachciców i uczonych do przymierza z Chaosem, skoro już zdobyli tak godne pozycje w Imperium? Byliby przecie jak robotnice pszczół trujące własny ul.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln, przemawiając przed komisją doradcą elektora Nuln w sprawie zagrożenia ze strony Chaosu.

„Są znacznie gorsi od grabieżców, czy nawet demonów. Najazdy armii Chaosu z Północy to coś, z czym można walczyć otwarcie, a przynajmniej próbować. Kultyści Chaosu podkopują wszystko, o co walczymy, kpią sobie z naszych śmiałych chłopaków ginących za Imperium. Ci łowcy czarownic często przesadzają, gdy zajmują się jakimiś nieokrzesanymi chłopami, z których większość nie rozpoznałaby demona, nawet gdyby ich ugryzł. Łowcy mają jednak wszelkie prawo twardo traktować dekadentkich tchórzy, co twierdzą, że są lepsi od nas, po czym wystawiają nas na pastwę Chaosu. Stos to zbyt tania łaska dla tych ścierwojadów.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„A dyc to naturze urąga!”

– stary Hob, wieśniak.

„Dajcie mi wroga, którego przywitam z mocną stalą i twardym drzewcem w mych rękach, a nie sztylet w środku nocy ani zakurzoną księgę.”

– graf Borys Todbringer, elektor Middenheim.

Uczonym okiem

Skryty w mroku, w cieniu tajemnic i półprawd, Chaos przenika całe Imperium. Jest wszędzie – od dekadentkich kultów Slaanesh w Altdorfie, do tajnej świątyni Khorna pod Imperialnymi Koszarami w Nuln, pośród ocalałych z zarazy, którzy zwracają się z podzięką i błaganiami do Nurgla, a także pomiędzy złaknionymi władzy kupcami składającymi ofiary Tzeentchowi. Niemal każda grupa społeczna dotknięta jest zepsuciem Niszczycielskich Potęg. Mają coś do zaoferowania każdemu, kto nie jest w pełni usatysfakcjonowany ze swojego losu – a to dotyczy niemal wszystkich ludzi w Imperium i poza nim.

„Albrechcie Skwapliwy, były profesorze Uniwersytetu w Nuln, niniejsze zgromadzenie uznaje cię winnym kontaktów z demonami i zaprzędania swej duszy Chaosowi. Wysoki urząd i godność, jakie zostały ci powierzone, splamiłeś w chwili, gdy przyłączyłeś się do Stowarzyszenia Srebrnego Kręgu, działającego tu, w Nuln. Przypieczętowałeś swoje potępienie, tak dalece nurzając się w na wskroś mrocznych, czarnoksiężskich naukach tego kultu, aż zostałeś obrany jego przywódcą. Do twych niewybaczalnych przestępstw dołączyło uporczywe i świadome zwodzenie władz przez składanie

falszywych oświadczeń na temat Chaosu i wielu innych spraw. Gunter, Hans! Zabierzcie go na zewnątrz i spalcie. W tej chwili!”

– Vorster Pike, łowca czarownic, przemawiający przed komisją doradcą elektora Nuln w sprawie zagrożenia ze strony Chaosu.

Kulty niezwykle różnią się między sobą pod względem rozmiarów, siły, przeznaczenia i przyjmowanych członków. Bywają małe, zakonspirowane komórki działające w sercu Imperium, a także całe wioski, które w tajemnicy sprzymierzyły się z Chaosem. Uczni, politycy, kapłani, rzemieślnicy, wieśniacy, żołnierze i przedstawiciele niemal każdej z pozostałych profesji dostawali się pod wpływ Chaosu, a często rekrutowali swoich kolegów. Co gorsza, wiele tajemnych grup ukrywa się pod maską jawnych stowarzyszeń działających dla dobra publicznego. Wielu ludzi nieświadomie przyłączyło się do kultu Chaosu. Niektóre sekty planują przewrót społeczny, przyciągając buntowników i podlegaczy, podczas gdy inne interesuje wyłącznie zdobywanie władzy osobistej albo poszukiwanie nieopisanych rozkoszy w służbie Slaaneshowi.

„Są słabi i głupi, ale pomogą nam osiągnąć zwycięstwo, do którego dążymy. My atakujemy granice Imperium, zwierzoludzie i mutanci napadają z lasów, a kultyści podkopują i psują kraj od środka. Dzięki temu wkrótce zawładniemy nad tym niegdyś wielkim Imperium, wreszcie na zawsze wymazując z kart historii imię Sigmara.”

– Drakar Neth Shyish, Pięść Chena, znany także jako Drakar Docieklivy.

Pod jednym względem wszystkie kulty są podobne do siebie – ich istnienie jest ukryte przed oczami społeczeństwa, przez co łowcy czarownic i rycerze świątyni nie od razu odkrywają działalność kultów. Ponieważ w Imperium nie brakuje różnych tajnych stowarzyszeń, które nie mają nic wspólnego z Chaosem, odkrycie prawdziwego kultu Chaosu jest niezwykle trudnym zadaniem dla tych, którzy chcą je zniszczyć. Ze względu na konieczność ukrywania swoich działań i stosunkowo dużą niezależność każdego kultu, często bywa, że mają one całkiem odmienne cele. Czasami doprowadza to do tego, że kulty zwalczają się nawzajem, niekoniecznie zdając sobie z tego sprawę. Bogowie Chaosu najwyraźniej nic sobie z tego nie robią, a nawet wspierają takie zachowanie, podobnie jak zachęcają grabieżców Chaosu, by najeżdżali wioski swoich pobratymców.

„Cykuta.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Sami o sobie

„Co złego w tym, że chcemy być po stronie zwycięzców? Rok po roku zwierzoludzie nabierają zuchwałości, a grabieżcy siły. Z każdym rokiem przybywa mutantów wewnątrz granic Imperium. Imperator prowadzi przegraną wojnę. Jestem przede wszystkim pragmatykiem. Co prawda Imperium uczyniło mnie bogatym, ale Chaos pomoże mi przetrwać, gdy Middenheim stanie w płomieniach, a jego obywatela zostaną rzućeni na żer dla zwierzoludzi lub na ofiary dla Boga Krwi. Przetrwam, a nawet czeka mnie nagroda. Pan Losu jest dobry dla tych, którzy go wyznają.”

– Klaus Goethe z rady Gildii Kupieckiej, kultysta Tzeentcha z Middenheim.

„W istocie byłem pewien, że doświadczyłem wszelkich znanych rozkoszy, od burdelów Arabii po buduary Marienburga. Nigdy jednak nie nasyciły mnie do końca. Zawsze szukałem czegoś więcej – większej intensywności przeżyć, większego szaleństwa, większej ekstazy. Gdy odwiedzałem kolejne zamtuzy i jaskinie hazardu, coraz częściej słyszałem szemrane pogłoski o czynach tak lubieżnych, że nawet najbardziej zdeprawowani z libertynów milkli i wycofywali się, gdy chciałem wycisnąć z nich więcej informacji. Oczywiście, tym bardziej weszło we mnie pragnienie poznania, odkrycia tak głębokich nieprawości, jakie mogli mi oferować tylko akolici Lanshora. Wiedziałem, że gdy ich odnajdę, postawię na szale swą duszę i ciało, ale wydawało się, że jest to warte każdego ryzyka. Zaiste myśl, że być może wreszcie znalazłem źródło rozkoszy uznawane za odrażające przez głupców, którzy tworzą nasze prawa, tylko zwiększyło moje podniecenie. To było dwadzieścia lat temu i obecnie żałuję tylko, że nie poddałem się Estecie dekadę wcześniej, zamiast marnować czas na bardziej przyziemne żądze.”

– Rupert von Epstein,
dziedzic dynastii von Epsteinów,
kapłan Slaanesha.

„Chłopcy z wioski nigdy mnie nie lubili. Mówili, że jestem pospolita. Wszyscy durzyli się w Elenie. Mówili tylko o jej jasnych lokach i – jak sami to nazywali – iskierekach w oczach. Ale w końcu zemściłam się na tej suce i jej małej bandzie oslinionych wielbicieli. Wyznawcy Pana Zepsucia nie dbali o to, jak wyglądałam. I tak wszystkich pokrywały wrzody, krosty i ropienie. Aby zdobyć larwy zarazy, musiałam tylko poddać się woli Wielkiego Zepsucia. Ale wcale niczego nie poświecałam. Inaczej mogłam tylko stawać się coraz starsza i brzydsza, zawsze sama w całej wiosce, a pewnego dnia i tak spaliłby mnie jakiś gorliwy łowca czarownic, bez względu na to, czy byłabym z Chaosem, czy nie. Warto było to zrobić – wiedziałam, co się stanie, gdy wsuwałam larwy pod jej drzwi. Po niecałym tygodniu skóra na jej pięknej twarzy zaczęła gnić, a dzień lub dwa później to samo spotkało wszystkich ładnych chłopców w wiosce. Najtrudniej było mi ukrywać uśmiech na twarzy, gdy szłam przez wioskę i widziałam wyraz przerażenia u nich wszystkich, którzy stawali się o wiele bardziej szkaradni ode mnie.”

– Olga Langenspiesse,
cóрка młynarza z wioski Frundsberg,
kultystka Nurgla.

Grabieżcy i wojownicy Chaosu

Powszechne wyobrażenie

„Czy istnieje większa groźba dla cywilizacji niż te dzikusy? Są silni, uzbrojeni i opancerzeni w stal oraz czarnoksiężstwo, pełni złowróżbnych intencji. Czy w ogóle są ludźmi? Wszystkie dowody wskazują na to, że nie. To raczej istoty stworzone w głębiach Jam Chaosu na Lodowych Pustkowiach północnej Norski, zrodzone z kosmicznego wiru kreacji, jaki był pierwotny Chaos...”

– Albrecht Skwapliwy,
profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

„Potrafią walczyć. Tyle musicie o nich wiedzieć. Ludzie opowiadają o twardości ich zbroi lub zaciekłości wyznawców Boga Krwi, albo o przeraźliwym wyglądzie rogów i kołców. O zwycięstwie decydują jednak ich umiejętności bitewne. Walczą od urodzenia – walczą, rozumiecie, i to często na śmierć i życie, a nie tylko trenują. Och, być może bretońscy rycerze są od małego ćwiczeni w sztukach wojennych, ale nie mają tak głębokiego doświadczenia, jak choćby najmłodszy z wojowników Chaosu. A jeśli o starszych chodzi... Niektórzy z nich zawarli pakt z mrocznymi bogami lub otrzymali dary od Niszczycielskich Potęg, co znaczy, że mogą żyć setki lat, jeśli nie ulegną nikomu na polu bitwy. Tak więc, owszem, potrafią się bić. Są w tym dobrzy. Bardzo dobrzy. Jeśli wpadniesz na nich, przede wszystkim broń się i miej nadzieję, że któremuś z twoich ludzi uda się zająć wojownika Chaosu od tyłu. Najlepiej bić dwuręcznym toporem lub młotem bojowym, bowiem ich pancerze są diabelnie mocne.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Na północy widziałem wioskę, przez którą przeszli. Ach, to była spopielona ruina, jak można się tego spodziewać – ale nic gorszego niż po ataku orków i tym podobnych. O ile mogę stwierdzić, nie różnią się wcale od innych



grabieżców. Nie jest dobrze dać się im złapać i nie jest dobrze dla interesów, jeśli chcesz prowadzić handel z kimś, kogo złupili, ale poza tym, są tacy sami jak orki albo cudzoziemcy, tacy jak ci Tileańczycy i Bretończycy. To paskudni ludzie, ci Tileańczycy. Jeden z nich poślubił moją siostrę. To dopiero był wrodziciel...”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

„Cieszym się, co mamy Imperatora i jego armie, tyle wam rzeknę.”

– młody Hob, wieśniak.

Uczonym okiem

Grabieżcy pochodzą z Norski i innych krain dalekiej Północy, leżących w pobliżu Pustkowi Chaosu. To dzicy, wojowniczy ludzie, którzy nade wszystko wielbią bogów Chaosu. Napadają na cywilizowane kraje na południu, niszcząc i mordując wszystko na swej drodze. Jak można się spodziewać po ludziach tak silnie związanych z Chaosem, dzielą się na niezależne plemiona, pozbawione odgórnej władzy. Te, które żyją najbliżej Pustkowi, najsilniej przenika energia Chaosu, jaka emanuje z tej jałowej ziemi. Uczeni dzielą grabieżców na trzy główne grupy etniczne i kulturowe: Norsmenów, Kurganów i Hungów.

„Trzy części korzenia spaczorośli, jedna część trupiorośli. Pacha, tył kolana lub w oczy przez szczeliny w hełmie.”

– Rikkitt'rik, „uczony” z klanu Eshin.

Grabieżcy Chaosu z Norski mają najczęściej jasną skórę i blond lub rude włosy. Ludzie z Imperium znają Norsmenów jako barbarzyńców, którzy żeglują w swych długich łodziach, by atakować krainy na południu. Są odziani w futra i stal. To gwałtowny lud, którego synowie niczego tak bardzo nie milują, jak szarży bitewnej z ostrym toporem w rękę.

Na wschodzie żyją barbarzyńcy, o których niewiele wiadomo w Imperium, poza docierającymi z Kisleva plotkami o kolejnym ich najeździe. Budzący lęk Kurganie to koczowniczy najeźdźcy o ciemniejszej skórze, którzy atakują na rączych wierzchowcach i jak burza spadają na przerażonych wrogów. Czasami ich wyprawy docierają aż do granic Imperium. Mogą to być potężne hordy jadące na południe przez Kislev, plądrując i paląc wszystko na swej drodze, albo tymczasowi sprzymierzeńcy jednego z plemion Norsmenów.

Hungowie to trzecia wielka grupa grabieżców Chaosu. To niscy ludzie o orientalnych rysach, jednak równie gwałtowni i jeszcze bardziej zabójczy od swoich wyższych pobratymców. Hungowie żyją na północ od Naggaroth i Kataju, na najbardziej niegościnnych ziemiach, jakie są znane ludzkości. Podobnie jak Kurganie, są wysmienitymi jeźdźcami, choć dosiadają raczej małych, krzepkich koni niż wielkich rumaków bojowych, ulubionych przez ludy, które żyją pośród rozległych pastwisk.

„Bóg Krwi jest często postrzegany jako najbardziej przerażające zagrożenie, zwłaszcza przez tych, którzy zmierzli się z Chaosem w Norsce lub na Pustkowiach. Pożeracz Dusz zapewnia przecież swoim wyznawcom siłę i męstwo w bitwie. Jednak ci, których wybrał Wielki Plugawiciel, są być może jeszcze niebezpieczniejsi dla pospólstwa w Imperium, bowiem zarazy pochodzącej z Chaosu nie można zwalczyć samą siłą ramion. Kusiciel także często bywa niedoceniany, co jest śmiertelnym błędem. Ci, którzy dzierżąc władzę, ignorują jego wrodzicielskie pokusy, są tylko o krok od tego, by się w nich pogrążyć. W ten sposób znaczna część potęgi Imperium została oddana w ręce Mrocznych Mocy. Żaden jednak z tych trzech nie jest dla nas największym zagrożeniem. Jest nim bowiem Ten-Który-Zmienia-Drogi. Nie ma czystej niszczycielskiej siły skrawanego psa, ani plugawych chorób gnijącego boga, ani też nie kusi lubieżnymi obietnicami władcy nierządnic. Ma jednak cierpliwość, która zaprzecza jego chaotycznej naturze. Możecie walczyć w każdy sposób z machinacjami pozostałych,



ale zawsze strzeżcie się ręki Tzeentcha, bo wiem ten od niepamiętnych czasów czeka, byśmy popełnili choć jeden błąd. A gdy tylko tak się stanie, będziemy zgubieni na wieki.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

Sami o sobie

„Czymże jest śmierć, jeśli nie ostateczną przemianą, ostatecznym wyrazem Chaosu? Gdy sprowadzam na was śmierć, uświęcam wasze żalosne istnienie, zmieniam wasze poprzednie, bezwartościowe życie w coś znacznie większego i magicznego...”

– Drakar Neth Shyish, Pięć Chena,
znany także jako Drakar Dociekliwy.

„Wojna. Istnieje tylko wojna.”

– Kardos Aqshyash Phaos’y, niewolnik Kharnatha,
znany także jako Kardos Krwawy Hełm.

„Podejdź bliżej i posmakuj mojego ostrza... Tylko lekkie dotknięcie, które nie zabije cię na miejscu. Wystarczy jednak, byś zaniósł me plagi do domu, do twojej rodziny, twego szczepu...”

– Belmoth Dha Ulgu’y, rycerz Neiglena,
znany także jako Belmoth Czarny Miecz.

Mutanci i zwierzoludzie

Powszechne wyobrażenie

„Chciałbym urodzić się z rogami i ogonem, tak jak moja siostra – przynajmniej nie skończyłbym w tym miejscu.”

– Rudi, pacjent Wielkiego Azylu dla Obląkanych
w Altdorfie.

„Żałować ich? Tak, dobrzy ludzie, musimy ich żałować. Bowiem wielu było niegdyś ludźmi, żyjącymi jako zacini obywatele Imperium i wychowywanymi na takowych, aż do chwili, gdy objawiły się ich mutacje. W istocie wielce tragiczne jest ich pochodzenie i ostateczny los. A jednak reprezentują jedno z najpoważniejszych i podstępnych zagrożeń dla Imperium, z jakimi kiedykolwiek się zmierzmy. Powszechną praktyką po wsiach jest, że chłopci, u których rodzą się zmutowane dzieci, porzucają je w lasach, myśląc, że w ten sposób dają im szansę na jakikolwiek byt, jeśli znajdą je tam podobni im odmienicy. Takie zachowanie to słabość, szerząca się perfidna słabość, która może doprowadzić do upadku naszej wspaniałą ojczyznę. Musimy zająć się każdym, kto praktykuje coś podobnego, tak samo jak zajmujemy się bandą grabieżców Chaosu, którzy przybywają z Północy, albo stadem samych zwierzoludzi. W ten bowiem sposób rosną ich szeregi. W świetle badań, jakie przeprowadziłem, większość dorosłych zwierzoludzi jest bezpłodna. A zatem liczne wioski w najdalszych zakątkach Imperium muszą być głęboko przesyczone Chaosem i służyć za wylęgarnie dla tych wynaturzeń. Nasze współczucie nie może powstrzymać rąk, które uderzają, by zniszczyć wszystkich zwierzoludzi. W istocie nasze współczucie winno dawać nam siłę w bitwie przeciwko tym ohydnyim sługom Chaosu, bo wiem zabijając je szybko i bez miłosierdzia, zarówno chronimy Imperium, jak kończymy ich żalosne, pełne udręki istnienie. Podobnie, mniej powinniśmy żałować ich ludzkich rodziców, którzy świadomie oddali się złu, podczas gdy sami zwierzoludzie nie mogą działać przeciwko swojej wrodzonej, chaotycznej naturze. A zatem wzywam wszystkich sprawiedliwych łowców czarownic i rycerzy Imperium, by pozostawali zawsze czujni, szukając i niszcząc tak zwierzoludzi, jak i tych, którzy rodzą ich i chronią. Bowiem gdyby nie było tak spaczonych przez Chaos rodziców wśród ludzi, groźba ze strony zwierzoludzi znacznie by zmalała.”

– Albrecht Skwapliwy,
profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

„Siedzom po lasach, wicie. Zawsze tam som. Zawsze, gdy idzieta do lasu, możeta być nie dalej niż kilka wiorst od oboza zwierzoludziów. Zwykle polujom jeno na leśników i wenglarzy, ale czasem ichnia banda wychodzi z lasu na wioskem lub miasto, palonc, mordujonc i kradnonc. Nie som takie na wskroś zajadłe jak szczuroludzie. Zwykle znajdzie siem jednego lub dwóch wioskowych – albo siem ukryli, albo uciekli a potem wrócili, a czasem ostawiają ich zwierzoludzie, coby mówili o nich innym po wsiach.”

– stary Hob, wieśniak.

Uczonym okiem

To prawda, że wielu zwierzoludzi w Imperium rodzi się jako zwyczajni ludzie, ale w rzeczywistości także zwierzoludzie z lasów licznie się rozmnażają. Wzdłuż granic cywilizowanego świata i w głębiach najstarszych borów, znamię Chaosu jest silne. Tam rodzą się całe nowe armie zwierzoludzi, tam żyją i tam też często giną w walkach między sobą, zanim staną się jakimkolwiek zagrożeniem dla stabilności Imperium. Jednak ci, którzy to przeżyją, zawsze w końcu wychyną z lasu, silniejsi niż kiedykolwiek wcześniej.

„Wydzielina z grzbietu ropuchy olbrzymiej.”

– Rikkit’tik, „uczony” z klanu Eshin.

Żaden uczony nie może powiedzieć z pełnym przekonaniem, gdzie przebiega granica między mutantami i zwierzoludźmi. Nie istnieje wyraźna linia dzieląca ludzi od mutantów, ani biegnąca między mutantami i zwierzoludźmi lub między zwierzoludźmi i demonami. To raczej całe spektrum plugawego znamienia Chaosu. Cały Stary Świat, a szczególnie kraje leżące na jego obrzeżach, są dotknięte wpływem Wrót Chaosu, leżących w głębi Pustkowi. Niektórzy uczeni podtrzymują niemal heretyckie przekonanie, że praktycznie każdy człowiek jest spaczony przez Chaos, choćby w małym stopniu. Ogólnie rzecz ujmując, wszyscy zwierzoludzie są obdarzeni oczywistymi mutacjami, które nadają im zwierzęcy wygląd. „Prawdziwi” zwierzoludzie, znani także jako gory, chlubią się swoimi rogami – im większe, tym wyższa pozycja w stadzie.

„Pod wieloma względami społeczność i hierarchia zwierzoludzi są równie złożone, jak u ludzi. Struktura społeczna jest sztywna. Każdy członek szczepu zna swoje miejsce i jest w pełni świadomy, którzy z pozostałych zwierzoludzi znajdują się wyżej lub niżej od niego w hierarchii. Można by pomyśleć, że to mało podobne

„Gdy po raz pierwszy służyłem pod generałem Krugmeisterem, byłem jeszcze chłopakiem. Miałem czternaście lat i nosiłem miecz niemal tak duży jak ja sam. Generał zapominał więcej o walce ze zwierzolutzami niż ja zdołałem kiedykolwiek się nauczyć, ale wśród rzeczy, które utkwiły mi w pamięci, była jego taktyka doprowadzania do wzajemnej walki między ich przywódcami. Widziałem, jak stosował to z pół tuzina razy i tylko raz mu się nie udało.

Za każdym razem robił to samo, bez względu na rozmiary bandy zwierzolutzi. Nawet jeśli było ich tylko dwóch lub trzech, zawsze mieli hierarchię jakiegos rodzaju. Przywódce zwierzolutzi zwykle łatwo można rozpoznać, ale prawdziwa sztuka polegała na dostrzeżeniu 'pretendenta', jak zwał go generał. Był nim zwierzoczek ustępujący siłą tylko przywódcy, zawsze gotów zająć jego miejsce, wykorzystając chwilę słabości i rozzerwać go na sztuki. Jeśli generałowi udawało się porozumieć z 'pretendentem', i podjudzić go na tyle, by zaatakował wodza... Cóż, wtedy cała ich dyscyplina szła w diabły. Reszta stworów nie broniła się – byli zbyt zajęci przyglądaniem się, jak walczy ze sobą dwójka najsilniejszych. Zresztą i tak nie atakowaliśmy, dopóki obaj nie byli bliscy śmierci.

Pewnego dnia generał rozkazał mi i sześciuosobowej drużynie młodszych i sprawniejszych ludzi, byśmy ruszyli w pościg za bandą zwierzolutzi. Miał nadzieję, że odnajdzie ich leżę, ponieważ zabrali ze sobą kilku jeńców porwanych po starciu z naszymi zwiadowcami. Pomysł polegał na tym, że mieliśmy gonić za nimi z całych sił, by nie stracić ich z oczu, podczas gdy pułkownik Schmidt zebrał resztę armii i ruszył naszym śladem. Sam generał poszedł z nami. Szedł niemal tak szybko, jak najsilniejsi z nas, mimo że w jego brodzie iskrzyły się siwe włosy. Tak, chłopcze, nawet więcej niż teraz w mojej.

Spodziewaliśmy się znaleźć jeden z ich tymczasowych obozów, w rodzaju tych, jakich używają jako baz do najazdów, a potem porzucają kilka tygodni później. Jednak miejsce, dokąd zaciągnęli zwiadowców, znajdowało się w najciemniejszej głębi lasu. Znaczył je jeden z ich wielkich, kamiennych monumentów. Nie jestem specjalnie przesądny, ale ten głaz wprost cuchnął odorem Chaosu. Patrzyliśmy i czekaliśmy, ukryci wśród drzew. Cała ich uwaga skupiała się na jeńcach, których zaciągali w stronę stosu drewna na wielkiej polaci ubitej ziemi, splamionej krwią i cuchnącej spalenizną. Krugmeister syknął:

– Nie ruszajcie się z miejsca, cokolwiek się stanie.

A potem obszedł polanę i wyszedł na nią z drugiej strony, śmiało jak kupiec z Marienburga, który wrócił po odbiór długu. Skinął głową przywódcę bestii, ogromnemu stworowi, niemal dwakroć wyższemu od niego. Na szczycie jego łba tkwiły rogi ostre jak szable. Jednak chwilę potem generał wbił wzrok w wielkiego zwierzoczeka, który zamiast ramion miał macki zakończone czarnymi szczypcami.

– Pozwolisz mu przejąć całą chwałę za wysłanie ich do Mrocznych Bogów, podczas gdy sam odwalisz całą robotę, by ich pochwyć?
– zawołał. Oba zrodzone z Chaosu potwory wymieniły się spojrzeniami, a potem oba spojrzały na głaz i ponownie na siebie nawzajem, ze wzrokiem, który mówił 'Wróćmy do tego później'.

Bez słowa ruszyli na generała. Och, ależ on walczył – jak rozwścieczony borsuk! W jednej chwili wyszarpnął miecz i ciął głęboko w kark przywódcę bestii. Jego tarcza pękła od ciosu potwora. Wszyscy czekaliśmy w napięciu, patrząc na tę wspaniałą walkę. Nasz instynkt, który kazał nam uciekać, walczył z lojalnością wobec Krugmeistera. Ale zanim zdecydowaliśmy, co robić, on nadział już bestię z czarnymi szczypcami na swój miecz. Jednak wódz zwierzolutzi – posoka nadal bryzgała z otwartej rany na jego karku – otoczył generała ramionami i usiłował odgryźć mu głowę. Gdy zobaczyliśmy generała po raz ostatni, próbował wyciągnąć miecz z ciała bestii ze szczypcami. Chwilę później zniknął przywalony masą ryczących zwierzolutzi. Usłyszeliśmy jeszcze ostatni okrzyk wyzwania i bólu, który wzniosł się ponad wycie i ryki jego napastników. Po chwili urwał się, gdy zwierzolutzie rozszarpali generała na strzępy, wyrzucając jego ręce i głowę wysoko w powietrze.

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

do Chaosu! Jednak ruch w obrębie tej hierarchii zawsze jest możliwy. Dowolny członek plemienia niemal w każdej chwili może wyzwąć do walki przywódcę albo innego wojownika w stadzie. Jedynym wyjątkiem są ungory i rykowce, ci zwierzolutzie lub inni mutanci, którzy nie zostali obdarzeni rogami, stanowiącymi najbardziej wyróżniającą cechę tej rasy. Żaden gor, ani rogaty zwierzoczek nie pozwoli rządzić sobą przez ungora lub rykowca, bez względu na to, jak zdolny lub silny może być ten podległy zwierzoczek. W każdym razie, taka sytuacja nigdy nie zdarza się w praktyce. Ungory i rykowce są po prostu słabsze i mniejsze od gorów. Jeśli jakiś obdarzony ambicją ungor wyjdzie przed szereg, szybko zostanie rozszarpany na strzępy przez gory z plemienia. Mutanci, którzy nie posiadają przynajmniej jednej cechy zwierzęcej, choćby była tak nieznaczna jak wydłużone kły, rzadko są przyjmowani do band zwierzolutzi, nawet jako ungory. Czasami tworzą jednak własne szczepy. Bywa, że dowodzą nimi wygnane gory, albo inne potężne stwory Chaosu.

W plemieniu ponad zwykłymi gorami stoją bestigory, które zwykle są większe, silniejsze, lepiej uzbrojone i bardziej zdyscyplinowane niż większość zwierzolutzi. Gdy grupa zwierzolutzi przeprowadza zasadzkę lub inny atak, bestigory zazwyczaj stanowią oddziały pierwszej linii, ściśle wspierane przez gory, podczas gdy ungory nekają flanki wroga. Niektóre potężne gory, opanowane

żądzą władzy, pną się jeszcze wyżej w hierarchii. W tym miejscu moja wiedza na ten temat staje się nieco niepełna, ale gory zajmujące dowódcze pozycje wyróżniają się różnymi określeniami, takimi jak Wodzowie Zwierzolutzi, Rozrywacze, Twardorogi i Pogromcy. Nawet na tym poziomie hierarchia wydaje się skomplikowana – to nie są różne nazwy tego samego, ale precyzyjnie określają rangę w stadzie. Ci różni wodzowie gorów współpracują ze sobą, każdy dowodząc własną mniejszą bandą zbrojną i zbierają się pod wodzą najwyższego przywódcy brody. Na szczęście, taka współpraca zdarza się stosunkowo rzadko, ale pechowy podróżny może w najgorszym razie zostać zaatakowany przez horde zwierzolutzi, którą dowodzi więcej niż jeden potężny przywódca.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

Dzieci urodzone z oczywistymi mutacjami bywają ukrywane przez swoich rodziców, porzucane w lasach (gdzie mogą zwrócić uwagę klanów zwierzolutzi, którzy zwykle traktują je jako żer, choć czasem zdarza się, że uznają ich za nowych braci) lub zabijane przez przesądnych i bogobojnych. U wielu ludzi mutacje rozwijają się w znacznie późniejszym wieku, być może dlatego, że od zawsze nosili w sobie skazę, a może z powodu wystawienia na działanie spazczenia lub innego źródła energii Chaosu. Jeśli są w stanie ukryć swoje mutacje, bez wątpienia to zrobią, co pozwoli im funkcjonować niemal tak, jakby byli normalnymi członkami

społeczności. Ci, których dotknęły widoczne zmiany fizyczne, lecz udało im się uniknąć natychmiastowego zabicia, zwykle w końcu przyłączają się do innych grup mutantów, a czasami do wyjątkowo tolerancyjnego zbrojnego stada zwierzoludzi.

„Poświęciłem połowę swego życia i jedno oko na walkę z tymi stworami. To nikczemne, choć silne stwory, tym bardziej przerażające, że wykorzystują ludzką inteligencję wespół ze zwierzęcą przebiegłością i dzikością rodem z Chaosu. A jednak najgorsze jest to, że niektóre z nich były niegdyś ludźmi. Czasem nie sposób rozpoznać w pozornie normalnym, bogobojnym człowieku mutanta w przebraniu. Działają jako szpiedzy zwierzoludzi, a niekiedy także jako ich skrytobójcy.”

– graf Borys Todbringer, elektor Middenheim.

„Pomiot Chaosu to najbardziej przerażająca forma ze wszystkich skażonych Chaosem ludzi, bowiem, jak nazwa sugeruje, zdają się być stworzeni z erupcji surowej materii Chaosu na tym świecie. Jednak powiadam, oni także byli niegdyś ludźmi, choć ich obecna wstrętna i pokręcona postać temu zaprzecza. Dla wielu transformacja może rozpocząć się od wyrośnięcia dodatkowego palca u dłoni, albo skrawka futra między łopatkami. W taki oto sposób Chaos zdobywa pierwszy przyczółek na ciele śmiertelnego człowieka. Jeśli ten przyjmie swoją odkrytą mutację, pogrążając się w mrocznym zepsuciu Bogów Chaosu, w ten czy inny sposób zyska więcej mutacji, coraz szybciej zmierzając drogą wiodącą ku losowi Pomiotu. Czysty Chaos to najbardziej uzależniający i nikczemny narkotyk, jaki można sobie wyobrazić – znacznie bardziej pociągający od wszelkich mikstur lub ziół Niewypowiedzianego. Czysty Chaos niesie ze sobą obietnicę przedłużonego życia, władzy i dominacji nad innymi. Zaspokaja wszelkie z najbardziej podstawowych ludzkich emocji. Wielu uważa, że błagając swoich mrocznych panów o kolejne mutacje, pewnego dnia sami staną się podobni bogom i być może jest to prawdą w przypadku nieznacznej mniejszości. Jednakże dla większości z tych, którzy pragną takiego losu, znamień Chaosu w końcu okaże się zbyt silne. Opanuje nie tylko ich wolę i świadomość, ale także same ciało, przekształcając je w te belkoczące, nadęte, bezkształtne bryły, jakie nazywamy Pomiotem Chaosu. Nie tylko przestają wyglądać jak ludzie, nie ma w nich nawet śladu tego, że niegdyś mogli nimi być, w odróżnieniu od większości zwierzoludzi i innych mutantów.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

Wielu mutantów, którzy próbują prowadzić normalne życie w Starym Świecie i ukrywają swoją prawdziwą naturę przed przyjaciółmi, rodziną i sąsiadami, przeraża to, co się z nimi dzieje, albo czym się stają. Często próbują ze wszystkich sił ignorować znamień Chaosu, przekonani, że są normalni w każdym innym aspekcie, poza pojedynczą fizyczną osobliwością. Inni jednak rozkoszują się swoim nowym statusem, wyszukując i przyłączając się do kultów Chaosu, a potem działając na szkodę Imperium od wewnątrz. Nieznana pozostaje liczba mutantów pośród szeregów znaczących szlachciców, zarządców domów kupieckich i gildii, a nawet kapłanów uznanych bogów, ale nie byłoby zaskoczeniem wykrycie wypaczonych przez Chaos kultystów w najwyższych kręgach władzy imperialnej.

Sami o sobie

„Musicie pamiętać, że nie wybrałem sobie takiego losu. Nigdy bym go nie wybrał. To nie moja wina, że mam rozszczerzone kopyta zamiast stóp, a samo to nie czyni ze mnie złego człowieka. Byłem taki jak wy, wy i wam podobni. To wy zrobiliście ze mnie nikczemnika.



Boicie się wszystkiego, co jest inne. Moja własna osada lękała się mnie, gdy dowiedzieli się o tym. Zwali mnie spaczonym przez Chaos, wywlekli za miasto z pochodniami i widłami. No cóż. Nie mogłem się sprzeczać ze starymi sąsiadami, zwłaszcza, że ich było pięćdziesięciu, a ja sam jeden. Skoro uznali mnie za jakiegoś rodzaju bestię Chaosu, stwierdziłem, że słusznie będzie dać im to, czego pragnęli. Uciekłem do lasu i tam znalazłem więcej mutantów, więcej podobnych do mnie. Żyliśmy głównie z odpadków i najazdów, aż w końcu starliśmy się ze zwierzoludźmi. Tak, zabili większość moich towarzyszy, ale wzięli mnie ze sobą, gdy zobaczyli, że po części sam byłem bestią. Widzieli także, jak dobrze walczę. To właśnie wtedy musiałem podjąć decyzję. Było jasne, że nigdy nie zdobędę wśród nich posłuchu. Brak rogów szybko rozwiął moje wszelkie wątpliwości w tym względzie. Zatem groziło mi upieczenie na rożnie, o ile nie przydam się im w jakiś sposób. Powiodłem ich do wioski, opowiedziałem o jej umocnieniach i bogatych łupach. Całkowita zmiana lojalności wydawała mi się oczywistym krokiem. Było dla mnie jasne, że nie jestem już tam mile widziany, czym zatem byli ci ludzie dla mnie? Niczym. Niczym, poza smacznym mięsem i źródłem dobrych łupów. Tak, to prawda, jadłem swoich dawnych sąsiadów, gdy walka dobiegła końca, a przynajmniej ich kawałki... Ramię Bova rzeźnika było szczególnie dobre, tłuste i soczyste. Tak, jestem potworem. Potworem, którego sami stworzyliście. Wy i cały wasz rodzaj.”

– Karl Schulman, mutant,
były kierownik szkoły w wiosce Dannenberg.

„Chaos silny. Gory silne. Ludzie, elfy, krasnoludy – słabe, słabe, słabe. My wygrać. My walczyć, my zabijać, pewnego

dnia my wygrać. Niedługo już. Jeśli wy mieć szczęście, my was zjeść, zrobić częścią nas, zrobić was lepsze niż wy być teraz. Widzieć to ramię? Silne. Bardziej silne niż wy, bardziej silne niż każdy, bardziej silne niż wy wszystkie. Kiedyś to ramię słabe, jak wy. Ja zjeść wiele z was, teraz silny, silny, silny.”

– Karzog, bestigor-poganiacz, członek stada Gorthora.

„Tak, przypominamy zwierzęta. Tak, jesteśmy dzicy. Nic z tego nie czyni z nas głupców. To często zaskakuje ludzi. Zwykle jest to ostatnia niespodzianka w ich życiu.”

– Wódz Zwierzoludzi Grakkle, przetłumaczone z mowy zwierzoludzi przez Keldara Usta Chena.

„Grrrrraaaaawwwrrrrrrr!”

– nieznany zwierzoczątek.

Minotaury

Powszechne wyobrażenie

„Czy zechcesz posłuchać opowieści o dniu, w którym Pan Nasz Sigmar ocalił moje życie? To było wiele lat temu, gdy byłem jeszcze chłopcem. Wtedy bardziej pociągały mnie przygody, przez co często wpadałem w różne tarapaty. Moja matka stale usiłowała zabraniać mi chodzenia do lasu, opowiadając o wszelkiego rodzaju strasznych potworach, jakie tam mieszkają. Nie bałem się, ponieważ w pobliżu miejsca, gdzie mieszkaliśmy, znajdował się zamek warowny Rycerzy Pantery. Nie sądziłem więc, że jakieś bestie są na tyle głupie, by zbliżyć się do wioski. Jak już wspominałem, byłem wtedy bardzo młody. Moje wyprawy stawały się coraz śmielsze, a ja zagłębiałem się coraz dalej w las. W puszczy bywa bardzo ciemno, a pradawny bór może być czarny jak smoła, nawet przy pełni księżyca. Tak właśnie było tego dnia, gdy zabrnąłem za daleko i zgubiłem się, nie mogąc odnaleźć w mroku ścieżki. Błąkałem się przez całe godziny, coraz bardziej przerażony, aż znalazłem kamienistą dróżkę. W każdym razie pomyślałem, że to były kamienie. Po pewnym czasie wyszedłem na oświetloną polanę, gdzie przekonałem się, że ścieżkę, na której stałem, pokrywały w istocie odłamki kości. Przede mną wznosiła się potężna, czarna skała, poznaczona runami, których widok przyprawiał o mdłości. U podstawy skały spoczywały stosy pancerzy i pordzewiałej broni. Rzucałem się do ucieczki, ale zatrzymało mnie ciężkie tupnięcie kopyta stąpającego po kościach. Odwróciłem się i uniosłem wzrok, by dostrzec górujący nade mną łeb byka. Minotaur, tym bowiem był ów stwór, spojrzał na mnie ciemnymi oczami, w których nie dostrzegłem żadnych emocji. Jego ciało było tak umięśnione jak u konia bojowego. Pokrywały je tatuaże i blizny. W jednej ręce zaciskał topór o długim ostrzu. Parsknął, a podmuch z jego nozdrzy niemal przewrócił mnie na ziemię. Potężne ramię u jego boku uniosło się i szykował się na śmierć. Gdy nie poczułem uderzenia, pozwoliłem otworzyć oczy. Minotaur wskazywał na ścieżkę wśród drzew, której nie zauważyłem wcześniej. A potem przemówił, głosem głębokim jak studnia i dziwnie melodyjnym:

– Tędy, młody. Wróć, gdy nabierzesz więcej mięsa na swych kościach. Gdy będziesz godniejszym przeciwnikiem i smaczniejszym posiłkiem.

Uciekłem, nie patrząc za siebie, i z pewnością ocaliła mnie jedynie łaska Sigmara.”

– Jonas, wędrowny bard.

„To występne bestie, prawda, ale jeśli zachowasz trzeźwość umysłu, zawsze będziesz mieć nad nimi przewagę. O ile szybko machają toporem, o tyle myślą powoli i łatwo je ogłupić. Możesz wykorzystać przeciw nim ich wielką żądzę krwi, wciągając je w pułapkę lub zasadzkę. Uważaj jednak. Na każde dziesięć minotaurów, z jakimi się zmierzysz, spotkasz jednego, który różni się od pozostałych. To wybrańcy Niszczycielskich Potęg. Mają do swojej dyspozycji przerażające i tajemnicze moce, z którymi będziesz musiał sobie poradzić. Nie poddawaj się jednak rozpacz. W ostateczności to tylko głupie bestie, bez względu na to, czy są spalone Chaosem czy nie.”

– Ruprecht Tore, łowca czarownic.

„Minotaur ryknął, nacierając w środek naszego oddziału, nie zważając na włócznie, jakie wystawiliśmy w jego stronę. Przebił się przez nie, nie bacząc na ostrza, jakie rozdzierały jego ciało, tak bardzo mu było śpieszno do walki. Machnięciem jednego ze swoich dwóch toporów rozciął mojego przyjaciela Eliego, a potem drugim ostrzem odrąbał głowę Alricowi. Podcinałymi mu nogi, lecz stwór walczył dalej, klnąc w swoim mrocznym języku, aż Morlen umieścił u nasady jego karku dwa bełty z kuszy. Dopiero wtedy potwór zachwiał się i ciężko zwałił na ziemię. W ciągu niespełna minuty jeden minotaur zabił trzech ludzi i śmiertelnie ranił czterech innych.”

– Stemahr Holst, żołnierz Imperium.

Uczonym okiem

„Widywałem wiele złych rzeczy, jakie zdarzają się na wojnie, ale tak już jest na tym świecie, co nie? Silni żerują na słabych, a słabi muszą być sprytni, inaczej nie przetrwają. Bitwa na lodowcu Drergen Mort nie przypominała jednak żadnych, w jakich walczyłem. Uczestniczyłem w wielkiej wyprawie wojennej, chcąc wypróbować ostrze miecza na Garharach, naszych odwiecznych wrogach. Od ostatniej wyprawy minęło jednak wiele czasu i Garharowie się zmienili. Myślę, że za bardzo oddali się bogom. Wszyscy ich wodzowie nosili znamiona Chaosu, a szeregi wypełniały szturmbyki. Nazywacie je minotaurami, co nie? Ruszyli na nas, rycząc i parskając, ale dumni synowie Północy nie uciekają tak łatwo i stanęliśmy przeciw nim. Wielki był rozlew krwi owego dnia! Łód stał się czerwoną breją, na całą milę lub więcej. Szturmbyki ogarnęło szaleństwo, zaczęły wyć do nieba. Niektóre porzuciły swe topory i skoczyły na mych towarzyszy, rwąc ich kończyny i głowy ostrymi zębiskami. Rąbaliśmy je, cięliśmy i krajaliśmy, ale nadal nie przestawały chleptać rozlanej posoki. W ich łbach nie ma krzyku rozumu, gdy krew śpiewa swe pieśni. Pozostaje tylko

żądza mordu i potworny głód. W ten sposób zginęło kilku moich kuzynów i jeden z braci. Umarł, krzycząc z bólu. To nie była godna śmierć.”

*– Holger Algersson,
najemnik z Norski.*

Minotaury często bywają strażnikami kaplic poświęconych Chaosowi oraz grobowców poległych rycerzy Chaosu. Gromadzą stopy trofeów, włącznie z pancerzami i czaszkami pokonanych wrogów, które urastają w wielkie kopce, czasami całkowicie pokrywające strzeżone miejsce. Dlaczego bogowie Chaosu przeznaczają ich do takiej służby, tego nie wiadomo.

„Był tam znak, którego moje oko nie mogło rozpoznać. Włó się niemal niedostrzegalnie, jakby chciał wypłynąć z linii wyrytych na powierzchni skały, choć oglądany pod innym kątem wydawał się całkiem nieruchomy. Strażnikiem tego znaku, jego powiernikiem i niewolnikiem był człowiek-byk, który nie pozwalał niegodnym zbliżyć się do tego miejsca. Dlaczego został wybrany, by czynić ten obowiązek, tego nie wiem. Być może ze względu na jego zaciekłość. Jednak miałem wrażenie, że to właśnie minotaur powinien strzec wejścia do tego obłędnego labiryntu, bowiem gdzieś na dnie umysłu domyslałem się, że istnieje między nimi jakiś związek. Tak czy inaczej, przepuścił moją bezcielesną formę, ale węszył w powietrzu, przez które płynąłem, choć nie znalazł w nim zapachu krwi.”

– Marius Hollseher, wyjątek z dzieła „Liber Malefic – Księga Nadchodzącego Chaosu”.



Nie każdemu minotaurowi pisany jest los strażnika. Tylko największe spośród nich przyciągają uwagę Potęg Chaosu. Tacy wybrańcy są obdarzani ich łaskami, podobnie jak ludzcy ulubieńcy Chaosu. W oczach swoich pobratymców uznawani są za najgodniejszych – tych, którzy zasłużyli na swoje Wielkie Znamiona Chaosu. Takie minotaury – zwane bykami zagłady – są wyjątkowo niebezpieczne.

Te, które zostały dostrzeżone przez jedną z Niszczycielskich Potęg, zwykle posiadają cechy, które radują ich bogów, lub zdolności odpowiadające wpływom ich panów. Byki zagłady Khorna często pokrywa krwistoczerwone futro, podczas gdy Tzaanbyki Tzeentcha bywają zdolnymi czarnoksiężnikami. Byki zagłady często stają na czele armii wyznawców Chaosu, zarówno bestii, ludzi, jak i demonów.

Sami o sobie

„My silni. Silni jak góry. Silni jak fala przypląwu. Wielcy wiedzieć o tym, lubić naszą siłę, więc kazać nam strzec specjalne miejsca.

Święte miejsca. Tam żer przychodzić do nas.

Zwykle żalosny żer, ale i tak smaczny. Pokurcze czasem wzywać nas

do walki za nich, a my czasem to robić. Ale oni także bać się nas i to być

dobrze. Oni muszą się nas bać. Ich krew także dobrze pachnieć.”

– Kartush, minotaur.

„Zawsze to słyszę. Słodka, słodka pieśń krwi. Czasem muszę użyć darów Tchara, by przypalić mięso, co psuje trochę smak. Ale zawsze jest tego więcej. Uczta nigdy się nie kończy.”

– Lillio, Tzaanbyk.

Smocze ogry

Powszechne wyobrażenie

„To wydarzyło się podczas ciężkiej zimy, jakieś siedem lat temu. Byłem w pobliżu grani Pękniętego Lodu, szukając gniazd gryfów, kiedy potężna burza zmusiła mnie do schowania się w jaskini. To była jedna z tych niesamowitych burz, wiecie... Góry Krańca Świata drżały w posadach i myślałem już, że ogłuchnę od echa odbijającego się od ścian jaskini. Słyszałem ten huk nawet z rękami przyciśniętymi do uszu. Skuliłem się na ziemi, czekając na koniec dudnienia, gdy usłyszałem zupełnie inny odgłos, bardzo blisko. Brzmiał jak sapanie. Poczulem jak włosy na karku stają mi dęba i pomyślałem, że jestem w jaskini niedźwiedzia. Ale to nie był niedźwiedź. Gdy spojrzałem w ciemność, dostrzegłem, jak rozbłysła para błyszczących oczu. W blasku błyskawicy zobaczyłem pokryte łuską nogi drapiące o skałę, gdy istota podnosiła

się. Przeszła obok, nawet na mnie nie spoglądając. Na koniec zobaczyłem ją, jak wspina się po stromym zboczu. Widziałem także inne, podobne temu stwory, czekające na szczycie góry. Ich cielska rzucały olbrzymie cienie na skały, gdy potwory walczyły ze sobą wśród piorunów. Od tego czasu nigdy nie wróciłem na grani Pękniętego Lodu.”

– Bartelm Vander, łowca.

„Słuchajcie mojej opowieści uważnie, a może zrozumiecie, dlaczego sądzę, że największą potęgą jest wiedza. Wiele lat temu, gdy dopiero co skończyłem studia i ruszyłem na szlak, nastąpiła straszliwa inwazja Chaosu z Północy. Grupy szybko poruszających się band zbrojnych dziesiątkowały miasta i uniemożliwiałały wszelkie podróże. Imperator wezwał ochotników, by przeciwstawili się bandytom, a członków Kolegiów czarodziejskich poprosił, by przyłączyli się do krucjaty. Znalazłem się w towarzystwie samych awanturników – każdy z nas nie

mógł się doczekać, by udowodnić swoją wartość i godnie reprezentować nasze bractwa magiczne. Wśród moich towarzyszy był arogancki trzeci syn szlachcica, o imieniu Ulamar von Carroburg, z Kolegium Niebios. Ulamar lubił z nas kpić, twierdząc, że z gwiazd wyczytał, iż odegra najważniejszą rolę podczas zbliżającej się bitwy, co w końcu okazało się jak najbardziej prawdą. Na początku wzięliśmy udział w kilku niewielkich potyczkach, nieźle sobie dając radę, aż wreszcie nadszedł dzień, gdy nasz generał zmusił wroga do otwartej bitwy na równinie. Okazało się, że przeciwnik zgromadził wielkie siły, a nie tylko kilka band zwykłych grabieżców. Grupa opancerzonych rycerzy Chaosu stała obok niezliczonych zwierzoludzi, a na ich flance widoczne było skupisko tych legendarnych stworzeń, znanych jako smocze ogry. Być może ktoś bardziej rozkochany w walce opowiedziałby wam więcej o tej straszliwej bitwie. Pamiętam, że to było przerażające wydarzenie i wówczas chciałem jedynie dożyć następnego dnia. W kulminacyjnej chwili smocze ogry wbiły się w szeregi gwardii generała Kromacha. Ulamar postanowił je zatrzymać, uwalniając z nieba błyskawicę. W ten sposób dowiodł, że nigdy nie zadał sobie trudu, by lepiej poznać swojego przeciwnika. Smocze

ogry żywią się wyłącznie piorunami. Wpadły w furie bojową, gdy energia zaklęcia Ulamara szalała wokół nich. Rozsiekiły generała, wszystkich jego ludzi i Ulamara w czasie krótszym, niż jestem w stanie o tym opowiedzieć. Oczywiście, udało mi się przetrwać tę bitwę, choć byłem bliski śmierci. Uczcie się pilnie, moi chłopcy, i myślcie, zanim zadziałacie, inaczej nigdy nie dożyjecie chwili, gdy będziecie mogli opowiedzieć podobną historię.”

– Aponimius Rone, arcymag Kolegium Światła.

„Nie ma nic subtelnego w zagrożeniu, jakie stanowią smocze ogry. Zapewne dowiecie się o ich nadejściu na kilka dni, a nawet tygodni wcześniej, zanim faktycznie do was dotrą. Nigdy nie starają się ukrywać swojego przemarszu. Podejrzewam, że to kwestia ich dumy. W ich oczach wszyscy jesteście istotami podlejszymi, zatem po co miałyby ukrywać się przed nami? Obecność smoczych ogrów w dowolnej hordzie Chaosu to zły znak, bowiem świadczy o tym, że siły Chaosu przykładają wielką wagę do takiej wyprawy. Nie wzywają tych pradawnych bestii, jeśli wyprawa nie ma przynieść znacznych zysków, chociaż jak zwykle trudno jest określić, co jest najważniejsze dla wyznawców Chaosu, którzy nie rozumują jak

normalni ludzie. Jeśli chodzi o walkę z tymi upadłymi stworami, wyobraźcie sobie starcie z ciężko opancerzonym rycerzem, który ma za sobą kilka tysięcy lat doświadczenia. Przerażająca perspektywa? Być może. Jednak te potwory także krwawią, o ile można nazwać krwią czarną posokę, jaka płynie w ich żyłach. A każde stworzenie, które krwawi, można w końcu zabić.”

– Matthias, hrabia Ostermarku.

Uczonym okiem

„Spośród wszystkich stworzeń tego świata, te są najstarsze. Starsze nawet od potężnych smoków. Pierwszym z ich rodzaju był Krakanrok Czarny, który powstał z pierwotnego bagna niemal tysiąc lat przed tym, nim Pradawni odkryli ten świat. Nie miałem zaszczytu go spotkać, ale z pewnego źródła wiem, że każdy z jego pazurów jest wielki jak koń bojowy, a gdy nabiera oddechu, wszystko co żywe w promieniu stu kroków pada bez przytomności z powodu braku powietrza, które stwór zasysa do swoich ogromnych płuc. Od zarania dziejów, gdy udało im się kupić swoją ‘nieśmiertelność’ od bogów, nie narodził się żaden nowy Shartak. Te same pioruny, które zapewniają energię ich ciałom, uczyniły te bestie nieplodnymi. O ile znam mojego Pana, przypuszczam, iż uznał za słuszne odebrać im jeden sposób przedłużania istnienia gatunku w zamian za inny, ale to dygresja. Ważne jest, by wiedzieć, iż są to stworzenia starsze niż sięga pamięć ludzka, a ich wiedza jest niezmiernie wielka. Nawet gdy śpią przez długie wieki, ich duchy wędrują, poznając niemal cały świat. Gdy wreszcie wstają na zew grzmotu, okazują się często zdumiewająco dobrze poinformowane



o obecnych wydarzeniach, zanim ktokolwiek zdąży im o tym opowiedzieć. Moim czwartym nauczycielem – istotą, którą cenię ponad wszystkimi innymi poza jedną – był Shaggoth imieniem Tirsoknaia. Powiedział mi, że jego bracia uważają swoje sny za rzeczywistość, a krótkie lata, gdy są zmuszeni do życia na jawie, traktują jako marzenia senne. Gdy krążą po świecie, są zdolni dokonywać czynów przerażających i legendarnych, bez najmniejszego wahania, bowiem reszta z nas jest dla nich jedynie wymysłem ich wyobraźni.”

– dr Athren Abolas, Piewca Zmian.

Smocze ogry rosną z wiekiem, zatem najstarsze istoty są naprawdę olbrzymie. Te potężne stwory zwane są Shaggothami, a kilka z nich dowodziło armiami przeciwko Imperium. Podobnie jak inni wybrańcy Chaosu, czasami mają jakieś Znamię Chaosu. Chociaż wszystkie smocze ogry przysięgły wspierać Mroczne Potęgi, zaciekle bronią swojej niezależności i nie cierpią, gdy wzywa się je zbyt często.

Sami o sobie

„I oto upłynął kolejny wiek, a równowaga świata została zachwiana. Jeszcze raz moi bracia muszą walczyć i ginąć za sprawę, która niewiele dla nas znaczy. Dawno temu podjęliśmy decyzję i nie można jej odmienić. Ale długie lata znużyły mnie, podobnie jak fale przypływu nadszarpnęły brzeg, i czasem męczy mnie ta bezustanna bitwa. Co więcej, teraz zastanawiam się, czy to w istocie była nasza własna decyzja. Widziałem dość, by wiedzieć, jak zręcznym manipulatorem potrafi być Architekt Losu. Sądzę jednak, że to nie ma znaczenia. Po prawdzie, tylko wtedy czuję się naprawdę żywy, gdy staję wobec przeciwnika, który jest zdolny mnie zabić.”

– Enrinsorga, Shaggoth smoczycy ogrów.

„Zdobyliście nowe zabawki od czasu, gdy kroczyłem po świecie. Macie nowe urządzenia do zadawania śmierci. Jak cudownie przedsiębiorczy jesteście wy, ludzie. Teraz pozwólcie, że pokażę wam, jak wygląda rzeź w staroświeckim stylu. Ocenimy, czyje metody są lepsze.”

– Brozak, smoczy ogr.

Krasnoludy Chaosu

Powszechne wyobrażenie

„Chcą zmienić świat w miejsce pogrążone w smolistej ciemności, gdzie nadzieja i radość będą zbrodniami karanymi natychmiastową niewolą i powolnymi torturami. Kieruje nimi nieskończona chciwość, której nie zaspokoi ani czas, ani wszelkie bogactwa. Popelnili bluźnierstwo, odwracając się od Bogów-Przodków i praktykując magię. Magię, powiadam! Ci zdrajcy przynoszą nam hańbę i z czasem doczekają się zasłużonej kary.”

– Craneg Enlagsson,
krasnoludzki Strażnik Tradycji.

„Chociaż nie widziałem znaków bojowych wielu klanów krasnoludzkich, potrafię je rozpoznać. Jednak tamte groteskowe wizerunki czerwonego byka deptającego góry oraz skrwawione sztandary nie wyglądały jak żadne ze znanych mi znaków klanów krasnoludzkich. Jeszcze bardziej przekonujący jest fakt, że widziałem pośród nich wychudłych zielonoskórych dosiadających wilki. Rozciągnęliśmy szeregi i szykowaliśmy się na przyjęcie szarży, ale ta nie nastąpiła, ku naszemu zdumieniu. Czekaliśmy dalej, próbując zrozumieć, co się dzieje. Tamci stali niewzruszeni w milczących i nieruchomych szeregach. Wreszcie kapitan wydał nam rozkaz do ataku i ruszyliśmy przez pole bitwy. Gdy byliśmy mniej więcej w połowie pola, rozpoczął się ostrzał. Tamci wymierzili przed bitwą zasięg swoich dział. Ich artyleria była naprawdę potężna. Pociski wzbijały kurzawę pyłu i wulkanicznych popiołów, tak mocno wstrząsając ziemią, że wydawała się poruszać jak powierzchnia wzburzonej wody. Wiele koni upadało i łamało nogi. Dla Kislevczyków i moich najemników to była rzeź. Udało mi się przeżyć tylko dzięki temu, że moja jednostka rozproszyła się na samym początku bitwy. Później dowiedziałem się, że ci, których nie zabito, zostali skuci łańcuchami i zabrani, Sigmar wie dokąd. Wkrótce opuściliśmy Kislev, wciąż czując w ustach gorzki smak popiołu.”

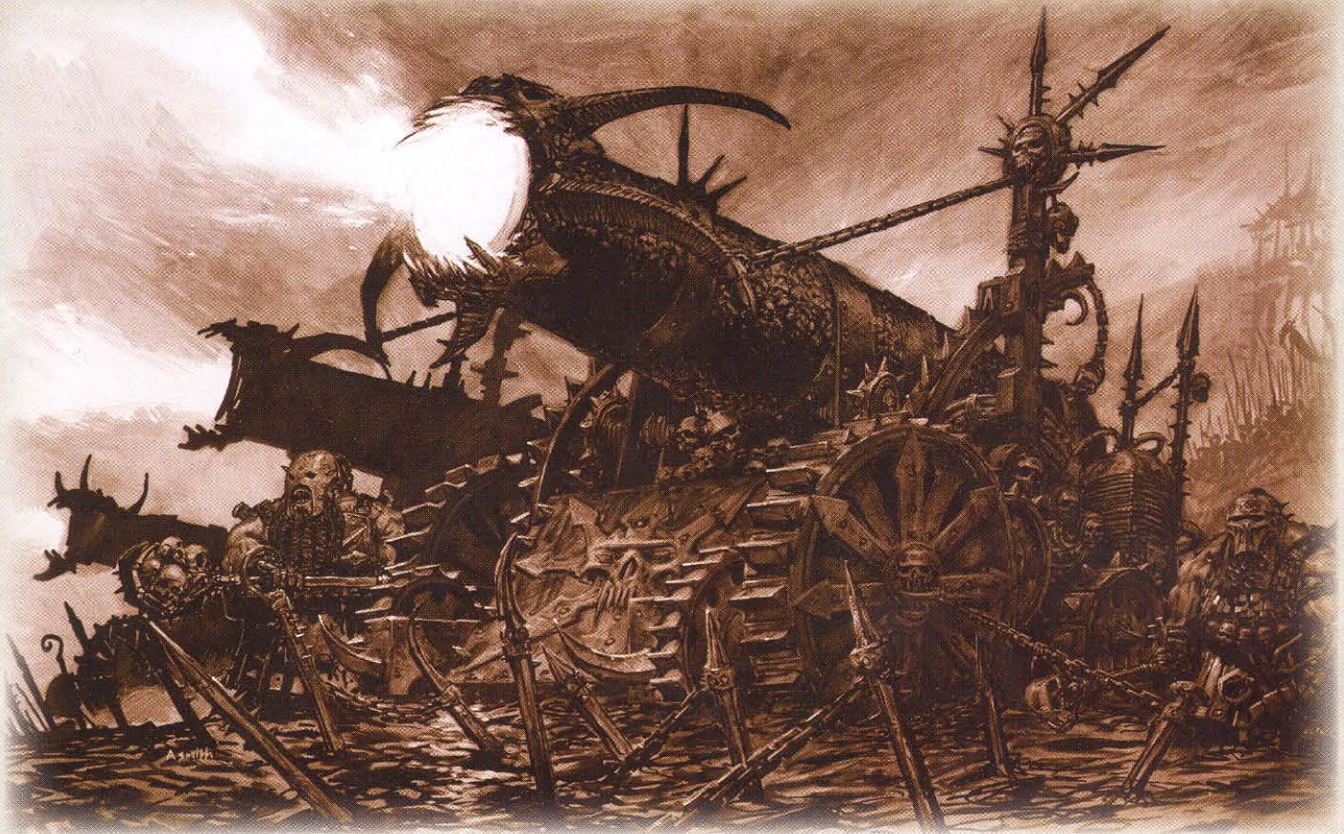
– Ernst Wolfenburg, najemnik.

„Krasnoludy chcą, byśmy wierzyli, że są odporne na wpływ Chaosu, ale tak nie jest. To prawda, że dzięki swej mocnej budowie ciał odpierają efekty spaczenia dłużej niż ludzie i niezwykle rzadko wśród nich zdarzają się mutanci. Jednakże, jeśli już zajądą u nich zmiany, zachodzą nader daleko. Ich mutanci często mają skórę, która wydaje się utworzona z metalu lub kamienia. Niektórzy z nich mają postać centaurów, niczym centigory, które towarzyszą hordom zwierzolutdzi, tyle że ich ciała przypominają byki. Gdy próbowałem rozmawiać o tym z krasnoludami, zapewniając je, że pragnę tylko wypełnić spaczenie Chaosem spośród ich ludu, ich reakcje okazywały się dość... ekstremalne. Kilka razy usłyszałem, że moja głowa spadnie z ramion, jeśli ponownie podniosę ten temat, co każe mi uwierzyć, iż w tej sprawie kryje się coś więcej. To zaiste szkoda, że ich nieprzystępna natura uniemożliwiła im wykorzystanie w pełni mojej wiedzy.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus
Uniwersytetu w Nuln.

Uczonym okiem

Krasnoludy Chaosu to zniechęceni wschodni krewniacy krasnoludów z otaczających Imperium Królestw Krasnoludzkich. Wiele tysięcy lat wcześniej kilka klanów wyruszyło na wyprawę badawczą poza północne granice Gór Krańca Świata, w poszukiwaniu złota i innych cennych metali. Znaleźli wielką, niegościnną równinę, bogatą w minerały. Nazwali ją Zorn Uzkul – Wielką Krainą Czaszek. Wielu z nich odstręczyła tak ponura kraina i wrócili do południowych królestw, ale pozostali okazali się na tyle hardzi, a być może chciwi, że brnęli dalej przez Góry Płacz. Gdy z Północy ruszyła inwazja Chaosu, pozostałe klany krasnoludzkie uznały swoich rodaków za zaginionych. Krasnoludy jednak nie giną tak łatwo, ani nie poddają się od razu Chaosowi. Nie zginęli, ale zostali nieodwracalnie zmienieni na skutek oddziaływania spaczonych energii.



„Wyobraźcie sobie wszystko, co cenią sobie krasnoludy – ich talenty wojenne, żelazną wolę, znakomite rzemiosło i niewzruszoną determinację, by przeżyć i osiągnąć wyznaczone cele. Teraz weźcie te wszystkie cechy i zadrżycie, widząc jak zostają wykorzystane w służbie Chaosowi. To właśnie najbardziej przerażające w zastępach krasnoludów Chaosu. Są krasnoludami, ale wypaczonymi tak, że stały się odrażającą parodią szlachetnych wojowników, którzy od tak dawna chwalebnie stoją u boku Imperium. Przyjęli mroczne moce, świadomie nurzając się w sekretach ohydnej magii, w wyniku czego stracili większość tego, czym niegdyś byli. Któż może powiedzieć, co zyskali w zamian? Być może wiedzę, ale wielu rzeczy lepiej nigdy nie poznać.”

– Eckhard, uczoney z Nuln, spalony na stosie za herezję.

Pragnąc przetrwać nadejście Królestwa Chaosu, krasnoludy Chaosu zwrócili się do boga Hashuta, którego zwą Ojcem Ciemności. Hashut obdarzył je swoimi „błogosławieństwami” i po raz pierwszy pośród rasy krasnoludów pojawili się osobnicy władający magią. Obecnie czarnoksiężnicy krasnoludów Chaosu rządzą resztą swojego ludu, dzierżąc nad nim władzę absolutną, bowiem są nie tylko potężnymi magami, ale także kapłanami Hashuta. To dziwne i udręczone istoty, zarazem przeklęte i niezwykle uzdolnione w sztuce wplatania magii w swoje niezwykle wynalazki. Krasnoludy nigdy nie były stworzone do władania magią Chaosu i ceną jaką płacą, jest Przekleństwo Kamienia. Każdy czarnoksiężnik krasnoludów Chaosu w nieunikniony sposób powoli zaczyna zmieniać się w nieruchomy, kamienny posąg. Zmiana rozpoczyna się od stóp, które szarzeją i martwieją, a potem proces pochłania resztę ciała. Wielu z czarnoksiężników wykorzystuje swoje czarnoksięskie maszyny, konstruując dla siebie napędzane parą mechaniczne ciała, co pomaga na pewien czas, ale oni także w końcu padają ofiarami przekleństwa. Ich nieruchome formy leżą teraz wzdłuż drogi

prowadzącej do centrum ich potężnego imperium, Wieży Zharr-Naggrund – Miasta Ognia i Pustki. Sama wieża to potworna piramida schodkowa z obsydianu, która bezustannie drży od uderzeń młotów i wrzasków ofiar wrzucanych do gorących kotłów dla większej chwały Hashuta. To wynik pracy pokoleń niewolników, otoczony olbrzymimi kopcami skał wydobytych z kopalni żłobiących okoliczny teren i żużlu z niezliczonych kuźni krasnoludów Chaosu. Na szczycie wieży znajduje się wielka świątynia poświęcona Hashutowi, strzeżona przez zażarte byko-centaury. Te stwory powstały dawno temu na skutek mutacji krasnoludów Chaosu, niewątpliwie pod wpływem Hashuta. Dolna część ich ciała przypomina korpus byka, a górna to tors potężnie umięśnionego krasnoluda Chaosu, obdarzonego kłami. Są potworne i nieustraszone. Radość sprawia im jedynie rozlew krwi i wychwalanie Ojca Ciemności.

Krasnoludy Chaosu są stosunkowo mało liczne, niezwykle aroganckie i do cna samolubne. Ich liczne projekty wymagają wielkiej liczby niewolników, a ognie ofiarne Hashuta nigdy nie wygasają, zatem zapotrzebowanie na niewolników jest olbrzymie i stałe. Z tego powodu często prowadzą wojny z innymi rasami, w ten sposób zdobywając nowych niewolników. Czasem też skupują ich od zielonoskórych lub plemion barbarzyńców. Szeregi armii krasnoludów Chaosu wypełniają hobgobliny – to dziwaczny sojusz, który nie był początkowo ich własnym pomysłem, ale obie strony przystały na to.

„Skąd pochodzą te żelazne dzikusy, które potrafią zmusić inne orki do pełnego przestrachu posłuszeństwa? Skąd pochodzą ‘czarne orki’? To ponura opowieść dobra na długie zimowe wieczory, ale pokrótce przekaż jej treść. Dawno temu, oddany Chaosowi lud krasnoludów poszukiwał pewnego źródła niezawodnych żołnierzy. Rasy zielonoskórych, z którymi spotykali się w owym czasie, wydawały się nie dość odpowiednie, zatem w efekcie użycia czarnoksięskich mocy i uważnie prowadzonego programu rozrodczego udało im się stworzyć nowy rodzaj

orków. Pragnęli stworzyć gatunek silniejszy, bardziej odporny i inteligentniejszy od innych orków, by lepiej wypełniali wolę krasnoludów Chaosu. Sukces dalece przekroczył ich oczekiwania i nadzieje. Rezultatem ich pracy stały się czarne orki, które w ciągu kilku krótkich lat po swoim stworzeniu zaczęły wszczynać nieustanne rebelie. Początkowo wszystkie ich powstania były z łatwością dławione, ponieważ tylko kilka czarnych orków stawało na czele hord pomniejszych orków i goblinów, ale w miarę wzrostu liczebności czarnych orków zagrożenie rosło. Wreszcie doszło do tego, że udało im się zająć Zharr-Naggrund, gdyby nie zdrada dokonana w ostatniej chwili przez hobgobliny. Co dokładnie uczyniły hobgobliny, zdradzając swoich kuzynów, nigdy nie zostało zapisane i obecnie istnieje wiele wersji tej opowieści. Wystarczy jednak rzec, że pozostałe rasy zielonoskórych nienawidzą hobgoblinów z niezwykłą pasją, a czarne orki ostatecznie zostały wygnane z Miasta Ognia i Pustki, by nigdy tam nie wrócić.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Sami o sobie

„Gdzie był Grimnir, gdy umierali nasi wojownicy? Gdzie była Valaya, gdy chorowały nasze dzieci? Gdy wyrwaliśmy

pomocy w głębiach, w których się skryliśmy, to nie Grungni odpowiedział na nasze wołanie, lecz potężny Hashbut, który ocalił nas w chwili potrzeby. Kim są zatem prawdziwi zdrajcy? Nasz ród, który porzucił nas na pastwę szaleństwa i śmierci, czy my, którzy pragnęliśmy tylko przetrwać nawet sił Chaosu? Pewnego dnia nadejdzie czas rozliczenia i wówczas to Synowie Ojca Ciemności odniosą ostateczne zwycięstwo, a nie pozbawiony silnej woli pomiot żalonych Bogów-Przodków.”

– Mordian Rdzawa Pięść,
wojownik krasnoludów Chaosu.

„To sami głupcy. Nie mają pojęcia o naszej wielkiej pracy, o naszych osiągnięciach. Nigdy nam nie dorównają, wciąż szukając bezsensownego przewodnictwa w przeszłości. Wszystkie stare imperia krasnoludów upadły, czyż nie jest to wystarczający dowód ich słabości? Przywiązanie do ‘tradycji’ stanie się przyczyną ich zagłady. Dokonałem takich osiągnięć za pomocą dział, pary i magii, o jakich tamci mogą tylko marzyć. Mój lud jest gotowy na nadejście nowych czasów, sprzymierzony z tymi, którzy okażą się ostatecznymi zwycięzcami. Będziemy mieli w bród niewolników, by wesprzeć siły Chaosu, a ich krwawą naoliwimy trybą świętych machin Hashbuta.”

– Vikram Ognisty Język,
czarnoksiężnik krasnoludów Chaosu.

Demony Chaosu

Powszechne wyobrażenie

„Są przerażające, i to nie bez powodu. Cały Chaos jest przerażający, nawet dla tych, których przeznaczeniem jest zwalczanie tego najstraszliwszego zagrożenia. A jednak, byt nawet największych z Książąt Demonów na naszym świecie nie jest niezachwiany. Ich nieziemskie serca biją z desperackim pragnieniem, by uciec z powrotem do piekielnej krainy, która ich zrodziła, by wrócić na łono Mrocznych Bogów. Walczcie z nimi. Zachowujcie odwagę i walczcie, bowiem choć ich pragnienie odejścia z tego świata jest silne, muszą dostać odpowiednio ostrą zachętę.”

– Ruprecht Tore, łowca czarownic.

„Jedyne, w czym możecie pokładać nadzieję, gdy staniecie przeciwko nim, to niezachwiana odwaga wszystkich z was. Problem w tym, że na sam ich widok ścisną się wasze trzewia, a kolana zaczną drżeć. Jeśli jednak rzucicie się do ucieczki, jesteście martwi – zginiecie, gdy tylko demon zabije waszych kolegów, którzy nie uciekli. Musicie stać twardo w miejscu. Macie szansę tylko wtedy, gdy będziecie współdziałali.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Nigdy nie widziałam tak wielkiej rzezi. Ale to dobre dla nas – chłopaki w armii zawsze są znacznie chętniejsi naszemu towarzystwu, gdy zobaczą tak wiele śmierci. Poza tym, nigdy nie obłowisz się tak dobrze na łupach zebranych wśród trupów jak wtedy, gdy twoja armia zmierzy się z demonem. Po prostu, w innych przypadkach nie ma tyle trupów. O ile, oczywiście, w końcu zwyciężą twoi chłopcy. Różnie z tym bywa.”

– Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu.

Uczonym okiem

Demony to istoty z innego wymiaru, stworzone lub zniewolone przez Bogów Chaosu i wysyłane przez te mroczne potęgi, by wykonywały ich plugawą wolę w Starym Świecie. Mogą być przyzywane przez czarnoksiężników lub przydzielane przez Mrocznych Bogów jako sługi dla ich najbardziej oddanych wyznawców. Ponieważ demony nie pochodzą z tego świata, nie są w stanie utrzymać się tutaj zbyt długo, a wystarczająco waleczny bohater może wypędzić je z powrotem do piekielnego miejsca, z którego przybyły.

„Sproszkowany mithril w oleju z czarcich kwiatów.”

– Rikkittik, „uczony” z klanu Eshin.

„Nic innego tak bardzo nie uosabia śmiertelnego zagrożenia, jakie stanowi Chaos wobec Imperium. Jeśli kiedykolwiek będziecie mieli nieszczęście spotkać demonetkę Pana Rozkoszy, zrozumiecie w pełni – a nawet wybaczyćcie im – dlaczego tak wielu zwykłych obywateli poddaje się niosącym zepsucie siłom Chaosu. Wszyscy mamy swoje tajemne żądze, a demony wiedzą, jak wyciągać te pragnienia na wierzch. Należący do Strażnika Tajemnic igrają z hedonizmem i żądzą, ci od Boga Krwi oferują przewagę fizyczną i spełnienie zemsty, a ci, którymi włada Ten-Który-Zmienia-Drogi, zdobywają mistrzostwo w czarnoksiężstwie. Ojciec Zepsucia jest nieco inny, gdyż przemawia do tych, którzy oglądali potworności zarazy i wolą ją czcić, niż paść jej ofiarą. Jedyne sposoby, by odeprzeć moc zepsucia Chaosu, to dławienie w sobie wszelkich ukrytych pragnień, w każdy możliwy sposób. Życie w ascezie i kontemplacji lub poświęcone walce z Chaosem na każdym kroku, to dwie najlepsze metody. Jeśli nie możecie wypełnić swoich ukrytych żądz,

jeśli poddacie się mrocznym pokusom Nienazwanego, możecie być pewni, że my was znajdziemy i oczyścimy was z zepsucia naszymi sposobami.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

„Ogień ma wiele zastosowań, od palenia sierocińców do wypłazania leniwych zwierzolutów z lasów. Nic jednak nie jest tak eleganckie jak strachulce, bowiem te nie tylko zabijają. Potrafią przekształcać to, co kiedyś było zwykłym ciałem, w następne strachulce – w ten sposób powiększają nasze siły i szerzą prawdziwy Chaos w całej krainie.”

– Drakar Neth Shyish, Pięść Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy.

Sami o sobie

„Kim jesteśmy? Wasi uczeni twierdzą, że istniejemy tylko po to, by was kusić, a jednak w dość dosłowny sposób jesteśmy właśnie wami. Jesteśmy waszymi żądzami, waszymi lękami, waszą ambicją i nienawiścią, obleczone w formę, jeśli nie w ciało. Jak możecie nas pokonać? Tylko zwalczając własne człowieczeństwo, a ktożby chciał robić coś takiego? Walczylibyście przeciwko samemu życiu. Czymże bowiem jest Chaos, jeśli nie życiem?”

– Tzaal, chwilowo spokojny strachulec.

„Cher-cholera, kryto-oko-syf, wrzodo-sum-byt, skreto-toro-izna!

Czarna zaraza, biała zaraza, czerwona i brązowa zaraza!

Ra-ak, kro-osta, ko-oklusz, ropień!

Zapa-lenie, dzu-dzuma, za-palenie, dzu-uma, dzu-uma!

Ropne wrzody, ciekna wrzody, gniją wrzody, cuchną wrzody!

Kaszlo-krztuś, ślepo-bielmo, gnilec w uszach!

Lust-rrryjska gorączka, katajski wymiot, tileański świerzbodrap!

Zapa-lenie, dzu-dzuma, za-palenie, dzu-uma, dzu-uma!

Czarna ospa, biała ospa, kurza grypa, świński ryj!

Choróbska zwyrry-czajne, szaa-leńcze śwędze-niee!

Katar, dychaaa-wica, łuszczycza, pooo-ty!

Zapa-lenie, dzu-dzuma, za-palenie, dzu-uma, dzu-uma!”

– Robacz Palce, siewca zarazy.

„Przyjdź do mnie. Podejdź do mnie! Wiesz, że tylko tego zawsze pragnęś. Całe swoje życie rozpaczliwie marzyłeś o mnie... Przebudź się! Przebudź się i przyjdź do mnie, bo w moich ramionach czeka na ciebie nagroda...”

– Leshtrigell, demonetka.

„Krew dla Boga Krwi!”

– Felkane, krwiopuszcz.



Zielonoskórzy



Od największego orka do najslabszego snotlinga, wszyscy zielonoskórzy żyją tylko dla wojny. Wszelkie pozostałe zajęcia są tylko przygotowaniami do kolejnej bitwy. Gdy pojawia się wystarczająco silny i sprytny wódz orków, zbiera pod swoim dowództwem tyle plemion, ile zdoła, po czym wyrusza na wielki „łoomot!” przeciwko reszcie Starego Świata. Myśl o tym niepokoi nawet najśmielszych wojowników Imperium, bowiem hordy zielonoskórzych są zwykle wyjątkowo liczne.

Powszechne wyobrażenie

„Są większe, twardsze i groźniejsze od nas, ale możemy je pokonać. Mamy nad nimi wiele przewag i musimy tylko odpowiednio je wykorzystywać oraz zrobić wszystko co w naszej mocy, by uniemożliwić im wykorzystanie cech, w których nas przewyższają. Nasze przewagi to broń strzelecka, jakość pancerzy i uzbrojenia, trening wojenny, a co najważniejsze, dyscyplina. Dyscyplina to sprawa kluczowa. Chłopaki, większość z was słyszała opowieść o generale Kriegmeisterze i jego taktyce podjudzania zwierzoludzi do walki między sobą. No cóż, orki są na to jeszcze bardziej podatne niż zwierzoludzie. Wśród orków i goblinów konflikty jętrzą się nie tylko pomiędzy przywódcami, ale na wszystkich poziomach społeczności. Przypuśćmy, że jest was tylko trzech. Szukacie żywności dla oddziału lub przeprowadzacie zwiad. Nawet jeśli spotkacie cztery orki, możecie je pokonać, ponieważ po najmniejszej prowokacji zaczną walczyć między sobą. To najprostszy fortel, jaki można zastosować – powiedzcie jednemu z nich, że inny wykonał za jego plecami obraźliwy gest i zanim zdążyście zapytać ‘co jest zielone i okrwawione?’, tamci już będą się tłukli. W czasie, gdy orki będą walczyły ze sobą, możecie uciec i sprowadzić resztę z nas, albo po prostu ruszyć na nie i posiekać.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Nie orzom ziemi, nic nie wyrabiajom, jeno swoje pałki i tasaki, i niczem nie kupczom. Jeno mordujom, rabujom i podpalajom. Na co one komu? Dyć Imperator powinien posłać armiję, coby je wszystkich wybiła.”

– stary Hob, wieśniak.

„Nie mów tego nikomu, ale orki nie są takie złe, jak się zwykle uważa. Towary pochodzące z Arabii są kosztowne, ponieważ kupcy, którzy prowadzą karawany, muszą opłacać myta i wręczać łapówki wodzom zielonoskórych. Bynajmniej nie dlatego, by musieli walczyć na każdym kroku wędrowki przez kraj orków.”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

Uczonym okiem

„Chociaż orki w rzadkich przypadkach wykazują znaczącą sprawność intelektualną, a niektórzy z co bystrzejszych wodzów i szamanów mają zdolności umysłowe zbliżone do niewykształconego człowieka, to nawet tacy osobnicy nie wykazują śladów dojrzałości emocjonalnej. Wszystkie orki, nawet te najsprytniejsze, przypominają kłótlive ludzkie dzieci, które w magiczny sposób uzyskały wielkie rozmiary i potworną siłę, a także mają do dyspozycji szeroki wybór barbarzyńskiego oręża.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

Życie w społeczności orków opiera się na założeniu, że prawem, a nawet obowiązkiem silnego jest pomiatanie słabszymi. Większe i silniejsze orki zdobywają wyższy status w plemieniu. Ork potencjalnie może rosnąć przez całe swoje dorosłe życie. Ten rozrost zatrzymuje się dopiero, gdy ork osiągnie swoją naturalną pozycję w hierarchii zielonoskórych, tuż za jeszcze silniejszym i większym orkiem. Orki czczą parę bogów-bliźniąt, Gorka i Morka. Stanowią oni uosobienie cech, które cenią wszystkie orki. Są silni, niepowstrzymani, zajadli i mają szczęście. Tylko dzikie orki oddają swoim bogom cześć wykraczającą poza zwykłą modlitwę. Natomiast większość orków jest świadoma, że modlitwy do Gorka i Morka są bezcelowe, ponieważ bliźnięta nie odpowiadają na tchórzliwe błagania. Zresztą, któż poza słabeuszem mógłby błagać o ich pomoc?

„Nocny cień. Podwójna dawka jak dla krępkiego człowieka. W przypadku wyjątkowo wielkiego orka jeszcze zwiększyć dawkę.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Orki żyją, by walczyć. Stopień złożoności ich taktyki różni się znacznie, w zależności od tego, kto nimi dowodzi i jak efektywnie dany wódz potrafi komunikować się ze swoimi oddziałami. Orki zostają wodzami, gdy są większe i bardziej okrutne od innych orków, a niekoniecznie dzięki przewadze inteligencji. Wielu wodzów



i przywódców orków po prostu wypuszcza swoich wojowników na wroga, niewiele czasu poświęcając na przemyślenie taktyki. Ufają ich wrodzonej sile i zaciełości.

Wodzowie orków, którzy są z natury bystrzejsi od pozostałych, albo po prostu wystarczająco sprytni, potrafią podpatrywać i zapożyczać taktykę walki innych ras. Takie osobniki często dowodzą plemionami, które w walce radzą sobie wyjątkowo dobrze. Jest zatem możliwe zetknięcie się z całkiem złożoną taktyką orków na polu bitwy, gdy wodzowie będą optymalnie wykorzystywali różne oddziały, jakimi dysponują. Na przykład, zwykła taktyka orków polega na wysłaniu jeźdźców dzików, gdy zostanie dostrzeżony wróg. Czasami kończy się to ich wycięciem przez przeważającego liczebnie przeciwnika. Może jednak się zdarzyć, że jeźdźcy dzików dostaną rozkaz wyminięcia oddziałów wroga i uderzenia z flanki lub od tyłu, natychmiast po frontalnym ataku głównych sił.

Oczywiście, orki pozostają orkami i często prawdziwym wrogiem wodzów są głupota, krwiożerczość i kłótniowość ich własnych oddziałów. Jeźdźcy dzików mogą próbować wygrać na własną rękę i uderzyć jako pierwsi na wroga. Mogą także wykonywać plan, ale zgubić się po drodze lub zatrzymać, by spuścić łanie kilku rywalizującym z nimi wojownikom orków... Cóż, żaden plan nie sprawdza się w pełni w kontakcie z wrogiem, a nawet najlepszy plan jest mocno wątpliwy, gdy realizuje go horda zielonoskórych!

„Przybyli z najgłębszych, najciemniejszych tuneli, wyjąc i łomocząc, rycząc i rozbijając wszystko wokół. Wkrótce przekonał się, że nie warto próbować z nimi negocjacji, chyba że z użyciem toporów i dział. Od tysięcy

lat walczyliśmy z nimi, a wielu sądzi, że wkrótce zostaniemy pokonani. A jednak mamy swoje plany i pewnego dnia odzyskamy twierdze naszych przodków – albo zniszczymy zarówno dawne siedziby, jak i nikczemne orki, które teraz je plugawią.”

– Gialar Kunst, krasnoludzki Strażnik Tradycji.

Sami o sobie

„Ludki som trochień jak duże świnię. Nawet tak samo kwiczom. Pokurcze som twarde i wredne, lepij ich unikać, ale tyż głośno siem drom, jak ich żywcem podpiec na rożnie. Można siem nimi pożywić, jak ni ma nic inszego. Elfiaki som trochień dziwne, majom taki inszy smak. Ja ich lubiem, ale inne chopakiki mniej. Nizioły niby majom mało do obżarcia, ale z tych ichnich brzuchali som fajne steki.”

– Flabgask, kucharz wodza Grubnasha.

„Ej! Snebber! Gapisz siem na mojego siekacza? Co? Chcesz siem pogapić z bliska? No? Noo? To masz!”

– Gabber, ork.

„My som silne i twarde. Silne wygrywajom i zjadajom słabe. Paru gobosów można czymieć na niewolników. Dobrze łapiom we łby kule armatnie ludków, ale wienkszość najlepsza jest do garka. Niedugo zjemy wszystek z was. Już niedugo.”

– Galnast, wódz orków.

Gobliny i nocne gobliny

Powszechne wyobrażenie

„Małe szkodniki. Nasze armie powinny wytłuc je z łatwością, a potem zająć się prawdziwą walką z Chaosem.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

„Nocne gobliny są najgorsze. Są nieprzewidywalne. Podczas wojny przywykasz do niepewności – wiesz, że gdy tylko zaczniesz się walczyć, tak czy inaczej plany i rozkazy pójdą w rozsypek. Nigdy jednak nie przywykniesz do fanatyków nocnych goblinów ani zębacych miotających się po całym polu bitwy. Powinniśmy pogadać z krasnoludami, żeby wykurzyli gobliny ze wszystkich jaskiń, w jakich siedzą. Gdybyśmy mogli wytłuc wszystkie nocne gobliny, świat wielce by na tym zyskał.”

– Stemahr Holst, żołnierz Imperium.

„Nigdy nie widzieliście niczego okrutniejszego niż trzy gobliny torturujące ranną sarnę, której noga utknęła w ich topornych siódlach. Nie mam nic przeciwko łowcom – wiecie, sam zastawiam wnyki – ale trzeba je często sprawdzać, a potem kończyć męki zwierzęcy, tak szybko jak się da. Jeśli chodzi o mnie, posłałem trzy strzały w gobliny, a potem jedną w sarnę. Zająłbym się najpierw sarną, ale chciałem wykończyć gobliny, dopóki nie wiedziały, że tam jestem. Ach, sarnina dobrze smakowała tej nocy i jeszcze dostałem zapłatę za głowy goblinów.”

– Fritz Bodger, leśnik.

„Stratowały mój zielnik z czystej nikczemności. Myślę, że są gorsze nawet od orków. To wszystko przez to ciągłe pomiatanie ze strony większych zielonoskórych. Gobliny stały się naprawdę wredne. Chciałem wybiec i dać im nauczkę moim kijem, ale było ich tuzin, a ja sam jeden, więc przesiedziałem ukryty w mojej jaskini.”

– Karl Glogauer, świątobliwy pustelnik.

Uczonym okiem

„Ich charakter jest na wskroś wypaczony. Nie ma końca beznamiętnemu okrucieństwu i przemocy, do których posunie się goblin, jeśli wyczuje, że może to zrobić bezkarnie. Jednak w obecności orka, a nawet większego goblina, nagle staje się pokorny i posłuszny, łaszcząc się jak kundel ze strachu przed kijem swojego pana.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

„Zielomór, ugnieciony na miazgę z sokiem brzozy.”

– Rikkitt'ik, „uczony” z klanu Eshin.

Gobliny żyją na odpadkach innych ras i najczęściej ukrywają się w cieniu swoich większych kuzynów o zielonej skórze – orków. Jest to żalosna, zdradziecka rasa drobnych złodziejaszków i bezwzględnych zabijaków. Gobliny można znaleźć niemal wszędzie, chociaż najbardziej lubią góry. Nocne gobliny mieszkają w jaskiniach głęboko pod ziemią i mają silną awersję do światła słonecznego. Dla

ochrony przed palącymi promieniami słońca noszą ciemne kaptury i płaszcze. Pod każdym innym względem bardzo przypominają zwykłe gobliny, choć są jeszcze bardziej złośliwe. Ich wyposażenie i styl walki różnią się nieco od stosowanych przez gobliny. Wykorzystują okrytych złą sławą fanatyków i wojowników doskonale wyćwiczonych w walce z użyciem sieci, a także stada dzikich zębaczy.

„Gork i Mork dali nam gobliny, co byśmy ich kopali, zabijali i szamali. Som niczym. Som mniej niż niczym. Nawet ich magia jeżdź słaba i durna. W walce przydajom siem tylko do łapania szczął ludków. We łby.”

– Sheglak, wielki szaman orków.

Sami o sobie

„Czeba siem jakoś ustawić. Jak jeźdeś goblinem, zabijajom ciem i jedzom orki, albo i insze gobliny, jak siem ciebie nie bojom, albo jak nie majom z ciebie pożytk. Nie byłem taki duży, ale jak ork chciał mie wyrwać renkiem, rozpukłem mu łeb. Potem trochem siem mnie bali i wiedzieli, że siem przydam.”

– Bozfag, szaman goblinów.

„Ludki patrzom na nas i kpiom sobie. Orki tyż. Niech siem śmiejom, jak polaskoczem ich bebechy dzidom. Pamientaj zawsze, jakeś mniejszy, musisz być cwańszy, nie?”

– Gitsnikier, wódz goblinów.

Zębacz

Powszechnie wyobrażenie

„Gdy pierwszy raz widzisz stado zębaczy zapędzane na pole bitwy przez ich poganiaczy, nocne gobliny, nie wiesz czy się śmiać, czy łać w gacie. Skaczą wszędzie, jakby były w jakimś wariackim cyrku, a nocne gobliny jeszcze zwiększają to szaleństwo, same podskakując i wrzeszcząc. A potem jeden z tych stworów przetacza się przez twój regiment niczym wielka kula armatnia i już wiesz, że nie ma się z czego śmiać.”

– Leonhard, najemnik.

„Jak na pożywienie nocnych goblinów, smakują zaskakująco dobrze. Zostaliśmy poczęstowani zębaczami z rusztu, gdy pewnego razu załatwialiśmy interesy handlowe z goblinami Wykrzywionego Księżyca. Mięso było soczyste i smakowite, zupełnie jak wędzona szynka, ale delikatne jak młode kurczę. Od tamtego czasu wypłacam żołnierzom nagrodę za upolowane zębaczę, ponieważ zawsze mogłem znaleźć na nie nabywców. Mnóstwo okolicznych gospod regularnie podaje to mięso. Nie, nigdy im nie powiedziałem, co takiego naprawdę kupują, oczywiście że nie – uważasz mnie za głupca, czy co?”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

„Są szybkie i wredne. Lepiej nie dać się im dopaść. Jednak nietrudno je zabić – wystarczy jeden solidny cios. Musisz tylko zrobić to bardzo szybko – inaczej wpadną na ciebie i rozsmarują po całym polu bitwy.”

– Alphonse, zbrojny bretoński.

Uczonym okiem

„Uważam, że są to stwory rodem z Chaosu. To po prostu olbrzymie zmutowane grzyby, które nie cierpią światła słonecznego i mają zęby. Nie ma innego wytłumaczenia niezwyklej różnorodności ich form, rozmiarów i ubarwienia. Generalnie żyją w jaskiniach pod Górą Krańca Świata, chociaż słyszałem opowieści o zielonych ‘liściastych zębaczach’, które żyją w wiecznym mroku starych puszczy, a także o ‘zębaczach plujących’, jakie nawiedzają rzeki spływające z gór. A jednak plemiona nocnych goblinów stale wyruszają na swoje wyprawy z nowymi, dziwnymi formami zębaczy. Podejrzewam, że w ich jaskiniach muszą spoczywać wielkie ilości spaczenia, który w końcu poddał swojemu złowrogiemu działaniu grzyby, porastające górskie jaskinie.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Zębaczę wydają się kierować najprostszymi instynktami. Jak dotąd udało się zaobserwować u nich tylko dwa schematy zachowań. Podstawowym jest jedzenie wszystkiego, co da się zjeść i znajduje się w pobliżu, a potem przemieszczanie się w mniej lub bardziej przypadkowy sposób, aż do natknięcia się na coś innego do jedzenia. Innym zaobserwowanym zachowaniem jest bezcelowe skanie we wszystkie strony.



„Typowa broń goblinów – wielka, skacząca gęba, która zjada wszystko, na czym wylądzuje. Nie ma w tym żadnej subtelności, żadnej innowacji lub odkrywczości. Mimo to, belt lub dwa z porządnej kuszy wystarczą, by je zatrzymać.”

– Gialar Kunst, krasnoludzki Strażnik Tradycji.

Pewną liczbę dziwacznych odmian zębaczy widywano w różnych rejonach w Starym Świecie, chociaż te stwory zawsze wolą miejsca pozbawione oświetlenia. Ogólnie mówiąc, wydają się przystosowywać do każdego środowiska, w jakim wyrastają. Pechowcy, którzy spotkali na swojej drodze zębacza, zwykle mają do czynienia z jedną z odmian zamieszkujących jaskinie w pobliżu siedlisk nocnych goblinów. Zębacz jaskiniowe poruszają się wielkimi skokami, silnymi nogami odbijając się po każdym

zetknięciu z ziemią. Wydają się dość krótkowzroczne, zapewne ze względu na tryb życia i wpływ ciemności panujących w górskich lub podziemnych jaskiniach. W sposobie poruszania się zębaczy nie sposób dopatrzeć się jakiegokolwiek porządku – skaczą w przypadkowym kierunku, licząc na to, że wylądują w pobliżu jedzenia.

„Trybula natarta żywica słoneczniaka.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

„To takie symbio... simbo... no, połonczenie między nami i zembaczami. Czasem one nas jedzom, a my je też jemy. Trochem tak jak ludki i my. Jak to? Wy nie jecie nas, jak nas złapiecie? Czemu nie?”

– Figlak, szaman nocnych goblinów.

Hobgobliny

Powszechne wyobrażenie

„Najpierw dotarli do nas ich bojowe okrzyki. Krzykliwe zawołania i przenikliwe gwizdy wymieszane z wyciem wilków odbijały się echem od wzgórz. Potem poczuliśmy ich smród – odór unoszony plugawymi wiatrami, które wiały z ich ojczystych stepów na dalekim Wschodzie. Na wzniesieniu pojawiła się wychudła postać dosiadająca wielkiego wilka. Zatrzymała się na szczycie wzgórza, by przez chwilę spoglądać na nas z góry. Wreszcie hobgoblin uniósł do ust róg, zadął potężnie, a potem bez wahania natarł na nasze szeregi. Gdy jego wilczy wierzchowiec wykonał jakieś dwanaście susów w naszym kierunku, zza horyzontu niczym fala wychynęli pozostali zbrojni. Ich front był rozciągnięty w obie strony, jak okiem sięgnąć. Setki hobgoblinów dosiadających wilków. W pełnym galopie wypuścili strzały, z taką sprawnością, że o wiele za dużo z nich dosięgło celu, mimo że strzelcy pędzili na złamanie karku po nierównym podłożu. Stawałem przed wieloma wrogami, ale niewielu z nich było tak zajadłych jak oddziały hobgoblinów pod wodzą Zhoraga Khana.”

– Otmar Essel, wojownik kislewski.

„Ej! To nie som prawdziwe zielonoskóre, nie? Jasne, som zielone i cwane jak na gobosy, ale to wszystko. One używajom truciznów! Truciznów! Jak te śmierdzące szczuroludzie! Te żalosne wypierdki tylko siem skradajom po ciemaku i zawsze som gotowe wepchnąć kose w plery. Nic dobrego nie bendzie z żadnego hobosa, to pewnik. Udajom sługasów pokurczy i oszukujom w kości. Ale przydajom siem do łapania szczał, jak ni ma nikogo inszego.”

– wódz Clangor Rozlewacz Posoki.

„Paskudni, zakłaman i nikczemnicy. Chociaż gardzę bordami zielonoskórych, przynajmniej w ich dzikości jest jakaś szczerść. Są, czym są, i chociaż pewnego dnia wszystkie z pewnością muszą zostać wyniszczone, nie popełniły największego grzechu i nie przyłączyły się do Mrocznych Potęg. Inaczej niż hobgobliny, te są bowiem ochoczymi sługami Chaosu. Maszerują pod przekłętymi sztandarami zastępów z Zbarr-Naggrund, zniewalając inne rasy w imieniu swoich okrutnych i pokręconych

krasnoludzkich panów. Czy może być coś bardziej nienaturalnego niż zielonoskóry służący jako najemnicy krasnoludów?”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

Uczonym okiem

Hobgobliny to jedna z licznych ras zielonoskórych, jakie plenią się w Starym Świecie. Różnią się jednak od swoich krewniaków i są do nich wrogo nastawione. Nie maszerują do wojny wspólnie z goblinami, ani nie przyłączają się do wielkiego „looomotu” orków, chociaż wiadomo, że w sprzyjających okolicznościach korzystają z łupów pozostawianych przez swoich braci. Hobgobliny mają własne królestwo na Wielkich Stepach, na wschód od łańcucha Gór Krańca Świata, gdzie władzę sprawuje legendarny Hobgobla Khan.

„Ach, zmienna lojalność hobgoblinów. Ze wszystkich ras zielonych, ci z pewnością są najbardziej występni. Orki są niemal zawsze przewidywalne. Jeśli poznasz taktykę jednego orka, właściwie poznałeś taktykę wszystkich, chociaż zdarzają się wyjątki w postaci wodzów, którzy prowadzą do boju największe bordy. Gobliny i ich pobratymcy są znacznie sprytniejsze, a plemiona goblinów, które czczą księżyc, są na wskroś złe. Hobgobliny jednak twardo trzymają się tylko tego, co uważają za najkorzystniejsze dla nich samych. Ci przy władzy pozostają przy niej tylko dlatego, że bezustannie udowadniają, że są tego warci. Hobgobliny szanują wyłącznie siłę i spryt, poddając się tym, którym nie brakuje ani jednego, ani drugiego. Gdy pierwszy raz dowodziłem oddziałem hobgoblinów, zatłukłem pierwszego, który mi się postawił, a potem zabiłem jego wilka gołymi rękami. Reszta zrozumiała i do końca tamtej kampanii nie miałem z nimi żadnych problemów. Mimo to, stale szukają oznak słabości u wszystkich wokół nich, a jeśli ją znajdą, zaczną bezlitośnie dręczyć takiego osobnika, aż ten się obroni albo umrze. Nigdy nie można w pełni ufać żadnemu z tych wrednych gałganów. Jedyne co pewne, to fakt, że zawsze będą robili to, co uważają za najlepsze dla nich. Taka postawa sprawia, że dowodzenie bordami hobgoblinów na Wielkich Stepach jest trudniejsze niż trzymanie ogra na ograniczonych racjach prowiantu. Hobgobliny to bowiem rasa krnąbrna z natury. Nie potrafię zliczyć klótni między

hobgoblinami, jakie musiałem uśmierzyć. Zresztą nie tylko między samymi hobgoblinami. Mój stary towarzysz imieniem Shoresb – osobnik, któremu ufałem najbardziej spośród nich wszystkich, ponieważ nie zabił mnie, gdy miał ku temu okazję – powiedział mi, że w swoim czasie było wielu Hobgobla Khanów. Większość ginęła w bitwach lub z wielką regularnością padała ofiarami skrytobójstwa. Tylko niesławny Morcar Khan Przebiegły umarł ze starości. Sądę, że to prawda, ponieważ Shoresb był pijany, gdy mi o tym opowiadał, ale z bobosami nigdy nic nie wiadomo. To podstępne bękarty. Dlatego tak dobrze pasują do nas, najemników, co nie?”

– sierżant Uhler Carroburg, kondotier.

Hobgobliny zdobyły wiele niezwykłych umiejętności na Wielkich Stepach. Pod wpływem położonego na dalekim Wschodzie imperium Kataju stały się elitarnymi wojownikami, zabójczymi w walce bezpośredniej. Ich ulubionym orężem jest para zakrzywionych noży i silna trucizna.

„Nawet lubię te zielone stwory. Są... obiecujące.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Niedługo po tym, jak Królestwo Chaosu ostatecznie pochłonęło północne twierdze krasnoludów, na Wschodzie pojawiły się spaczone krasnoludy, które wyruszyły na wojnę z mieszkającymi na najdalszej Północy plemionami hobgoblinów. Po wielkim rozlewie krwi po obu stronach, wreszcie osiągnięto porozumienie. Obecnie, gdy splugawione krasnoludy maszerują do bitwy, zawsze poprzedzają je hobgobliny. Ta opowieść jest jednak tylko jedną ze znanych wersji i ją właśnie hobgobliny przekazują innym rasom. Istnieją także inne opisy występku i zdrady związane z czarnymi orkami, o których obecnie nikt już nie mówi.

„W końcu dokonały mądrego wyboru. Czarne orki nigdy by ich nie traktowały tak jak my. Myślę, że stanowią najlepsze mięso armatnie. Prawdę mówiąc, są dosłownie mięsem armatnim dla piekielnych dział. Szybkość to niezaprzeczalnie ich najlepsza cecha. Z pewnością jednak nie chodzi o szybkość myślenia, ale ich wierzchowców. Często odmierzamy zasięg naszych dział, wstrzelując się w ich wysunięte szeregi. Jeśli kilka z nich przepadnie podczas pierwszych wystrzałów próbnych, niewielka to strata. Uważamy je za materiał wybitnie wymienny. Zdradziły swoich pobratymców i z pewnością zdradzą nas. Prawdę mówiąc, wielu z ich najśmielszych Khanów dość jasno stwierdziło, że z radością uciekną, zostawiając nas na pastwę wrogów, jeśli przeciwnik będzie zbyt liczny. Ten układ jest bardzo wygodny. My nimi gardzimy, oni gardzą nami, ale my i oni jeszcze bardziej nienawidzimy wszystkich pozostałych.”

– Halgir Wrzący Popiół,
inżynier krasnoludów Chaosu.

Hobgobliny wydają się być odporne na większość efektów mutagennych, jakie wywołuje kontakt

z Chaosem. Podobno ich szamani potrafią zapanować nad demonami wiatrów, które wieją z Północy. W odróżnieniu od innych ras zielonoskórych, hobgobliny rzadko ruszają na wojnę dla samego zabijania. Ich pragmatyczna natura przejawia się w każdym aspekcie życia i Imperium nie budzi w nich szczególnego zainteresowania. Traktują je jako miejsce, gdzie można czasem zdobyć łupy albo sławę, ale częściej śmierć. Z tego powodu stosunkowo rzadko pojawiają się na zachodzie Starego Świata.

Sami o sobie

„Nie ma nic lepszego w życiu niżli polowanie ze grzbieta wielgachnego wilczyśka. Ich szybkość i siła sprawiają, że świat pendzi w tył jak sen. Ci, którzy potrafią się bronić i zdychają z godnościami, są lepsi od tych, którzy krzyczą i robią pod siebie, ale i tak łapiem, co się nawinie.”

– Brodai, wojownik hobgoblinów.

„Tak, niektórzy z nas mówią lepiej niż nasi nieokrzesani pobratymcy. W istocie, większość rzeczy robimy lepiej od innych, może za wyjątkiem umierania całymi stadami. Zostawiamy to goblinom i orkom. Moje chłopaki nie są szczególnie zainteresowani śmiercią gdzieś w obcych krajach, daleko od ukochanych stepów, chociaż możemy się na to zgodzić, jeśli cena będzie dobra. Co masz do zaoferowania? Będziesz musiał zapłacić więcej, jeśli mamy zostawić kogokolwiek przy życiu.”

– Choknech, hobgoblin-najemnik.



Powszechne wyobrażenie

„Plugawe stwory i spacone przez Chaos, każdy z nich! Spalić je! Spalić! Spalić je wszystkie!”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

„Rzeczne trolle są najgorsze. Jeśli kiedykolwiek wleżą do jeziora lub rzeki, w której poławiasz, nie sposób ich wypędzić, przynajmniej nie bez mojej pomocy. Wyciągają ludzi z łodzi i topią. Co gorsza, wyjadają wszystkie ryby. Jeden z nich przybył nad moje jezioro, ale dałam mu dobrą nauczkę. To nie było łatwe. Najpierw go przeklęłam. To go trochę osłabiło. Potem zebrałam całą wioskę do kupy i oczyściliśmy jezioro – wydobyliśmy z dna wszelkie trupy i śmieci. Ludzie przestali wrzucać do wody odpadki, a nawet zebrali kawałki wodorostów i gałązki z powierzchni. Po kilku tygodniach stwór przeniósł się dalej z nurtem rzeki, do następnej wioski, gdzie jezioro cuchnęło bardziej. Gdyby to nie podziślało, musiałabym dźgnąć go moim nożem. Wszyscy boją się mojego noża, nawet trolle.”

– Petra Langenmesser, wiejska rybaczka.

„Cuchną gorzej niż sierżant Strauss po dwóch miesiącach na szlaku i są prawie tak samo brzydkie.”

– Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu.

„Wiesz, jak się wypala węgiel drzewny, prawda? Trzeba rozpalić wielkie ognisko w lesie, a potem przykryć je ziemią, by tylko tliło się przez kilka dni, nie wygasając do końca. Następnie zdejmuję się ziemię z wierzchu i pod spodem zostaje węgiel drzewny. Pewnego razu, gdy byłem w lesie z Wilhelmem węglarzem, wyskoczył na nas troll. Złapał Wilhelma od tyłu, zaciskając łapę na jego gardle jak żelazną obrożę. Byłem na śmierć przerażony, ale wiedziałem, że troll był zapewne głupszy ode mnie, więc starałem się myśleć szybko. Liczyłem na to, że ocalę nas obu, jeśli zdobędę jakieś smaczniejsze jedzenie. Widzisz, podobno troll zje wszystko, więc powiedziałem mu, że sarta ziemi, którą przerzucaliśmy, to stworzenie, jakie bodowaliśmy – piaskowy potwór, który wyjątkowo dobrze smakuje. Stwór upuścił Wilhelma na ściółkę leśną i od razu przyklęknął, by wyrwać wielki kęs ziemi, nie zdając sobie sprawy, że przy okazji łyka stertę płonącego drewna. Upadł na ziemię, chwytając się kurczowo za brzuch. Dym walił z jego gęby. Obciąłem mu łeb moim toporem, zanim zdążył się pozbierać. Spojrzałem na Wilhelma, ale było już po nim. Troll zgnoił jego gardło na miazgę, zanim go upuścił.”

– Fritz Bodger, leśnik.



Uczonym okiem

„Niektórzy znamienici uczeni wysuwają hipotezę, że całe życie jest z natury chaotyczne, od początku napiętnowane przez Mroczne Potęgi. Nie potrafię powiedzieć, czy to prawda, czy nie. Jasne jest jednak dla mnie, że wszystkie formy życia mogą zostać splugawione Chaosem, a niektóre stworzenia należą do niego ze swojej natury, tak jak zwierzoludzie i minotaury. Trolle nie są tak naznaczone przez Chaos, choć często się mówi, że ich zdolności przystosowawcze i różnorodność form dobitnie wskazują na prawdziwie chaotyczną naturę. Być może tak jest, choć jeśli to prawda, my ludzie także mamy powody do obaw, bowiem niewiele istot, chaotycznych czy nie, jest tak elastycznych i zróżnicowanych jak ludzkość. Gdziekolwiek leży prawda, jasne jest, że wiele trolli rzeczywiście poddaje się wpływowi Chaosu, nosząc takie same Znamiona, jak najeźdźcy z Północy. Te trolle Chaosu nie są większe od swoich zwykłych pobratymców, ale zazwyczaj bywają jeszcze paskudniejsze i bardziej zdeformowane. Przeważnie są także bardziej złośliwe, agresywne i okrutne.”

– Klaus Zwolferhorn, wyjętek z dzieła „O Chaosie i jego straszliwych dziełach, albo wprowadzenie do nadchodzącej apokalipsy”.

„Mieszanina wszystkiego, co masz, byle było dużo-dużo.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Trolle Chaosu są wysoko cenione w oczach Tego-Który-Zmienia-Drogi, bowiem rzadko które stworzenie łączy mutacje z tak naturalnymi rozmiarami, siłą i żywotnością. Tak, olbrzym Chaosu może być większy, ale troll Chaosu jest tak żywotny i silny, że niemal nie sposób go zabić. Gdy

go powalisz, powstanie jeszcze silniejszy i groźniejszy niż wcześniej. Tak samo jak Chaos.”

– Drakar Neth Shyish, Pięść Chena,
znany także jako Drakar Dociekliwy.

Snotlingi

Powszechne wyobrażenie

„Tylko nie popełnijcie błędu i nie śmiecie się tak mocno, by zdołały dźgnąć was w kostkę.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„To dobrze znany fakt, że wszyscy zielonoskórzy reprodukują się przez dzieworództwo, tworząc dokładne kopie samych siebie. Dlatego wszystkie wyglądają identycznie, za wyjątkiem wzrostu. Snotling to po prostu dziecięca forma goblina, który jest z kolei niedojrzałą formą orka. Jeśli ork będzie żył wystarczająco długo, pewnego dnia stanie się czarnym orkiem, to jest formą wieku średniego, a później jakiegoś rodzaju trollem. Panowie, to oczywiste fakty, a ci, którzy twierdzą inaczej, są zwykłymi łgarzami, albo jeszcze gorzej – ciemnymi bufonami.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus
Uniwersytetu w Nuln.

„Aaach, małe gobliniątka! Śliiiczne!”

– Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze
z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu.

„Małe paskudy. Jeśli to prawda, że to jakieś
młodsze pokolenie zielonoskórych,
lepiej wybić je zawczasu, gdy tylko
trafi się okazja.”

– Leonhard, najemnik.

Uczonym okiem

„Czy snotlingi rzeczywiście są dorastającymi goblinami i orkami, czy to po prostu najmniejsza i najbardziej zdegenerowana spośród ras zielonoskórych, to nadal kwestia otwarta. Z pewnością bardzo przypominają większych zielonoskórych, ale to może potwierdzać każdą z tych teorii. Orki i gobliny ledwo tolerują ich obecność, jedynie tłukąc je od czasu do czasu, ale ponownie, w przypadku zielonoskórych to może być odpowiednia reakcja zarówno wobec własnych dzieci, jak i wobec spokrewnionej, choć podlegszej rasy. Jedyne sposoby, by znaleźć wiążącą odpowiedź, to schwytywanie kilku snotlingów i zapewnienie im pożywienia podczas lat obserwacji. W ten sposób będzie można stwierdzić, czy rosnąc zmieniają się w gobliny, a może nawet w orki.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

Snotlingi można znaleźć wszędzie tam, gdzie żyją i podróżują orki oraz gobliny. Kręcą się im pod nogami, zbierając kuksańce i szturchnięcia od większych kuzynów. Biegają wszędzie, szaleńczo skrzecząc i pisząc, i jedzą wszystko, co jest tak odrażające, że nie chce tego nawet dotknąć ork lub goblin.

„To byłaby strata dobrej trucizny. Rana zadana, by wprowadzić toksynę sama z siebie wystarczy, by zabić tego stworza.”

– Rikkir'tik, „uczony” z klanu Eshin.

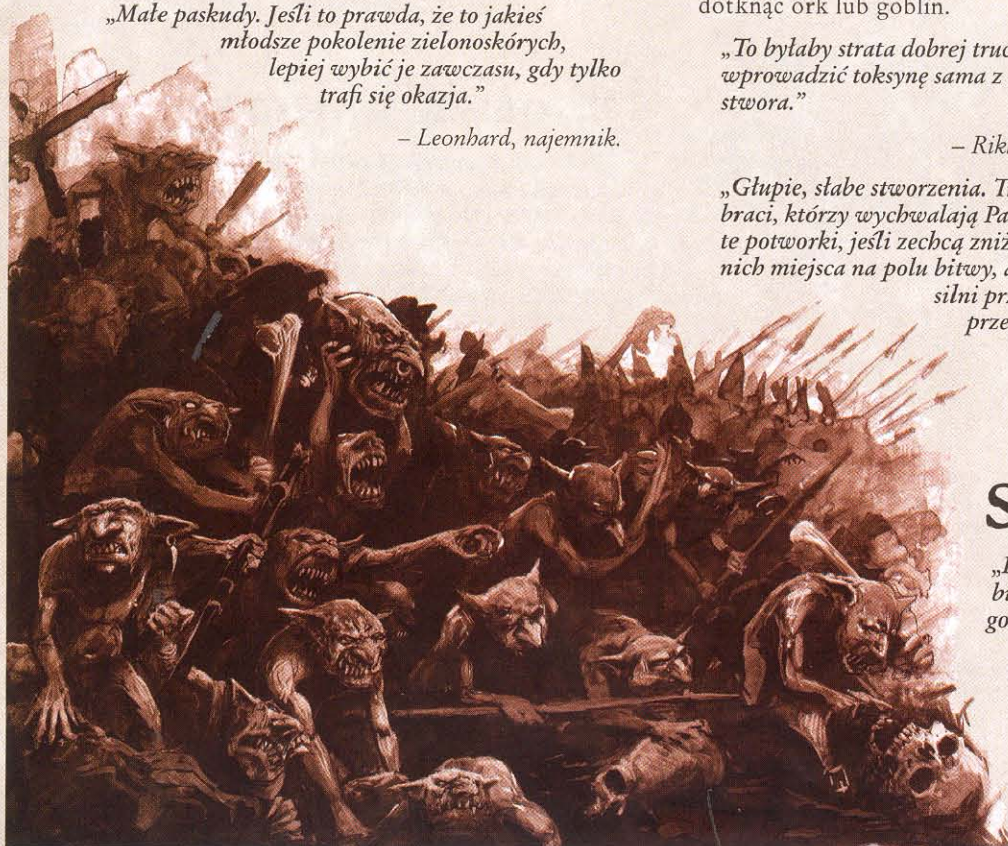
„Głupie, słabe stworzenia. Trzeba posłać naszych braci, którzy wychwalają Pana Czaszek, by zdeptali te potworki, jeśli zechcą zniżyć się do tego. Nie ma dla nich miejsca na polu bitwy, ani nawet na świecie. Tylko silni przetrwają, a snotlingi to przeciwieństwo siły.”

– Drakar Neth Shyish,
Pięść Chena,
znany także jako
Drakar Dociekliwy.

Sami o sobie

„Patrzaj! Ludek! Bij go, bij go, bij! Khuj go, khuj go, khuj! Łap go, łap go, łap! Yarrggg!”

– zgają snotlingów.



Mieszkańcy Athel Loren



Prastara puszcza Athel Loren rozciąga się na wschodnim krańcu Bretonii, granicząc z Górą Szarymi. To dzikie i niezwykle miejsce, pełne tajemniczej mocy i straszliwych zagrożeń. Gęsta powała zielonych drzew skrywa królestwo Leśnych Elfów, a także niezliczone dziwne stwory, niemal nieznane reszcie Starego Świata. Niewielu wędrowców, którzy tam wyruszyli, kiedykolwiek powróciło.

Powszechne wyobrażenie

„Gdy byłem młodszy, miałem przyjaciela imieniem Hugo, który trudnił się łowiectwem. Hugo nie był najbystrzejszy, ale miał dobre serce. Często zapuszczał się zbyt blisko lasu, daleko za granice wioski, które wytyczyła nasza starszyzna, i nie lękał się dziwnie oznaczonych głązów, jakich tak zaciekle strzegą elfy. Pewnej wiosennej nocy wracaliśmy do domu z połowu ryb, gdy z cienia między drzewami wyszła piękna dziewczyna i skinęła na nas. Byłem przestraszony, ale Hugo podszedł do niej bez wahania. Gdy Hugo nie wrócił następnego dnia, starszyzna spytała mnie, co się stało, ale powiedziałem im, że nic nie wiem. W końcu wszyscy uznali Hugo za zmarłego. Nie zobaczyłem ponownie mojego przyjaciela przez niemal trzy dziesięciolecia, aż pewnej wiosennej nocy przypadkiem znalazłem się w pobliżu drzew, gdzie widziałem go po raz ostatni. Z lasu wyszedł młody mężczyzna i ze zdumieniem zdałem sobie sprawę, że to on, choć nie postarzał się nawet o dzień. Zaczął do mnie mówić, ale wtedy jego oczy rozszerzyły się, jakby z przerażenia. Jakiegokolwiek były jego ostatnie słowa, przepadły na wietrze, gdy Hugo rozpadł się na moich oczach w pył. Z mrocznego lasu pomachała do mnie piękna dziewczyna, a gdy uciekłem, ścigała mnie jej kpiący śmiech.”

– Anton, wieśniak bretoński.

„Plugawe nierządnicze. Demoniczne kusicielki. Niech nie zwiodą was ich piękne oblicza ani przyodziewek pozornie pochodzący z naszego świata, pod jakimi starają się ukryć swoją prawdziwą naturę. Potrafię rozpoznać sługi Chaosu, a driady należą do ulubionych zabawek występnego Pana Rozkoszy. Potrafią jednak porwać duszę człowieka tak samo jak każdy inny demon. Plugawiec stworzył je tak, by miały swoim wyglądem i to właśnie czynią. Na szczęście, ich forma czyni je nader wrażliwymi na ogień, którą to słabość miałem okazję kilkakrotnie wykorzystać.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

„Matka zawsze mi mawiała, że pewnego dnia moje poczucie humoru napyta mi biedy. Jak zwykle miała rację, ale zaperone zdziwiłaby się, słysząc, że właśnie to ocaliło mi życie. Kilka lat temu moja jednostka służyła pod jednym z władyków z zachodniej części Imperium. Uzupełniłszy szeregi jego armii, gdyż wyruszał z niewielką 'wyprawą' na Bretonię. Wieści o naszym nadejściu wyraźnie nas wyprzedzały, bowiem gdy zeszliśmy z przełęczy w Górach Szarych na piękną zieloną łąkę, czekała na nas grupa rycerzy. Lasy Athel Loren rozciągały się tuż na południe od nas i ktoś wpadł na wspaniały pomysł, by kilku chłopaków przesłało między gestymi zagajnikami, aby wypaść na Bretończyków z flanki. Jak zwykle, los wskazał na nas, najemników, więc ruszyliśmy w drogę. Nie przebyliśmy więcej niż jakieś sto kroków, gdy spomiędzy drzew przed nami wyszły piękne dziewczęta. Niektóre z nich były odziane w najprzejrzystsze szaty, jakie kiedykolwiek widziałem, niemal tak, że można było je uznać za całkiem nagie. Teraz nie potrafię tego wyjaśnić, ale coś w ich wyglądzie, sposób w jaki się uśmiechały, cały czas idąc ku nam, lub może reakcja moich towarzyszy, sprawiły, że zacząłem się śmiać. Dzięki temu przeżyłem, by móc opowiedzieć wam tę historię. Gdy driady – bowiem

później dowiedziałem się, czym były – zbliżyły się do nas na dziesięć kroków, ich piękne oblicza zmieniły się w koszarne, wyszczerzone paszcze. W krótkim czasie te stwory zabiły kilku największych twardzieli, z jakimi miałem przyjemność służyć. Kończyny tych stworów wydłużyły się. Wysunęły się z nich kolce ostre jak szpilety, a potem driady zaatakowały. Jedna z nich przewróciła mnie na bok ciosem, który pozabawił mnie świadomości. Ocknąłem się kilka godzin później, otoczony przez martwe ciała moich kompanów, a jedna z tych dziwnych kobiet uśmiechała się do mnie pożądliwie. Gdy zobaczyła, że się przebudziłem, pochyliła się i przycisnęła swe ciało do mojego, po czym przesunęła palcem wzdłuż mojego podbródka.

– Powiedz swoim kompanom, Śmieszku – szepnęła jedwabistym głosem – żeby trzymali się z dala od naszych lasów, hm?”

Jej oddech pachniał gliną, biacyntem i krwią. Na świecie nie ma tyle złota, bym kiedykolwiek dał się nająć na wyprawę do Athel Loren.”

– Emmerich, najemnik.

Uczonym okiem

Driady to kapryśne żeńskie duchy natury, które wydają się zamieszkiwać wyłącznie w pradawnym leśnym królestwie Athel Loren. To niezwykła puszcza, pełna mgieł i cieni, która rozciąga się na setki kilometrów, zajmując większość zachodniego brzegu Gór Szarych. Chociaż Athel Loren jest formalnie częścią Bretonii, żaden władca tej krainy nigdy nie próbował zawładnąć lasem, i nie bez powodu. To królestwo Leśnych Elfów, odszczepieńców ludu z Ulthuanu, którzy żyją według własnych praw w leśnych ostępach pradawnej kniei.

„W całym Starym Świecie krążą opowieści o pięknych, zaklętych dziewicach z lasu. W Norsce zwą je drzewnicami, w Estalii – Arumae, a w Imperium nazywane są driadami. Jakkolwiek je nazwiemy, wszystkie opisywane są tak samo – to niebezpieczne żeńskie duchy lasu, które uwielbiają zwodzić mężczyzn. Jednakże pomimo wielu istniejących legend, driady bez wątpienia widywano jedynie w odwiecznych lasach Athel Loren. Nie wiadomo, dlaczego tak się dzieje. Być może są to istoty magiczne, stworzone przez tajemniczą elfią wiedźmę, która podobno włada tą krainą? A może to w istocie elfki, które zostały w jakiś sposób przekształcone na skutek wpływu samego Athel Loren? Osobiście skłaniam się ku jeszcze innej teorii. Uważam, że driady stanowią ucieleśnienie samego lasu, co tłumaczy, dlaczego nigdy nie widywano ich gdziekolwiek indziej. Inaczej mówiąc, stanowią mechanizm obronny, chroniący drzewa tej magicznej puszczy. Nie mam na to żadnego dowodu. To jedynie przypuszczenie z mojej strony, bowiem wśród bardzo nielicznych elfów, jakie kiedykolwiek wyszły z Athel Loren, żaden nie zechciał rozmawiać na ten temat. Zatem natura driad w dalszym ciągu pozostaje tajemnicą.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Driady z Athel Loren często towarzyszą Leśnym Elfom na wyprawach wojennych, chociaż zawsze postępują według własnego uznania, zazwyczaj ignorując większość rozkazów. Często ruszają do bitwy wraz z wielkimi drzewcami, służąc jako

coś w rodzaju ich gwardii przybocznej. Trudno domyślić się, jaki związek łączy te dwa gatunki istot, poza tym, że oba wydają się jakiegoś rodzaju duchami natury. Trudno skupić uwagę podczas walki z driadami, gdyż w chwili rozpoczęcia ataku ich piękne postacie zmieniają się w potworne maski. Ich skóra stale zmienia się w formy przypominające różne drzewa Athel Loren, a styl walki driad również dostosowuje się do nowej postaci.

„Są płynne niczym strumień i równie zmienne. Nie pozostają zbyt długo w żadnej formie, więc zmieniają kształty z jednego na drugi, wydając się tańczyć, nawet gdy stoją w miejscu. Są tętne lasu – czasem dzikie i zaciekle, innym razem pogrążone w zadumie. W jednej chwili są twarde jak glazy, zadając ciosy zdolne powalić ogra, gdy w następnej stają się giętkie jak trzcina, wijąc się wokół broni swoich przeciwników, jednocześnie chichocząc lub okrutnie z nich kpiąc. Moi kompani i ja często rozmawialiśmy na ten temat, próbując

zrozumieć, dlaczego driady nigdy nie utrzymują zbyt długo jednej formy. Ogólny wniosek był taki, że one po prostu łatwo się nudzą.”

– Mylaburr, zwiadowca z Athel Loren.

Sami o sobie

„W twych żyłach płyną czyste i silne soki. Chciałabym poczuć na swym ciele ich ciepło. Podziel się odrobiną tego ciepła, dobrze?”

– Kayanora, driada.

„Czworonogi mają zęby, pazury i szybkość, które ich chronią. Świetliści mają luki i miecze. A co mają drzewa? Mają nas i Panów Lasu.”

– Whishira, driada.

Drzewce

Powszechne wyobrażenie

„Od samego początku wiedziałem, że to zły pomysł, ale Jego Książęca Mość nalegał na zbudowanie trebusza, a jedynym odpowiednim źródłem drewna w pobliżu było Athel Loren. Wielu wieśniaków ze wschodu odmówiło jakiegokolwiek udziału w tym przedsięwzięciu, a kilku stwierdziło, że wolą zostać ukarani w dowolny sposób, niż zbliżyć się do lasu. Nawet chłosta nie zmiękczyła ich uporu. Mój pan był wściekły jak nigdy. Gdy się uspokoił, w czym zapewne pomogło ścięcie kilku głów, wyłożył niewielką sumę w srebrze i ogłosił, że osobiście poprowadzi wyprawę. Dzięki temu udało się zdobyć wystarczającą liczbę ochotników. Tym gorzej. Byliśmy jak owce wiedzione na rzeź. Zabrał nas na krawędź lasu i nie słuchał, gdy ktoś z pospólstwa ośmielił się zasugerować, byśmy zbrerali tylko drewno, które samo upadło. Pan kazał jednak ściąć kilka dorodnych, zdrowych drzew. W jakąś godzinę po tym, gdy obaliliśmy pierwsze drzewo, usłyszeliśmy rozbrzmiewające echo dzikiego okrzyku, po którym wszystkich nas przebiegł dreszcz. Mój pan stwierdził, że to był wilk albo inne dzikie zwierzę, a potem ponaglił nas do pracy. Wszyscy jednak przerwali pracę, gdy las rozstał się przed nami, jakby był stworzony z wody. Z leśnych ostępów wyszła istota, którą uważałem za istniejącą tylko w legendach. Wyglądała jak dąb, ale nim nie była. Nie potrafię tego lepiej wyjaśnić. Drzewiec ruszył naprzód i głosem grzmiącym niczym setka pękających naraz konarów wypowiedział tylko jedno słowo: „DLACZEGO?”. Jego Książęca Mość szukał odpowiedniej odpowiedzi i wreszcie wydobył z siebie coś w rodzaju: ‘Prawem zaboru, ja...’. Cokolwiek chciał jeszcze dodać, przepadło w błotnistą ziemię, gdy drzewiec rąbnął go na odlew tak potężnie, że zarówno mój pan, jak i jego wierzchowiec zginęli w jednej chwili, powaleni tym straszliwym ciosem. Gdy drzewiec wydobywał swoją masywną, drewnianą pięść z ziemi i szczątków mojego dawnego pana, reszta z nas uciekła.”

– Roch-Olivier, gwardzista bretoński.



„Gdy szlachetny Magnus jechał na północ, ja maszerowałem na zachód, naprzeciw hordzie zwierzoludzi, które przechodziły niepowstrzymane – jak mi się wydawało – przez przełęcz Gór Szarych. Jechaliśmy szybko, choć podróż była trudna, ale w końcu zobaczyłem widok, jakiego nie spodziewałem się zobaczyć przez całe moje życie, i stałem się świadkiem zwycięstwa, na jakie nie liczyłem. U podnóża gór natknęliśmy się na obozowisko zwierzoludzi, większe niż wszystkie, jakie widziałem dotychczas. Choć moja kompania liczyła ponad tysiąc żołnierzy, ustępowaliśmy im liczebnie, co najmniej jak dziesięć do jednego. A jednak postanowiłem wydać rozkaz ataku, wiedząc, że będzie moim ostatnim. Gdy szkowałem się do wzniesienia okrzyku, usłyszałem dźwięczny zew rogów grzmiący echem między zboczami gór. Ku mojemu zdumieniu las zaczął się ruszać, jakby drzewa maszerowały do wtóru z głosem rogów. Gdy drzewa dosięgły naprędce zebranych szeregów zwierzoludzi, z lasu wychyłyły się potężne postacie, ze wszech miar przypominające drzewa, które przyoblekły się w kształty ludzi. U ich stóp biegły z gracją dziewczęta, które na naszych oczach zmieniały się w wyjące demony, a potem wdarły się w hordę Chaosu, po czym ponownie zmieniły się w śmiejące dziewczęta. Moi ludzie spojrzeli na mnie, chcąc zobaczyć, jak zareaguję. Nie wiedziałem o czym myśleć, gdy nagle dostrzegłem wielką grupę zwierzoludzi zapalających pochodnie. Wskazałem na nich wołając:

– Tam! Uderzmy na tych, którzy chcą podpalić las!

Potem natarliśmy. Wzięliśmy zwierzoludzi z zaskoczenia, uderzyliśmy na nich od tyłu i odnieśliśmy zwycięstwo. Gdy bitwa zmierzała ku końcowi, jeden z największych ludzi-drzew ruszył naprzód, niedbale depcząc po nadal wijących się w agonii zwierzoludziach, i podszedł do mnie. Jego oczy były wielkie jak puklerze, ale nie dostrzegłem w nich wrogości, a stwór wydawał się przyglądać mi z zainteresowaniem. Spoglądaliśmy na siebie nawzajem przez jakiś czas, aż w końcu odezwał się. Jego głos brzmiał jak trzeszczenie starego domostwa połączone z szemraniem strumienia.

– Witaj, mości rycerzu. Dziękuję ci za usunięcie podpalaczy. Mogli przysporzyć nam pewnych... problemów.

Z kolei ja podziękowałem jemu za zniszczenie oddziałów Chaosu.

– Harrumm. Plugawcy. Nikczemne stwory. Przeczaj naturze i nie należą do lasu.

Wskazał na północ długim, drewnianym ramieniem.

– Po godzinie podróży znajdziecie obóz Świetlanych, których zwiecie Leśnymi Elfami. Powiedźcie im, że przybywacie z błogosławieństwem Durhtu. Czeka na ciebie i twoich ludzi jedzenie oraz bezpieczny spoczynek.

Odwrócił się i odszedł, stawiając długie kroki. Szedł w tempie biegnącego konia i zaraz zniknął w cieniach lasu. Pewien bazarz powiedział mi później, że zostałem zaszczycony spotkaniem z jednym z legendarnych drzewców Athel Loren i przeżyłem, by móc o tym opowiedzieć. Na Sigmara, to były ciekawe czasy!”

– Roland Calthbract,

Wielki Mistrz Zakonu Złamanej Tarczy, wyjątek z dzieła „Opowieści o Wielkiej Wojnie z Chaosem”.

Uczonym okiem

„Zakładam, że wszyscy zechcecie posłuchać mnie przez chwilę i uwierzyć w rzeczy pozostające poza waszym pojęciem.

Uwierzcie zatem, że drzewce z Athel Loren naprawdę istnieją. Jedyne pytanie, jakie możemy sobie postawić, brzmi: czy jest to rzeczywista rasa istot, czy może jakiś rodzaj duchów lasu? Jeśli to oddzielna rasa, wówczas jest lepiej przystosowana do życia w swoim otoczeniu, niż jakikolwiek inny gatunek, o jakim słyszałem. Jako badacz natury chciałbym, by tak było w istocie. Jednak chłodna analiza naukowa wskazuje coś innego, bowiem są jeszcze nieuchwytnie driady. Na czym zatem polega związek drzewców z tymi niebezpiecznymi ślicznotkami? Blagmort sugeruje, że panny opiekują się drzewcami, tworząc pewnego rodzaju haremy, co uważam za pomysł zgoła niedorzeczny. Jeśli driady są mechanizmem obronnym Athel Loren, tak jak wskazywałem już wcześniej, wówczas drzewce mogą być, w bardzo dosłownym sensie, świadomością lasu. To strażnicy tej tajemnej puszczy oraz generałowie, którzy dowodzą oddziałami driad, by chronić drzewa, a sami ruszają do walki tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia. Nie wiem, w jaki sposób są powiązani z elfami z lasów, ale podejrzewam, że łączy ich obustronny sojusz.”

– Waldemarr, uczony z Nuhi.

Drzewce z Athel Loren wydają się troszczyć tylko o sprawy swojego lasu i o nic więcej. W ciągu ostatnich tysiącleci drzewce zaledwie kilka razy opuściły schronienie puszczy. Gdy do tego dochodziło, zawsze maszerowały z zastępami Leśnych Elfów. Związek drzewców z Leśnymi Elfami i ich tajemniczymi władcami – Orionem i Ariel – to tajemnica znana tylko im samym. Niektórzy spekulują, że Orion jest w istocie hybrydą elfa i drzewca, być może stanowić żywy symbol „przymierza” między Athel Loren i Leśnymi Elfami. Jakakolwiek jest natura tego układu, pozostaje pilnie strzeżonym sekretem i tylko ci, których bezpośrednio on dotyczy, znają prawdę. Zbytne zagłębianie się w te sprawy równa się dopraszaniu o śmierć, nie tylko ze względu na skrytą i często paranoiczną naturę Leśnych Elfów, ale także dlatego, że mają uzasadnione powody obawiać się swoich wrogów, włącznie z siłami Chaosu. Przeciwnicy mogliby zabrać więź, jaką elfy utrzymują z drzewcami. Ze swojej strony, Leśne Elfy odnoszą się do drzewców z wielkim szacunkiem i zachowują daleką ostrożność w kontaktach z nimi.

„Trudno rozgniewać Panów Lasu, jednak gdy wreszcie zdecydują się uwolnić swój gniew, cały las gniewa się wraz z nimi. Jastrzębie bojowe zaczynają się burzyć, a cienie się wydłużają. Stwory, które dotąd były zerem, obracają się przeciwko swym drapieżcom, a my musimy strzec się przed co bardziej zajadłymi bestiami, które nagle nabierają takiej śmiałości, że atakują nasze osady. Biada tym, którzy nieproszeni wejdą pod wielką gęstwę listowia Mrocznej Zieleni, bowiem nigdy już spod niej nie wyjdą.”

– Elthias, Strażnik Polany.

Sami o sobie

„Jakże moglibyście kiedykolwiek nas zrozumieć? Nie należycie do lasu, nie podążacie Zieloną Drogą. Jesteście jak ruchliwe borsuki, jak przestraszone szpaki, ale to zamieszanie nie ma żadnego sensu. Nigdy nie jesteście spokojni, nigdy nie stajecie w miejscu. Zawsze mówicie bez pomysłu, nigdy nie cofacie się. Jakież gniew we mnie budzicie! Chciałbym, by wasz lud znalazł właściwie miejsce na świecie. Tak byłoby lepiej.”

– Omszały Kark, drzewiec.

Powszechne wyobrażenie

„Wśród zarośli przed nami coś się poruszyło i spodziewaliśmy się zobaczyć wilka lub dzika. Ale to nie zwierzę pospolite wychylał się spod paproci. Niczym pojedynczy promień słońca, mimo pochmurnego dnia, najpierw pojawił się róg. Lśnił tak jasno, że cienie lasu ustąpiły. A potem pojawił się on. Był niczym pieśń zaklęta w ciało, niczym poemat bez słów. Bez żadnego wstydu mówię wam, że zapłakałem, gdy spojrzał na mnie swymi prastarymi oczami. Chciałem coś powiedzieć, ale zabrakło mi słów. Wtedy jeden z moich kompanów, Turbertz, wyjątkowo tępy osobnik, wystrzelił w jego stronę strzałę. Odwróciłem się tak szybko, jak potrafiłem i złamałem jego łuk na dwie szczapy, ale gdy się odwróciłem ponownie, jego już nie było.”

— Metrius Null,
wyjętek z jego książki „Gorzkie rozstania”.

„To odrobinę magiczne zwierzęta i nic więcej. Och, przypuszczam, że są całkiem ładne, ze swoją lśniącą skórą i błyszczącymi oczami, ale opowieści o nich to zwykłe bajdy. Jednorożce to płochliwe stworzenia, które unikają człowieka, co moim zdaniem świadczy o ich zdrowym rozsądku. Większość ludzi wygaduje o nich niestworzone historie, mówiąc, że są to święte zwierzęta i podobnie banialuki. To wszystko piękne kłamstwa, dzięki którym bardzo mogą zarabiać na życie i czarować młode dziewczęta, zapewniając je, że pewnego dnia jednorożec złoży swoją głowę na ich łonie.”

— Anton Moors, łowca.

„To jeden z najpiękniejszych tematów pieśni tego świata. W oczach Loeca są świętymi zwierzętami. Są odbiciem wszystkiego, co dobre. Ich los jest naszym losem. Jeśli nadejdzie dzień, gdy nasz lud zniknie i padnie ostatni jednorożec, wówczas Chaos zawładnie całą ziemią i szaleństwo zapanuje nad światem, aż do jego końca. Nie przez przypadek czystość jednorożców odpędza złe uroki i nie przez przypadek niektóre z naszych najgodniejszych dziewcząt dosiadają je, jadąc do walki.”

— Litharin, Tancerz Wojny.

Uczonym okiem

„Nie ma poskramiacza na tym świecie, obojętnie jak bardzo zdolnego lub okrutnego, by zdołał złamać wolę jednorożca lub przymusił go do siodła. Jednorożce to dumne stworzenia. Szybciej położą się na ziemi i umrą, niż wbrew swej woli uniosą jeźdźcę. Legenda mówi, że pozwalają się dosiadać jedynie ‘czystym’, przez co wielu rozumie osoby, których cnota pozostała nietknięta. Jednakże istnieją opowieści o jednorożcach unoszących w bezpieczne miejsce rannych rycerzy. I to rycerzy, którzy z pewnością nie byli niewinni. Podejrzewam, że jednorożce oceniają wszystkich według swojej własnej miary, co sugeruje, że są czymś daleko więcej niż po prostu niezwykłymi zwierzętami. Czymkolwiek jednak są, zawsze pozostają dzikie i nieposkromione.”

— Edgar Nolbrun, skryba.

„Chociaż powiada się, że jednorożce żyją w wielu lasach Starego Świata, jedynie Leśne Elfki z Athel Loren ruszają na ich grzbietach do bitwy. Nie wiadomo, w jaki sposób

dziewice z Athel Loren zdobyły swoje wierzchowce, chociaż wszyscy świadkowie ich wyczynów bitewnych potwierdzają, że jeżdżą bez uzdy, wędzidla i siodła. Tym niemniej, nawet pośród Leśnych Elfów zaledwie jedna lub dwie dziewczęta z każdego pokolenia mogą poszczycić się tym, że dosiadły jednorożca. Odporność jednorożców na magię jest wyjątkowa, do tego stopnia, że nawet arcyomagowie mają problemy z rzucaniem na nie wszelkich zaklęć, poza najpotężniejszymi. Te stworzenia dzielą się swoją odpornością nawet z tymi nielicznymi, którym pozwalają się dosiąść. Uczeń powszechnie uważając, że źródłem tej potężnej umiejętności jest ich róg.

W istocie wiele już napisano o rogu jednorożca. Jesliby uwierzyć choćby w połowę tych opowieści, róg taki potrafi zatrzymać krwawienie, odegnąć sługi Chaosu, zwiększyć potencję, leczyć choroby i uśmierzać wzdęcia. Podejrzewam, że róg ten może w istocie zapewniać w pewnym stopniu ochronę przed złą magią, ale reszta to tylko pobożne życzenia. To zresztą nie powstrzymało łowców, którzy ze wszystkich sił starali się wybić całą populację jednorożców, usiłując zdobywać ich rogi na sprzedaż latwowiernym. Jeśli kiedykolwiek będziecie chcieli kupić taki róg, wiedźcie, że większość rogów, jakie znajdziecie na rynkach Imperium, pochodzi od kozy, a nie od jednorożca. Prawdziwy róg jednorożca jest fosforyzujący, lekko lśniący nawet w świetle dnia. Z osobistego doświadczenia mogę was zapewnić, że jeśli kiedykolwiek dotkniecie prawdziwego rogu, poczujecie, że w pewien sposób wzięliście udział w świętokradztwie. Nie jest to przeżycie, jakiego życzyłbym komukolwiek.”

— Aponimius
Rone, arcyomag
Kolegium Światła.



Powszechne wyobrażenie

„– Miej wiarę – powiedziała do mnie Czarodziejka – miej wiarę, że nadejdą, bowiem ich pamięć sięga dalej niż umysły ludzi i mają dług wobec twojej rodziny.

Łatwo było to powiedzieć podczas długich godzin w przededniu bitwy, ale trudno trzymać się tych słów w ferworze walki, gdy wszędzie wokół giną twoi towarzysze i podwładni. Moim obowiązkiem jest obrona naszej ziemi przed najazdem sigmarytów, ale moi ludzie byli nieliczni, a armia Imperium wielka i rozległa, aż okiem sięgnąć. Zwiadowcy nie potrafili nawet z grubsza policzyć wroga i mówili mi, że najeźdźcy są tak liczni, jak gwiazdy na niebie. Jednak słuby, jakie złożyłem, nie dawały mi wyboru, a zatem przygotowywałem swoich żołnierzy na pewną śmierć. W nocy przed walką z najeźdźcami przyszła do mnie Czarodziejka Ciara i przypomniała o dawnych powiązaniach mojego rodu z mieszkańcami Athel Loren. Powiedziała, bym posłał do nich po pomoc. Zawsze uczono mnie, że nie jest mądrze niepokoić Lud Lasu, ale z drugiej strony, równie głupie byłoby odrzucenie rady Czarodziejki. Wysłałem trzech moich najśmielszych łowców, wiedząc w głębi serca, że nigdy już nie powrócą. Nawet gdyby przekazali moją prośbę, żadna odpowiedź nie nadejdzie na czas, by mogło to cokolwiek zmienić. Tego dnia powstałem, by obejrzeć świt słońca, spodziewając się, że czynię to po raz ostatni. Gdy wreszcie zetknęliśmy się z wrogiem, bitwa potoczyła się, tak jak przypuszczałem. Moi ludzie walczyli mężnie, cały czas śpiewając psalmy ku czci Pani, ale i tak ginęli. Walka wzbiera falami, które jedynie weteran potrafi rozpoznać. W jakiś czas po południu wyczulem niespodziewaną zmianę w bitewnym zgiełku. Usłyszałem ostry, przeszywający skrzek, który rozbrzmiewał nawet ponad wrzawą bitwy i krzykami umierających żołnierzy. Czarnobiałe ptak drapieżny, wielki jak mój rumak, śmignął nad naszymi głowami. Na jego grzbiecie zasiadał lucznik, którego strzały nie miały celu, a za nim podgązał cały zastęp jego kompanów. Lud Lasu przybył na moje wezwanie. Przybył niesiony wiatrem i na skrzydłach wielkich ptaków.”

– Gerard du Lacaren,
rycerz Królestwa.

„Te stworzenia są oczywiście dotknięte przez Chaos, podobnie jak wszystkie istoty z tego przeklętego lasu. Jastrzębie bojowe wyglądają jak normalni przedstawiciele swojego gatunku – różnią się tylko rozmiarami. Nie dajcie się jednak zwieść, bowiem nader często miła oku powierzchowność maskuje kryjące się pod nią zepsucie. Słyszałem, jak ludzie,

którzy je widzieli na polu bitwy, mówili niepokojące rzeczy. Twierdzili, że te ptaszyska są ‘takie piękne, dzikie i wolne’ i inne podobne majaczenia, które każą mi wierzyć, że ich obecność wywiera niepożądany wpływ na osobników o słabych umysłach. Występni elfi jeźdźcy zawsze tchórzliwie unikają otwartej bitwy, woląc uderzać z ukrycia i szybko odlatywać, co dobitnie świadczy o ich moralnym upadku. Na szczęście, pomimo wielkich rozmiarów tych ptaszysk, dobrze wycelowany pocisk nadal wystarczy, by zabić jedno z nich.”

– Albrecht Skwapliwy,
profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

Uczonym okiem

Jastrzębie bojowe unoszą Leśne Elfy do bitwy. Nie są do tego przyuczane, lecz same zgadzają się służyć jako skrzydlate wierzchowce. Nie są tak prastarym gatunkiem, jak wielkie orły, chociaż są wyjątkowo inteligentne i znacznie sprytniejsze od wszelkich „zwykłych” ptaków. Pochodzą z lasu Athel Loren, gdzie nadal żyje większość ich populacji. Krążą jednak opowieści, że część z nich zakłada swoje gniazda w innych

miejscach, a kilka widziano w Górach Krańca Świata. Ich długotrwałe związki z Leśnymi Elfami są dobrze znane poza Athel Loren, choć niewielu potrafi domyśleć się prawdziwej natury tej współpracy.

„Gdy po raz pierwszy wkroczyliśmy pomiędzy jesiony i wiązy, one już tam były, spoglądając na nas swoimi bystrzymi oczami. Przez długi czas walczyliśmy przeciwko sobie, a nasze dzieci nie mogły chodzić w świetle dnia bez lęku, że porwie ich ptak szybszy nawet od lotu elfiej strzały. Okryliśmy się wielkim wstydem, gdy wspinaliśmy się na wielkie drzewa, rozbijaliśmy jaja i zabijaliśmy pisklęta. Tak było, dopóki nie pojawiła się Kirada Mówiąca-do-Zwierząt. To ona zawarła pokój z Shy-gwythiarami, Jeźdźcami Wichru. Ci, którzy byli w największym stopniu winni niszczenia ich młodych, ofiarowali swoje życie, ale Shy-gwythiarowie wiedzieli, że zemsta prowadzi donikąd i zamiast tego powiedzieli, że wychowają nasze dzieci jak swoje własne. To byli pierwsi spośród jeźdźców jastrzębi bojowych. To niezręczne ludzkie określenie, które nawet

nie zbliża się do opisu więzi istniejącej między skrzydlatym Jeźdźcą Wichru a elfem. To nie są tylko wierne wierzchowce – to nasi bracia i siostry.”

– Elthias, czatownik.



Dzieci Rogatego Szczura



Podgryzają posady świata, knując zagładę wszystkich pozostałych ras. To skaveny – rasa ludzi-szczurów, która powstała z gryzoni przez wieki wystawionych na mutagenne działanie dziwnej substancji Chaosu, znanej jako spaczeń. Wyruszają z jałowych, bagnistych pustkowi Skavenblight i rozłazą się po Starym Świecie, bezustannie szukając metody zniszczenia swych licznych wrogów i przejęcia władzy na powierzchni...

... albo i nie, bowiem wielu jest takich, co twierdzą, że skaveny są jedynie wymysłem, kłamliwym mitem przekazywanym przez szaleńców. Z pewnością taki stan niepewności znakomicie służy nikczemnym planom tych stworzeń.

Powszechne wyobrażenie

„Są potworne, potworne! Czerwone ślepia, popiskiwanie w cieniach i skrobanie pazurów w ciemnościach. Wykopują złoto z głębin i przekupują szlachciców, by odwracali wzrok, gdy one porywają nasze żony i dzieci. Nurzają się w najciemniejszej magii i przyzywają demony Chaosu, by im służyły. Większość naszych miast jest rządzona przez ich szpiegów, a my wszyscy jesteśmy utrzymywani w niewiedzy, byśmy nie wpadli w panikę, ani nie uciekli. Nie ma bowiem lepszego niewolnika, niż taki, który nie jest świadom własnej niewoli. Jeśli spróbujesz z nimi walczyć, zrobią wszystko, by inni uznali cię za szaleńca i skończysz tutaj, tak jak ja.”

– Rudi, pacjent

Wielkiego Azylu dla Oblakanych w Altdorfie.

„Raz po raz ta żałosna farsa powraca, by uragać naszemu zdrowemu rozsądkowi. Już wcześniej spotykałem się z tym kłamstwem tu, w Wielkiej Sali, i bez wątpienia będę zmuszony zmagać się z nim ponownie, dopóki ta histeria głupców będzie krążyła wśród naszych ludzi. Wiedźcie zatem! Przepytwałem żołnierzy, wieśniaków, szlachciców, parobków, kapłanów, rycerzy, kupców, łowców czarownic i kilka z tych niepokornych dusz, jakie najczęściej zwie się ‘poszukiwaczami przygód’. Brnąłem przez katakumby i kanały ściekowe, ryzykując zakażeniem i gorszymi rzeczami. Nie zignorowałem żadnego tropu śledztwa i mogę wam powiedzieć z całym przekonaniem, że nikt nie przedstawił żadnego dowodu istnienia tak zwanych ‘szczuroludzi’. Och, z pewnością istnieją dziesiątki sprytnych fałszerstw, produkowanych masowo przez cwanych łotrzyków chcących szybko zarobić na sprzedaży łatwowiernym głupcom

‘prawdziwych’ artefaktów skavenów. Ale nie ma żadnego niezbitego dowodu. Pomysleć, że istnieje cała rasa podstępnych szczuroludzi biegających pod naszymi ulicami, próbujących podminować Imperium albo, jak każą nam wierzyć szaleńcy, cały świat. Rasa, której nie udało się wykryć w ciągu tysiącleci – toż to absurd! Panowie, Chaos jest wystarczająco realny i groźny, by darować sobie wymyślanie wymaginowanych problemów ze skavenami.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus
Uniwersytetu w Nuln.

„Wiem, że istnieją, bo z nimi walczyłem. Cóż, mniejsza o to, co pospółstwo myśli o skavenach. Parę lat temu zarabiałem kislevskie złoto. Robota była dobrze płatna, ale dość paskudna. Tylko jednego dnia na cztery nie musieliśmy najeżdżać zwierzoludzi lub powstrzymywać ich najazdów, nie mówiąc o gorszych rzeczach. Zwierzoludzie przybierają wszelkie kształty, jakie można wymyślić i jest ich więcej niż mogłoby się przysnić w najgorszych koszmarach. Walczyłem kilka razy ze szczurowatymi. To wredne stwory, co do jednego. Nie są zbyt bystre, ale bardzo cwane. Nie ma w nich nic specjalnego. Zdychają tak samo łatwo jak inni zwierzoludzie, tyle że głośniejsze skrzeczą.”

– Ernst Wolfenburg, najemnik.

„Wim, co se myślę lepsijsi od nas – że niby skaveny to kolejny przesond wieśniaków. Pewnikiem, chciałbym co by tak było, ale nie jezd. Dzień podróży stond była se wioska. Pienkne mniejsce. Syn Orlina, Borys, krencił siem wokół dziewczki stamtond, którom spotkał był na targu. Pewnego lata przybiega z polów wołajonc, że niby cała wioska wzięła przepadła bez jednego trupa. Byłem naonczas młodziejczy i gupszy, wienc poszłem z grupom ludzi, co by rzucić na to



okiem. Na placu wioskowym znaleźliśmy jeno różniaste ślady walki. W ścianie studni siedział był kawałek dziwnego metalu, jakoby gwiazdka. Pomyślał żem se, że to jakowś ostrze do rzucania musi być, które jakoś wtopiło siem w kamień. Był na nim znak, jakoby trzy nakreślone linie. Młodszy Georg jeden miał odwagęm tego dotknąć. Gadał, że niby metal był śliski w dotyku. Biedny chopak czczeszł kilka dzionków później. Po paru latach, gdy opisał kapłanowi ów symbol, com go wówczas widział, ten rzekł mnie, że to miał być znak skavenów, a potem wysmiał mnie. Gadał, że to niby blaga jest. Sigmarze, chroniaj nas przed takimi blagami!”

– stary Hob, wieśniak.

Uczonym okiem

„Skaveny? Tak, są jak najbardziej prawdziwe, tak jak kamienie pod twoimi stopami. Brudni szczuroludzie. Zdradziecka, podstępna rasa bez moralności, sumienia i honoru. Ryją w ciemnościach, oczekując Końca Czasów, kiedy to zamierzają powstać i zniszczyć nas wszystkich, jeśli pierwej nie wybiją siebie pospół. W każdym Karaku leży spisana Księga Krzywd, która poświęca wiele stron tym nikczemnym stworom. Walczą z użyciem trucizny i plagi, zdrady i okrucieństwa. Dlaczegoż zatem nigdy o nich nie słyszałeś? Bowiem prawda jest rzeczą, którą wy ludzie rzadko cenicie. Ogary Sigmara – wasi łowcy czarownic – wiedzą o skavenach. Czemu zatem nie mówią o nich? A dlaczegoż mieliby to robić? Co byście wtedy uczynili? Czy potrafisz wyobrazić sobie panikę, jaka wybuchłaby pośród członków waszej słabej rasy, gdyby dowiedzieli się, że wykluci z Chaosu szczuroludzie planują ich zagładę, zrywając pod miastami Imperium? Najśmielsi z waszego rodzaju walczą ze skavenami najlepiej jak potrafią, a reszta może cieszyć się niewiedzą.”

– Thingrim Bradnisson, krasnoludzki górnik.

Skaveny dowodzone są przez nikczemnych Panów Rozkładu, zbiorowisko starych i potwornych istot, które zasiadają w Radzie Trzynastu, utrzymującej rządy nad rasą skavenów. Ich stolica – miasto Skavenblight – to pradawna ruina, która podobno leży gdzieś wśród przeklętych bagien rozciągających się przy zachodniej granicy Tilei. Wewnątrz gnijących hał Skavenblight Panowie Rozkładu spiskują przeciwko sobie, pragnąc rozszerzyć swoje wpływy i władzę przy okazji kolejnych ataków na podziemne królestwa krasnoludów i goblinów.

Spółeczność skavenów jest podzielona na wiele klanów, stale ze sobą rywalizujących o pozycję i wpływy w Radzie Trzynastu. Większość składa się z wojowników i niewolników, których zdobyły na wyeliminowanych wrogach. Jednakże wszystkie największe klany wykształciły sobie specjalności, które je wyróżniają. Dzięki temu każdy klan zajął własną niszę, jakiej trzyma się kurczowo, niszcząc wszelkie zagrożenia dla swojej pozycji.

Obecnie największą władzę dzierżą inżynierowie spacenja z klanu Skryre. Z tego względu mają również największe wpływy u Panów Rozkładu. Specjalizują się w tworzeniu i wykorzystywaniu dziwacznych, magicznych maszyn zasilanych przez różne systemy napędowe, w skład których wchodzi spaceń. Niektóre z tych maszyn zostały przejęte od innych ras i „zmodyfikowane”, inne są oryginalnym pomysłem klanu. Koniec końców, przeznaczeniem wszystkich tych urządzeń staje się zabijanie innych, a czasami także tych, którzy je obsługują.

„To maszyna niepodobna do żadnej, jakie oglądałem. Choć wielce przypomina jedną z machin von Meinkopta, zdumiewające jednak są jej rozmiary. Nie jestem pewien, jaką funkcję odgrywa aparat parowy, ani dziwne,

podziurawione komory. Jutro Roderick i ja wypróbujemy to na poligonie.”

– wyjątek z notatek imperialnego inżyniera Hultza, rozerwanego na strzępy przez eksplozję.

Pokrętne skaveny z klanu Moulder specjalizują się w hodowli i wywoływaniu mutacji bestii, które walczą w bitwach po stronie skavenów. Sumienie nie odgrywa żadnej roli w eksperymentach Mistrzów Mutatorów, którzy starają się stworzyć możliwie najbardziej zabójcze potwory. Dzięki maściom ze spaceniem, odrażającym doświadczeniom medycznym i plugawemu krzyżowaniu gatunków, często udaje im się tworzyć groźne w walce, choć niezbyt bystre monstra.

Odziani w czerni skrytobójcy z klanu Eshin specjalizują się w akcjach sabotażowych, zamachach, dokonywanych skrycie i z użyciem trucizn. Działają jako niewidzialne zbrojne ramię Rady Trzynastu. Dawno temu ich klan opuścił podziemia skavenów i podążył na Wschód. Gdy wiele stuleci później szczuroludzie powrócili, sprowadzili ze sobą nowe i przerażające umiejętności. Ich ceny są wysokie, ale stosowne do sprawności i efektywności. Nie ma skavena, obojętnie jak groźnego, który skrycie nie lękałby się wizyty akolitów z klanu Eshin.

Ostatnim z wielkich klanów jest przerażający klan Pestilens. To koszmarne czciciele chorób i zepsucia. Klan Pestilens przybył z dżungli Lustrii, gdzie ich przodkowie zdołali przetrwać serię tropikalnych chorób zakaźnych, a potem nauczyli się akceptować i czcić własne choroby. W końcu zaczęli je stosować z morderczym skutkiem przeciwko swoim wrogom. Obecnie specjalizują się w tworzeniu nowych zaraz, które mają nękać ludność Starego Świata. Zdarzało się w przeszłości, że niektóre eksperymenty wymykały się spod miernej kontroli swoich przodków. Z tego względu pozostałe skaveny czujnie obserwują działalność fanatyków z klanu Pestilens.

„Och, ależ to cudowne, wesołe chłopaki. Przynoszą najmiłsze zarazy! Ta piękna choroba, jaką nagrodzili odzianych w bufiaste koszule Bretończyków, była naprawdę inspirująca. Oczywiście, czasami trochę ich ponosi, ale uważam, że jak na rasę wyrosłą ze szkodników zaszli naprawdę daleko.”

– Trądnik Ospowiec, seneszał Onogala.

Skaveny są zwykle dość sprytnie i zawsze podstępne, ale także podatne na tchórzostwo. Czują się pewnie tylko w dużej liczbie, gdy znacznie przewyższają liczebnie swoich przeciwników. Zachowują się służalczo wobec tych, których uważają za silniejszych od siebie, chociaż rzadko który skaven zawaha się przed wbiciem sztyletu w plecy przełożonego, jeśli będzie przekonany, że ujdzie mu to na sucho. Skrytobójstwo jest zjawiskiem częstym i powszechnie akceptowanym sposobem zdobywania wyższej pozycji w społeczeństwie skavenów. Panowie Rozkładu uważają, że dzięki wewnętrznym walkom rasa skavenów jako całość staje się coraz silniejsza. Jest to o tyle wygodne, że większość ich poddanych nie ma czasu, by knuć przeciwko samym władcom. Rzemiosło skavenów jest dość liche według ludzkich standardów i żałosne w oczach krasnoludów, ale zazwyczaj bywa topornie skuteczne. Większość skavenów żyje krócej niż trzydzieści lat, a naprawdę niewielu udaje się umrzeć ze starości. Jednakże długie wystawianie się na działanie spacenja może wywoływać u skavenów różnorakie efekty, włącznie ze znacznym przedłużeniem życia. Podobno niektórzy z Panów Rozkładu liczą sobie grubo ponad tysiąc lat. Gdy skaveny komunikują się między sobą, używają znacznie więcej sposobów przekazywania treści niż tylko za pomocą mowy. Ich gesty, a przede wszystkim zapach, informują inne skaveny o nastroju. Wściekły skaven cuchnie rozgrzanym żelazem,

natomiast szczuroczleka, który spodziewa się rychłej śmierci, otacza drażniący smród pizma.

Skaveny oddają cześć złowrogiej istocie znanej jako Rogaty Szczur. Służą mu Szarzy Prorocy – grupa potężnych czarnoksiężników i proroków wieszczących dominację skavenów. Chociaż nominalnie podlegają władzy Rady Trzynastu, ich wielka moc sprawia, że poszczególni Szarzy Prorocy zawsze stanowią niewiadomą w polityce skavenów. Regularnie spożywają spacen, by wspomagać swoje zdolności magiczne. Jest to praktyka, która poważnie podkopuje ich zdrowie umysłowe, zarazem wzbudzając strach wśród innych skavenów. Symbol Rogatego Szczura, który ostatecznie stał się znakiem rozpoznawczym rasy skavenów, składa się z trzech nakładających się na siebie linii, zgrubnie narysowanych w układzie trójkąta.

„Są tacy pośród mojego bractwa, którzy uważają, że Rogaty Szczur to pomniejszy bóg Chaosu. Wielu stwierdza, że musi być w jakiś sposób powiązany z Gnijącym Panem. Jednak podczas zmagani z skavenami, w ciągłych upadkach i wzlotach ten pokręconej rasy dostrzegam jedynie bezustanne zmiany. Jeśli jest to więc pomiot któregośkolwiek z Pradawnych, to według mnie są to dzieci Wielkiego Konspiratora.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

Sami o sobie

„Aaach, ludziki. Głupcy, sami głupcy. Może to przez brak sierści ich mózgi są zimne i miętko-miękkie? Jak łatwo ich kupić. Wierzą we wszystko, co się im powie, o tak, jeśli dostaną za to lśniące-błyszczące złoto. Gdy walczą – co rzadko się zdarza, bo wszyscy to tchórze – ich idiotyczni przywódcy maszerują na przdzie, porzucając słuszną pozycję na tyłach szeregów, jak to zgodnie z tradycją czynią nasi przywódcy. Dzięki temu mogą lepiej oglądać całą bitwę, a zatem podejmować lepsze decyzje co do tego, jak wygrać, albo jak spowodować odwrót. Nie żebyście kiedykolwiek musieli dokonywać odwrótu przed ludzikami. Ich blade, gołe skóry nawet nie spowolnią ostrza skavena. Zaprawdę, powiadam wam, ludziki są słabe. Zapytacie: ‘a co z krasnoludzikami?’. Zawsze – zawsze unikajcie krasnoludzików o pomarańczowej sierści, inaczej umrzeć-umrzecie i to nader chyżo-chyżo.”

– Szary Prorok Thanquol.

„To najcenniejsza ze wszystkich substancji, życiodajna krew. Jeśli Rogaty Szczur jest naszym ojcem, wówczas z pewnością spacen jest naszą matką. Jego zastosowania są nieskończone. Jest niczym palenisko, które nigdy nie wygasa. Nawet najmniejsze kawałki będą dawały moc bez końca, dzięki czemu wiele z naszych urzędów udało się zmniejszyć i teraz są przenośne. Ogień spaczenia nie tylko konsumuje materię, ale w istocie zmienia jej strukturę, w znacznie większym stopniu niż samo ‘wypalenie’ w jego świętych płomieniach. Broń wykonana ze spaczenia wytwarza własną truciznę. Amulety spaczenia zapewniają prawdziwe szczęście, z wielką łatwością zmieniając to ‘co ma być’ w to ‘co mogłoby być’. Skąd zatem pochodzi? Są tacy pośród co bardziej zabobonnych z naszego ludu oraz kilku głupich Szarych Proroków, którzy uważają, że spacen to odchody Rogatego Szczura. Ja przychylam się do wyjaśnienia świeckiego – są to kawałki mrocznego księżycy, Morskrita, który obdarzył nas fragmentami swojej esencji. Częste dotykanie spaczenia jest niebezpieczne. Ale od tego są niewolnicy, tak-tak?”

– Narshift, inżynier spaczenia z klanu Skryre.

„Arszenik.”

– Rikkit’tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Nie ma sensu w świecie ludzików. Biorą swoich najlepszych i najsilniejszych, tych dotkniętych przez Rogatego Szczura, i albo ich zabić-zabijają albo wyrzucają jako nieczystych. Nic dziwnego, że chwalebne skaveny pewnego dnia zabiorą im wszystko! Ale-ale, dobrze dla nas. Więcej mięsa na później.”

– Bro’kut, klan Moulder.

„Od dawna mieszkamy w ciemnościach, stale badając zmiany na powierzchni. Byliśmy tu przed Imperium, patrząc, jak krasnoludziki wykrywają swoje kamienne bale. Byliśmy tu pośród cieni, gdy bożek Sigmar chodził po świecie i rozpraszał zielonych przed sobą. Mierzyliśmy się z Wielkim Nekromantą, którego imienia nie wypowiem, i zwyciężyliśmy. Patrzymy, czekamy, planujemy. Nieskończone, subtelne gry Panów Rozkładu to tylko sposób na spędzanie czasu. Nie musimy siłą podbijać światła na powierzchni. Jeśli poczekamy wystarczająco długo, inni zrobią to za nas, pozwalając nam przejąć łupy na ruinach Imperium. Bowiem my jesteśmy Dziećmi Rogatego Szczura. Przetrwamy. Tak jak jesteśmy tu teraz wśród was, tak będziemy obecni podczas waszego upadku.”

– Szary Prorok Akitvere.

Szczurogry

Powszechne wyobrażenie

„Nic tak wielkiego nie powinno poruszać się tak szybko. Po tych wszystkich latach, bardziej niż cokolwiek innego zapamiętałem prędkość tych stworów. Mój sierżant powiedział mi głosem nie znoszącym sprzeciwu, że oddziały legendarnych skavenów najeżdżają nasze piękne miasto. Nie były mitem, lecz rzeczywistością, i zamierzały nas wszystkich zabić. Musieliśmy działać natychmiast. Zabarykadowaliśmy ulicę, nie zapominając o zatankowaniu kanałów, po czym czekaliśmy. Spodziewałem się zobaczyć, no cóż, szczurołudzi i właśnie ich zobaczyłem, lecz nie byli sami. Grupa skavenów trzymających biczę biegła ulicą, pędząc przed sobą potężne stwory. Gdy nas zobaczyły, usłyszałem, jak poganiacze

piszczą ‘zabić-zabić!’ do wielkich bestii i wskazują na nas. Zauważyłem poplamione bandażę i pokręcone cielska, a kilka stworów miało porządnie metalowe ostrza wystające ze zniekształconych kończyn. Nie miałem jednak czasu przyglądać im się zbyt długo. Ryknęły, a od tego dźwięku zatrzęsa się ziemia. A potem pobiegły przez plac, tak szybko, że kilku z moich przyjaciół zginęło, zanim zdążyli wyszarpnąć miecze z pochew.”

– Wolfgang Balearic, strażnik miejski z Nuln.

„Wiecie, w pewien sposób to wszystko układa się w całość. Weźcie te wszystkie historie o zwierzołudziach, jakie słyszymy – zawsze jest kilka opowieści o znacznie większych stworach, jak minotaury, smocze ogry i tym podobne. Cóż, to zrozumiałe, że gdy ludzie zaczęli wymyślać opowieści o skavenach, postanowili wprowadzić

jakichś większych szczuroludzi, by historie były ciekawsze. A zatem stworzyli te szczurogry, które stają się większe i bardziej pokrecone z każdą opowieścią. Śmiałybym się z tego, gdyby to nie było oczywiste wyolbrzymienie jakże prawdziwych opowieści o siłach Chaosu.”

– Jonas, wędrowny bard.

„To cuda, a nie potworności. Myśl, że tak niesamowite stworzenia mogą wędrować po powierzchni Starego Świata, jest dowodem potęgi Chaosu. Niegdyś miałem wyjątkową okazję odwiedzić warownie skavenów, znaną jako Piekielna Otcłan, i porozmawiać z kilkoma Mistrzami Mutatorami z klanu Moulder. To zabawne stwory, bardzo twórcze i z pewnością obdarzone łaskami mojego Pana. Omówiliśmy wiele tematów. Oni nauczyli się ode mnie sporo o uśmierzaniu bólów mutacji, natomiast w zakresie bodowli ich wiedza daleko przewyższała moją. Z dumą pokazali mi jamy, gdzie trzymali swoje ulubione bestie. Były to groźnie wyglądające potwory, które nieco przypominały przerosnięte skaveny. Wyjaśnili mi, piszcząc podekscytowani, że wszystkie z tych okazów przetrwały trzy lub więcej bitew. Każdy z nich był wyjątkowy, a jedyne, co miały wspólne, to zaciekłość i całkowite posłuszeństwo wobec swoich twórców. Imponujące, muszę przyznać.”

– dr Athren Abolas, Piewca Zmian.

Uczonym okiem

„To nie som ogry, wcale a wcale. Śmierdzom inaczej. Smakujom też inaczej. Żle. Jak wszystkie skaveny, smakują jak szczury. Tyle razów miałem pełen brzuchal szczurów, że wiem. Oj, ale silne som. Dostyc silne, by wlać jednemu z nas. Może stonę majom tę nazwę? Tyle, że som głupie. Naprawdę głupie, durniejsze nawet niż trolle. Pamiętaj o tym, a może ich pokonasz. Tylko nie uciekaj przed nimi. Som naprawdę szybkie w nogach.”

– Kroaz, ogr-najemnik.

Klanowi Moulder niewątpliwie udało się stworzyć zabójcze bestie bojowe, choć należy zauważyć, że szczurogry są stworzeniami obciążonymi wadami, niemal zupełnie pozbawionymi rozsądku i świadomości. Ich niezwykle pochodzenie sprawiło, że stały się całkowicie zależne od swoich stwórców we wszelkich kwestiach wymagających wysiłku umysłowego. Są dosłownie niezdolne do funkcjonowania bez kierownictwa innej istoty. Gdy nie ma poganiacza, który kieruje ich działaniami, zdają się całkowicie na instynkt, który różni się między poszczególnymi osobnikami. Podczas gdy jeden z nich może rzucić się na najbliższych przeciwników, drugi może zacząć ślinić się bezmyślnie, albo położyć się, by uciąć sobie drzemkę. Jakiegokolwiek resztki inteligencji zostają niszczone przez niekończące się testy, jakich Moulderzy dokonują na bestiach. Są regularnie poddawane radykalnym eksperymentom chirurgicznym z użyciem spaczenia, często włącznie z amputacjami, ukierunkowanymi mutacjami, nienaturalnymi przeszczepami ciała oraz implantowaniem metalowych płyt lub ostrzy. Młode szczurogry są bezustannie zmuszane do walk mających wyłonić najsilniejszych. Kilka z nich zostaje wrzuconych do dołu i tylko ostatni pozostały przy życiu może wyjść. Niemal całkowita niezdolność szczurogrów do działania bez obecności poganiacza Moulderów jest powszechnie uznawana za rzecz nieprzypadkową przez pozostałe klany i nielicznych uczonych, którzy zgłębili te sprawy. Gdyby tym stworom pozwolono kiedykolwiek na bunt przeciwko klanowi Moulder, rezultaty byłyby katastrofalne.



„To nasz największy triumf. Dzięki nim skaveny postępują naprzód. Jakże ważne bitwy Dzieci Rogatego Szczura stoczyły bez ulubionych wychowanków klanu Moulder? Żadnych-żadnych! Ludziki boją się ich bardziej niż zabawek Skryre, bardziej niż ostrzy Eshin, bardziej niż chorób Pestilens. I słusznie-dobrze! Zabawki mogą się zepsuć, ukrytych można wykryć, zarazę przezwyciężyć, lecz nie tak łatwo zatrzymać pazury szczurogrów. To nasz majątek, tak-tak. Najgorszy wart jest setki kamyków spaczenia, a najlepsze są beczenne. To podstawa naszego wielkiego klanu! Ćwiczymy je od szczeniaków, kochamy je wszystkie. Krzywdzimy je tylko po to, by były silne. Silne i posłuszne. Nie byłoby dobrze, gdyby arcydzieło zwróciło się przeciwko swemu stwórcy, o nie-nie.”

– Esqueg, Mistrz Mutator.

Na skutek brutalnego wychowania szczurogry stają się niesamowicie zabójczymi przeciwnikami, chociaż łatwo ulegają dezorientacji, jeśli ich wrogowie zastosują taktykę nagłych ataków i ucieczek. Ich zdolność zarówno przyjmowania, jak i zadawania ran, jest dobrze znana i budzi powszechny niepokój pośród wrogów skavenów.

„Znają tylko ból i nie zdychają łatwo. Odrąbiez im kończyny, wyręcezesz bebechy, wyrwiesz te pazurzaste łapy, a one nadal będą walczyły. Mój ojciec walczył z nimi w czeluściach pod Karakiem Osiem Szczytów i zawsze przysięgał na swą broń, że walczyły nawet śmiertelnie ranne. Były po prostu zbyt głupie, by zrozumieć, że zostały zabite. Tak straszliwa niewiedza może być niebezpieczna, bowiem wielu młodych podziemnych wojowników zostało powalonych przez szczurogra, który miał być już 'martwy'.”

– Rungri Kettrisson, żołnierz krasnoludzki.

Trudno zdobyć sprawdzone informacje o szczurograch. Wielu obywateli Imperium odmawia nawet wiary w istnienie skavenów, a tym bardziej przyjęcia do wiadomości faktu, że

mogłyby stworzyć nowy gatunek żywych istot. Nielicznych uczonych, którym udało się odkryć jakiekolwiek użyteczne informacje o twórcach Moulderów, władcy uznają za szaleńców. Dla tych niewielu, którzy posiadają wiedzę o skavenach, trwająca egzystencja szczurogrów wydaje się niezwykła. Rada Trzynastu nie powinna dopuszczać, by w ich społeczności istniała grupa potężnych istot, nad którą skaveny sprawują tak niewielką kontrolę. Chyba, że szczurogry służą innym celom...

„Czasami nie wystarczy zwykłe wygnanie. Czasem trzeba dopuścić, by słabsi członkowie populacji zostali wypłenieni, inaczej osłabnie całość. Tylko w takich przypadkach ich nadzorczy zwracają się do pokreconych twórców Moulderów, a ich bezmyślne bestie bojowe z radością pożerają tych, którzy wydają się zbyt słabi, by mogli żyć dla dobra skavenów.”

– Leiber, „Wstrętni szczuroludzie i cały ich podły ród”.

Olbrzymie szczury

Powszechne wyobrażenie

„Początkowo myślałem, że to wilk przyszedł pożywić się na trupach, ale to nie było święte zwierzę Ulryka. Stwór zasyczał, gdy się zbliżyłem, ale zamiast uciec, jak uczyniłoby każde naturalne stworzenie, zebrał się w sobie i natarł na mnie. W świetle pochodni załśniły poźółtkłe siekacze rozmiaru moich sztyletów i szalone czerwone ślepia, gdy stwór pędził na mnie przez pobożowisko. Ledwo zdążyłem wyciągnąć miecz, gdy był już przy mnie. Walczył, nie dbając o własne życie. Nawet gdy udało mi się kilka razy ciąć go głęboko, zapewne nie same rany go powaliły, a dopiero wypływ krwi. W śmiertelnych skurczach udało mu się ugryźć mnie w nogę i to mimo tego, że musiał przebić zębami moją kolczugę. Rana zaogniła się tak szybko, że niemal straciłem kulasa. Gdyby nie córka Shallyi, byłbym postradał życie.”

– Stemahr Holst, żołnierz Imperium.

„Wszelkie szkodniki są złe. Pożerają ziarno zachowane na gorsze czasy albo je psują. To naturalne, że chłopcy wymyślają historie o najgorszych szkodnikach. To jak opowieści rybaków o ich zdobyczach. W każdej kolejnej opowieści stają się coraz większe. Szczur wielkości ręki w końcu urasta do rozmiarów kucu. Słyszałem historie o szczurach większych od wilków i dwakroć od nich sprytniejszych, które ponoć polowały na wieśniaków. To bzdury. Och, na Północy jest mnóstwo szczurów i przypuszczam,

że jeden lub dwa zostały dotknięte przez Chaos, ale jak wiele może ich być?”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

Uczonym okiem

Chociaż niezliczone szczury czają się w kanałach pod Starym Światem, niewiele z nich zdolnych jest samodzielnie zabić dorosłego mężczyznę. Jednak takie szczury istnieją. Pewna ich liczba przybyła z Północy, gdzie Potęgi Chaosu obdarzyły je nienaturalnymi rozmiarami. Jednak większość to rezultat trwających od pokoleń eksperymentów rozrodczych skavenów, których celem było połączenie wielkości, zaciekłości i innych cech, jakie nikczemni eksperymentatorzy z klanu Moulder uznali za pożądane. Inne klany skavenów często nabywają szczury od klanu Moulder, ponieważ są to najtańsze bestie bojowe, jakie Moulderzy mają do zaoferowania.

„Tak-tak. Mogą być tanim wojskiem. Ale niezbyt wiernym, oczywiście. Tanie-tanie są jednak, a gdy giną, nikt o to nie dba, co jest użyteczne. Przerażają ludzi, co jest dobre. Nie umierają-zdychają zbyt łatwo, co jest jeszcze lepsze.”

– wódz Gryzimrok.

Pojedyncze olbrzymie szczury są wystarczająco zabójcze, jednak dopiero w stadzie stają się naprawdę przerażające. Rzucają się całą chmarą na przeciwnika, gryząc i drapiąc każdy odsłonięty kawałek ciała, szaleńczo próbując pożreć całą ofiarę. Zdeterminowany przeciwnik może odpędzić „naturalnie” występujące olbrzymie szczury z niewielkim wysiłkiem, bowiem mimo ich zaciekłości i rozmiarów, są nadal szczurami, zatem łatwo się płoszą. Natomiast te osobniki, których przeznaczeniem było stać się walczącymi bestiami klanu Moulder, nie mają tyle szczęścia. Poganiacze Moulderów to eksperci władania batem, którzy popędzają swoje zwierzęta naprzód, zadając im ostre razy, by nawet nie pomyślały o ucieczce z pola walki. Olbrzymie szczury mają zazwyczaj od 150 do 180 cm długości, brudną, skołtunioną sierść i ostre zęby. Zwykle są roznosicielami chorób, a rany, jakie zadają, bardzo często mogą stać się siedliskami infekcji, jeśli nie zostaną odpowiednio opatrzone. Ci w Imperium, którzy wiedzą coś na temat tych bestii, zwykle milczą, gdyż nie chcą zostać uznani za obłąkanych.

„Tam w ciemnościach, jeśli kiedykolwiek zmierzysz się z jednym z tych olbrzymich, wiedź, że nie pomoże ani proca, ani pies. Noś ostry sztylet i naucz się go używać, bowiem miecze na nic się zdadzą w ciasnocie kanałów. Przytykaj pochodnię do ich nosów, jeśli zdołasz, bo dla nich to śmierć i uciekają od ognia. Będziesz musiał nauczyć się dławić w sobie obawę przed nimi, bo wyczują won twojego strachu. Zawsze pamiętaj, że to, co dzieje się pod ziemią, także pod ziemią pozostaje.”

– Tobiasz Drak, sławny szczurołap.



Bandyci i bestie



Stary Świat nękają zuchwali najeźdźcy i żarłoczne bestie. Lasy są pełne zabójczych wrogów. Góry roją się od stworzeń, które traktują wszystkie pozostałe rasy jako swój żer. Część z nich była niegdyś istotami naturalnymi, ale potem zostały naznaczone Znamieniem Chaosu. Niektóre stanowią wierzchowce dla różnych śmiałków. Inne to zagrożenia, jakich należy unikać. Za murami miast Starego Świata czekają liczne niebezpieczeństwa, a w nocy leśne ścieżki okrywa mrok.

Powszechne wyobrażenie

„Krażą różne opowieści, ale oczywiście, to zawsze tylko puste słowa. Słyszysz historie o całych wioskach, które znikły, a ich mieszkańców nigdy więcej nie widziano. Te zaginione wioski niezmiennie znajdowały się w pobliżu morza, co wydaje się jedyną cechą, jaka je łączy. Nikt nawet nie pomyślał o sztormach z Północy, które zmuszają ludzi do wędrówek. Nie, winnymi zawsze musieli być 'widmowi' łupieżcy, których nikt nigdy nie widział. To oni mieli porwać całe wioski, któż wie dokąd. Powiadam wam, że to wszystko bzdury dobre do straszenia dzieci, żeby były grzeczne. 'Idź spać, albo oddam cię Mrocznym' – jestem pewien, że takie słowa uciszyły niejednego bachora.”

– Emmerich, najemnik.

„Ludzie, w waszym prostym języku nie ma dość słów, by wyrazić naszą nienawiść wobec nich. Nazywamy ich zabójcami, plugawcami, poganiaczami niewolników i złodziejami, ale żadne z tych dobrze zasłużonych określeń nawet nie zbliża się do prawdy o głębi ich nieprawości. Nie znają miłosierdzia, ani honoru. Czają się w mroku i mordują pod osłoną ciemności zasnuwanej przez nikczemną magię. Są tak podli, że na swoje ofiary szczególnie upodobali sobie dzieci. Niestaty lud Ulthuanu twierdzi, że to ich odrzuceni bracia, wygnani dawno temu, ale czy można kiedykolwiek ufać słowom elfa?”

– Hargrim Furgilsson, kupiec krasnoludzki.

„Widziałem ich niegdyś, dawno temu. Jeśli zważę się jakoś, nie wiem jak. Nawet nie chcę tego wiedzieć. Przybyli w czarnych łodziach i zabrali moją rodzinę. Jestem tu dzisiaj i mogę wam opowiedzieć tę historię tylko dlatego, że tamtej nocy doglądałem stada. Po zmroku zakradli się do naszej wioski. Było ich znacznie więcej niż potrafię zliczyć, jednak żaden nie spowodował najmniejszego odgłosu. Porwali wszystkich – młodych i starych. Ci, którzy nie chcieli być cicho, zostali zabici, ale tamci wzięli ze sobą wszystkie ciała.”

– Pieter, pastuch.

Uczonym okiem

Z dalekiej Krainy Chłodu do wybrzeży Starego Świata przybywają łupieżcy – zdeprawowani wojownicy, których celem jest zdobywanie niewolników i podbój. W Imperium niewiele o nich wiadomo, a tych kilku elfich rzeczników rodów, którzy przybyli z Ulthuanu, odmawia rozmowy o nich. Wolą unikać tego tematu, gdy tylko jest to możliwe, a gdy nie jest, odpowiadają lakonicznie.

„Kim są? Są żalem. Bólem i upadkiem. Zbłąkanymi duszami połączonymi z ciemnością, rządzone przez przekłętą księcia, który odmówił przyjęcia swojego prawdziwego przeznaczenia. Pewnego dnia poniesie za to karę tak straszną, jakiej nie zna nikt. Przyjęli Chaos z otwartymi ramionami, a większość ich zepsutej społeczności oddaje cześć Khainowi, Władcy Mordu. Żyją w strachu, pocieszani jedynie przez kłamstwa, które bezustannie szepczą do siebie, rozdrapując stare rany. Są potworni, nie szukajcie ich. Nie powiem nic więcej.”

– lord Alasir, ambasador elfów.

Największe okręty elfich korsarzy, to okryte złą sławą Czarne Arki – ogromne, pływające fortece zdolne pomieścić tysiące wojowników i niewolników. Ich czarnoksiężnicy przyzywają potwory z głębin, na których grzbietach są następnie wznoszone

fortyfikacje. Te „żywe okręty” zawsze podróżują obok Czarnej Arki i wzbudzają strach w sercach wszystkich żeglarzy – częstych ofiar korsarzy.

„Miałem osiemnaście wiosen, gdy po raz pierwszy zaległem w koi na 'Pocątku Fortuny'. Mocny to był statek, świetnie dowodzony, z ozaglowaniem, które dodawało mu skrzydeł. Jego dowódcą był kapitan Reiner, rodowity marienburgczyk, w którego żyłach zamiast krwi płynęła morska woda. Gdyby nie jego umiejętności, nie słuchalibyście dzisiaj tej opowieści. Dzięki jakimś sekretom, lecz bez wątpienia wyjątkowo śmiałości wyczynowi, co bywało ulubionym sposobem spędzania czasu załogi 'Pocątku', kapitanowi udało się zabezpieczyć pełen pokład dział krasnoludzkich i inżyniera, który je obsługiwał. Logan Druminsfind nie przepadał za oceanem, ale bez namysłu oddałby życie za swoje ukochane działa, a przynajmniej takie odniosłem wrażenie, gdy zostałem mu przedstawiony.

W czasie tego rejsu obaj – kapitan i inżynier – zadziwili nas wszystkich. Podczas podróży kupieckiej za wybrzeże Bretonii, ujrzałem po raz pierwszy i mam nadzieję, na zmiłowanie Sigmara, po raz ostatni, Czarną Arkę Mrocznych. Podczas trzeciej wachty cała załoga została poderwana i wezwana na stanowiska. Potykając się, szliśmy na swoje miejsca, gdy zobaczyliśmy ją w świetle księżyca, na horyzoncie. Poruszała się niczym góra z żaglami. Czuliśmy poruszone przez nią fale, choć nadal dzieliło nas wiele mil. Znacznie bliżej znajdowały się dziwne zamki, które pędziły po powierzchni głębokiej wody, ciągnięte przez obydne węże morskie,



których wspomnienie nadal wywołuje u mnie senne koszmary. Ryczały, zbliżając się do nas, a ich ryki odbijały się echem od fal. Myślałem, że wielu z załogi zegnało się z życiem, ale Reiner nie chciał o tym słyszeć. Złapał wiatr, wciągając ich w pościg, który miał trwać do świtu. Raz po raz potwory zbliżały się do nas i tylko salwy Druminsfinda je odstraszały. Nigdy nie widziałem takiej żeglugi i takiej kanonady, jednak tamci ciągle pozostawali blisko. Gdy słońce dotknęło horyzontu, Druminsfind zostawił swoje działa, by pomówić z kapitanem. Nie wiem, co zostało powiedziane, ale najwyraźniej nie spodobało się to Reinerowi. Tym niemniej, ku naszemu zdumieniu, cztery działa i większość pozostałego na statku prochu zostało umieszczone w długiej łodzi, razem z krasnoludem. Spoglądał nam wszystkim w oczy, jednemu po drugim, gdy szykował się do odpłynięcia. Jego ostatnie słowa nadal rozbrzmiewają w moim sercu.

– Lepiej to, chłopaki, niż dać się im złapać. Gdy zabrał się za wiosła, zaczął śpiewać w twardym, tajemnym języku krasnoludów i chociaż nie rozumiałem słów, wiedziałem, że była to pieśń wojenna. Gdy węzowe okręty zbliżyły się do niego, podłożył ogień pod swoje ukochane działa. Eksplozja zabiła jednego ze stworów i przepędziła resztę. To wystarczyło Reinerowi, by wyprowadzić „Pocahontę Fortuny” na bezpieczne wody. Nigdy nie ujrzałem Mrocznych – jedynie ich przekłute statki – ale to i tak mi wystarczy.”

– Kurlass, żeglarz.

„Otrucie truciciela to niemały wyczyn. Sugeruję czarny lotos, jak na ironię.”

– Rikkit’tik, „uczony” z klanu Eshin.

Sami o sobie

„Żeglowanie na Czarnej Arce to największy zaszczyt, jakiego może dostąpić Druchii. Ćwiczyłem długo i ciężko, by zasłużyć na koję na „Wietrze Potępienia”, zabijając po drodze kilku niegodnych rywali. To wspaniałe życie. Mogę regularnie próbować swoich umiejętności na licznych wrogach, a jedną dziesiątą łupu, jaki zdobywam, mogę zatrzymać dla siebie. Niewolnicy, złoto i chwała – to wszystko może należeć także do ciebie, jeśli jesteś śmiały.”

– Teilancarr, korsarz Druchii.

„Do nas należy władza nad morzami świata, ponieważ potrafimy je nagiąć do naszej woli. Nasi słabi kuzyni niegdyś trzymali wszelkie oceany w swym uścisku, ale popadając w dekadencję pozwolili im się wyslizgnąć. My nie popełnimy tego błędu. Uderzamy tam, gdzie chcemy i kiedy chcemy, nie pozostawiając wątpliwości, kim są prawdziwi władcy mórz. Bierzemy w niewolę pomniejszych rasy, ponieważ nie nadają się do niczego innego. Słusznym jest, by pracowali dla tych, którzy ich przewyższają. To naprawdę obraźliwe, jak rzadko którykolwiek z nich zdaje sobie sprawę z zaszczytu, jaki ich spotyka, gdy stają się naszymi niewolnikami. Ci, których bierzemy, otrzymują przywilej dołączenia do czegoś znacznie wspanialszego niż cokolwiek, co spotkałoby ich, gdybyśmy pozwolili im wieść dalej żalosny żywot. Służyć Wiedźmiemu Królowi Malekithowi – znaczy służyć największemu władcy, jakiego kiedykolwiek znał świat. To hańba, że te miernoty nie potrafią tego dostrzec, ale czegoż się spodziewać po zwierzętach?”

– Tullaris z Har Ganeth.

Harpie

Powszechne wyobrażenie

„Słyszał zem opowieści o ichnim oszalamiającym pięknie. Pewnie, którego żeglarz był ich nie słyszał? Tańczą se wśród wiatrów, co szaleją nad dziwnymi wyspami, jakie nie pojawiają się na nijakiej mapie. Ichnie piękne głosy wzywają uczciwych żeglarzy, coby porzucili swych kamratów i popłynęli ku nim. I snadnie do nich dołączają, gdy toną albo gdy rozrywają ich na strzepy ostre skały pod wodą. Tak czy inaczej, stają się żerem dla harpiów. Chłopaki, gdy jeno słyszycie na morzu dziwne dźwięki, napchajta se w uszy bawełny albo wosku i nie słuchajta pieśni harpiów, bowiem nic, ino śmierć was tam czeka.”

– Edgar, bosman.

„Istnieje pradawna pieśń, pochodząca z zarania świata, którą nadal śpiewa mój lud. Zwie się Pieśnią Nashary, Skrzydlatej Pani. Podobnie jak większość naszych najstarszych pieśni, jest smutna, choć piękna. Nashara była kapłanką, która mieszkała w nadmorskiej świątyni, gdzie karmiła wielkie ptaki morskie, jakie ukochał jej pan. Chociaż przemierzał ocean podczas wielu wypraw i za każdym razem znikał na całe lata, zawsze była mu wierna. Po długich latach, gdy jego statek wreszcie przybył do portu, pobiegła, by powitać ukochanego, ale ten podczas swych podróży poznał inną, dla której porzucił Nasharę. Ukryła swój ból, powróciła do świątyni i zaczęła przyrzucać ptaki, by były posłuszne jej woli. Za pomocą zaklęć stworzyła więź, która połączyła ptaki z nią oraz ją samą z ptakami. Zmieszała własną krew z ich krwią. Gdy była gotowa, wezwwała swego pana słodkimi



słowami, mówiąc, że nie żywi wobec niego urazy i pragnie dać jemu oraz jego nowej oblubienicy dowód swej życzliwości. Nie wiedząc, na co się narażają, kochankowie przybyli do jej świątyni. Tam, na brzegu morza, zostali rozdarci na strzępy. Lecz na widok swego pana, którego nadal kochała, zabitego na jej oczach i z jej własnej woli, Nasbara oszalała z żalu. Wyjąc i skrzecząc jak ptaki, które przykuła do swego umysłu, rzuciła się do oceanu. Harpie są potomkami Skrzydlatej Pani i dzielą uczucia swej przodkini, obdarzając nimi żeglarzy.”

– Thenurous, elfi bard.

Uczonym okiem

„To zwierzęta, nie mniej i nie więcej. Pozorne podobieństwo do dziczających elfich panien to okrutna kpina, bez wątpienia obmyślona przez jednego z występnych bogów Chaosu, a może przez Władcę Mordu. Harpie nie są zdolne do rozumowania, ani nie potrafią stosować jakiejkolwiek taktyki w bitwie. Po prostu opadają na swój żer i drą go na krwawe strzępy. Czasami gromadzą kosztowności zebrane na trupach swych ofiar, czym nie różnią się od ptaków, które fascynują jaskrawe lub błyszczące przedmioty. Podążają za okrętami Mrocznych, bowiem wiedzą, że zdobycze będą obfite, zupełnie tak jak mewy, które lecą za statkami

marienburgczyków. Nie dajcie się zwieść ich wyglądom. Zabijajcie je, gdy zdołacie, bowiem są żarłoczne z natury i będą nękały wasz okręt przez wiele dni.”

– Wolfgang Aldhelmson, łowca czarownic.

Inne opowieści o harpiach mówią o czymś zupełnie odmiennym. Są żeglarze, którzy przysięgają, że harpie potrafią śpiewać pięknymi głosami, co zaprzecza twierdzeniu, że to tylko zwierzęta. Ich pieśni potrafią podobno przywieść mężczyznę do szaleństwa, tak że zaryzykuje swe życie, by dostać się do nich. Elfy z Ulthuanu nie mówią o harpiach, często w stanowczy sposób odmawiając wszelkich rozmów na ten temat. Być może przyczyną tego jest wielka liczba szlachetnych elfich wojowników, którzy zostali rozdarci na strzępy przez te bestie. Inne elfy nie zawsze bywają tak mało mówne.

„Przepiękne, czyż nie? Przypuszczam, że w istocie są to ulubione córki Khaina. Nie potrafię wytłumaczyć ich związku z elfimi wiedźmami, ale powiem z przekonaniem, że nie są to zwykłe zwierzęta. Kiedyś widziałem, jak stado harpii dręczyło żeglarza, przez kilka godzin smakując jego przerażenie i ból, zanim wreszcie rozdarły go na strzępy w krwawej orgii. Zwykle zwierzę nie potrafi w taki sposób delektować się rozkoszą.”

– Lakroth Mal, korsarz Druchii.

Mantikory

Powszechne wyobrażenie

„Tego dnia panował ziąb. Nie błogosławiony chłód Ulryka, który ożywia kończyny i sprawia, że człek wie, iż żyje, lecz przekłete zimno, które wieje z północnych pustkowi, niosąc ze sobą woń pyłu i zepsucia. Nasz patrol krążył u podnóża Gór Środkowych, tropiąc bandę zwierzolutdzi. Zamierzaliśmy ich dopaść, gdy ugrzęzną w głębokim śniegu i zanim zdołają przedostać się przez wysokie przełęcze. Kiedy po raz pierwszy ją usłyszeliśmy, pomyśleliśmy, że to wiatr płata figle, ale im bardziej się zbliżała, tym głośniejszy był jej zew. Nie przypominał niczego, co słyszałem wcześniej i później. Jej ryk wyrażał śmierć i nadzieję, połączone z płaczem dzieci odrywanych od piersi swych matek. Wyla, opadając



na nas – skrzydlata śmierć, mantikora. Nasze rumaki, choć oboje z bitwą i sprawdzone w boju, stawały dęba i wierzgały ze strachu. Mój brat rycerz Holger i jego koń zmienili się w czerwoną miazgę, gdy mantikora runęła na nich, spragniona ich ciepłego mięsa, które odrywała, jeszcze panujące, od kości. Patrzyliśmy przerażeni na tę krwawą ucztę. Oktar natarł na nią i otrzymał tak potężne uderzenie ogonem, że rozbiło jego napierśnik. Bestia spojrzała na nas. Jej okrwawione oblicze było karykaturą ludzkiej twarzy. Widząc, żeśmy się nie zlekli, spróbowała poderwać się do lotu. Być może pragnęła uciec, a może chciała dopaść nas z innej strony.

Mieliśmy nigdy się tego nie dowiedzieć, bowiem gdy rozpostarła skórzaste skrzydła i zaczęła wzlatywać, kapitan Reinwald zadał jej tak straszliwy cios swoim miotłem, że jego stworzeń ustąpił z głośnym traskiem, a stwór runął na dno doliny pod nami, wrzeszcząc przez całą drogę. Tego dnia był z nami Ulryk, a jeśli jeszcze raz miałbym usłyszeć na wietrze ten okrzyk, sądzę, że pojadę w przeciwnym kierunku.”

– Alexei Dronal, rycerz Zakonu Białego Wilka.

„To należące do Chaosu mroczne odbicie gryfa, bowiem Chaos, ze swej natury, musi wykpiwać wszystko, co jest nam drogie. O ile bowiem gryf to szlachetne zwierzę, a jego dzika natura dowodzi gorącego i nieokiełzanego serca,

o tyle mantikora w pełni poddaje się swojej ohydnej żarłoczności. Gryfy polują jedynie po to, by wykarmić swoje młode. Mantikory polują, gdy tylko najdzie je na to ochota. Podczas gdy gryfy zwykle wybierają wyłącznie osobniki słabe lub stare, mantikory zawsze będą łowiły te niedorosełe i niewinne. Zabijajcie je bez zmiłowania, gdy tylko będziecie mieli ku temu okazję, inaczej one z pewnością zabiją was.”

— Edgar Nolbrun, skryba.

Uczonym okiem

„Są tacy, którzy twierdzą, że potrafią one mówić językami ludzi, a przynajmniej znają mroczną mowę bestii. Niegdyś niewiele sobie robiłam z takich plotek, ale zastanowiła mnie opowieść pewnego żeglarza z Marienburga. Utrzymywał, że walczył wraz z flotą marienburgską w żąartej bitwie morskiej z okrętem, który miał spoczywać na grzbiecie węża morskiego. Choć rzecz taka zdać się mogła bzdurą, wielu innych ją potwierdziło. Podobno podczas bitwy z jednej z wysokich wież dziwnego wężowego okrętu wyleciała mantikora. Gdy przelatowała nad okrętami ludzkiej floty, ponoć

wykrzykiwała zniewagi w swoim plugawym języku. Nie mam pojęcia, co mantikora robiła na morzu, ale tak właśnie brzmiała ta opowieść.”

— Kirsten Hultze, przekupka.

Krążą pogłoski o tym, że Mroczne Elfy zajmują się hodowlą mantikor pośród czarnych, obsydianowych szczytów łańcuchów górskich, które górują nad Krainą Chłodu, daleko na zachód od Starego Świata. Jak zdołały zapanować nad tak złośliwymi stworzeniami, tego nie wiadomo, choć wiele opowieści wskazuje, że elfy z tej krainy są ze wszech miar równie dzikie, jak mantikory, które wychowują. Uczeni, którzy zadają zbyt wiele pytań na podobne tematy, zwykle doczekują się niewielu odpowiedzi albo paskudnej śmierci.

„To wierzcbowce naszych upadłych kuzynów. Ich żądza krwi jest odbiciem pragnień mrocznego władcy Mordu, służbie któremu są poświęcone. Lękajcie się mantikory, nie tylko z powodu tego, czym jest, lecz ponieważ jej obecność to jeden z sygnałów zdradzających nadejście naszych odrzuconych braci. Lepiej zmierzyć się z tuzinem mantikor, niż z jednym z tych, którzy ośmielają się jechać na nich do bitwy.”

— Filanas, elfi wędrowiec.

Hydry

Powszechne wyobrażenie

„Nigdy nie zmierzyłem się ze smokiem, ale nie potrafię sobie wyobrazić, jakże mógłby być gorszy od hydry, z którą walczyłem. Była olbrzymia. Każdy jej łeb mógł z łatwością przegryźć człowieka na pół lub przełknąć go całego przez swoją długą, węzową szyję. Walczyłem dla kupieckiego księcia z Verezzo, jednego z wielkich miast Tilei. W drodze na bitwę z jednym z rywali księcia, zostaliśmy zmuszeni do przejścia przez bagno. Mieliliśmy nieszczęście natknąć się na hydrę. Nie zaryczała, a jedynie wydała z siebie bulgoczący syk, który wydobył się ze wszystkich jej łbów jednocześnie. Słyszając to, niektórzy z moich kompanów zmoczyli się w gacie. Na widok potwora stary Loci wpadł w bagienne błoto i się utopił. Zaczęła na nas biec, ale zatrzymała się, gdy jeden z chłopaków wypuścił w jej stronę kilka bełtów. To wydawało się dobrym pomysłem, do chwili gdy stworz plunął w niego kolumną ognia, który spalił go na miejscu. Chciałbym móc rzec, że śmiało podjęliśmy walkę i zabiliśmy bestię, ale tak nie było. Wpadła na nas i rozdarła na strzępy. Bitwa nie trwała długo i myślę, że dobiegła końca tylko dlatego, że hydrę znudziło niewielkie wyzwanie, jakie stanowił. Porwała trzech ludzi i umiała ich na bagna. Jeszcze przez jakiś czas słyszeliśmy ich krzyki. Nie próbowaliśmy ich ratować, po prostu uciekliśmy.”

— Bengt, najemnik.

„To cudaczne dziwactwa, te hydry. Opowiada się niestworzone historie o ich przerażającym wyglądzie i wielkiej liczbie łbów. Zaiste niewielu podróżników napotkało hydrę, a jeszcze mniej przeżyło takie spotkanie. Słyszałem pogłoski, że pewne plemiona bagiennych goblinów czczą hydry i zostawiają im ofiary, by zażegnać ich gniew. Sadzę, że robią to raczej, by zaspokoić ich głód, ale to i tak pokazuje, jak potężny wpływ może mieć hydra na tych, którzy ją spotykają. Nic w tym dziwnego, bowiem hydry są niemal nieśmiertelnymi potworami, które żyją przez długie lata, prawie nietknięte upływem czasu. Karmazynowa Poczwarą z Zhufbaru – wyjątkowo wielka

czerwona hydra – nękała okolice tego miasta przez ponad tysiąc lat. Za każdym razem jakiś odważny wojownik wyruszał, by ją zabić, i ginął albo zaledwie ją ranił. Po kilku dziesięcioleciach snu w głębokich jaskiniach wokół Czarnej Wody, Poczwarą ponownie wracała. Jej rany były zaleczone, a furia nienasycona. Przystałem liczyć opowieści, jakie słyszałem o hydrach, ale czy są jakieś o pogromcach hydr? Znam tylko jedną taką opowieść, a jej bohater zginął razem z hydrą.”

— Hartwig Turns, kupiec z Altdorfu.

Uczonym okiem

„Tak, panowie, myślę, że warto rozważyć, jakim przeciwnikiem jest hydra. Powiadacie, że żaden ze stworów Chaosu nie jest przewidywalny, jednak przyznaję, że hydry są na tyle niezmiennie, na ile to możliwe wśród istot poddanych mutacjom. W obecnych czasach nasi odważni żołnierze mogą wkrótce zmierzyć się z jedną lub więcej z nich na polu bitwy. Poprosiliście mnie o wskazanie ich słabości, które będziecie mogli wykorzystać w walce. Jeśli spotkacie się z hydrą, niech waszym celem będzie jej korpus. Wszelkie strzępy informacji, jakie odkryłam, przekonują mnie, że ich wielkie cielsko to właśnie miejsce, w którym naprawdę kryje się mózg hydry. Jakże inaczej jej liczne głowy mogłyby działać pospólnie, ale i bez wielkiej straty dla stwora, gdy kilka z nich zostanie zniszczonych? Każda z głów ma zapewne śladowy rozum, ale główny mózg znajduje się w ciele. Niestety organ, który podpala ich ognisty oddech, spoczywa u nasady szyi, w pobliżu mózgu, zatem to miejsce jest, naturalnie, bardzo dobrze chronione łuskami. Z naciskiem sugeruję, by nasi artylerzyści mierzyli w przód i środek korpusu, bowiem nic innego, poza pędzącym w pełnej szarży kopijnikiem nie przebijie pancernej skóry okrywającej to najważniejsze miejsce.”

— Marianne Sosber, badaczka anatomii.

Hydry to gwałtowne i żarłoczne potwory. Bez względu na to, jak wiele zjedzą, stale wydają się gotowe pożreć jeszcze więcej. Ich obecność szybko wyniszcza większość naturalnych środowisk, redukując je do jałowych pustkowi, w ciągu mniej więcej miesiąca od chwili, gdy zamieszkają w danej okolicy. To zmusza je do ciągłych wędrówek. Inaczej padłyby z głodu. Chociaż hydry to potężne bestie, bezustannie niszczenie otoczenia nieuchronnie doprowadza do ich śmierci, gdy coraz więcej wrogów stara się je zabić. W Starym Świecie, poza Pustkowiami Chaosu, przetrwało bardzo niewiele hydr. Jedna, a najwyżej dwie żyją w obrębie granic Imperium. Jednak nigdy nie słyszano, by hydra zmarła ze starości, co doprowadziło do powszechnego przekonania, że są to stworzenia niezwykle długowieczne. Wielu łowców, którzy wyruszają na hydry, czyni to z nadzieją, że odkryją tajemnicę ich żywotności.

W ciągu wielu lat badań uczeni Imperium dotarli do nowych, niepokojących źródeł opowieści i informacji o hydrach. Wieść niesie, że jeden z klanów elfów z Krainy Chłodu zaczął hodować hydry jako bestie bojowe. To dość zdumiewająca nowina w Starym Świecie, bowiem wielu mędrców przysięgłoby, że taka rzecz jest niemożliwa. Hydra wydaje się zbyt dziką istotą, by dać się wytresować w ten sposób. Nieliczni uczeni, którzy wiedzą cokolwiek o tego rodzaju sprawach, podejrzewają, że proces tresury musi być wspomagany mroczną magią.

„Rozciągnęliśmy nasze szeregi bojowe i czekaliśmy na nadejście tych mrocznych łupieżców zza morza. Nastąpiło poruszenie wśród ich oddziałów, a gdy po raz pierwszy zobaczyłem bestię, pomyślałem, że to po prostu większa odmiana ohydnych gadów, które tamci upodabali sobie jako zwierzęta wierzchowce. Dopiero gdy ruszyła przed siebie, dostrzegłem jej liczne, kołyszące się łby. Mój giermek jęknął 'Hydra!' i wiedziałem, że ma rację. Dwóch łupieżców odzianych w czarne zbroje popędzało ją naprzód biczami zakończonymi ostrzami i wykrzykując, jak mniemam, nikczemne przekleństwa w ich mrocznym języku. Pamiętam swoje zaskoczenie, że bestia nie pożarła ich za taką zuchwałość, tak masywna wydawała się w porównaniu do ich drobnych postaci. Podejrzewam, że okrucieństwo przybiera różne formy. Niektórzy z wieśniaków stracili serce na ten widok, ale rycerze żyją po to, by stawiać przeciw wszelkim wrogom. Nie oddała łatwo życia, ale w końcu padła, choć zabrała ze sobą wiele męskich dusz. Jeśli kiedykolwiek zmierzysz się z czymś takim, postaraj się szybko zabić poganiaczy potwora. Gdy zginęli od wystrzelonej salwy, hydra przez chwilę była otumaniona i zaatakowała kilku najeźdźców, którzy zbyt blisko się do niej zbliżyli.”

— Gerard du Lacaren, rycerz Królestwa.

Bestie bagienne

Powszechne wyobrażenie

„Niebieska farba. To zapamiętałem najlepiej. Niebieskie malunki na ciele. No cóż, to i jego potwora, oczywiście. Widzicie, ten człowiek przechodził przez wioskę, w której handlowałem. Nie był to największy rynek zbytu, bo w miejscu raczej odległym, ale „Pod Mocnym Dzikim” to karczma, której niczego nie brakuje. W każdym razie, tego młodego podróżnika pokrywały najbardziej zawile, niebieskie wzory, jakie kiedykolwiek widziałem. Byłem w Marienburgu, więc wiem co nieco o tatuażach żeglarzy, ale wszystkie bladły w porównaniu z tymi, które zdobiły tamtego jegomościa. Miał ze sobą tę... rzecz. Była wyższa od konia pociągowego i okryta poplamioną szatą, w której ledwo się mieściła. Cóż, niektórzy z miejscowych chcieli ją przegnać. Na szczęście dla nich, ulegli spokojnym słowom przybysza. Widzicie, tamtej nocy wstrętnei zwierzołudzie zaatakowali wioskę. Pokryty niebieską farbą wędrowiec i jego, hmm, kompan podróży, wytłukli ich niemal samodzielnie. Hej, zobaczyłem nawet, jak stwór wyrwał drzewo z korzeniami i nabił na nie stwora z głową byka!”

— Joachim, handlarz wędrowni.

„Och tak, słyszałem o nich, ale to wszystko wierutne kłamstwa. Widzisz, jakie niezwykle bystre ogry wbiły sobie do łbów, że jeśli ubabrają się błotem i będą udawały 'bagienne monstra', łatwo zmylą wędrowców, którzy ze strachu zostawią im swoje dobra. To pokazuje, jak naiwni są wieśniacy. Ja? Nigdy nie zniżyłbym się do takiej sztuczki. Oczywiście, nie mam pojęcia, dlaczego ogry miałyby się za to zabierać.”

— Erich Lepkie Palce.

„Śmierdziało zgnilizną. Jak stęchła woda albo muł ze wstrętnego bajora. Nie tyle szło, co toczyło się naprzód, sunąc po obrzydliwej breji, która stale ściekała z jego skóry, plugawiąc ziemię, po której



przechodziło. Peter zmoczył się i uciekł na widok tego stwora. Nie dziwię mu się. Niemal całkiem opadły mnie siły, gdy spoczął na mnie jego wzrok, jeśli można to nazwać wzrokiem. A jednak udało mi się wykonać cięcie lub dwa, jednak to było zupełnie tak, jakbym wtykał miecz w bagno. Stwór zauważył nas dopiero wtedy, gdy Thiokol dał mu posmakować swojego młota bojowego. Zanim powaliliśmy potwora, zabił czterech ludzi. Nawet gdy leżał na ziemi, próbował się podnieść. Wreszcie przestał się szamotać, gdy Diehl wbił mu w plecy całe ostrze miecza z dobrej tileańskiej stali.”

– Leonhard, najemnik.

Uczonym okiem

Bestie bagienne podobno pochodzą z okrytej mgłami wyspy Albion, pradawnego ładu, który jeszcze kilka lat temu wydawał się być jedynie legendą. Tylko przez przypadek odkryto go ponownie, a wieści o jego bogactwach rozniosły się po całym Starym Świecie. Poszukiwacze przygód i awanturnicy ze wszystkich krain docierali na skryte w oparach wybrzeża Albionu, gdzie walczyli, by zagarnąć dla siebie część z „wielkich bogactw” wyspy. Plotka głosi, że większość z nich nie znalazła nic poza bolesną śmiercią wśród odwiecznych kamieni Ogham pokrywających całą wyspę. Są to poznaczone runami skały, które podobno skupiają mistyczne moce. Mędrcy z Imperium wierzą, że bestie bagienne powstały właśnie przez wpływ kamieni Ogham, w połączeniu z wysiłkami kilku grup tajemnych mistyków.

„To nikczemne stwory, stworzone przez czarnoksiężskie rytuały na opuszczonych bezdrożach w głębi rozległych bagien Albionu, w miejscach, gdzie jacyś wędrowcy postradali życie. Zwykle powstają z błota bagiennego oraz różnych szczątków. Wydają z siebie dziwaczne i ponure odgłosy. Bestii bagiennej często towarzyszy jakiegoś rodzaju czarownik, choć nie zawsze tak bywa. Duch, który je zamieszkuje, stale pragnie zemsty na żywych, zatem zabijają bez końca, chyba że zostaną powstrzymane przez swojego mrocznego pana. Kapłan Morra

potrafi odesłać taką duszę na wieczny spoczynek, lecz nie jest to łatwy wyczyn.”

– Metrius Null,
wyjątek z jego książki „O Zamglonej Wyspie”.

Już od kilku lat widywano bestie bagienne w Imperium. Niektórzy uczeni podejrzewają, że pierwsze przypadki pojawienia się bestii bagiennych nastąpiły na kilkanaście lat przed ponownym odkryciem Albionu. Tak czy inaczej, obecnie niewielka ich liczba krąży po Starym Świecie. Rozsądek podpowiada, że powinny trzymać się bagien, ale widywano je w lasach Imperium, a także w górach. Czego chcą, a nawet czy w ogóle mogą czegokolwiek chcieć, to kwestia otwarta i przedmiot dyskusji uczonych mędrców.

„Powiadam wam, to czarnoksiężskie twory, którym brak własnej woli. Bez umysłu innej osoby, która nimi kieruje, stałyby niemal bez ruchu przez godziny, chociaż będzie się wydawało, że ich ociekające wodą sylwetki poruszają się powoli, ale to ich naturalny stan. To bezmyślni zabójcy, podobnie jak niektóre niższe formy nieumarłych. Jednakże myślę, że ze względu na swoją naturę są znacznie bardziej niebezpieczne od zwykłego szkieletu. Ich zdolności regeneracji mogą równać się z możliwościami trolli, co ma sens, choć przypuszczam, że muszą zanurzyć się w wodzie, albo przynajmniej znaleźć się na bagnie, by efektywnie uzupełnić straconą ‘tkankę’.”

– Waldemarr, uczony z Nuhn.

Niektórych łowców czarownic niepokoi pojawianie się bestii bagiennych w Imperium. Choć w kilku miejscach Starego Świata znajduje się niewielka liczba pradawnych kamieni Ogham, nie przypominają tych z Albionu i wszystkie leżą daleko poza nielicznymi bagnami Imperium. Ponieważ większość bestii bagiennych wydaje się być kierowana przez jakiegoś pana, sugeruje to, że jakiś czarnoksiężnik, albo – co bardziej prawdopodobne – nekromanta odkrył nowy sposób tworzenia bestii bagiennych. To zatracająca myśl, która w najmniejszym stopniu nie uspokaja ani łowców czarownic, ani kapłanów Morra.

Ogry

Powszechne wyobrażenie

„Som to wielgachne stwory. Majom stopy wielkie jak konie. Wim o tym, bo całe ich mnóstwo zdeptało tamte pole, bez mała dwa tygodnie temu. Przeca to pół wozu kapusty, która rychło nie odrośni. Słyszał żem, co niby robiom dla armii. Gupie som, ale jak siem pokaże wroga i powi ‘bij!’, pewnikiem pójdą. Darowanemu koniu nie gapi siem w zęby, nie? Słyszał żem, że wykopujom martwych i jedzom ich, wicie? Stary Hob gada tyż, co niby jedzom psy! Psy, powiadam! Do czegoż to dochodzi, jeżeli nasz Karl Franz czymie te stwory w impierialnych szeregach. Powiadam wam, żadyn z nich nie byndzie siem tu krenci! – o nie! Śmierzdom jak owcze zady i objedzom nas ze wszystek, co mamy.”

– Rilker Kohl, wieśniak.

Uczonym okiem

Ogry to wielkie, brzydkie i brutalne potwory, które specjalizują się w dwóch rzeczach – jedzeniu i walce. Łatwo

rozpoznać ogra po jego masywnej sylwetce i brzuszysku wielkim jak głaz. Podobno niektóre osiągną 3 metry wzrostu, choć biorąc pod uwagę przerażający widok ogra, mogą wydawać się znacznie większe. Twarde mięśnie tych niezwykle odpornych istot okrywa szarawa, sflaczała skóra. W połączeniu z ich przypominającymi szczecinę włosami i kiepską dbałością o czystość, wystarcza to, by większość cywilizowanych ras wołała unikać tych okrutnych bestii.

„Nikt, kto kiedykolwiek czuł smród ogra, w to nie wierzy, ale to niezwykle dumna rasa – także najemnicy, którzy wyruszyli na ziemie ludzi w poszukiwaniu zarobku. Dla ogra jego status jest wszystkim. Określa, kogo może ‘posłużyć’ (jeśli można tak to nazwać), gdzie na Ziemiach Ogrów zamieszka, kiedy będzie mógł jeść i jak jest postrzegany w oczach swojego boga – w skrócie, wszystko co jest ważne dla ogra. Według tej brutalnej rasy racja należy do silnych. Wielki ogr mający olbrzymi brzuch, blizny biteczne, trofea i pokryty barwami wojennymi, z pewnością jest osobnikiem wysokiego statusu – kimś, z kim lepiej nie zadzierać! Wyzwany ogr rzadko odrzuca propozycję uczestniczenia w dowolnego rodzaju zawodach – czy to w bekaniu, taranowaniu brzuchem, walce gladiatorów,

czy jedzeniu. Odrzucenie wyzwania oznacza utratę twarzy. Lepiej wziąć udział w zawodach i przegrać, niż odmówić!”

– Waldemarr, uczoney z Nuln.

„Och, ludzie powiadają, że one są głupie, ale powiem wam tyle – doskonale rozpoznają brzęk złota. Są silne jak byki i wydają się nie znać strachu. Sam widziałem, jak ruszały na stwory, na widok których większość zwykłych żołnierzy polataby się w gacie. Tak, często są niedoceniane. Tak, piją, jedzą i ryczą, ale gdy zobaczysz, jak przebijają się przez szereg wroga, nabierzesz do nich trochę szacunku. To twarzą najemnicy, ale nie ograniczaj im wikt. Kłwną głowami i się zgodzą, a dwie godziny później zaczniesz szukać swoich koni...”

– kapitan Schultz,
dowódca najemników.

„Zmielone szkło, mandragora i wyciąg z nocnego cienia. Do jedzenia. Zawsze jest coś, co zeżrą.”

– Rikkit'ik, „uczoney” z klanu Eshin.

„Problem z ogrami jest taki, że kiepsko u nich z łupami, rozumiecie? Nie mają przy sobie więcej niż wielkie tarcze na brzuchach i może kilka kolczyków. Jeśli dostaną jakieś złoto za żołnierkę, zaraz je przejedzą. Z drugiej strony, jeśli dybiesz na kupca strzeżonego przez ogra... Cóż, to całkiem inna sprawa. Pamiętam, gdy pewnego razu załatwiałem w Altdorfie pewne... interesy, związane z gildią, chyba mogę tak powiedzieć? Taa, widzę, że mnie rozumiesz, dobra...”

Jegomość, o którym mowa, nieco zbyt głośno miał jęzorem. Z powodu jego gadulstwa kilku moich towarzyszy spędziło trochę czasu na garnuszku Imperatora. Usłyszał, że ruszyłem jego tropem, więc najął sobie wielkiego jak góra ogra, żeby go strzegł. Głupiec ofiarował mu złoto.

Ten to dopiero nie miał pojęcia o ograch! Spotkałem wcześniej kilka z nich, gdy spędzałem czas w, hmm, ‘korekcyjnych’ regimentach utrzymywanych przez starego Todbringera, wiecie... W każdym razie, gdy zobaczyłem, jak się sprawy mają, kupiłem największy kawał wołowiny, jaki kiedykolwiek widziałem.

Był wielki jak dług Ranalda. Nająłem trzech niziołków, żeby ugotowały to mięso, tam na miejscu, na ulicy tuż przed jego domem. Bogowie! Przez ten zapach zlecieli się żebracy i ulicznicy z całej dzielnicy. Czekałem zaledwie dwie godziny, gdy ogr wypadł z domu i wbił zębiska w mięswo. Mogłem wślizgnąć się do środka, zając się swoją ‘sprawą’ i wyjść. Widzicie, dla ogra powstrzymanie się od zjedzenia czegoś, co stoi przed nim, oznacza sprzeniewierzenie się religii i okazanie braku szacunku bogom. Teraz już wiecie o nich wszystko, co trzeba.”

– Erich Lepkie Palce.

Sami o sobie

„Po co siem machać z mieleniem i pieczeniem chleba? Starczy wżionć siem za zabijanie, żarcie i brać pienionchy. I jeszcze łyknonć psa na patyku... Chrupie i fajnie się szarpoli.”

– Grenth Byczy Bebech.

Sluchajcie! Oto historia śmiałego sir Baldrina, Który wyruszył w góry, gdzie jest pewna dolina, Tam chciał zabić ogra, smoka lub innego potwora, Bowiern bardzo pragnął spotkać swoją „Panią Jeziora”. Zeszedł z konia sir Baldrin i piechotą ruszył dalej, W górę, po drodze wiodącej na szczyt skały niemałej, Z pewnej jaskini głodne ślepią przybyśza zoczyły, A potem z uciechy niezmierniej aż się rozszerzyły. Był to bowiem ogr obydný, który się tam ukrywał, Wyszedł i w te słowa straszliwym głosem się odzywał: „Zmieję twoje kości i placek z nich sobie upiekę”. Mężny rycerz odpowiedział: „Pierwej leb twój usiekę!”. Sir Baldrin doskoczył z wielkim mieczem uniesionym, Wnet ostrzem rycerskiego miecza ogr został zraniony, Potem pałka potwora opadła, łuk zatoczyła, I twardo wylądowała na hełmie sir Baldrina. Echom się odbił łomot straszny i niesamowity, A zuchwały ten rycerz został w ziemię krwawą wbitý, Jednak o Baldrinie opowieść na tym się nie kończy, Co jeszcze wycierpi nasz zacny przyjaciel Bretończyk? Jego flaki ogr połknął, wrzuciwszy do swego pyska, Potem resztę zaciągnął do mrocznego legowiska,

Serce rycerza sir Baldrina, tak mężne i prawe, Zostało ugotowane w smakowitą potrawę. Jego nogi przeżute, palce snadnie upieczone, Jego płuca masłem i czosnkiem wonnym napelnione, Kości dokładnie pokruszone, ich szpik wydobyty, A potem na chleb przemielone, przez ogra spożyty. Kolczuga zaś ozdobiła ogra wielkie ramiona, Miał ocalić rycerza, co z ręk jego marnie skonał, Bretoński wielki miecz, niegdys broń ostra i straszliwa, A teraz jej ogr nad ogniem jako rożna używa. Szlachetny herb rycerza – bez czci do pieca wrzucony, Jego napierśnik – w balę dla goblynów zamieniony, Jego koc – użyty został do zasłonięcia dziury, Jego pusta czaszka – naczyniem stała się ponurym. I tak kończy się opowieść o bretońskim rycerzu, Który żywot skończył żałośnie na ogra talerzu, Pamiętajcie jednak: na trakcie do wschodnich rubieży, Jedźcie kupą, bo ogr z was zrobi danie na wieczerzy.

– „Koniec wyprawy” – parodia bretońskiej opowieści ludowej. Popularna w całym Imperium, śpiewana na melodii „Carroburskie jarmarki”.

Powszechne wyobrażenie

„Ach, pewnikiem com widział takiego. Nawet żem z nim gadał. Zeszedł był z Gór Krańca Świata. Był dwakroć większy od stodoły Kaspára i także niemal szeroki. Bieżał szybciej niżli koń biegnie, choć pewnikiem wcale nie chcąc, ino jego kroki były tak długie, że za każdym ani chybi robił ćwierćwiorstę. Byłem se na polu, a wszystkie inne uciekły, ale ja żem nigdy nie był zbyt szybki, wienc szepnął żem modlitwem do Sigmara i czekam. No i ten olbrzym stanął i gapi się na mnie. Kwałał sięm lekce na boki i poczuł żem oden woń piwa.

– CZŁEKU – powiada, a mnie jakby sięm kości od siły owego głosu rozpenkły.

– CZY TO DROGA DO TALABHEIM? – zapytał i wycionął był renkę na zachód. Kiwał głowom, bo w istocie także było.

– DZIEKUJĘ – zabuczał, a potem ruszył i zniknął za horyzontem zanim przebrzmiało echo jego głosu. Grzeczny stwór, aleć szkoda, że rozdeptał mnie krowę.”

– stary Hob, wieśniak.

„Przed wszystkim zapamiętasz jego smród, jeśli nawet nie jego wielki wzrost. Każdy z nich cuchnie tak silnie gorzałą, że opary wycisną ci łzy z oczu. Widziałem trupa olbrzyma, co leżał przez pięć dni. Nie gnił, a ściertwojady powoli wyrwały mięso spod jego zakonserwowanej gorzałką skóry. A jego oddech, o bogowie! Jego oddech! Paskudny i cuchnący. Między wielkimi zębiskami tkwiły gnijące resztki jego ostatnich czterech lub pięciu posiłków. Tak, walczyłem z nimi, więc wiem więcej niż reszta z tych, co mogą jeszcze o tym opowiedzieć. Jest ich wiele w mojej ojczyźnie. Zawsze tam były, bowiem uwielbiają zimne miejsca, choć nie wiem dlaczego. Czasami walczą dla północnych plemion. Czasami przeciwko nam. Ale zawsze chcą za zapłatę mnóstwo napitku i zarcia. Nie są też zbyt wybredne. Kiedyś, dawno temu, wiele ich było na wszystkich ziemiach, ale ludzie zepchnęli je w góry, gdzie łatwiej im się ukryć, bo zostały już tylko nieliczne. Wasz wielki Sigmar w swoim czasie zabił kilka z nich i myślę, że długobrodzi powalili ich w ciągu lat więcej niż da się zliczyć. To straszeni wrogowie. Robią sobie maczugi z całych drzew i nabijają je mieczami. Mogą zmiażdżyć trzech mężów jednym ciosem, a z dobrego rozmachu jeszcze więcej. Nie czują bólu, tak jak my. A przez tę całą gorzałę, jaką wypijają, walczą długo po tym, gdy już powinni paść martwe. Nie są zbyt bystre, ale gdy jesteś tak wielki, nie musisz być zbyt sprytny, prawda?”

– Holger Algersson, najemnik z Norski.

Uczonym okiem

Olbrzymy należą do największych stworzeń, jakie kroczą po powierzchni Starego Świata, a ich umiejętności bojowe budzą zasłużone przerażenie. Prawdę mówiąc, gdyby były choć w minimalnym stopniu zorganizowane, ich rozproszony plemion stanowiąłby straszliwe zagrożenie dla Imperium. Na szczęście dla wszystkich „małych” ras, myślenie wydaje się sprawiać olbrzymom niejaki ból, wobec czego zamiast śnić o zemście, wolą pogrążyć się w alkoholowym zapomnieniu. Różni uczeni w ciągu wieków podsuwali liczne wytłumaczenia tego faktu, ale nie ma ostatecznej odpowiedzi, dlaczego tak się dzieje.

„Kluczowa sprawa, panowie, to ich wzrost – to właśnie stanowi o istocie olbrzyma. Świat nie jest w stanie znieść takiej masy. Od chwili, gdy po raz pierwszy zaczerpują oddech, żyją w bólu. Ciągły wzrost musi być bolesny, tym bardziej, gdy ktoś wyrasta do takich rozmiarów. Świat bezustannie szepcze do nich ‘połóż się, połóż, spocznij na ziemi i już nie wstawaj’, stale ciągnie je w dół. Piją więc, by uśmierzyć ten nieustający ból.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Bez względu na to, co jest tego powodem, olbrzymy piją na potęgę i stale są podchmielone. Nawet najmniej podпиты olbrzym zazwyczaj trochę chwieje się na nogach. Gdy ktoś zostanie przywalony przez przewracającego się olbrzyma, w najlepszym razie może być pewien połamania kończyn, a częściej kończy się to zgnieceniem na miazgę. Olbrzymy pochłaniają niesamowite ilości mięsa i jeśli są przytomne, zazwyczaj jedzą lub myślą o swoim następnym posiłku. Jeden olbrzym potrafi pożreć dziennie pięć krów i nadal nie będzie nasycony. Ta niesamowita żarłoczność jest głównym powodem, dla którego olbrzymy stają się najemnikami. Niedostępne szczyty łańcuchów górskich Gór Krańca Świata nie nadają się do uprawy roli (zresztą żaden olbrzym nie miałby ochoty tym się zajmować), co oznacza, że muszą znajdować swoje pożywienie gdzieś indziej. Prowadzenie życia najemnika zapewnia stałe źródło mięsa i napitku, bowiem olbrzymy nie mają skrupułów przed zjadaniem przedstawicieli pozostałych ras, także innych olbrzymów. Ponieważ złoto nie przydaje się olbrzymowi na nic (choć czasem robią sobie z niego ozdoby), nierzadko skłonne są walczyć dla samych tylko łupów. Łatwo zatem wyjaśnić stosunkowo częstą obecność olbrzymów wśród oddziałów ras zielonoskórych – orki i gobliny żyją w stanie ciągłej wojny, co oznacza pewne źródło wyżywienia. Dodatkowo, zielonoskórzy lubią olbrzymy. Orki, dlatego że olbrzymy uosabiają wszystkie cennie przez nie cechy – są wielkie, silne i nie płamią się myśleniem. Gobliny, ponieważ olbrzymy są dokładnie takie, jakie powinny być z ich punktu widzenia – głupie jak kij i dość łatwe do manipulowania.

Z drugiej strony, być może olbrzymy po prostu lubią zabijać.

„Wienc chopaki Bargruba dostawały niezgorszy łomot. Nie mogło tak być, no bo żem potrzebował ichnich miensniaków, alem sięm nieźle bawił jak ony ich lali. Wienc widzem Lagruemorgta, jak mu ślina z japy cieka i nic nie robi. Wołam, coby poszedł do Bargruba i pogonił ludzkie rycerzyki i tyła. Wienc Lag rusza i ludziki zaczynają latać se bez skrzydeł. Laga ździebko poniosło i zaczął se skakiwać po nich. I sięm zaraz wywalił. Zabił wienkszość ludzików i Bargruba i kilku miensniaków też. Prawiem sięm poszczał z radochy. Z tych najwienkszych zawsze najwienicy jest śmiechu.”

– wódz Flaygit Trzęsie Kości.

„Czegokolwiek użyjesz, użyj tego MNÓSTWO.”

– Rikkitt’ik, „uczony” z klanu Eshin.

„To wyglądało na świetną okazję. Chrapał tak głośno, że nawet gdybym nie umiał stąpać najciszej ze wszystkich mieszkańców Altdorfu, nigdy by mnie nie usłyszał. Co zatem znalazłem w tej wielkiej sakiewce, najbardziej legendarnym stosie skarbów, w torbie olbrzyma? Powiem wam, co tam znalazłem: dwie żywe owoce, jedną

martwą skórę, kilka dziurawych wiader, półtora beczki zgniecionych jabłek i na wpół zjedzonego niziołka. Mimo wszystko, nie wyszedłem z całkiem pustymi rękami – niziołek miał przy sobie osiem koron.”

– Erich Lepkie Palce.

Sami o sobie

„Piję, by odegnąć chłód. Czemu to cię dziwi? Wy tak nie robicie? Mam więcej skóry wystawionej na wiatr i potrzeba znacznie więcej trunku, by rozgrzać moje kości. Tyle, że nie zawsze potrafię dobrze ocenić, ile już wystarczy.”

– Narnthansorok, olbrzym-najemnik.

„Zaginione i utracone. Nasze imperium nie istnieje, przepadło w piaskach, zdeptane przez insekty. Pozostało nam powolne przemijanie. Cóż za ironia, bowiem to nasze głosy niegdyś wstrząsały podnóżem gór. Niewielu już pozostało, by oplakiwać nasze odejście, a wy, nędzne pasożyty, nie dbacie o to. Oczywiście, że pogrążamy się w pijaństwie... albo w ciemności na Północy. To dwie drogi dające zapomnienie o tym, co utraciliśmy.”

– Amorgbrandion, olbrzym-tupieżca.

Wielkie orły

Powszechne wyobrażenie

„Potrafią być tak zaciekle, jak północne burze, i równie szybkie, jeśli zechcą. Gdy nurkują ku ziemi, stracisz je z oczu, jeśli tylko mrugniesz. Nie czują strachu, tak jak my, a jeśli tak jest, dobrze to ukrywają. Widziałem raz, jak jeden z nich bez wahania rzucił się na gryfa, który zbyt blisko zbliżył się do jego gniazda. Słyszałem, że samice zaatakują nawet smoka, jeśli zagrozi ich pisklętom. Prawda to czy nie, niewielkie ma to znaczenie. Dość, że większość uwierzy w to bez zastrzeżeń.”

– Lorenz, wspinacz.

„Ha! Żalosne stwory. Trzebią nasze stada i szpiegują dla przeklętych leśnych elfów. Gdy tylko wychodzimy ściąć trochę drzew, jeden lub dwa z tych paskudnych stworów zwykle już szybują wysoko nad głowami, tuż poza zasięgiem strzału z kuszy. Ludzie stale opowiadają, jakież one są ‘szlachetne’. Bzdura. To padlinożercy, którzy żerują na wszystkim, co uda im się złowić i jedzą ścierwo, jeśli nie znajdą nic innego. Mogę o nich powiedzieć tylko jedną dobrą rzecz – jeśli uda ci się zestrzelić któregoś z nich, będziesz miał solidną ucztę.”

– Haakon Skallison, leśnik krasnoludzki.

„Od lat widywałem je tylko wysoko w górze, gdzie unosiły się na wietrze. Nigdy nie liczyłem na to, że ujrzę któregoś z nich z bliska, ale zdaje się, że Pani usłyszała moje życzenie. Mój

pan i ja przebywaliśmy na łowach, gdy usłyszałem coś, co brzmiało jak wołanie ptaka, ale inne niż wszelkie, jakie znam. Wielokrotnie bywałem w pobliżu sokołów, ale ten zew tak się miał do krzyku sokoła, jak ryk kwa do miauknięcia kota. Przeszył nas do szpiku kości i przeraził Sardina, mojego konia. Pancierz mojego pana zadźwięczał od echa tego okrzyku. Ruszyliśmy galopem do miejsca, skąd dobiegł ten odgłos i co zobaczyliśmy, spytacie? Najwspanialszego wielkiego orła, jakiego kiedykolwiek widziałem, który rozrywał na strzępy masę orków. Zielonoskórzy roili się wokół niego, wrzeszcząc. Mój pan bez chwili wahania ruszył do szarży, tak jak to zwykle czyni. Poradziliśmy sobie z nimi dość szybko, ale zobaczyliśmy, że zaczęły się tam w zasadzce i gdyby nie nasz skrzydlaty dobroczyńca, nie mielibyśmy tyle szczęścia. Mój pan zdał sobie z tego sprawę i gdy skończyliśmy robienie z nimi porządku, skłonił się przed wielkim orłem i ofiarował mu swoje podziękowanie. Z wielką gracją ptak skinął głową, a potem poderwał się w powietrze i zniknął w oddali po dwóch uderzeniach potężnych skrzydeł. Dlatego właśnie, moi przyjaciele, w herbie mojego pana widnieje znak wielkiego orła.”

– Pierson, giermek bretońskiego rycerza.



Uczonym okiem

„Zaiste, to dumna rasa, która uważa się nad wszystkimi, którzy nie mają skrzydeł, a zatem nie mogą doświadczyć radości lotu. Potrafią być na swój sposób uprzejme, choć nie rozumieją większości naszych zachowań. Gardzą wszelkimi rasami zielonoskórych, bowiem orki wyrzynają lub przepędzają stada kozic, na których z natury żerują te ptaki, a gobliny cenią sobie jaja wielkich orłów jako rzadki smakołyk. Etbeliur Przemysłny długo pojawiał się w ich podniebnych pieśniach, gdy zagnawszy w swoją pułapkę zniszczył potężną bordę orków, po tym jak przeleciał z krzykiem nad górskimi przełęczami tak, by zrzucić na nią lawinę. Niedys, dawno temu nawet według naszej miary czasu, bohaterowie Asurów latali na ich grzbietach do walki. Słyszałem, że teraz – w czasach, które zdają się początkiem Końca Dni – powróciły dawne zwyczaje i wielkie orły unoszą do bitwy niektórych z herosów Asurów.”

– Nethlareil, elfi najemnik.

Wielkie orły od dawna fascynowały uczonych Imperium jeszcze z jednego powodu – wydają się niewrażliwe na splugawienie Chaosu. Wszystkie pozostałe stworzenia

naturalne, gdy będą przez długi czas wystawiane na wypaczające działanie Chaosu, ostatecznie ulegną mutacji. Jednak tak się nie dzieje w przypadku wielkich orłów.

„Jest w tym wielka tajemnica o nieocenionym znaczeniu. Odkąd istnieje Imperium, nigdy nie pojawiło się doniesienie o zmutowanym wielkim orle. Biorąc pod uwagę uwielbienie, jakim Ten-Który-Zmienia-Drogi obdarza ptaki drapieżne, można by pomyśleć, że nagięcie kilku z nich do jego woli jest niemal nieuniknione. Jednakże wydaje się, że tak nigdy się nie stało. Znam tylko jedno wyjaśnienie tego faktu i to naprawdę stare. W skarbcu Imperium spoczywa kilka pokrytych rytami tablic, jak mi się wydaje, przywiezionych z Lustrii. Spisana jest na nich prastara opowieść, mówiąca o wielkich orłach i grupie istot, które podobno pochodzą z czasów, zanim pojawili się ludzie. Orły miały być heroldami tych ‘pradawnych’ i niosły ich wieści w dalekie krańce świata. Zostały obdarzone wieloma darami, które wspomagały ich w tym zadaniu, także czymś, co w wolnym tłumaczeniu znaczy: ‘wielka moc przeciwko siłom mroku’. Być może to tylko dziecięca bajka, ale ktoś potraktował ją na tyle poważnie, by wyryć jej treść w litym złocie.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Olbrzymie pająki

Powszechne wyobrażenie

„Olbrzymie pająki? Taa, widziałem raz jednego. Pewnego razu tropiłem starego lisa w lesie hrabiego von Richtera. Zwierzak się rozzuchwiał i zaczął porywać najlepsze z łowieckich ptaków hrabiego. Przynajmniej tak nam się wydawało. Znalazłem kilka piór – ślad prowadził do tej części lasu, do której zwykle nie wchodziłem – była gęsto zarośnięta i wszystko pokrywał lepki śluz. Już po kilku minutach cały byłem nim upaprany. Cóż, znalazłem ptaka i lisa. Biedne zwierzę miało urwany łeb, a ja usłyszałem nad sobą coś jakby stukot. Spojrzałem w górę i zaraz tego pożałowałem. To był największy pająk, jakiego kiedykolwiek widziałem. Musiał mieć z półtora metra długości, a jego nogi! Na myśl o tych długich, włochatych odnóżach nadal zalewa mnie zimny pot. Wypuściłem jedną strzałę i myślę, że trafiłem go w oko, ale nie zatrzymałem się, by to sprawdzić.”

– Fritz Bodger, leśnik.

„A jakże, pamientam lato, gdy mieliśmy plagię olbrzymich pajonków. Nikt nie wie, czemu pewnego dnia opadły na nas ze wzgórzów, ale mrowie ich całe było! Najmędrsi z naszych zamkli siem w piwniczkach. Tamte tratowali wszystko i porwali każdemu owcem, kozem i świniem, jakie byli we wiosce. Pono zabrali także córkę wójta i jej jedyne dziecko, co je w ramionach ścisnęła. Wicie, gadali różniaste rzeczy o nim i jego sprawkach. Kilka lat po tym jego dom był splonol i to nie bez przypadek. Dziwna musi sprawa. Ale jakem rzekł, byłem ja naonczas małe pachole.”

– stary Hob, wieśniak.

„Cóż, pozwólcie że wam o tym opowiem. Byłem z kompanią w pobliżu lasu Drakwald. Rozbiliśmy się obozem na noc w pobliżu starych ruin. To było ledwie kilka ścian, ale zapewniało jakąś ochronę

przed wiatrem. W każdym razie, trzymałem drugą wachłę z trzema innymi, gdy te stworzy wypadły spod ziemi. Nigdy nie przepadałem za pająkami, ale to były prawdziwe potwory. Miały trzy metry wysokości i długie, włochate nogi. Musiało ich być najmniej dwadzieścia! Ci z nas, którzy nadal spali, nie mieli żadnych szans. Zostali zagryzieni, zanim zaczęli się bronić – zagryzieni i porwani. Złapałem pierwszą rzecz, jaka wpadła mi w ręce, a była to żagiew z ogniska. Cóż, to im się wcale nie podobało, powiadam wam! Odsuwały się, kłapiąc gębami, a my zapędziliśmy je z powrotem do jamy, z której wypęzły. Potem uciekliśmy. Nadal śni mi się koszmary o tamtej nocy i o tym, co stało się z ludźmi, których musieliśmy zostawić.”

– Leonhard, najemnik.

Uczonym okiem

„Siły Chaosu pragną plugawić wszelkie stworzy natury, nawet tak niepozorne jak pająki, i przekształcają je w wielkie koszmary, podobne do tych, jakie pokonał słynny wojownik Georg von Hof. Jeden z takich stworów – obraza wobec porządku naturalnego – stoi wypchany w sali wejściowej ratusza w mieście Hof, jako symbol męstwa obrońców miasta i jego największego syna, który sprzeciwił się nieustannemu zagrożeniu ze strony Chaosu. Chaosu, który nigdy nie przestaje grozić, że nas pochłonie w chwili, gdy stracimy czujność.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

„Włócznie i strzały zanurzone w jadzie wywerna zmieszanym z solą. Usunąć torby jadowe z dolnych szczękoczułek i przynieść je do mnie.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Powszechne wyobrażenie

„Nigdy żem takiego nie widział, chociaż słyszał o niech. Mój dziad przysięgał, że widział pewnej nocy, jak ony latał był nad polami. Był wienkszy niż stodoła Jakoba i miał ślipia jako te dwa ogniska. Smignął na dół i połknął krowem, jakby to było słodkie ciastko. Tak przecie dziad mój gadał, choć lubiał se popić.”

– Gebhard, wieśniak.

„Są piękniejsze niż potrafią wyrazić me słowa. Jestem tylko starym żołnierzem, trzeba by poety, aby uchwycić majestat smoka. Z pewnością nigdy nie spodziewałem się ujrzeć ognistego jaszczura, a tym bardziej walczyć u jego boku, jednak ścieżka najemnika wiedzie czasem do przedziwnych obozów. I tak znalazłem się na służbie u księcia Remas, a obok mnie stawał elfi lord Asarnil i jego smoczy wierzchowiec, Zabójczy Kiel. Asarnil powiedział mi, że ‘Zabójczy Kiel’ to tylko przybliżone tłumaczenie prawdziwego imienia smoka. Być może, ale z pewnością dobrze oddawało jego charakter. Przestałem liczyć wrogów, których rozpędził lub zniszczył swoim ognistym oddechem, nie mówiąc o jego kłach i pazurach. Zabójczy Kiel był większy od domu cechowego i twardszy od murów forticy. Raz widziałem, jak od jego skóry odbiła się kula armatnia. Ale najbardziej mnie zaskoczyło, że smok przejawiał poczucie humoru. Podczas bitwy z odzianymi na czarno i żółto zielonoskórymi, które błopaki nazywali ‘nocnymi goblinami’, jeden z ich wymachujących kulą na łańcuchu szaleńców niemal wpadł w nasz szereg. Tuż zanim do nas

dotarł, z góry śmignął Zabójczy Kiel i porwał małego narwana za kołnierz, po czym rzucił go z powrotem w szeregi jego kamratów. W powstałym zamieszaniu gobliny z wrzaskiem rozbiegły się we wszystkie strony. Z wysoka dobiegł mnie powtarzający się odgłos ‘bruff-bruff’ i zrozumiałem, że Zabójczy Kiel śmiał się, gdy tamci rozbiegali się w panice. Gobliny przeraziły się i uciekły, słysząc to rozbrawienie smoka.”

– sierżant Uhler Carroburg, kondotier.

„To najpodlejsze z bestii, zdradzieckie i złe. Mimo wszelkich swoich występków, są jeno złodziejami, których otacza niesłuszna sława. Nie potrafią tworzyć, więc niszczą, paląc nasze wioski i plądrując podziemne hale. Stale czekają, aż osłabniemy, gdy napadną na nas gobosy i wstrętni szczuroludzie. Tylko wtedy spadają na nas i atakują. Pancierz z gromrilu zatrzyma oddech smoka i żaden krasnolud nie boi się ognia, ale nawet Synowie Grungniego potrzebują powietrza do oddychania. Smoki wiedzą o tym i starają się zapędzić nas do hali, a potem wypelnić ją płomieniami. Nie ma takiej Księgi Krzywd, w której kilka stron nie byłoby poświęconych drakkom, a w wielu ich opis zajmuje całe rozdziały.”

– Karga Fennasdottir, krasnoludzka handlarka.

„Ze wszystkich tytułów, o jakie starają się śmiałkowie, żaden nie jest tak zaszczytny i równie rzadki pośród ras Starego Świata jak ‘Zabójca Smoków’. I nie bez powodu. Smoki są niemal niemożliwe do zabicia – ich żelazna skóra potrafi odbijać nawet najpotężniejszą broń. Sam Sigmar, dzierżąc w dłoniach magiczny Ghal-Maraz, zdołał jedynie zranić



Wielkiego Żmija, Abraxasa. Jeśli bohaterowi udało się zadać śmiertelny cios, musiałby jeszcze uchronić się przed ostatnim tchem bestii, bowiem wszystkie ginące smoki pragną zabierać swoich pogromców do królestwa Morra.”

– Axel Wissenburg, wędrowny bard.

„To nasi bracia z najdawniejszych czasów, najczystsze i najprawdziwsze wyrażenie potęgi życia, jakie zna ten świat. Niegdyś niebiosy wypełnione były ich wdzięcznymi sylwetkami, tańczącymi wśród ciepłych prądów, jakie unosiły się nad górami. Wirowały w swoich zawitych rytuałach godowych, które były radością dla oczu. Siadały u stóp Vaula i swoimi ognistymi oddechami rozpalaly jego kuźnie. Gdy ruszaliśmy na wojnę z siłami Chaosu, unosiły na swych grzbietach naszych największych herosów i pierwsze uderzały na wroga, a ostatnie opuszczały pole. Teraz nikną, tak jak my, a ich pieśń blednie jak wspomnienie. Myślę, że gdy całkiem przypadną, to samo stanie się z nami i być może tak być musi.”

– Sithaebron, Smoczy Lord z Caledoru.

„To było największe żywe stworzenie, jakie kiedykolwiek spotkałem, a w swoich podróżach dotarłem dalej niż potrafiłaby to sobie wyobrazić większość ludzi. Cały składał się z mięśni i łusek. Nie potrafiłem dostrzec w tym masywnym cielsku nawet odrobiny tłuszczu. Poruszał się z tak zabójczą gracją, że nawet mimo ciężkiej rany na skutek śmiałego ataku Vareka, nadal sunął po podłożu jaskini nieprzerwanym, węzowym ruchem. Przyciskał swoje skórzaste skrzydła do ciała w ciasnocie pieczary, choć odrobinę rozsunięły się, gdy stanął naprzeciw nas. Jego pazury były dłuższe niż wynosi wzrost dorosłego człowieka, a najmniejsze z zębów miały długość mojego przedramienia. Ogon stanowił broń z twardych mięśni i ostrych jak brzytwa, ząbkowanych kolców. Czulem odór spaczenia w jego oddechu, a całe leże nim cuchnęło. Jego ślepia lśniły szaleństwem i nienawiścią. Wszelki instynkt, jaki mi pozostał, kazał rzucić się z krzykiem do ucieczki, z dala od tego potwora. Gdybym nie miał nieszczęścia zmierzyć się niegdyś z większym demonem Chaosu, przysięgłbym na Sigmara, że to była najbardziej przerażająca kreatura, z jaką kiedykolwiek walczyłem. W każdym razie, niewiele mi ustępowała.”

– fragment „Moich podróży z Gotrekiem”,
Tom III, spisany przez Herr Felixa Jaegera
(Wydawnictwo Altdorf, rok 2505).

Uczonym okiem

Chociaż wielkie rozmiary smoczych kłów i pazurów są dobrze znane, najsłynniejszym z atrybutów smoka jest jego ognisty oddech. Smoczy dech, zdolny równać z ziemią wioski i w jednej chwili zmieniać ciężko opancerzonych rycerzy w płonące szczapy, budzi powszechne przerażenie, choć metoda wytwarzania ognia przez smoki pozostaje kwestią szeroko dyskutowaną w kręgach uczonych.

„Wydają się być zdolne podpalać samo powietrze, co daje podstawy sądzić, że ich oddech ma w istocie pochodzenie magiczne. Z pewnością potwierdza to fakt, że żadna z opowieści nie wskazuje na to, by smokowi kiedykolwiek ‘zabrakło ognia’. Gdyby posiadały organ wewnętrzny, który produkuje jakiegos rodzaju paliwo, musiałyby prawdopodobnie w pewnym momencie całkiem je zużyć. Nie znam żadnego naturalnego źródła ciepła, za wyjątkiem stopionych skał z wulkanów, które mogłyby na miejscu roztopić kamienie, jak to czyni oddech smoka. Słyszałem także opowieści o smokach dotkniętych przez Chaos, w taki sposób, że ich oddech został splugawiony przez kontakt ze spaceniem i niesie jego odór. Muszę przyznać, że

nie jestem pewien, czy to stanowi potwierdzenie naturalnego lub magicznego pochodzenia smoczego ognia, ale jest to bardzo interesujące. Dlaczego to takie ważne? Zaraz wam odpowiem. Jeśli kiedykolwiek będziecie musieli zmierzyć się ze smokami na polu bitwy i prawdą jest, że ich oddech ma źródło magiczne, być może zdołacie go rozproszyć, podobnie jak każdy inny czar rzucany przez wroga. Rzecz warta rozważenia, nieprawdaż?”

– Aponimius Rone, arcymag Kolegium Światła.

Czy jest to efekt ich oddechu, czy może wielkiej żarłoczości, obszar otaczający legowisko smoka zwykle staje się surowym pustkowiem, pozbawionym wszelkiego życia za wyjątkiem kilku skarłatych roślin. Żaden odgłos nie narusza ciszy takich miejsc, bowiem wszystkie zwierzęta i ptaki uciekają z okolicy, która pozostaje cicha i pusta. Ci, którzy ośmielają się szukać smoków w Starym Świecie, zwykle czynią to dlatego, że są Zabójcami Smoków pragnącymi ponieść chwalebą śmierć, albo głupimi łowcami nagród, którzy mają nadzieję zdobyć część wielkiego stosu skarbów, jaki podobno gromadzi każdy smok.

„Smoki gromadzą skarby, by zdobywać samice. Im większy stos, tym większe szanse smoka na doczekanie się partnerki. Największe stopy skarbów są zazwyczaj zdobywane siłą lub zostały zarobione. Tak, powiedziałem ‘zarobione’. To prawda, że wiele smoków gromadzi swoje skarby za pomocą brutalnej siły, a większość wykrada je od naszego ludu, ale dawno temu smoki były naszymi przyjaciółmi i sojusznikami. Pomogły wykuć niektóre z naszych hal, a kowalom run wyryć liczne z Wielkich Run. W zamian wykonaliśmy skarby o niezwykle pięknym, które cieszyły ich oczy. Bez wątpienia słyszeliście o tym, że my krasnoludy dawno utraciliśmy umiejętność tworzenia najpotężniejszych run z dawnych czasów? Bzdura. Kiedyż to krasnolud zapomina o czymkolwiek cennym? Nie, nadal potrafimy je wytwarzać, ale niektóre z najpotężniejszych run wymagają smoczego ognia, by wytopić je w gromilę, a po wielu zdradach jakich doświadczyliśmy, nie ufamy już drakkom.”

– Ulther Harginsson, krasnoludzki Strażnik Tradycji.

Smoki wydają się niezwykle elastyczną rasą, która z czasem adaptuje się do każdego otoczenia. Istnieją leśne smoki o wiotkich, węzowych kształtach, które umożliwiają im poruszanie się wśród gęsto rosnących drzew i luskach, które przypominają opadłe liście. Smoki z Krainy Chłodu zmieniły się tak bardzo, że utraciły swój wewnętrzny ogień, zamiast tego zionąc żrącym, czarnym obłokiem, który potrafi stopić ciało z kości. Oczywiście te smoki, które zmieniły się w największym stopniu, są poddane Chaosowi.

„Wszystkie dwugłowe smoki Chaosu są potomkami Galraucha, choć nie każdy smok, jaki zwrócił się ku Chaosowi, pochodzi z tego rodu. Dary Chaosu są liczne, dlategoż zatem nie kusiłoby smoków tak samo jak ludzi? Smoki, które oddają się ciemności, to przemysłne i złośliwe bestie uwielbiające zadawać cierpienie innym. Kilkakrotnie korzystałem z ich pomocy, ale nigdy nie zaufałem żadnemu z nich, ponieważ w ich oczach wszystkie pozostałe istoty są nikczemne i niewarte uwagi. Jest to punkt widzenia, który bardzo podziwiam, muszę to przyznać.”

– dr Athren Abolas, Piewca Zmian.

Istnieje jeszcze jeden rodzaj smoków, o którym lękają się mówić nawet najměniejsi z ludzi – smoki nieumarłe. W najdawniejszych czasach, gdy smoka ogarniało znużenie światem, udawał się daleko za Góry Krańca Świata, na wielką pustynię na południu, znaną jako Równina Kości. Tam smoki kładły się pośród szczątków swoich przodków i umierały z własnej woli. Gdy Wielki Nekromanta Nagash

odprawił straszliwy Rytuał Przebudzenia, pozory życia przeniknęły kości martwych smoków, które uniosły się na swych przegniłych skrzydłach, by szukać żeru. Po klęsce Nagasha ponownie padły martwe, ale nie jest łatwo uśmierzyć moce, które zostały uwolnione. Nekromanci i wampiry obdarzeni potężną siłą woli i dysponujący odpowiednią wiedzą, nadal potrafią nakazywać martwym smokom powrót do istnienia i zmuszać je do posłuszeństwa.

„Myślałem, że na świecie pozostało niewiele przyjemności, jakich jeszcze nie doświadczyłem. Z pewnością żadna z nich nie było warta mojego wysiłku. Muszę jednak przyznać się do wielkiego podniecenia, jakie poczułem, gdy po raz pierwszy poddałem Agoraka Milczącego swojej woli. Choć było to wspaniałe uczucie, bladło w porównaniu z radością, jaka mnie przepełniła, gdy wreszcie miałem okazję wypuścić go na moich wrogów. Nic tak jak smok nie wzbudza strachu w sercach ludzi. Tym bardziej, gdy smok jest nieumarły.”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

W Starym Świecie jednocześnie pozostają przebudzone zaledwie dwa lub trzy smoki i zwykle przebywają w pobliżu swoich legowisk. Ale wiatr niesie szept mówiący, że są to Dni Zmroku, a odwieczne proroctwo głosi, że wszyscy śpiący powstaną, by stoczyć ostatnią bitwę przeciwko Chaosowi.

„Wędruję przez Sale Snów i czuję zmianę na wietrze. W rytmie ich drzemki widzę omeny. Minaithnir mówi mi, że on także wyczuwa, jak jego bracia płyną ku świadomości. Mam nadzieję, że moi smoczy bracia i siostry otrząsną się z głębokiego snu, by powstać ponownie

i jeszcze raz wszyscy Lordowie Caledoru polecą do bitwy na grzbietach smoków, jak za dawnych czasów. I lękam się, że gdy tak uczynimy, to będzie nasz ostatni lot.”

– Imrik, Smoczy Książę z Caledoru.

Sami o sobie

„Gdy Pradawni po raz pierwszy ukształtowali swoje Wrota z materii gwiazd, byłem tam i pomagałem w ich tworzeniu. Przebyłem długie wieki, przyglądając się powstaniu i upadkowi waszych pomniejszych ras i cywilizacji. W ciągu wielu lat siałem zniszczenie wśród rycerzy i miast, paliłem pola i rozbijałem armie. Mogę powiedzieć wam o świecie wiele rzeczy, o których zapomnieliście, a jeszcze więcej o tym, czego nigdy nie poznacie, ale nie zrobię tego. Wasz gatunek może zapewnić mi tylko zabawę i czasem jakieś ładne błyskotki do mojego leża. Nie dostrzegam w was nic bardziej wartościowego.”

– Brinnairdih zwany „Ryczącą Burzą”, prastary Żmij.

„Wasze żywota w porównaniu z naszymi są jak rozbłyśki iskier wobec szalejącej pożogi, jednak niektórzy z was tańczą w ciemności z taką gracją, że nie sposób was przeoczyć. Widywałem cuda, których źródłem były kuźnie krasnoludów, zdolności elfów, a nawet odwaga ludzi. Podejrzewam, że ten podziw jest obustronny. Zauważyłem podobizny, jakie zdobią tarcze waszych najpotężniejszych wojowników i wasze sztandary. Myślę, że gdy nasz lud odejdzie, będziecie za nami tęsknili.”

– Tinairath Wiatr, smok.

Gryfy

Powszechne wyobrażenie

„Mieli nad nami przewagę, przynajmniej osiem do jednego. Potworni mali nikczemnicy wyśpiewywali swoje szalone pieśni i wycinali moich mężnych chłopaków swoimi paskudnymi, pordzewiałymi nożami. Wiedzieli, że już nas mają – widziałem to w ich nienawistnych, czerwonych ślepiach. Mimo to byliśmy gotowi dać z siebie wszystko. Myśleliśmy, że to nasza ostatnia chwalebna bitwa, gdy padł na nas cień. Poczulem, jak stają mi dęba włosy na karku, a zbroja zadźwięczała od echa przenikliwego okrzyku. Potem książę i jego wierzchowiec, Stalowe Skrzydło uderzyli na gobliny. Nie miały najmniejszej szansy na ucieczkę, rozdarte na strzępy. Mój pancerz pokryła posoka, która przyskała z ciał rozrywanych przez Stalowe Skrzydło. Bestia poruszała się tak szybko, że nie nadązałem wzrokiem za jej pazurami. Gdy było już po wszystkim, wszyscy wznieśliśmy radosny okrzyk i wiwat dla Sigmara, a książę uniósł swój Runiczny Kieł w salucie dla naszego męstwa. Gryf także skinął nam głową, a potem ponownie wzbił się ku niebu.”

– Ernst Wolfenburg, najemnik.

„Ach, tak, jest wiele opowieści o tych niby szlachetnych bestiach, ale to wszystko bzdury. Od niemal 20 lat wspinałem się na Kraniec Świata, by zabierać ich pisklęta na sprzedaż, i nie spotkałem ani jednego gryfa, który byłby mądrzejszy od kija. W ich ptasich łbach mieszczą się ptasie

mózdziki. Jeśli rzucisz im wystarczająco duży kawał mięsa, będziesz mógł przejść między nimi i jeśli zechcesz, kopnąć je w zad. Nawet tego nie zauważą.”

– Bartelm Vander, łowca.

„Przerażają mnie. Bardziej niż inne bestie, nawet ten jaszczur z Lustrii, jakiego widziałem w zwierzyńcu. Ciągłe gapią się na ciebie swoimi lśnącymi ślepiami. Patrzą i czekają, aż postawisz niepewny krok, albo zbliżysz się odrobinę za bardzo. A potem TRACH i po tobie. Wiecie, ciągniemy losy. W ten sposób losujemy, kto w danym tygodniu będzie je karmił. Co roku te bestie zabijają czterech lub pięciu chłopaków. Zabójczy Szpon? Tego karmi jedynie sam Karł Franz.”

– Pieter, parobek stajenny.

Uczonym okiem

„To najwspanialsze z wierzchowców, ale nigdy nie zapominaj, jak bardzo są niebezpieczne. Widzisz te blizny? Nie zdobyłem ich w walce. Gdy byłem chłopakiem, marzyłem tylko o tym, by pokazać, co jestem warty, by spróbować swoich zdolności na polu bitwy. Cała odwaga, jaką zebrałem do pierwszej walki, była niczym w porównaniu z wyzwaniem, jakim było wdrapanie się na siodło gryfa. Siedząc na jego grzbiecie rozumiesz, co naprawdę znaczy być dowódcą, zarówno z dobrej, jak

i ze złej strony. Możesz obejrzeć całe pole bitwy i przez cały czas wiesz, jak się sprawy mają. Możesz patrzeć, jak padają twoi wrogowie i giną twoi ludzie. Twój gryf może zmienić los wojny... Nigdy jednak nie zapominać, że one nienawidzą siodła i tego, kto w nim siedzi.”

– Matthias, hrabia Ostermarku.

Poza wizerunkiem potężnego młota bitewnego Sigmara, żaden inny symbol nie budzi takiego szacunku w Imperium, jak podobizna gryfa. Słynna Chorągiew Gryfa Imperium spoczywa w Katedrze Sigmara i podobno żadna armia, jaka poniesie ją w dobrej sprawie, nie zostanie rozbita. Wyobrażenie gryfa znajduje się także na znaku władzy Wielkiego Teogonisty Sigmara, wyciętym z zielonego jadeitu. Z tego powodu dla wielu obywateli Imperium gryf jest zwierzęciem świętym.

„Nie ma żadnych wątpliwości – to stworzy Chaosu. Żadne dzikie zwierzę nie rodzi się obdarzone tak dziwnym połączeniem części ciała. Głowa ptaka drapieżnego nie znajduje się na korpusie lwa bez wpływu najbardziej nienaturalnego źródła. Och, zapewne obecnie jest to stabilna mutacja. Ośmielam się powiedzieć, że trwa w niezmienionej formie już od tysięcy lat. Ale niegdyś, dawno temu, te stworzy zostały stworzone z Chaosu i mogą znowu obrócić się ku Chaosowi.”

– Eckhard, uczonec z Nuln, spalony na stosie za herezję.

Gryfy lubią, gdy ich mięsny posiłek jest surowy i wrzeszczy, choć posuną się do jedzenia padliny, gdy nie znajdą nic innego. Zdarza się to jednak dość rzadko, bowiem ich tereny łowieckie mogą rozciągać się na setki kilometrów wokół wybranego gniazda w górach. Mają ostry wzrok ptaków drapieżnych i potrafią dostrzec ruch z odległości wielu kilometrów. Ich okrzyki bojowe budzą strach we wszystkich poza najodważniejszymi, a gryfy-wierzchowce muszą być siłą powstrzymywane przez polowanie na uciekających przeciwników, bowiem w ich naturze jest rozszarpywanie bezbronnej ofiary.



Pegazy

Powszechne wyobrażenie

„Nie dajcie się zwieść pozorom – to, że mają skrzydła, nie oznacza, że jest to szybka i lekka kawaleria. To rumaki bojowe o wielkiej inteligencji i równie groźne jak inne konie ćwiczone do walki, a może nawet jeszcze bardziej, bowiem są niezwykle sprytnie. Pegaz doścignie uciekających wrogów równie szybko jak rumak, ale zada ciosy tak, by przyniosły maksymalny efekt i zostawił za sobą krwawy ślad z martwych ciał. Nie lęka się ognia i nie unika krwi. Po prawdzie, słyszałem opowieści o pegazach pożerających trupy. Jeśli o mnie chodzi, trzymam się od nich z daleka. Lubię walczyć, mając obie stopy na ziemi, i wolę, gdy moi wrogowie czynią to samo.”

– Leonhard, najemnik.

„To najcudowniejsze konie, jakie można sobie wyobrazić! Pędzą na wietrze i igrają z piorunami wśród chmur, jakby to była igraszka. Moja matka powiada, że Pan Nasz Sigmars zesłał pegazy, by strzegły górskich przełęczy i dbały o to, by nikczemnicy nie mogli tamtędy przejść bez walki.”

– Carmilla, wieśniaczka z Imperium.

„W każdej chwili zamienię gryfa na pegaza. Są równie szlachetne, a znacznie bardziej lojalne i łatwiejsze do kontroli. Wystarczy spiąć pegaza, a uczyni, co zechcesz. Gdy zrobisz

to samo z gryfem, ta bestia może rozerwać cię na strzępy, przy najbliższej nadarzającej się okazji. To prawda, że nie wywierają takiego wrażenia na morale wroga, ale co z tego? Wolę polegać raczej na moim zbrojnym ramieniu niż na zaciekłości wierzchowca. Co nie znaczy, że nie obserwowałem z radością, jak mój Calypsan już od żrebięcia z wielką zaciekłością trutował zielonoskórych.”

– lord Albrecht von Helmgart.

Uczonym okiem

„Pierwsze, co musicie zrozumieć, to fakt, że to nie są po prostu konie ze skrzydłami. Wygląd zewnętrzny nie mówi wszystkiego. W istocie ich budowa wewnętrzna całkowicie różni się od wszelkich badanych przeze mnie koni. Pegazy to zwierzęta wszystkożerne, zdolne zjadać zarówno mięso, jak i zieleninę, podczas gdy konie to wyłącznie roślinożercy. Pegazy spaczone przez Znamię są wyłącznie drapieżne, a ich normalnie płaskie zęby często zaostrzają się, zmieniając w okrutne kły. Struktura kostna pegazów jest, co nic dziwnego, znacznie bardziej podobna do ptasiej, niż do końskiej, dzięki czemu te stworzenia mogą latać. Muszę jednak przyznać, że nie wydaje mi się, by ich zdolność lotu była w pełni możliwa do wytłumaczenia przez prawa natury. Słyszałam o pegazie, który unosił na swoim grzbiecie rycerza

w ciężkiej zbroi, nie okazując oznak wysiłku nawet po dwunastu godzinach nieprzerwanego lotu. To wyczyn, który wydaje się niemożliwy. Mój kolega z Kolegium Światła sugeruje, że pegazy potrafią w jakiś sposób dosłownie 'unosić się' na Wiatrach Magii, które wieją z Północy. Choć nie czuję się w mocy potwierdzić lub odrzucić takich spekulacji, poddaję je wam pod rozprawę."

– Marianne Sosber, badaczka anatomii.

Pegazy zakładają gniazda na szczytach Gór Szarych w Starym Świecie. Łowcy zarówno z Imperium, jak i z Bretonii – nie bacząc na niebezpieczeństwa – przemierzają górskie przełęcze, by zdobyć żrebięta pegazów, które sprzedają ze znacznym zyskiem szlachcie. Kilka rycerskich zakonów z Bretonii niezwykle upodobało sobie pegazy, a paru diuków zaczęło nawet wysyłać do walki całe jednostki rycerzy dosiadających pegazy.

"Wychowanie żrebięcia pegaza jest niezwykle trudne. Coż, wystarczy powiedzieć, jak ciężko nauczyć je latania. Pozwólcie, że wyjaśnię. Kilka ze żrebiąt, jakie zdobyliśmy, nigdy nie nauczyło się latać. Ich skrzydła zanikły z wiekiem. Nawet te, których matki aktywnie uczestniczyły w nauce

latania, nie zawsze się tego uczyły. Podejrzewam, że potrzebne jest stałe zagrożenie wypadnięciem z wysokich gniazd w górach, które towarzyszy od urodzenia naturalnie chowanym pegazom. Tezymane w niewoli potrafią zrozumieć, że tak naprawdę nie 'muszą' latać. A zatem jesteśmy zdani na łaskę wspinaczy i łowców krasnoludzkich, którzy specjalizują się w zdobywaniu żrebiąt pegazów. Fascynujące jest jednak, że pegazy, które nie nauczyły się latać, są najszybszymi biegaczami, o jakich słyszałem. Potrafią prześcignąć każdego wierzchowca, z wyjątkiem być może pegaza w locie."

– Jean-Marc, bretoński hodowca.

Po całym świecie rozsianych jest kilka enklaw pegazów. Kilka z nich, szczególnie w Krainie Chłodu, zostało głęboko dotkniętych przez Chaos, na skutek czego powstały bestie zwane mrocznymi pegazami. Mroczne pegazy mają skórzaste skrzydła, zamiast opierzonych. Często wyrastają im niekształtne rogi, którymi atakują ze zdumiewającą skutecznością. Mroczne pegazy łakną ludzkiego mięsa i są zacieklejmi łowcami.

Hipogryfy

Powszechne wyobrażenie

"To najwspanialsze z żyjących na świecie stworzeń. A wiecie, dlaczego tak uważam? Ponieważ zapewniły mi lepsze życie. Urodziłem się w brudnej chacie, w bezmiejscowej wiosce na południu Bretonii. Byłem ósmym dzieckiem i właściwie nikt nie zwracał na mnie uwagi. Niektórzy ze starszych wioski dość wcześnie zauważyli, że miałem bystry umysł, ale poza tym niczym się nie wyróżniałem. Słyszałem opowieści o tym, że wielu z wybrańców szukających Graala nagle czuje powołanie, którego nie potrafią wyjaśnić. Ja poczułem coś podobnego, gdy sir Barlois Giraud ogłosił zwolnienie z pańszczyzny i pękata sakiewkę w zamian za pisklę hipogryfa. Nie miałem pojęcia o górach, a tym bardziej o hipogryfach, ale postanowiłem uwolnić się od życia w znoju. Nie będę was zanudzał szczegółami wyprawy. Była dłuższa, niż mogłem sobie wyobrazić, i wyjątkowo ciężka. U podnóża gór Pani użaliła się nade mną i spotkałem łowcę, który powiedział mi, co robić. Zgodnie z jego radą poczekałem w lesie, aż komuś innemu udało się dokonać niemal niemożliwego czynu i sprowadził żywe pisklę hipogryfa z gór. Gdy ten mężny i szczęśliwy człek usnął, poderznięłem mu gardło i zabrałem pisklę. Nadal niewiele wiem o górach i jeszcze mniej o hipogryfach, ale rozumiem, co znaczy porzucić znojne życie i jest to wiedza słodka. Potrójny wiwat dla hipogryfów i toast za próżność rycerzy!"

– Sebastian, bretoński rzeźmieszek.

"Wielu moich kompanów powiedziałoby, że pegaz jest najgłodniejszym wierzchowcem, na jakiego może liczyć rycerz. Mówią o wdzięku pegaza, o jego urodzie i chyżości, wychwalają je jako najwartościowsze cechy każdego zwierzęcia. Ale jedyne, co wartościowego dostrzegam w prędkości, to szansa na szybsze dostanie się na pole bitwy. Wystarczy mi wdzięku w błysku oręża i dawno temu zapomniałem, jak postrzegać piękno. Nie oczekuję od swojego wierzchowca sztuczek, oczekuję zacieklej i to właśnie daje mi Eliaos, mój hipogryf. Niechaj inni rycerze

mają swoje eleganckie skrzydlate konie, ja wolę mojego dzikiego przyjaciela."

– lord Gildas Frangeau, szlachcic bretoński.

"Ba, to som żarłoczne ścierwożerce. Som tak dzikie jako gryfon, ale ani tacy tak szlachetne. Zeżrą każde mięso, jakie nalezom. Żywie, czy nie żywie, dla nich to wszystko jedno. To som wredne bestyje. Nawet te, które były przyuczone do siodła, rzucam siem na cię, jeno siem odwrócisz. Bretończy biorom je jedno dlatego, że zazdroszczom Impierialnym gryfonów. Pewnikiem jak takiemu to powisz, to ciem nadzieje na swojom kopiję."

– stary Hob, wieśniak.

Uczonym okiem

"Podobnie jak szlachetne gryfy, hipogryf to stwor Chaosu. Prawdę mówiąc, podejrzewam, że oba te gatunki mają wspólnego przodka. Z pewnością tak właśnie myśleli nasi ojcowie, skąd bowiem takie podobieństwo nazw? Nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę niezwykle terytorialną i drapieżną naturę obu ras, które nie mogą znieść siebie nawzajem. Gryfy przeważają w Górach Krańca Świata, natomiast hipogryfy zajęły Szare. Spotkanie tych zwierząt niemal zawsze skończy się pojedynkiem na śmierć i życie. Podejrzewam, że istnieje pewna niezwykła prawidłowość w tym, że obie bestie pochodzące z Chaosu niszczą się nawzajem. Sądzę jednak, że ich jeźdźcy, jeśli akurat będą siedzieli na grzbietach swoich latających wierzchowców, nie docenią tego faktu, zwłaszcza że starcia toczą się w powietrzu, a przegrany spada na ziemię z wielkiej wysokości."

– Eckhard, uczony z Nuln, spalony na stosie za herezję.

Hipogryfy to ulubione wierzchowce bretońskich rycerzy, którzy wolą stworzenia o bardziej zacieklej naturze niż dobrze ułożone pegazy. Ponieważ zdobywanie hipogryfa to trudne zadanie, rycerze często oferują wielkie nagrody dla śmiałka, któremu uda się tego dokonać. Ewentualny jeździec

musi osobiście wychować hipogryfa od pisklęcia, bowiem zwierzę nigdy nie przyjmie na swój grzbiet nikogo innego. Hipogryfy stale łakną surowego mięsa. Ten nieustanny głód może napętać biedę nieostrożnemu panu stwora.

„Dzień, w którym musiałem zabić Krwawy Wiatr, pozostaje najdonioślejszym i jednocześnie najsmutniejszym z dni, jakie przeżyłem w ciągu wielu lat mojego życia. Usiłowałem wyjaśnić mojemu panu, że nie zrobił tego umyślnie, że gdyby ten żalosny wieśniak nie rzucił się do ucieczki, wszystko byłoby dobrze. Ale gdy wieśniak z wrzaskiem zaczął biec, Krwawy Wiatr pomyślał, że to jego zer. To być może moja wina. Sądzę, że zbyt często pozwalałem mu ścigać uciekających przestępców. No cóż. Pani mojego lorda poczuła się głęboko urażona. Ma tak czułą duszę. Zostałem zmuszony do wypłacenia odszkodowania rodzinie. Pani stwierdziła, że to za mało i muszę im oddać głowę Krwawego Wiatru. Z żalem uległem. On tak wiele razy ocalił mi życie na polu bitwy, że uznałem za jedynie słuszne dać mu ostatnią szansę do walki o własny żywot. Ukryłem swą twarz w cudzym hełmie i unurzałem pancerz w krwi pegaza, tak by Wiatr nie zawahał się i nie poznał, że to ja. Walka przerosła wszelkie inne, w jakich brałem udział. Dopiero w chwili, gdy runął na mnie z prędkością wystrzelonej strzały, poczułem odrobinę tego strachu, jaki musiał ogarniać moich wrogów przez całe lata, gdy dosiadałem jego grzbietu. To była chwalebna walka. Mimo to zwyciężyłem, bowiem choć hipogryfy są wspaniałe, strategia nie jest ich mocną stroną.”

– sir Florian Lamartine.



Wywerny

Powszechne wyobrażenie

„Jeśli ma być cosik gorszego niżli orki, to bendum latajonce orki. Te wywerny to zły omen i nawet, jeżeli zocysz takiego bez orka, byndziesz miał pecha, gdy jeden z onych lata w oddali. Jurgl z młyna wodnego zobaczył jednego tamtego lata i wszystek jego monka siem wzięła zepsuła. A potem upuścił se kamień młyński na nogiem. Co dobre nie było. Cóż to za młynarz z jednym stopom? Jego syn musi teraz za niego nosić worki z monkom. A co robi, gdy syn odejdzie, obzeni siem, albo choćby umrzy? No? Lepij czymajta siem z dala o tych wywernów na wzgórzach, bo nie chcem, co bysta je poruszyli. Jak przeklonom wiency młynarzów, nie byndziem mieli co żryć. I co wtedy zrobita? No? Co?”

– stary Hob, wieśniak.

„Cóż, o ile wiem, to nie jest smok. Jak nazwać wielką, wredną jaszczurkę ze skrzydłami? Co to znaczy, mój panie? Nie, wcale nie próbowałem zażartować, naprawdę mówiłem o smokach.”

– Joachim, handlarz wędrowny.

„Cóż mogę dla ciebie zrobić, złotko? Naprawdę zobaczyłeś wywerna? Och, to źle. Jesteś przeklęty i będziesz miał pecha. Teraz przydarzy ci się coś strasznego. Och, tak, jest sposób na zdjęcie klątwy, ale nie spodoba ci się. Daj mi swoją dłoń. Tak, lewą dłoń, złotko, przecież w prawej trzymasz miecz, prawda? Cóż, nadal będziesz mógł trzymać tarczę w trzech palcach, prawda? To jedyny sposób, złotko. Musimy oddalić od ciebie pecha sprawiając, że stanie ci się coś strasznego. Lepiej dać się

okałeczyć niż utonąć, powiadam, i lepiej stracić palec niż dłoń. Weźmy więc ten mały palec u lewej dłoni. Teraz nie ruszaj się, gdy wyciągnę nóż. Boli, prawda? Bądź dużym, odważnym chłopcem, a Petra da ci całusa, żeby tak nie bolało...”

– Petra Langenmesser, wiejska rybaczka.

Uczonym okiem

„Zapewne nigdy nie będziesz musiał walczyć z wywernem, jeśli nie będziesz tak głupi, by wybrać się do jednej z górskich jaskiń, w których mieszkają – albo jeśli na jego grzbiecie nie zasiądzie wódz orków. Z pewnością nigdy nie będziesz załował, że nie musiałeś z nim walczyć.”

Gdy tylko spojrzysz na wywerna, zrozumiesz, że bestia owa została stworzona w jednym tylko celu – do walki. Twarde kości, rogaty łeb i wielki ogon zakończony ostrzem – nie ma ani jednej części ciała tego stwora, która nie byłaby pancerzem albo bronią. Będzie bił i rozrywał rogami, gryzł, kąsał i tykał zdobywcy zębatą paszczą, ciął i szarpał pazurami, nabijał na kolczaste wypustki, uderzał skrzydłami, miażdżył cielskimi, tłukł, przecinał i rozbijał ogonem. Jego łeb i kark okrywają szerokie, grube łuski, których nie przebijie nic poza potężnym i celnym ciosem balabardy. Łuski na brzuchu stwora są miększe, ale żeby się do nich dostać, musisz minąć cały ten żywy arsenał...

Gdy walczyliśmy przeciwko Azbagowi Rzeźnikowi w Osterwaldzie, zobaczyłem, jak na początku walki zaszarżował na niego oddział rycerzy. Rzucili się do walki, desperacko pragnąc okryć się chwałą, co często zdarza się



u szlachetnie
urodzonych. Natarli
zbyt wcześnie, ale
roztropnie zaatakowali

najpierw wywerna. Niewiele jest orków groźniejszych od tego stwora. Nie należał do nich nawet Azbag. Trzeba podziwiać odwagę rycerstwa, a ofiara, jaką ponieśli, prawdopodobnie przyczyniła się do rozbicia hordy Azbaga. W cielsko potwora głęboko wbiło się pół tuzina kopii, ale wywern walczył nadal. Tu odgryzł głowę, tam jednym ciosem pazura przeciął kawalera niemal na pół. Oczywiście Azbag także tłukł wokół siebie. Jak powiadam, nie był tak zabójczy jak jego wierzchowiec, ale i tak rąbał na wszystkie strony swoim toporem. Tylko jeden rycerz przeżył więcej niż kilka sekund po pierwszej szarży.

Zeskoczył ze swojego martwego konia i wyciągnął ciężki miecz, jaki wisiał u siodła. Z furią rąbał kark potwora. Nigdy nie widziałem, by człowiek w pełnej zbroi płytowej poruszał się tak szybko i z taką wściekłością, ale tak właśnie było. Rycerz unikał niemal wszystkich ciosów, zarówno wywerna, jak i orka, lub tak osłabiał ich impet, że odbijały się od jego pancerza. Z ostatnim okrzykiem wysiłku rozciął niemal całą szyję potwora, którego łeb opadł bezwładnie na bok. Myślałem, że zaraz postawi stopę na karku stwora i wespnie się, by zewrzeć się w walce z Azbagiem, ale ogon martwego wywerna wystrzelił naprzód jak belt balisty i przebił się przez środek napierśnika. Wyszedł między płytami chroniącymi plecy wojownika. Rycerz z pewnością zginął w jednej chwili. Nigdy nie dowiedziałem się, kim był, ale bez niego reszta z nas nigdy nie zdołałaby związać Azbaga bezpośrednią walką. Gdy Azbag padł wreszcie martwy – a to całkiem inna historia i możecie być pewni, że nie było łatwo tego dokonać – dopiero wtedy jego oddziały uciekły i rozproszyły się. Tylko on potrafił utrzymać je w ryzach.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

W dzisiejszych czasach wywerny można znaleźć tylko na szczytach Gór Krańca Świata. Śmiali lub odpowiednio przymuszani zielonoskórzy wyruszają w góry, próbując znaleźć niechronione gniazdo z jajem lub młodym pisklęciem, aby je wykraść. Młody wywern jest potem wychowywany jako bojowy wierzchowiec dla najsilniejszego wodza orków.

„Wycisnąć węzogrzyby, aż z blaszek wycieknie mlecznobiały płyn. Położyć na długie włócznie, a najlepiej na pociski miotane. Po śmierci wywerna rozciąć mu ogon i przynieść do mnie gruczoł jadowy.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Powiadam wam, porównanie ze smokami jest nader mylące. Wywerny to z pewnością całkowicie odmienny gatunek potworów. Mają przecież cztery kończyny zamiast sześciu. Co więcej, wywerny nie przejawiają żadnych z cnót smoków. Dumę zastępują arogancją, a szlachetność okrucieństwem. Zapewne nie ma stwora równie złośliwego jak wywern. Oczywiście jest to powód, dla którego tak często sprzymierzają się z orkami.”

– Waldemarr, uczony z Nuhn.

Olbrzymie i upiorne wilki

Powszechnie wyobrażenie

„Goblin dosiadający olbrzymiego wilka jest naprawdę szybki, wierzcie mi. Zmierzyliśmy się z ponad setką zielonych na wilkach. Ruszyły na nas prosto ze wzgórz. Wokół były tylko zęby, kły i obydny oddech, a wilki naprawdę wyglądały przerażająco, powiadam wam! Cóż, to była ciężka walka. Konni rycerze nie zdali się prawie na nic. Wilki przeraziły konie, a te, które nie uciekły w popłochu, przewracały się z podgryzanymi pęciami. Tego dnia największy odpór dała piechota. Nawet wilcza skóra nie jest tak gruba, by nie dało się jej przebić dobrą, ostrą halabardą. Pewnie, że można je wszystkie zabić. Trzeba tylko bić w nie dość silnie!”

– Alphonse, zbrojny bretoński.

„Och, kilka lat temu mieliśmy problem z watahą olbrzymich wilków. Nadchodziły i próbowały zabierać bydło, więc musieliśmy trzymać krowy w zagrodach, co nie jest dobre dla mleka. Potem ci przekłeci zielonoskórzy próbowali oswoić tę watahę. Widziałam, jak kilku z nich starało się dosiadać te wilki, jakby to były konie. Cóż, nie zamierzałam na to pozwalać, więc zwołałam wieś i powiedziałam, że wytniemy je wszystkie, jak zboże. Stąpiłam sobie jeden z moich najlepszych noży, gdy wyciągałam go z grzbietu wilka. Chcesz wpaść do mnie i obejrzyć ten nóż, złotko?”

– Petra Langenmesser, wiejska rybaczka.

„Jest dobry rodzaj wilków i jest też zły rodzaj. Z wilkami nie ma nic pewnego.”

– Rudi, pacjent Wielkiego Azylu dla Obląkanych w Altdorfie.

Uczonym okiem

„Spaczeń i muchomor w równych częściach
na upiornego wilka, wilcza jagoda na
olbrzymiego.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

W Starym Świecie całe wioski bywały niszczone na skutek ataków olbrzymich wilków. To szybkie i sprytne bestie, które rzadko dwukrotnie dają się nabrać na ten sam podstęp, co sprawia, że trudno je wybić. Szczególnie ich mrowie żyje w krainie zwanej Sylvania.

„W pewnych zwojach zapisano, że wilk upiorny i wilk olbrzymi to dwa oddzielne gatunki, ale uważam za prawdziwy inny pogląd. Olbrzymie wilki zostały z pewnością dotknięte przez Chaos, chociaż już tak dawno temu, że od tamtego czasu stały się niemal całkiem naturalnymi stworzeniami. Upiorne wilki, z drugiej strony... Studiowałem zapiski Orthina Starego, który w swoim wyczerpującym traktacie na temat fauny Sylvania wydaje się sugerować, że gdy ciało olbrzymiego wilka powstaje z przeklętej ziemi, w której zostało pochowane, przemienia się w nieumarłego wilka upiornego.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.



„Ach, dzieci nocy. Ich wycie to muzyka dla moich uszu!
Uwielbiam dreszcz emocji podczas polowania, gdy wataha
wybiega naprzód, wiedzona przez wilka zagłady. Nic nas
wtedy nie powstrzyma!”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Zwierzolaki

Powszechne wyobrażenie

„Słyszałem opowieści o norweskich berserkerach i o ich obyczajach, ale żadna historia nie przygotowała mnie na spotkanie z nimi na polu bitwy. Kislevczycy, do których przystałem, należeli do najsilniejszych i najtwardszych wojowników, z jakimi kiedykolwiek miałem zaszczyt służyć, więc byłem nieco zaskoczony, gdy zauważyłem, że są dość nerwowi przed nadchodzącą bitwą. Mielismy zmierzyć się z bandą łupieżców z plemienia zwanego Baersonlingami. Nie mogłem uwierzyć w to, co opowiadali mi Kislevczycy. Lecz następnego ranka stanąłem na północnym brzegu paku lodowego i zobaczyłem, jak odziani w futra barbarzyńcy gryzą swoje tarcze. Niektórym biła piana z ust. To było jeszcze do zniesienia, widywałem dziwniejsze rzeczy podczas mych wędrówek. Ale gdy zaczęła się bitwa, rysy ich twarzy stopniały i wykrzywiły się, spod hełmów wysunęły się niedźwiedzie pyski, a z ciała pazury. Zrozumiałem, dlaczego Kislevczycy lękali się Norsmenów. To była długa walka i nie powiem, że odnieśliśmy łatwe zwycięstwo, ale choć byli zaciekłymi wrogami, te dotknięte przez Chaos bękarty poległy w końcu jak zwykli ludzie.”

– Ernst Wolfenburg, najemnik.

„Przybywają w ciemnościach, by wykraść dzieci i zabrać je do swoich ohydnych spiżarni. Księżyc woła do nich. Lękają się też pocałunku srebra, bowiem jego zimna czystość pali ich plugawą skórę. To bezlitośni łowcy, zawsze gotowi zabijać w najbardziej okrutny sposób. Wilkołaki nie poprzestają na zabiciu swej ofiary, jak to czynią naturalne zwierzęta – rozdzierają ją na strzępy, rozrzucając

w dzikim szale wnętrzości. Należy współczuć biednemu człowiekowi, który jest przeklętym likantropią, lecz o tym nie wie. Należy ich żałować, powiadam, ale nadal trzeba zabijać, bowiem na tę chorobę nie ma lekarstwa, poza ciszą grobu.”

– Ruprecht Tore, łowca czarownic.

„Niegdyś zatrzymałem się na noc u rodziny drwala, w czasie ostrej zimy, i usłyszałem opowieść o Dzieciach Ulryka. To bardzo stara opowieść, o której nigdy nie wspominał podczas mszy żaden kapłan Ulryka, ale która od dawna odżywała wokół palenisk wieśniaków. Opowieść jest długa, bowiem miała przy niej minąć noc. Dawno temu, gdy świat był młody, Ulryk ruszył na polowanie w północne lasy, chociaż nie wiedział, jakiej zwierzyny szuka. Czuł jednak, że musi to zrobić. Po otrzymaniu po drodze różnych ostrzeżeń, Ulryk znalazł w końcu to, czego szukał, w osobie Birgit, panny z ludów Północy, którą wziął sobie za kochankę. Byli szczęśliwi przez krótki czas. Dziewczyna umarła, rodząc dziecko Ulryka, a jego żałobne wołanie nadal niesie się z północnym wiatrem. Ich syn był pierwszym Zmiennekształtnym, czyli tym, który chodzi po świecie zarówno jako człowiek, jak też jako wilk. Możecie sobie myśleć, co chcecie, ale przekonałem się, że opowieści pospółstwa często niosą ziarno prawdy.”

– Alexei Dronal, rycerz zakonu Białego Wilka.

Uczonym okiem

Opowieści o zwierzołakach są powszechne w Starym Świecie, chociaż niewiele z nich przedstawia zwierzołaki jako coś innego niż złe bestie. Zwierzołaki to osoby obdarzone zdolnością

przybierania określonych cech, a nawet całej postaci zwierzęcia. Niektóre z nich padły ofiarą klątwy, podczas gdy inne wydają się mieć tę zdolność od urodzenia. Uczni z Imperium od dawna dyskutują, starając się ustalić, gdzie przebiega linia dzieląca zwierzołaki od mutantów. Wydaje się, że nie istnieje oczywista i jasna odpowiedź, dlatego debata trwa od wieków. Norsmeni zwą swoich zmiennokształtnych „łakami”, a więc określenie „zwierzołak” zapewne pochodzi z ich języka.

„Norsmeni nie mają w swoim ojczystym języku określenia ‘mutant’. Najbliższym pojęciem byłoby ‘obdarzony’ lub może ‘wybrany’. Wybrany przez Mroczne Potęgi, obdarzony przez ich bogów. W przekazywanych z ust do ust opowieściach powtarzają się nazwy całych rodów, których członkowie posiadali umiejętność przybierania postaci określonych zwierząt, najczęściej niedźwiedzi lub wilków, choć słyszałem opowieści o innych zwierzętach... i o istotach, których lepiej nie opisywać. Podczas walki większość tych tak zwanych ‘obdarzonych’ potrafi tylko częściowo przybierać formę swojego zwierzęcia ‘totemicznego’, ale ci, których uważają za najgodniejszych spośród siebie – ich przywódcy i szlachta – w pełni się przekształcają, gdy ogarnia ich szal bitewny.”

– Wilhelm Biel, doświadczony wędrowny kupiec.

Dyskusję komplikuje fakt, że wielu Norsmenów jest wyraźnie dotkniętych przez Chaos, chociaż sami określiliby się mianem „pobłogosławionych”, a wielu z tych, którzy kiedyś byli uznawani za zwierzołaki, może być na dobrej drodze, by stać się pomiotem Chaosu. Z dala od Północy sprawa wygląda inaczej. Zwierzołaki rzadko wyjawiają, że różnią się od zwykłych ludzi. Osobniki przekłete „zmiennością” mogą być nawet nieświadome swojej natury, zmieniając postać tylko wtedy, gdy zajądą odpowiednie warunki, na przykład podczas pełni księżyca, gdy zostaną ranne, albo pod wpływem woli czarnoksiężnika. Wskazuje to, że znamie Chaosu może dotykać zwierzołaki na różne sposoby.

„To nie jest choroba, to wrodzony dar, albo jak powiedzą niektórzy, przekleństwo. Chłopi gadają, że ukąszenie zwierzołaka jest zaraźliwe i można w ten sposób stać się zmiennym. Gorzej poinformowani uczeni nazywają tę rzekomą chorobę ‘likantropią’ i próbują ją leczyć różnymi ziołami, włącznie z trującą wilczą jagodą. To bzdury, powiadam. Ci, którym uda się przetrwać atak wilkołaka, a potem sami się nim stają, musieli mieć już w swojej rodzinie krew zmiennokształtnych. Atak zaledwie przebudził to, co już w nich tkwiło, i pozwolił się temu ujawnić. Nie uważam natomiast, by w zmiennokształtnych musiało być zakorzenione zło. Myślę, że takie przekonanie odnosi się do dawnych czasów i może jeszcze dawniejszych wierzeń. W legendach opisujących czasy Sigmara pojawiają się wzmianki o Cherusenach, jednym z pierwotnych dwunastu wielkich plemion założycieli, do którego należeli nie tylko znakomici łowcy, ale także ludzie obdarzeni umiejętnością

‘biegania z wilkami’. Konserwatyści twierdzą, że to wyłącznie nawiązanie do ich umiejętności poskramiania zwierząt, lecz ja uważam inaczej.”

– Eckhard, uczony z Nuhn, spalony na stosie za herezję.

Sami o sobie

„Być wybranym Tchara oznacza otrzymywać jego błogosławieństwa, a zatem stanie się łakiem nie jest czymś, co należy lekce sobie ważyć. To honor przewyższający wszelkie inne, chociaż czasami bywa ciężkim brzemieniem. Ci naznaczeni mocą pełnej przemiany zawsze są przeznaczeni do dowództwa i chwały pośród mego ludu. Otrzymałem dotyk Tchara dwie zimy po tym, jak pojawił się pierwszy zarost na mej brodzie. Podczas walki z kilkoma ziołóćcami poczułem nagłą potrzebę zatopienia zębów w gardle wroga i tak właśnie uczyniłem. Czulem w ustach jego ciepłą krew, widziałem, jak ścieka ona na mój pancerz. Zawylem triumfalnie ku niebu. Dopiero gdy wróg leżał martwy u moich stóp, zdałem sobie sprawę, że moja szczeka była o dziesięć cali dłuższa niż na początku walki, nie mówiąc o brązowym futrze, jakie pokrywało mój pysk. Zmiany ustąpiły, gdy bitwa ucichła, ale teraz potrafię je przywoływać, kiedy tylko zechcę. Niektórzy z łaków utracili zdolność chodzenia w postaci ludzi, ale nie ja. Przynajmniej jeszcze nie. Łaki, które słyszą zbyt głośny zew bestii, muszą być zamykane do chwili, gdy będą potrzebne. Być może pewnego dnia ja także będę wyl o krew i oczekiwał na szansę zabijania dla mego ludu, ale ten dzień jeszcze nie nadszedł.”

– Sorgrim Olafsson, wojownik Bjornlingów.



„Gdy zmieniłam się po raz pierwszy, spoglądałam na jeden z księżyców. Wydawał się tak idealny, tak spokojny, że chciałam śpiewać z radości, tak by wszyscy to słyszeli. Odrzuciłam w tył głowę i mój krzyk zamienił się w wycie. Byłam zdumiona, choć nie ogarniał mnie lęk, ponieważ czułam, że to jest... właściwe. Tej nocy pobiegłam przez las. Moje wyostrome nagle zmysły otworzyły przede mną nowy świat. Łowcy czarownic powiadają, że jestem zła, że musiałam sprzymierzyć się z Chaosem. Nie uczyniłam niczego takiego. Modłę się do Sigmara. Nigdy nie skrzywdziłam nikogo, kto nie skrzywdził mnie pierwszy. Gdy wojska księcia wampirów Manfreda przybyły zaatakować wioskę, w której mieszkalam, moje zdolności pozwoliły mi dowiedzieć się o tym

zawczasu i podnieść alarm, który ocalił wiele żywotów. Jednak władze Imperium nazywają mnie mutantem i próbują zabić za wszelką cenę. Czy wiecie, co się najbardziej we mnie zmieniło? Teraz cieszę się, że nie jestem człowiekiem, bowiem jesteście podłą i żalosną rasą.”

– Renata, wilkołak w przebraniu kuglarki.

Nieumarli



Nie mają tętna, nie oddychają, nie ma w nich życia, a jednak się poruszają. Są martwi, a jednak snują swoje plany. Istnieją, by nękać żywych myślami o ich własnej śmiertelności. Ustami bez języków szepczą jedno imię – Nagash Czarny, pierwszy i największy nekromanta, jaki kiedykolwiek chodził po Starym Świecie. Jego strach przed tym, co czekało poza królestwem cielesnym, był tak wielki, że zgodził się popełnić nawet bluźnierstwo, byleby tylko pokonać śmierć. Dzięki swoim badaniom i rytuałom przebudził nieumarłych. Krążące po Imperium opowieści o Nieumarłych sprawiają, że ludzie obracają wzrok na wschód, w stronę przeklętej krainy Sylvanii, niegdyś twierdzy wielkich książąt wampirów, von Carsteinów, którzy podobno zostali zniszczeni. Niewielu jednak naprawdę w to wierzy, bowiem ci, którzy raz już wrócili zza grobu, z pewnością potrafią dokonać tego ponownie.

Powszechne wyobrażenie

„Są szybsze oraz wredniejsze od zombi i równie trudno je zabić. Wolę jednak mierzyć się ze szkieletami. Przynajmniej nie mają na sobie tak wiele gnijącego mięsa – wydają się przez to czystsze. Tak, wyglądają dość przerażająco, ale chłopaki prędzej uciekną przed zombi, jeśli w ogóle.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Powinny ostać się w swych grobach w ziemi, gdzie przynależom, miast drenchąc żywych ludzi swoim klekotem i szuraniem.”

– stary Hob, wieśniak.

„To przerażające stwory, ale czasami można dostać za nie dobrą cenę, jeśli zmieli się je w wielkim młóźnie. Chłopi powiadają, że sprzedają najlepszy nawóz na kilka kilometrów wokół, ale nie mówię im, co do tego wrzucam. Baliby się, że wyrosnie im nieumarłe zboże, choć to bzdura. Gdy słyszysz, że jedna z imperialnych armii wyrusza przeciwko wampirzemu księciu, albo coś podobnego, warto dostać się na pole bitwy pół dnia później i zebrać kości tych szkieletów. Nie trzeba wytapiać kawałków ciała ani ich przygotowywać, tak jak kości z trupów – wystarczy je zbierać i mielić.”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

Uczonym okiem

„Fascynujące. Gdybym zdobył jednego z nich do badań, mógłbym wreszcie odkryć tajemnicę życia – przekonać się, jaka witalna iskra porusza zarówno żywych ludzi, jak i nieumarłych. Jak dotąd stwierdziłem, dokonując sekcji martwych, czy może powinienem rzec, ponownie martwych szkieletów, że nie różnią się fizycznie od zwykłych, nigdy nie ożywionych szkieletów, jakie zalegają na wielu pobojuwiskach w Imperium i poza nim. Niemal spodziewałem się, że ich kości są połączone

drutami i poruszane przez złożone maszyny mechaniczne. Albo może, jeśli rzeczywiście zostały stworzone przez czarnoksiężstwo, mogą mieć nowe ścięgna i nerwy, które łączą kości. Jednak nie było nic takiego – najwyraźniej ta ożywcza iskra jest całkowicie нефизyczna.”

– Ludolf Traugott, kapłan Vereny z Altdorfu.

„Sproszkowany spacznię w zawieszynie z oleju siemienia lnianego.”

– Rikkitt'ik, „uczony” z klanu Eshin.

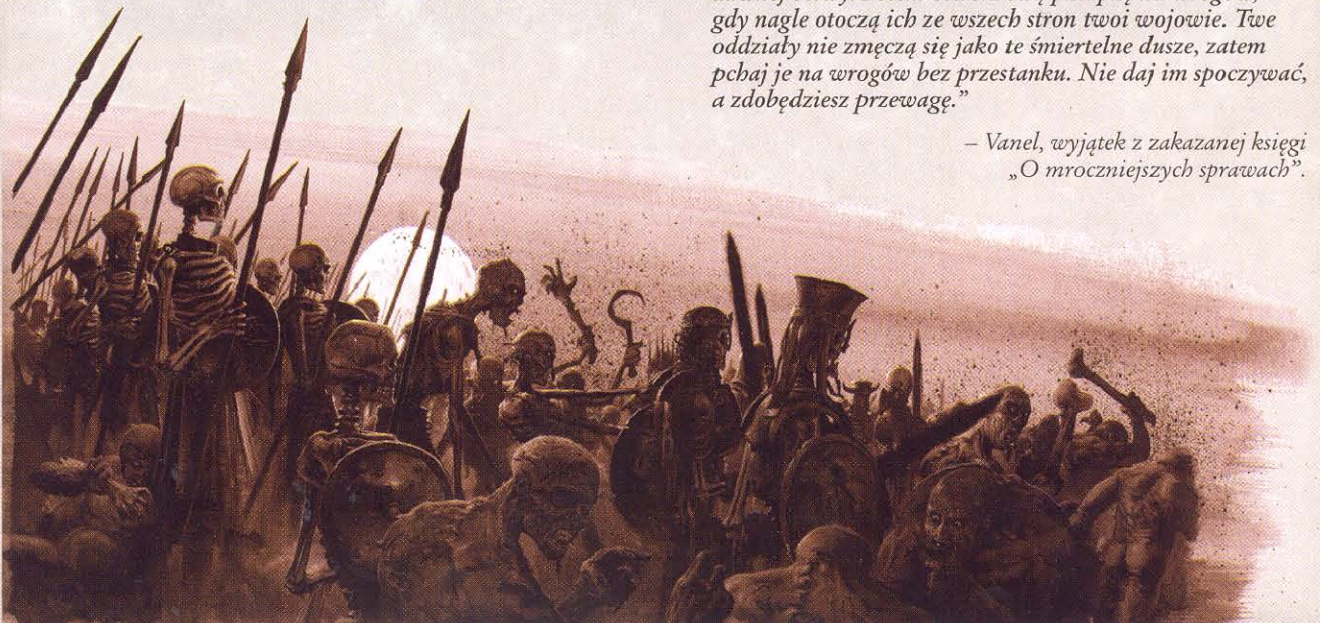
Szkielety są ożywiane przez potężną magię nekromancją, której użycie zostało zabronione w całym Imperium z tego względu, że umożliwia tworzenie potwornych i nikczemnych karykatur prawdziwego życia. W odróżnieniu od potężniejszych cielesnych nieumarłych, takich jak upiory lub mumie, szkielety nie zachowują żadnego śladu ducha lub esencji swoich poprzednich „właścicieli”. Są poruszane wyłącznie przez czarną magię.

„To ostateczny symbol Śmierci. Znajdziecie wizerunek jej głowy na flagach i sztandarach oraz na fioletach z truciznami. Albo całą postać, wyposażoną w kosę, która wyobraża kosiarza ludzi, a nie trawy... To zdumiewające, jak ta podobizna przeraża waszych wojowników, gdy powraca jako nienaturalna parodia życia. Jakkolwiek na to patrzeć, szkielet to doskonały symbol zarówno życia, jak i nie-życia – części, która pozostaje po tym, gdy zgnije ciało i odejdzie dusza... Nic dziwnego zatem, że należą do naszych najbardziej przerażających i licznych żołnierzy. Czy ludzie mogą żywić jakiegokolwiek nadzieję na przeciwstawienie się Śmierci? Możecie się Jej opierać, ale wcześniej czy później Ona was zabierze. Jeśli będziecie mieli szczęście, może pozwolę wam żyć ponownie, na służbie u mnie...”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

„Szkielety nie potrafią się skradać, aliści nie muszą także oddychać, co można snadnie wykorzystać. Wybierz swe pole na długo przed walką i zasiej je swoimi wojami, albo sprowadź za sobą wroga na cmentarzysko lub miejsce dawnej bitwy. Potem otwórz swą pułapkę na wrogów, gdy nagle otoczą ich ze wszech stron twoi wojowie. Twoe oddziały nie zmęczą się jako te śmiertelne dusze, zatem pchaj je na wrogów bez przestanku. Nie daj im spoczywać, a zdobędziesz przewagę.”

– Vanel, wyjętek z zakazanej księgi „O mroczniejszych sprawach”.



Powszechne wyobrażenie

„Nie są tak przerażające, jak wyglądają, ale trzeba się wystrzegać ich zatrutych pazurów. Nigdy nie byłem pewien, czy to prawdziwi nieumarli, czy nie. To zresztą nieważne – łatwo ich pokonać zimną stalą, nie potrzeba do tego magicznych broni ani zaklęć.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„To nie są prawdziwe potwory, tylko ludzie o paskudnym oddechu. Czego można się spodziewać, gdy ktoś przez całe życie pożera trupy?”

– Erich Lepkie Palce.

„Te stwory opadły kiedyś męża mojej siostry, gdy późną porą wracał z karczmy i poszedł skrótem przez wioskowy cmentarz. Cóż, miał szczęście, że uszedł z życiem! Rzuciły się na niego jak wściekłe psy, drąc jego ciało swoimi brudnymi zębiskami i przywierając do niego niczym pijawki. Gdyby nie ten krasnolud o dziwacznej fryzurze, który tamtędy przechodził i który włączył się do walki, biedny Walter byłby już trupem. Po tym zdarzeniu nigdy nie wrócił do zdrowia i nieszczęsna Helga jest w wielkiej trosce. Powinien był kupić jeden z moich talizmanów na szczęście – och, jeszcze wam ich nie pokazałem?”

– Joachim, handlarz wędrowny.

Uczonym okiem

„Wydaje się prawdopodobne, że te stwory były niegdyś ludźmi, tak jak powiadają bazarze. Współczesne doniesienia z Sylvanii wskazują, że nawet przed nadejściem Vlada von Carsteina i przed wprowadzeniem przez niego kłutwy wampiryzmu do Sylvanii, były tam już pierwsze ghule. Nawet zanim szlachta tej ziemi zaczęła składać się głównie z wampirów, miejscowi panowie uciskali i zaniędbowali swoich wieśniaków. Wielu z pospólstwa wołało jeść ludzkie mięso niż umrzeć z głodu. Na pewno wiedzieli, że to jest złe, ale byli zdesperowani. Oni i ich potomkowie zapłacili wysoką cenę za ten występki, a ich ród został na wieki przeklęty. Ich ciała uległy degeneracji, a nawyki żywieniowe stały się tak

odrażające, jak nigdy przedtem. Niektórzy z nich oddali się w służbę von Carsteinom, gdy Vlad zawładnął Syllanią. Inni z własnej woli dołączali do wojsk wampirów, zachowując względną wolność i oczekując, że na wyprawie wojennej nie zabraknie im pożywienia. Jeszcze inni czyhają w cieniach, pozostając w całkowitej niezależności od wampirów, które rządzą Syllanią. Być może to oni zapoczątkowali migrację ghuli z Sylvanii na inne ziemie Starego Świata. Jakkolwiek do tego doszło, obecnie Imperium pełne jest tych nader odrażających stworów.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

Pomimo swojego wychudłego, niemal trupiego wyglądu, nocnego trybu życia oraz związku z wampirami, ghule w istocie nie są nieumarłymi. Służą potężniejszym nieumarłym, ponieważ wiedzą, że tam dokąd wyruszą panowie życia i śmierci, z pewnością dojdzie do rzezi – a ghule są z natury padlinożercami. Czasami walczą, by zdobyć świeże ludzkie mięso, ale w pełni zadowalają się resztkami, a nawet częściowo zgnilymi ochłapami.

„Tak jak w przypadku szkieletów – zalecam sproszkowany spasek w zawieszynie z oleju siemienia lnianego.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Te stwory stale mnie zadziwiają. Och, z pewnością mogą być użyteczne – nie należy lekceważyć sług, którzy mogą wychodzić na światło dzienne, choćby bardzo tego nie chcieli. Jednak nie umknęła mi ironia faktu, że służy mi kilku ludzi (albo byłych ludzi, jeśli mam być dokładny), którzy tak bardzo łakną resztek z mego stołu, że nawet ruszą do walki z wami, by móc przeżyć kilka trupów.”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Samy o sobie

„Ooo, cudownie. Lubię soczysty szpik, ale od czasu do czasu dobrze jest zjeść trochę surowego i krwistego mięsa. Rzuć mi jeszcze trochę jego łopatki, co?”

– bezimienny (i niezwykle inteligentny) ghul.

Zombi

Powszechne wyobrażenie

„Wystarczająco ciężko było zabić Sylwańczyków za pierwszym razem – walka z ich ożywionymi zwłokami to nie przelewki. Spróbuj najpierw zabić nekromantę lub wampira, zanim zdoła je przebudzić. Nawet jeśli go nie dopadniesz, gdy tamci już powstałi, nadal warto spróbować zniszczyć ich pana, bowiem wówczas większość jego armii natychmiast ponownie umrze. A jeśli się nie uda... cóż, nie radzę uciekać, ponieważ gdy niektórzy z was wyłamią się i rzucą do ucieczki, to tak jakbyście podpisali wyrok śmierci na całą armię. Z drugiej strony, niewielkie macie szanse w bezpośrednim

starciu z zombi. Jeśli zdołacie, trzymajcie się poza zasięgiem ich broni i wybijajcie je z daleka ogniem – przydadzą się maszyny oblężnicze, bowiem tamci nie będą chcieli łatwo umrzeć po raz drugi.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Wielce wycierpiałem, gdy po raz pierwszy z nimi walczyłem. Reagują wolno, więc wykorzystałem pierwszą okazję i przeciąłem pierwszego niemal na pół mieczem. Ruszyłem naprzód i pchnąłem mocno, ale ostrze zagłębiło się w następnego nie więcej niż na szerokość dłoni, a przecież naostrzyłem je tego ranka. Spodziewałem się, że padnie na ziemię, i wtedy udało



mu się wbić miecz w moje ramię. Walczyłem dalej, ale zanim je pokonaliśmy, wszyscy z nas, którzy jeszcze żyli, krwawili, a większość z kilku ran. Nie wystarczyło tamtych pokonać – musieliśmy wytłuc ich co do jednego.”

– Stemahr Holst, żołnierz Imperium.

„Potworne, okropne istoty. Powiadają, że gdy usłyszysz w nocy jakieś ‘pacnięcie’, to zapewne coś odpadło od

jednego z tych żywych trupów.”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

Uczonym okiem

„Sproszkowany spacznię zmieszany na gęstą maź z ekstraktem z trupomora.”

– Rikkit’tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Nie powinniśmy obawiać się ich tak bardzo, bowiem zostały stworzone przez nędzne sztuczki. Bez nikczemnego zaklęcia nekromanty to tylko gnijące zwłoki. Nie ma w nich potężnego, wrodzonego zła, jak u demona czy wampira. W istocie wątpię, czy są bardziej żywe lub inteligentniejsze od kawałka gliny z dna rzeki. Czarodzieje z łatwością potrafią ożywić rzeczną glinę, by słuchała ich rozkazów, ale nekromanci i wampiry są bliżsi umarłym, zatem stosują to, w czym są najlepsi.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Zombi powstają na skutek mniej więcej tego samego procesu, co szkielety, ale zombi są jeszcze mniej efektywne. Ich gnijące ciała utrudniają im poruszanie się i trudno znaleźć istotę, której tak bardzo brakuje zręczności i szybkości jak zombi. Jednakże nieco łatwiej je stworzyć niż szkielety, zatem często bywają wykorzystywane jako słudzy i żołnierze dla nieumarłych panów lub nekromantów.

„Czy istnieje lepsze przypomnienie dla żywych losu, jaki wkrótce podziela?”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Sami o sobie

„Uubbbbbb.”

– bezimienny zombi.

Duchy

Powszechne wyobrażenie

„Przerażające, straszne istoty. Z zombi i gbulami można przynajmniej walczyć. Na widok duchów mam dreszcze.”

– Stemahr Holst, żołnierz Imperium.

„Większości z nich nie dostrzegamy, ale są wszędzie dookoła. Przychodzą do mojego okna nocami i szepczą przez kraty. Szepczą wszelkiego rodzaju dziwne rzeczy, wyjawiają tajemnice i sekrety. Opowiadają mi o moim przeznaczeniu. Mówią, co mnie czeka, gdy stąd wyjdę. Lubię je. Tu wszędzie jest ciemno, ale gdy przychodzą do krat, ich małe martwe głowy lśnią. Są piękne jak rybki.”

– Rudi, pacjent

Wielkiego Azylu dla Oblakanych w Altdorfie.

„To ciska, niesamowita cisza przeraża mnie najbardziej. Nie lubię walczyć z żadnymi z nieumarłych, powiedzmy to sobie jasno – wolę uczciwą dzikość najazdu zielonoskórych lub nagą chciwość i okrucieństwo łupieżców Chaosu. A duchy i widma... Za bardzo przypominają to, co pewnego dnia może stać się moim losem. Zombi i szkielety nie są takie złe, ponieważ nie myśli się o nich jak o osobach, jakimi niegdyś byli, nawet jeśli to stary towarzysz – to tylko wędrujące ciało, zmuszone do ruchu przez wampira, który je ożywia. Ale duchy są, no cóż... duchami, prawda? To prawdziwe istoty, prawdziwe osoby, które nie mogą zaznać spoczynku. To udręczone dusze, które chcą opuścić ten świat i odejść tam... gdziekolwiek powinny. Może do Sigmara? Nie wiem, nie jestem kapłanem. Wiem tylko, że nie chcę zginąć gdzieś, gdzie przeklęty nekromanta lub coś innego powstrzyma mojego ducha przed odejściem do... gdziekolwiek. Wicie. Cholera, muszę się napić.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

Uczonym okiem

„Czy w istocie są to duchy umarłych, przywiązane do naszego świata przez nikczemną nekromancję jednego z tych książąt wampirów, czy to nic więcej niż echa osób, które niegdyś chodziły po tej ziemi, echa, którym nadano moc, postać i pewnego rodzaju namiastkę życia? Żaden uczony nie zdoła tego stwierdzić z całą pewnością. Mój zakon twierdzi, że każdy duch jest niczym więcej niż tylko odbiciem. To ostatnie wspomnienie umarłego, nawet gdy właściwa dusza przeszła już do następnego świata. Jako mędrzec i uczony, nie jestem tego pewien. Widywałem te istoty w Sylnanii, a nawet usiłowałem się z nimi rozmówić, lecz w odpowiedzi nie usłyszałem nic poza niewyraźnym mamrotaniem. Z tego powodu doszedłem do wniosku, że większość zapewne nie jest niczym więcej niż echem. W końcu można by się spodziewać, że dusza będzie bardziej inteligentna i użyteczna. A jednak nie jest rzeczą całkowicie niemożliwą, że bardziej szczegółowe studia odkryją prawdziwą naturę duchów. Może ich dusze zostały uszkodzone podczas procesu stawiania się nieumarłymi? W takim przypadku jest całkiem możliwe, że w zaświatach nic na nas nie czeka; że gdy umrzemy, obrócimy się w nicość, chyba że zostaniemy przykuci do naszego ziemskiego życia przez tych nikczemnych nekromantów.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

Duchy to eteryczni nieumarli, którzy wydają się przypominać różne, niegdyś żywe istoty, chociaż nadal można dyskutować, czy są to rzeczywiste dusze umarłych, czy coś innego. Duch najczęściej spotykanego rodzaju pojawia się, gdy okoliczności śmierci jakiejś osoby sprawiają, że jej dusza pozostaje w pobliżu miejsca zgonu. Najczęstszym powodem jest zaniedbanie odpowiedniego pochówku osoby – gdy zostanie pogrzebana w niepoświęconej ziemi, bez odpowiednich rytuałów pogrzebowych, albo jedno i drugie. Czasami duch może powstać także dlatego, że osoba umarła nie wykonawszy jakiegos ważnego zadania, lub została zamordowana przez zabójcę, który nadal pozostaje bezkarny.

„Naszym obowiązkiem jest wyszukiwanie i pomoc tym, którzy upadli, ale nie mogą odnaleźć spokoju. W większości przypadków potrzeby umarłych zaspokoić

można dzięki odpowiednim rytuałom, ale jeśli odkryjesz niesprawiedliwość, która twoim zdaniem wymaga naprawienia, skontaktuj się z naszą Świątynią, a my sprawdzimy, czy rycerze Zakonu Kruka zdołają odwrócić to zło.”

– Almala Sull, kapłanka Morra.

Jednym z najbardziej złośliwych rodzajów duchów są poltergeisty, zwane pospolicie stukaczami. Zwykle próbują straszyć żywych, miotając wokół nich przedmiotami, lub naprzykrzają się ustawicznym stukaniem w ściany. Największy strach wzbudzają natomiast zjawy. Są to pod wieloma względami złowrogie odpowiedniki duchów, które pozostają na tym świecie jako ofiary przerażającej klątwy, lub ponieważ za życia były wiarołomcami albo zdrajcami. To gniewne istoty, przepelnione nienawiścią wobec żywych, a jednocześnie pełne żalu i rozpacz z powodu własnego istnienia na krawędzi śmierci.

„Sproszkowany spacznię wydmuchany przez rurkę.”

– Rikkitt'itk, „uczony” z klanu Eshin.

Potężne wampiry (i wyjątkowo nikczemni nekromanci) wysyłają czasem na wojnę Upiorne Zastępy. W ich skład wchodzi różnego rodzaju duchy i zjawy. Zjawy szczególnie dobrze nadają się do tego zadania, ponieważ potrafią zadawać wrogom znaczące straty, ale większość Upiornych Zastępów tworzą duchy. Choć nie potrafią bezpośrednio skrzywdzić żywych, mogą zmusić wrogów do ucieczki ze strachu, co na polu bitwy bywa równie użyteczne.

Wiele duchów nie może oddalać się zbyt daleko od miejsca swojej śmierci, chociaż niezwykle trudno dokładnie określić odległość, na jaką mogą odejść. Zależy to od takich czynników, jak siła woli ducha za życia, liczba lat, jakie upłynęły od jego śmierci, oraz determinacja ducha, by osiągnąć wieczny spokój.

„Nie można zaprzeczyć, że nasze sposoby walki są efektywne. Często po zabiciu i wyssaniu jednego z waszych, mogę przywołać jego ciało z powrotem jako zombi, a także wysłać jego ducha, by nawiedzał i straszył innych.”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Upiorne płaczki

Powszechne wyobrażenie

„Jeśli zostawimy nieumarłych w spokoju, one nas też zostawią w spokoju. Prawdziwym zagrożeniem jest Chaos, powiadam wam, Chaos!”

– Albrecht Skwapliwy,
profesor emeritus Uniwersytetu w Nuln.

„Sigmar jest sprawiedliwy. To jedynie słuszna rzecz, by tak podle kobiety spotykał równie przerażający los. Jeśli kiedykolwiek będziecie szukali dowodu istnienia boskiej sprawiedliwości na tym świecie, z pewnością wystarczy wykrzywiony w agonii grymas upiorki.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

„Jest w nich coś, co przeraża bardziej niż wszystko inne, nawet bardziej niż demony – i wcale nie chodzi o to, że przypominają moją byłą żonę.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Och, jedna z nich żyje w naszych lasach. Nikogo nie krzywdzi, chyba że przyszedł na ciebie czas. Objawiła się temu szalonemu, staremu marienburgczykowi, Franzowi, który mieszkał w wiosce. Zobaczył, jak prała okrwawione ubrania nad brodem. Spojrzała na niego i otworzyła usta jak do krzyku. Tak nam opowiedział. Potem prała dalej. Wrócił do wioski, a wszystkie jego włosy zrobiły się białe, tak bardzo był przerażony. Powiedział, że to na pewno był zły omen – gdy spojrzała na niego i wydała z siebie ten zew, zrozumiał, że nadchodzi jego koniec. Tego samego dnia położył się w swoim łóżku i już nie wstał. Tak, umarł w tym samym łóżku pięć lat później. Powiedziałem, że już na początku był nieco szalony – ekscentryczny, jak można by o nim powiedzieć, gdyby był nieco bogatszy – cóż, gdy ją ujrzał, całkiem postradał zmysły. Od tamtej chwili nie było dla niego powrotu. Wiedział, że musi umrzeć. Po prostu położył się do łóżka, by resztę życia spędzić w oczekiwaniu na śmierć.”

– Fritz Bodger, leśnik.



Uczonym okiem

„Aach, płaczki. Są wyjątkowe. Nie ma nic bardziej eleganckiego niż to połączenie śmierci, piękna, bólu i absolutnego przerażenia.”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

„Upiorne płaczki należy przypisać raczej do grupy duchów, ponieważ jest to w większym stopniu bezcielesna forma nieumarłego niż ożywiony trup. Płaczka jest znacznie groźniejsza od duchów i zjaw, które bywają czasami gromadzone przez nekromantów lub wampiry w Upiorne Zastępy i wysyłane do boju. Potrafi bowiem atakować żywych bez żadnej zachęty ani przymusu. Gdy upiorna płaczka znajdzie się w świetle potężnego wampira, nie dzieje się tak dlatego, że została do tego zmuszona. Doskonale wie, że w ten sposób będzie miała liczne okazje, by zadawać mnóstwo bólu i śmierci żywym. Jej główną bronią jest upiorny zew, czasami mylnie zwany wyciem. Nawet jeśli to nie przerazi człowieka na śmierć i tak pozostanie dobitnym przypomnieniem o jego śmiertelności. To wystarczy, by nawet silny mężczyzna rzucił się do ucieczki.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

„Bronie spaczeniowe.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Upiory

Powszechne wyobrażenie

„Jest w nich coś chwalebego, pomimo ich zła. Gdy zmierzysz się z jednym z nich, poczujesz, że walczy z tobą dla samej rozkoszy walki, a nie dlatego tylko, że został do tego zmuszony przez jakiegoś pana. Niewielu jest jednak równie zabójczych przeciwników. Większość moich chłopaków to twardzi, starzy weterani. Nie dają się łatwo zabić, ponieważ wiedzą, jak najlepiej używać swoich tarcz i pancerzy, a także mieczy. Jednak po walce z upiormi straciłem kilku dobrych ludzi.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

„Król Genann z Kopca? Póki nie byndziesz siem grzebał w jego starym kurhanie, nie skrzywdzi ciem. Jest jako duch, jeno zimniejszy i wiency paskudny – ale jeżli ostawisz go w spokoju, może on ciebie tyż ostarwi. Choć na twoim mniejsu nie lażyłym kiele Czarnych Polów, gdy kseniżyc jest ciemny.”

– stary Hob, wieśniak.

„No cóż, są dwie rzeczy, które przerażają mnie bardziej niż cokolwiek innego – wojownicy i nieumarli. Wojownicy są nieprzewidywalni, drażliwi, grubiańscy i zawsze przejmują się tym swoim honorem – a jednak połowa z nich ograbiłaby cię i spłodrowała dla samej zabawy, gdyby nie mieli nic lepszego do roboty. Nieumarli są przerażający, bowiem nie przestają atakować, nawet gdy rąbnie się ich kamieniem lub kijem. A także dlatego, że są nienaturalni i powinni leżeć w swoich grobach. Upiory to wojownicy nieumarłych. Widziałem tylko jednego, gdy wyszedł z swojego kurhanu, by zabić wieśniaka, który w jakiś sposób go obraził. Łączył najgorsze cechy obu

tych grup. Przepełniał go ten sam gniew, jak u żywych wojowników, ale był także niepomierne zły, tak jak wszyscy nieumarli.”

– Joachim, handlarz wędrowny.

Uczonym okiem

„W istocie to tylko sprytnie, szybkie i bystre zombi. Dobrze wiedzieć, że im większa potęga jednego z waszych bohaterów jako śmiertelnika, tym większe będą jego zdolności, gdy stanie się jednym z nieumarłych. Niektóre ciała zmarnowałyby się jako zwykłe zombi lub szkielety, gdyż zachowały w sobie instynkt bohatera, zakorzeniony głęboko w ich martwych mięśniach i nerwach. Potrafię to wykorzystać, by powalić więcej waszych bohaterów, ale w ostateczności upiora można porzucić równie łatwo jak każdego innego sługę. Jest ich mnóstwo tam, skąd przychodzą. Na tym świecie nigdy nie zabraknie martwych bohaterów – to pokrzepiająca myśl, prawda?”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Chociaż upiory zwykle wolą zamieszkiwać pradawne kurhany, w których zostały pochowane, nie są magicznie przywiązane do tych miejsc, w odróżnieniu od duchów lub zjaw. Upiory, które mają okazję ruszyć na wojnę pod wodzą nowego pana, takiego jak potężny wampir, często czynią to z ochotą, porzucając swoje ukochane grobowce na miesiące, a nawet lata, aby po raz kolejny wziąć udział w kampanii wojennej.

„Nasmarować belty od kuszy łojem i sproszkowanym spaczeniem. Strzelać z daleka.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

„Jasne jest, że stoją powyżej większości zwykłych nieumarłych, zombi i szkieletów. Upiorami kieruje ich własna złowroga inteligencja, nie tylko całkowite poddaństwo, jak u ich pomniejszych odpowiedników. Podobnie jak potężny nekromanta pewnego dnia umrze i powstanie ponownie jako nieumarły, zachowując wszystkie swoje nikczemne moce, tak samo dzieje się z największymi z wojowniczych bohaterów. Wielu z nich jest naprawdę prastarych. To dawni wodzowie plemion, które niegdyś zajmowały ziemie Imperium, na wieki wcześniej, nim powstało to państwo. Znacznie więcej z nich pochodzi z bliższych nam czasów i jest prawdą stwierdzenie, że jednym z największych zagrożeń każdego wypadu

Imperium na Sylvanię jest nie tylko fakt, że dostarczą von Carsteinom ciał, które zapelnia ich szeregi jako ożywione zombi i szkielety. Przerazające jest także to, że jeśli jeden z naszych prawdziwych bohaterów polegnie na tej przeklętej ziemi, powstanie ponownie jako upiór.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Upiory najczęściej dzierżą miecze z kutego na zimno żelaza, zaklęte przez pradawne runy wryte wzdłuż ostrza. Wielu nosi także wielkie dwuręczne miecze lub topory, również pokryte runami o prastarej mocy.

Mumie

Powszechne wyobrażenie

„Pamiętam, gdy mój ojciec zabrał mnie na samą granicę naszych ziem i wskazał na odległe kopce, jakie nadal tam stały, na tle wschodniego horyzontu. Mój ojciec zawsze był wesołym człowiekiem, ale tej nocy spojrzał na mnie nader poważnym wzrokiem.

– Tam, mój synu, spoczywają pradawni królowie, wojownicy z dawnych czasów. Nie zakłócaj ich spoczynku, ani nie każ innym tego robić, inaczej ich gniew spadnie na twoje ziemie.

Spytałem go, skąd to wiedział, a jego oczy zapatrzyły się przez chwilę w dal i myślałem, że mi nie odpowie.

– Niegdyś, gdy byłem młodszy niż ty jesteś teraz, kapłan Morra przyniósł twojemu dziadowi wieści o okrytym złą sławą nekromancie, niejaki Tobiasie Schtultcie, który zamierzał wkrótce przejść przez te ziemie. Mój ojciec był pobożnym człowiekiem i chętnie zgodził się na poszukiwanie nikczemnika. Zgodnie ze swoją obietnicą wysłał ludzi, by trzymali straż, ale Schtultt użył swej mrocznej sztuki, by przejść niezauważony. Dla swoich nikczemnych celów otworzył jeden z pradawnych kurhanów i znalazł tam zasłużoną śmierć, ale kara za jego wtargnięcie była straszna. Następnego ranka wszyscy mężczyźni, kobiety i dzieci z wioski, która niegdyś leżała w pobliżu tych kopców, byli martwi. Wiedziałem niektórych z nich. Pamiętam wyraz ich twarzy. Pomarli z przerażenia.

Mój ojciec nie powiedział nic więcej. Jeśli chodzi o mnie, wydałem rozkaz, by każdy, kto próbuje zakłócić spokój tych kopców, został natychmiast schwytyany i przyprowadzony do mnie, bym mógł go przepaść, a potem wydać wyrok. Zazwyczaj oddają ich pod katowski miecz.”

– baron Carolus von Bechafen.

„Nie idź na kopce, gdy noc bez księżyca,
Nie próbuj martwych obudzić,
Nie budź gniewu duchów, co śpią bez życia,
Uśłuchaj słów mądrych ludzi”

– refren ludowej piosenki z Imperium.

„Był czas w zamierzchłych wiekach naszej historii, po upadku królestwa krasnoludów, ale przed nadejściem Sigmara i Unberogenów, gdy dziwne plemiona, teraz zapomniane, wędrowały po lasach i równinach Starego Świata. Skąd przybyli, dziś już nikt nie wie, choć większość moich uczonych kolegów wskazuje w tym przypadku Południe, kierunek przeciwny Północy, skąd nadchodzi Ciemność. Tak czy inaczej, przybyli i wzniesli kamienne monumenty, by oznaczyć swoje nadejście. Swoich czcigodnych zmarłych chorwali w wielkich ziemnych kopcach otoczonych



ochronnymi symbolami, które miały powstrzymać rabusiów grobów. Niewiele więcej wiemy o nich, bowiem dawno już odeszli i tylko nieliczne z ich dzieł przetrwały do naszych czasów. Byli uzdolnieni w kształtowaniu brązu, bowiem te kilka pozostałych po nich artefaktów nadal pozostaje w znakomitym stanie, pomimo wielu lat, jakie upłynęły od ich wykucia. Plotka głosi, że znali się także na mrocznej sztuce nekromancji, ale nie potrafię powiedzieć, czy tak było w istocie, czy są to tylko zwykłe chłopskie zabobony.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

Uczonym okiem

Bywa jednak, że po śmierci mumia zachowuje część dawnej jaźni.

„Nie przebyłem tak dalekiej drogi, by poddać się tak blisko mego celu, ale trudno było przekonać miejscowych.

Twierdzili, że moja misja jest szaleństwem. Przewodnik, którego nareszcie zyskałem, zwał się Razim. Wydawał mi się niezwykle podstępny typem, ale nie miałem wielkiego wyboru, bowiem tylko on jeden zdecydował się zaprowadzić mnie do osławionych ruin Bal Aliad. Nasza podróż była długa i monotonna. Pamiętam tylko piasek, wiatr i bezlitosny upał za dnia, po którym następował ostry ziąb w nocy. Wiele razy Razim sugerował powrót, twierdząc, że kieruje mną szalony upór. Myślał, że zamierzam spłądować starożytne miasto – coś za ironia, zważając na to, co miało nadejść. Po dwóch ciężkich tygodniach przybyliśmy na obrzeża tego, co pozostało po Mieście Uzdrowicieli. Razim powiedział, że nie pójdzie dalej, ale poczeka na mnie przez dwa dni, a potem wróci do portu Zandri. Biedny głupiec, gdyby pozostał zgodnie ze swoimi słowami, być może dożyłby sędziwego wieku, ale nie przeklinam go, bowiem jego nieuczciwość w końcu okazała się dla mnie zbawieniem.

Pierwszego dnia nie znalazłem żadnego śladu wiedzy, której szukałem, ani nie zdołałem odkryć położenia Biblioteki Horeptisa. Drugiego dnia obudziło mnie szturchanie włócznią z brązu, zaciśniętą w dłoni kościanego wojownika w zbroi. W swoim czasie widywałem takie rzeczy, że niełatwo mnie przestraszyć, ale gdy przebudził mnie jeden z nieumarłych, z pewnością straciłem kolejny rok lub dwa ze swojego życia. Grupa zakutych w podobne pancerze szkieletów pozwoliła mi się odziać, a potem siłą zawiedli mnie na złożony podwórzec. Na środku kwadratowego placu stał masywny tron z marmuru, na którym zasiadała wspaniale wystrojona istota, obsypana klejnotami i okrzęcona bandażami pokrytymi runicznymi symbolami. Jej pozbawione oczu spojrzenie wbiło się we mnie, gdy stanąłem przed nią i skłoniłem się niczym przed królem. Obok niej stał sędziwy człowiek w szatach kapłana, a na ziemi przed nim siedział Razim. U jego stóp leżała kupka złota i klejnotów. Mumia skinęła na kapłana, który spojrzał na mnie, a potem przemówił, ku mojemu zdumieniu, w starożytnym:

– Jego Światłość Subtekh, Strażnik Wód Życia i Księżę Ruchomych Piasków, życzy sobie wiedzieć, dlaczego przybyliście z tak daleka, by wykraść jego mienie.

Spojrzałem na Razima i zrozumiałem, że czyn tego głupca skazał nas na śmierć. Ale królowie są królami nawet po śmierci, zatem wiedziałem, co odpowiedzieć.

– Nie przybyłem po złoto potężnego Subtekh, lecz po poradę, bowiem słynie ze swej mądrości. Bel Aliad to miasto uzdrowicieli, ja zaś rozpaczliwie poszukuję medyka.

I tak opowiedziałem nieumarłemu faraonowi o moich troskach, o mojej ukochanej Karelii zatrutej przez Heinricha von Brumo i o mojej desperackiej misji. Kapłan cicho przełożył wszystkie słowa nieruchomej mumii. Gdy

skończyłem, na podwórcu zaległa cisza, która trwała trzy uderzenia serca. Potem Subtekh wyciągnął rękę i głowa Razima potoczyła się z jego ramion. Faraon przemówił i wtedy, co mnie zdumiało, uśmiechnął się kiwając do mnie głową, po czym wstał i odszedł. Jego opancerzona gwardia szybko go otoczyła i oddaliła się ze swym władcą. Kapłan podszedł do mnie i rzekł:

– Mój pan nakazuje mi, bym ci powiedział, że on także niegdyś kochał. On także poszedłby na kraniec świata, by ocalić swoją ukochaną. Mam przekazać ci wiadzę, której szukasz.

Gdyby nie chciwość Razima, nigdy nie znalazłbym ukrytego miejsca, dokąd zabrał mnie mądry kapłan i straciłbym moją Karelię na zawsze. Dziwne są koleje losów na tym świecie.”

– Metrius Null, wyjątek z jego książki „Misja dla mej ukochanej”.

W Imperium można znaleźć zaledwie kilka mumii, śpiących w dawnych kurhanach, jakie pozostały po wczesnych migracjach plemion ludzi. Co więcej, pewni nekromanci próbowali tworzyć mumie dla swych własnych, mrocznych celów. Takie próby często ściągały na głowę tych czarnoksiężników koniec bolesny, ale w pełni zasłużony. Wreszcie, niektórzy książęta wampirów z Sylvanii sporadycznie próbowali zmusić mumie do posłuszeństwa, ale takie przedsięwzięcia zawsze w ostateczności zawodziły, ponieważ wola, która trzyma mumie przy życiu, dorównuje siłą mocy wampirzego umysłu.

Sami o sobie

„Niegdys jeździłem po tych polach, jako władca i pan mego ludu. Do nas należała ziemia tak rozległa, że najszybszy koń nie przemierzyłby jej w trzy dni. To były dobre czasy. Gdy z północy przybyli zaciekli najeźdźcy, byłem gotowy odeprzeć ich dziki atak i pobiliem ich bezlitośnie. Gdy zielonoskórzy zapragnęli splugawić nasze ziemie, odepchnąłem ich. Nie było tu drzewa, którego bym nie znał, ani kamienia, po którym nie stąpałem. Mój lud rozkwitał i ja także. Z czasem wszystko przeminęło. Wyrosła mi długa i siwa broda. Ległem, by nie wstać więcej, pewien, że mój lud da sobie radę beze mnie, jednak ostatnimi słowy rzekłem im, że jeśli oni lub nasza ziemia będzie mnie potrzebowała, wtedy powrócę. Teraz mój lud już przeminął. Ziemia zmieniła się tak, iż jej nie poznaję. Nie znam tego miejsca, tych pól, tych drzew; tylko skały mojego grobowca pozostają takie jak zawsze. Ale zaciekli najeźdźcy nadal nadchodzą z północy i nadal trzeba odpędzać zielonoskórych, a ja nie znajduję w sobie miłosierdzia wobec tych, którzy zakłócają mój spoczynek.”

– Sharu, król z kurhanu.

Widma

Powszechne wyobrażenie

„To bajania głupich wieśniaków, podobnie jak te o duchach i zjawach. Po prostu nie ma czegoś takiego jak widma. Sam pomyśl, że jakiś potężny nekromanta lub czarnoksiężnik przetrwał własną śmierć, jest naprawdę bzdurny.”

– Albrecht Skwapliwy, profesor emeritus Uniwersytetu w Nuhn.

„Nie można z nimi walczyć i trudno nie rzucić się do ucieczki z przerażenia na ich widok. Musicie mieć tylko

nadzieję, że wasz dowódca i jego podwładni są naprawdę świątobliwymi rycerzami, którymi się zowią. Wtedy może zdołają zranić te stwory.”

– Alphonse, zbrojny bretoński.

„Markiz z Mullyn – tak казал się zwać. Powiedział, że był szlachcicem, ale nigdy nie słyszałem o miejscu zwanym Mullyn. Zatrzymał się tu, by ‘dokonać pewnych szczegółnych badań’, a przynajmniej tak mówił. Zapłacił za trzy miesiące z góry, trzymał się na uboczu i nigdy nikomu nie wadził. Potem zaczęli go szukać stróża prawa. Powiadali, że był rabusiem

grobow. Wtedy już uciekł z miasta i nie usłyszeliśmy o nim aż do dnia, gdy doszły nas wieści, że zatrzymał się po drugiej stronie jeziora w gospodzie starego Jagdbosfa. Cóż, oczywiście zebraliśmy się w kupę z kilkoma mocarnymi chłopakami. Zabraliśmy widły i pochodnie, by wypędzić go z okolicy. Wkrótce okazało się, że tamten przebudził już trupy – wszędzie roilo się od zombi i wielu chłopaków dało dyla. Walczyliśmy z nimi ogniem, aż w końcu udało nam się podpalić to miejsce. W pogodny dzień, nim spłynie mgła z góry Schober, można stąd dostrzec poczerniałe ruiny. W bezchmurną noc widać je jeszcze lepiej, a stary markiz nadal miota się w swoim wielkim, czarnym płaszczu, wymachując ramionami i prowadząc swoje „szczególnie badania”. Mój kuzyn Hans zabrał tam kiedyś łodzią kapłana Sigmara, by przepędzić złego ducha, ale kapłan nigdy nie wrócił, a Hans od tamtego czasu nie był już sobą. Woda wyrzuciła go na brzeg tydzień później, na wpół utopionego i przerażonego niemal na śmierć.”

– Jurgen Weissbrauer,
oberzysta z gospody „Prinz Luitpold”.

Uczonym okiem

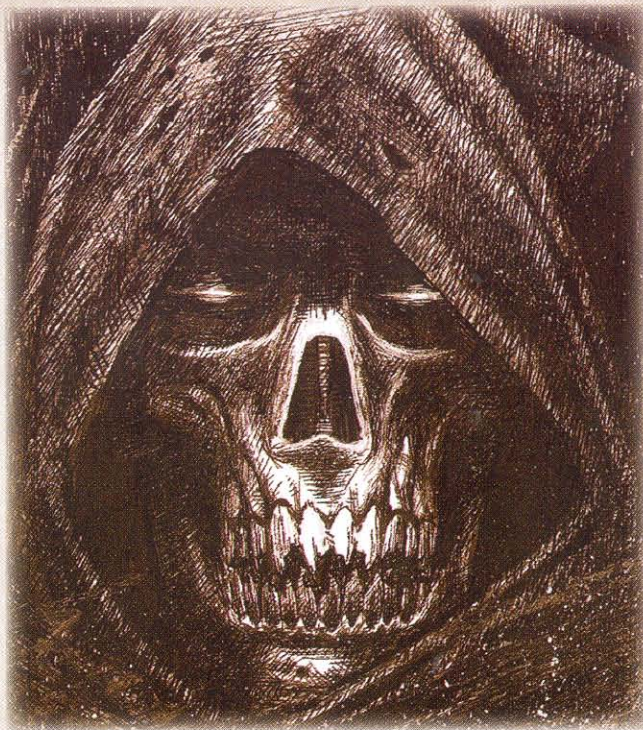
„Wydają się podtrzymywać swój stan nie-życia samą siłą woli. Ich umiejętności magiczne nie mają znaczenia. Czymkolwiek zajmowali się za życia, wyraźnie ponieśli klęskę, inaczej nadal zachowaliby formę cielesną. Tylko wypaczony duch, umęczony nienawiścią i bólem, trzyma ich na tym świecie i to nader wątpliwymi więzami. Zostało im tylko kurczowe trzymanie się tej przeklętej formy nieśmiertelności, jaką posiadają, i przekonanie, że nadal mają szansę stać się nieumarłymi nekromantami. Gdyby nie to, po prostu przypadliby w nicość, gdy ostatnie okrucy ich istnienia rozproszyłyby się porwane przez cztery wiatry.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

„Unikać.”

– Rikkit'tile, „uczony” z klanu Eshin.

„To takie tragiczne – zdobyć nieśmiertelność, lecz na zawsze utracić rozkośże ciała. O wiele lepiej pozostać na zawsze młodym i pełnym sił, mogąc pokazywać się żyjącym, tak by nie uciekali w przerażeniu. Wasi



czarnoksiężnicy i nekromanci, którzy pragną żyć wiecznie, powinni przyjść do mnie – mogę pomóc tym, którzy są tego warci. Nie znaczy to oczywiście, że nie doceniam widm jako przydatnych sług. Naturalnie, że je cenię, ale muszę stwierdzić, że stanowią niesamowicie nudne towarzystwo.”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

Sami o sobie

„Jakże okrrrutny jessst ten świat, gdy ty możesz oddychać, a ja muszę gnić. Ja jessstem jeszcze okrrrutniejszy. Szykuję się na ssswoją śmierć. Odmów modlitwy, jeśli chcesz – nie ocalą ci życia, ani nie ochrrronią twej duszy przed cierrrpieniami, jakie dla niej planuję...”

– tak zwany Markiz z Mullyn.

Nietoperze wampiry

Powszechne wyobrażenie

„W niebezpiecznej okolicy zawsze staram się przylączyć do innych kupców i stworzyć karawanę – w ten sposób jesteśmy znacznie bezpieczniejsi. Tym razem wędrowałem z Mariną Werfen i Wolfgangiem Dachsteinem, ale najeliśmy także szóstkę strażników. Wyglądali na twardych weteranów z armii. Rozbiliśmy obóz na noc, blisko granic Sylvanii. Strażnicy byli ostrożni i połowa z nich zgodziła się trzymać wartę. Zamierzali uciąć sobie drzemkę w drodze, następnego ranka. Alexander – jeden z tych, którzy przeżyli – powiedział mi później, że ocalał go tylko przypadek, zapewne śpiących także. W nocy nietoperze wampiry zaatakowały Heinricha i Franza, uderzając jednocześnie i cicho z obu stron obozowiska. Alexander odszedł na ubocze, by sobie ulżyć, i zdołał

podnieść alarm na chwilę przedtem, zanim potwory zorientowały się, że jest trzech strażników, a nie dwóch. Na szczęście dla nas odleciały ze zdobyczą, zamiast wznowić atak, inaczej zapewne stracilibyśmy życie, zanim zdołalibyśmy pokonać te stwory.”

– Kastar Handlin, wędrowny kupiec.

„Widywałem je w nocy, gdy łopotały swoimi potężnymi skrzydłami w świetle księżyca. Wołają do mnie. Mówią, że wkrótce do nich dołączę. Herr doktor Leberknoedel mówi, że to zwykłe nietoperze, ale ja wiem, że to nieprawda. Pewnego dnia ja też stanę się nietoperzem, jak moi przyjaciele. Uniosą mnie do mojego nowego domu i będziemy razem tańczyli wokół księżyca. O, tak.”

– Rudi, pacjent Wielkiego Azylu dla Obląkanych w Altdorfie.

„Słyszysz różne opowieści, ale nigdy do końca nie wierzysz, że są prawdziwe, aż do chwili, gdy ujrzysz... jednego z tych stworów. Zakładasz, że to tylko przesadne bajania wieśniaków, którzy zobaczyli większego nietoperza, albo nawet sowę. Jednak ten miał skrzydła dłuższe od dwóch wozów i wielkie kły, ostre jak sztylety. Runął z nieba i porwał sierżanta Vogla – razem z jego koniem i wszystkim innym. Zobaczyliśmy ich ponownie tydzień później. Ciało Vogla było wysuszone i białe, a z jego konia został szkielet, ale obaj nadal maszerowali, nadal walczyli. Tylko że teraz byli już po drugiej stronie...”

– Leonhard, najemnik.

Uczonym okiem

„Sądzę, że są w jakiś sposób powiązane ze strzygoniami, chociaż nietoperze wampiry są z pewnością mniej odrażające i bardziej towarzyskie niż przeciętny strzygón.”

– Constatin von Carstein, książę wampirów.

„Historia tych stworzeń ginie w pomroce przeszłych wieków – ponieważ także z powodu wrodzonej skrytości nieumarłych – ale w kwestii ich pochodzenia przeważają dwie główne teorie. Pierwsza zakłada, że nawet jeśli są żywymi stworzeniami, zawsze żywią się kosztem innych, niczym więksi kuzyni komarów i moskitów, które nękają podróżnych podczas letnich wieczorów. W tej wersji ich pochodzenia, pierwsze z nietoperzy wampirów przypadkowo pożywiły się na śpiącym wampirze, biorąc go za żywego człowieka – być może niedawno wypił swój posiłek i nadal promieniował ciepłem krwi ofiary. Druga teoria zakłada, że są to twory potężnego wampira nekrarchy albo nekromanty, który zapragnął stworzyć potężne oddziały latające, by uzupełnić swoje legiony nieumarłych. W każdym razie tajemnicą pozostaje, czy rozmnażają się jak zwykle zwierzęta – w takim przypadku byłyby jedynymi nieumarłymi, jacy są to tego zdolni – albo czy są tworzone w inny sposób, być może za pomocą magii lub przez jakiegoś wielkiego mistrza nie-życia.”

– Heinrich Malz, arcykapłan Vereny z Nuln.

„Traktować jak inne wampiry. Albo nakarmić podwładnego spaceniem, a potem rzucić go na żer dla nietoperzy wampirów.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Wampiry

Powszechne wyobrażenie

„Ci von Carsteinowie są bardzo przystojni! Chyba nie miałabym nic przeciwko temu, gdyby ukąsił mnie jeden z nich. Widzieliście tego z czarnymi włosami i groźnym spojrzeniem?”

– Elke Rabe, ciura obozowa, podróżująca w taborze z zapasami Imperialnej Gwardii Stirlandu.

„Nie miałbym nic przeciwko umiejętności zmuszania ludzi, by robili dokładnie to, co chcę, tylko spoglądając im w oczy. To byłoby przydatne.”

– Erich Lepkie Palce.

„Nie będę więcej handlował w Sylvania. To zbyt ryzykowne dla każdego, kto nie jest martwy. Prawdę mówiąc, nie uciekniesz im nawet wtedy, gdy padniesz trupem. Jednak kiedyś dobrze sprzedawał się tam świeży czosnek.”

– Katar Handlin, wędrowny kupiec.

„Podobno pochodzą z pradawnego i szlacheckiego rodu. Nie mam nic przeciwko paleniu pradawnych i szlacheckich nieumarłych, podobnie jak wszelkich innych.”

– Vorster Pike, łowca czarownic.

Uczonym okiem

„Królowie-kapłani Lamii, w dawnej Nebekharze, eksperymentowali z mrocznymi siłami, by na zawsze podtrzymać swoje żywota. Wtedy zostały stworzone pierwsze wampiry, a potem zaczęły się pożywiać i mnożyć. Na szczęście dla ludzkości, te pierwsze wampiry były najpotężniejsze, a każde kolejne ogniwo w łańcuchu pokoleń stawało się coraz słabsze, z wampira na wampira, aż do dnia dzisiejszego. Większość

z pierwszej grupy wampirów została pokonana w wojnie z królami-kapłanami innych miast. Stąd wiemy, że nawet najpotężniejsze wampiry mogą zostać zabite przez śmiertelników o czystym sercu i silnym ramieniu.”

– Waldemarr, uczony z Nuln.

„Sproszkowany spaczni i zmielone srebro w zawieszynie z oleju czosnkowego.”

– Rikkit'tik, „uczony” z klanu Eshin.

Większość wampirów wydaje się przypominać niezwykle urodziwych ludzi, nie licząc ich bladej skóry, ostrych kłów i czasami lśniących oczu, które uważnemu obserwatorowi zdradzają ich prawdziwą naturę. Wyjątkiem są strzygonie, których monstrualne rozmiary i silne, zdeformowane ciała są wyraźnie nieludzkie, a także nekrarchowie, których ciała uległy zniszczeniu w stopniu znacznie większym niż u typowych wampirów.

„Śmierć jest ledwie kolejną formą Zmiany, a Zmiana jest poświęcona Tzeentchowi. Te wampiry zmuszają swoje i innych ciała, by pozostały nieumarłe, gdy powinny umrzeć. Wampiry to całkowite zaprzeczenie prawdziwego Chaosu, wiecznie niezmiennie i opierające się wszelkiemu, co nowe.”

– Drakar Neth Shyish, Pięść Chena, znany także jako Drakar Dociekliwy.

Wampiry znane są z lankienia krwi żywych. Muszą ją pić regularnie, jeśli chcą podtrzymać swoje nieumarłe istnienie. Dla większości wampirów ten szalony głód krwi stanowi najważniejszą motywację ich wszelkich działań. Nawet władza nad Sylvania, jaką zdobyły wampiry, ma na celu raczej zapewnienie sobie stałego źródła krwi niż zaspokajanie ambicji politycznych.

„Najbardziej znanym rodem wampirów są von Carsteinowie, ale nie można powiedzieć, by inne rody były mniej potężne. Von Carsteinowie reprezentują



„standardowy” typ wampirów, jeśli można wysunąć taką tezę – nie dlatego, by inne rody pochodziły od nich lub były im poddane, ale po prostu dlatego, że my uczeni wiemy znacznie więcej o von Carsteinach, w przeszłości poważnych wrogach Imperium, niż wiemy o reszcie. Oprócz nich, mędrcy wymieniają także cztery inne, znaczne rody wampirów.

Najpotężniejszymi czarnoksiężnikami, szczególnie w dziedzinie nekromancji, są niewątpliwie nekrarchowie. Chociaż nie posiadają tak znacznej siły fizycznej i umiejętności bojowych jak niektóre z bardziej wojowniczych rodów, nekrarchowie w pełni nadrobią to swoją znajomością magii. Źródła ich pochodzenia mieszczą się w gorącym mieście Lamia i sięgają samych początków rasy wampirów. Nekrarchowie ukrywają się przed wzrokiem ludzi w katakumbach głęboko pod ziemią lub w nawiedzanych zamczyskach z dala od cywilizacji. Intrygują i czekają, obmyślając sekretnie, dalekosiężne plany. Podobno zakładają one wymordowanie wszystkich na świecie i ożywienie ich jako nieumarłych niewolników. Chcą stworzyć niezmienną, okrytą mgłami krainę, gdzie wiecznie będą im służyły zniewolone sługi.

Lamie są znane ze swojego uroku i talentów uwodzicielskich, podobnie jak kultystki Pana Rozkoszy. Jednak lamie przez wieki doskonaliły swoją mroczną i zwodniczą sztukę. Podobnie jak nekrarchowie, mają na posługi legiony nieumarłych, a ulubionymi ich zabawkami są ludzie. Piękno tych wampirzyc jest dosłownie oszałamiające. Wielu dzielnych rycerzy, którzy wyruszyli zabić lamie, z nadejściem świtu znalazło się w jej orszaku, oczarowani przez niesamowitą urodę i gotowi walczyć oraz umrzeć za swoją nową panią. Lamie znane są także ze swojej szybkości na polu bitwy, jeśli kiedykolwiek zostaną zmuszone do walki.

Wampiry Zakonu Smoczej Krwi to intrygujący ród. Pozornie mogą wydawać się po prostu najlepszymi wojownikami wśród wampirzych rodów. To samo w sobie byłoby istotnym spostrzeżeniem, ale być może równie istotne jest zdanie sobie sprawy, że posługują się także dziwną parodią kodeksu rycerskiego. Podobnie jak zombi, które gdy nie dostaną innego rozkazu, zaczynają czasami naśladować czynności, jakie niegdyś wykonywały za życia, tak Krwawe Smoki usiłują wieść swoje nieumarłe życie, zgodnie z wypaczoną wersją kodeksu, jaki mógł im przyświecać, gdy byli żywymi rycerzami. Twierdzą nawet, że mają swój honor. Jak wiele z tego sami sobie wmówili i jak często naprawdę starają się prowadzić cnotliwe życie (o ile wampir w ogóle może być cnotliwy), to kwestia nadal jak najbardziej otwarta.

Wreszcie dochodzimy do najbardziej zdegenerowanego ze wszystkich rodów wampirów, strzygoni. To odrzucone przez bardziej cywilizowanych pobratymców sliniące się stwory, które raczej przypominają ghule lub demony niż wyidealizowane formy ludzkie, jak von Carsteinowie, Krwawe Smoki i lamie. Pochłania je nienawiść do niemal wszelkich żywych istot, ale szczególnie wobec pozostałych wampirzych rodów. Co ciekawe, nazwa strzygoni sugeruje ich związki z wędrownymi karawanami Strzyganów, którzy włóczą się po całym Imperium i poza nim, nie mając własnego królestwa. Od dawna krążyły plotki, że Strzyganie włączają do swych oddziałów strzygonie, ale nie zostało im to udowodnione. Mimo to łowcy czarownic i mściwe tłumy nadal atakują Strzyganów, gdziekolwiek ci się udadzą, choćby z powodu tego mylącego podobieństwa nazw.

Wydaje się prawdopodobne, że istnieją także inne rody wampirów, mniej znane, które pozostały ukryte lub są tak małe, że nigdy nie zwróciły na siebie uwagi ekspertów od tych spraw.”

– Ludolf Traugott, kapłan Vereny z Altdorfu.

„Zostaliśmy najęci, by wyruszyć do Sylvanii i uratować córkę jakiegoś kupca, która podobno została porwana przez grupę sylwańskich szlachciców, bo jeden z nich chciał ją wziąć za żonę. Cóż, myślałem, że każdy kupiec z radością wzeńiłby swoje dziecko w szlachtę, ale podobno to była prawdziwa piękność i ojciec miał wobec niej wielkie nadzieje. Myślał, że wyda ją za księcia albo władcę jednego z dużych miast, tak by mógł ją często widywać i prowadzić swój interes. Nie w smak mu były przenosiny w mrok Sylvanii, więc gdy szlachcie i jego rycerze przybyli po nią po raz pierwszy, kupiec odprawił ich. Hrabia von Bierstein – takiego imienia użył – nie przyjął tego spokojnie. Wyjechał wściekły jak burza, wołając, że kupiec tego pożałuje. On i jego ludzie wrócili nocą. Nikt nie usłyszał krzyku dziewczyny. Może już wtedy była mu poddana?”

Wtedy my przyjechalismy. Zgodzilismy się na zwyczajną stawkę za dzień, poza tym uzgodnilismy dodatkową zapłatę, jeśli sprowadzimy ją z powrotem. Było jasne, że kupiec miał na myśli ‘sprowadzić ją z powrotem żywą’, ale nie chciałem go zbytnio martwić, wystarczyło, że dobrze nam zapłacił. Większość chłopaków była zadowolona z tego układu. Pewnie, mielibyśmy wyruszyć do jednej z największych dziur Imperium, ale to nadal było Imperium; bezpieczne i cywilizowane, a przynajmniej tak nam się wydawało.

Oczywiście Sylvania tak naprawdę nie jest częścią Imperium, nawet obecnie. Och, Imperator może twierdzić, że ta ziemia należy do niego, ale od czasu wojen z książętami wampirów i nawet wcześniej, pospólstwo wiedziało, że lepiej błagać o zmiłowanie miejscowych von Carsteinów niż spodziewać się jakiegokolwiek ochrony ze strony Imperium. To właśnie zrozumieliśmy, przejeżdżając przez tamtejsze wioski. Byliśmy tam obcymi, cudzoziemcami, nawet w większym stopniu niż gdybyśmy wiedli kampanię w Tili lub Norsce. Ludzie bali się nam pomagać, ponieważ nieumarli panowie mogli ich uznać za zdrajców.

Znaleźliśmy dwór von Biersteina popołudniem czwartego dnia. Był to ponury i samotny budynek osadzony na szczycie równie odpychającego wzgórza pośrodku pustkowia. Wioska poniżej była ciemna i śmierdząca, na wpół opustoszała. Przejeżdżając, słyszeliśmy zasuwane drzwi i wiedzieliśmy, że tu nie uzyskamy wsparcia. Dwór był ufortyfikowany, ale nie można było nazwać go zamkiem. Wiedzieliśmy, że nie będzie potrzeby go oblegać. Wystarczyło zaatakować ze wszystkich stron i żaden garnizon nie zdoła nas zatrzymać przed wtargnięciem na mury. Postanowiliśmy paktować w kwestii uwolnienia dziewczyny, bowiem von Bierstein zapewne także zdawał sobie z tego sprawę.

Taki był plan. Jednak von Bierstein nie chciał współpracować. Jeden z jego sług powiedział, że pan nie wyjdzie na rozmowy przed zachodem słońca. Pomyśleliśmy, że próbując odwiec nicuniknione i obmyślić jakiś plan, który powstrzyma nas przed tym, co zamierzaliśmy zrobić. Myliliśmy się. Powinienem już wtedy dostrzec znaki i moja podświadomość już je zauważyła – ale lubimy sobie wmawiać, że stoimy ponad opowieściami snutymi przy kominku i żołnierskimi bajdami. Powtarzałem sobie, że to byłby obłąd, gdybym zaczął dostrzegać wszędzie wampiry tylko dlatego, że byłem w Sylvanii. Przekonałem się do myśli, że to będzie łatwa robota.

Gdy wreszcie wyszedł, by z nami pomówić, złożył nam kontrpropozycję. Powiedział nam, że pochodzi z rodu von Carsteinów. Jego rycerze czekali z tyłu, milczący i groźni. Uniósł swą rękę i ziemia wokół dworu poruszyła się. Zombi i szkielety zaczęły wyłazić ze swoich płytych grobów. Rycerze unieśli swe miecze i zimne, szare błyski w ich oczach powiedziały mi, że to są upiory. W żaden sposób nie mogliśmy tam zwyciężyć, nie tracąc przynajmniej połowy ludzi. Wampir powiedział nam, że mamy czas do następnego zachodu słońca, by wynieść się z Sylvanii, albo osobiście nas dopadnie – łącznie ze wszystkimi innymi von Carsteinami, z którymi się skontaktuje oraz ich armiami i sługami. Potem wyprowadził dziewczynę. Uśmiechnęła się i zobaczyłem jej ostre kły, bladą skórę oraz czerwony blask w oczach – była teraz jedną z nich i powiedziała, że z chęcią przytęczy się do łowów.

To nas przekonało. Kupiec w żadnym razie nie wypłaciłby nam dodatku za sprowadzenie tego potwora. Maszerowaliśmy całą noc i całą dzień. Stary Borys skrzył sobie nogę w kostce i wszystkie chłopaki były za zostawieniem go samemu sobie. On zaś wyciągnął sztylet i chciał podciąć sobie gardło, by nie zabrały go wampiry. Oddałem mu swojego konia. Żaden z moich ludzi nie umrze bez powodu. Nasi łucznicy strzelali już do cieni w chwili, gdy przekroczyliśmy wreszcie granicę i wkroczyliśmy z powrotem do Stirlandu, ale w końcu udało nam się. Nadal nie wiem, czy von Bierstein rzeczywiście ruszył w pościg za nami. Nie chcę tego wiedzieć.”

– kapitan Schultz, dowódca najemników.

Sami o sobie

„To naturalny bieg rzeczy. Silni żerują na słabych, w dziczy i w kamiennych miastach ludzi. A jednak baczmy, by nie brać od was zbyt wiele, bowiem to doprowadziłoby nas do śmierci głodowej. To samo wszak czynicie ze swoimi trzodami i stadami bydła oraz owiec. Strzeżecie ich nawet przed innymi drapieżcami, podobnie jak my robimy to z ludem Sylvanii. Czyż nie jestem troskliwym i dobrym pasterzem mojej trzody?”

– Constantin von Carstein, książę wampirów.

„Zakon Smoczej Krwi powinien dążyć do doskonałości we wszelkich aspektach, ale szczególnie w umiejętnościach bitewnych. Pokonałem w bitwie niezliczonych rycerzy i wojowników, a każdego roku pojawiają się następni, którzy chcą mnie pokonać. W odróżnieniu od nich, upływ wieków dodaje mi sił. Nie zrozumiesz, co znaczy mieć pewność, że z każdym rokiem wzrasta twoja sprawność

w łuku i mieczu, gdy wy słabniecie w wieku średnim, wiotczejecie, a potem umieracie. To wystarczający powód, by porzucić życie śmiertelne i podjąć wieczne wyzwanie nieśmiertelności.”

– sir Holbein z Krwawej Fortecy,
rycerz Zakonu Smoczej Krwi.

„Bylibyście nikim bez nas. Czy macz pojęcie jak wielu z waszych najwyższych władców spędziło swoje żywota w służbie dla nas? Jak wiele z waszych praw nie istniałoby bez nas; jak wielu z waszych chłopów pomarłoby z głodu, gdyby nie my? Ludzie są zbyt słabi, by pozwolić im na samodzielne rządy. Dzięki naszemu przewodnictwemu, Imperium może i zdoła osiągnąć wielkie rzeczy. Bez nas poddacie się Chaosowi lub wyginiecie wszyscy.”

– nieznana szlachcianka z Imperium,
z rodu lamii.

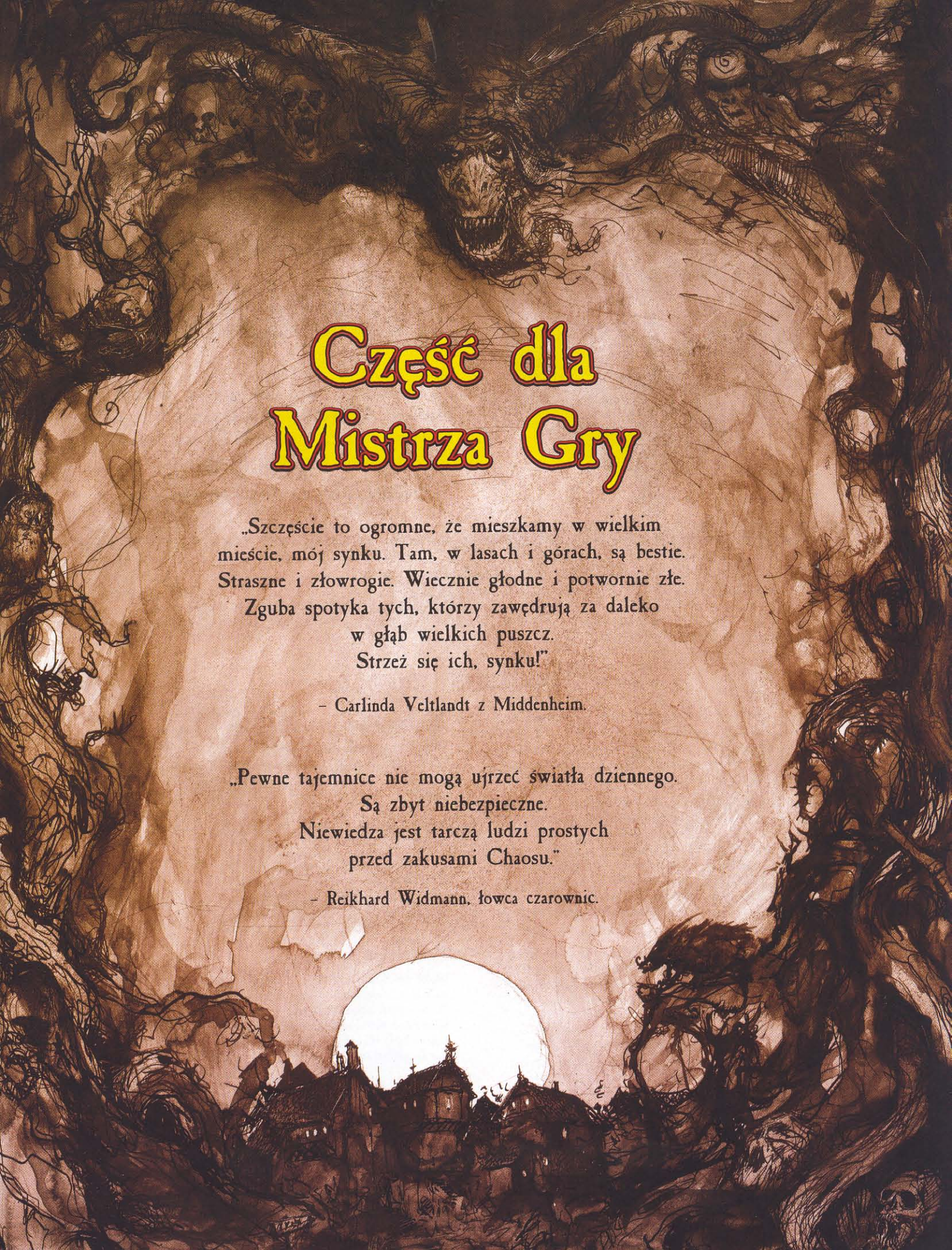
Lordzie Protektorze,

Jak poleciłeś, przeczytałem „Niebezpieczne stwory: O naturze istot dziwnych i złowrogich”, pióra Odrica z Wurtbadu. Chociaż ma rację twierdząc, że jest trochę prawdy na tych stronicach, księga jako całość daleko wykracza poza przyjętą wiedzę w tej materii. Czy naprawdę mamy uwierzyć, że ten człowiek rozmawiał ze smoczym ogrem i przeżył, by o tym opowiedzieć? Albo że przepłytywał wojowników Chaosu i nie został usmażony na ogniu rozpalonym jego własnymi zwojami? Takie twierdzenia są w oczywisty sposób szalone. Podejrzewam, że po prostu znalazł zaginione dzieło elfów i podpisał się pod nim, jakby było jego. Skoro nie znamy prawdziwych źródeł, a wiele z nich z pewnością stanowi herezję, uważam, że ta księga powinna zostać zakazana. Odric modli się do Młotodzierzcy, ale jego praca w równym stopniu podkopuje Świątynię Sigmara, jak ją wspiera. Zatem muszę oficjalnie zalecić, by dzieło „Niebezpieczne stwory: O naturze istot dziwnych i złowrogich” zostało napiętnowane przez Wasz zakon, a wszelkie odnalezione kopie tej księgi spalone.

Wasz wierny sługa,

Maximilian Kummel
Kapłan Sigmara





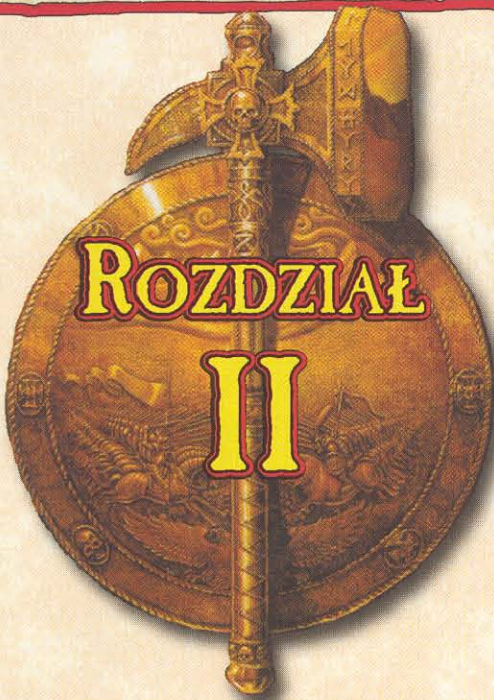
Część dla Mistrza Gry

„Szczęście to ogromne, że mieszkamy w wielkim
mieście, mój synku. Tam, w lasach i górach, są bestie.
Straszne i złowrogie. Wiecznie głodne i potwornie złe.
Zguba spotyka tych, którzy zawędrują za daleko
w głąb wielkich puszczy.
Strzeż się ich, synku!”

– Carlinda Veltlandt z Middenheim.

„Pewne tajemnice nie mogą ujrzeć światła dziennego.
Są zbyt niebezpieczne.
Niewiedza jest tarczą ludzi prostych
przed zakusami Chaosu.”

– Reikhard Widmann, łowca czarownic.



ROZDZIAŁ II

BESTIE STAREGO ŚWIATA

„Niech uczeni debatują, czy złapany potwór jest stworem natury czy pomiotem Chaosu. Dla mnie nie ma to znaczenia. Wobec ognia wszystkie bestie są równe.”

– Reikhard Widmann, łowca czarownic.

Dalsza część książki przeznaczona jest tylko dla Mistrza Gry. Większość rozdziału zajmują opisy oraz współczynniki poszczególnych istot i potworów. Poniżej zamieszczamy kilka dodatkowych zasad, które mogą pomóc w nadaniu nowego rysu przygotowanym przez Ciebie potworom. Na marginesie należy zauważyć, że choć określenie „potwór” niezbyt pasuje do niektórych istot, to jednak używamy go ze względu na przejrzystość zasad, a także ze względu na to, że zwykle są to istoty niekzemne i podłe – słowem, gorsze od „zwykłych” stworzeń.

– Trudność zabicia –

Zamieszczone niżej opisy i współczynniki stworów są zgodne z sposobem, w jaki opisano niektóre stworzenia w *Księdze Zasad Warhammera*, w Rozdziale XI. Dodano jednak jeden współczynnik, który określa, jak niebezpieczny jest dany potwór. Nazwalimy go „trudnością zabicia” danej bestii.

Stopnie „trudności zabicia” zostały oparte na zwykłych stopniach trudności testów, do których dołączyliśmy jeszcze jeden stopień („niemożliwy”). Trudność zabicia określa wyzwanie, jakie pojedyncza bestia danego gatunku może stanowić dla przeciętnego wojownika z dobrym wyposażeniem, który wykupił połowę rozwinąć profesji żołnierza. Jest to zwykła walka „jeden na jednego”, bez uwzględnienia możliwych dodatkowych przewag (na przykład ataku z zaskoczenia, warunków pogodowych lub terenowych, szczęścia, magii, itd.).

Stosując „trudność zabicia” powinieneś brać pod uwagę liczbę Bohaterów Graczy (BG) w drużynie, ich umiejętności oraz zaawansowanie postaci. Pamiętaj, że zawsze możesz zwiększyć możliwości (i współczynniki) potwora, wykorzystując zasady statusu plemiennego (więcej informacji znajdziesz w *Księdze Zasad*, na str. 238-239). Niektóre potwory mogą nawet mieć profesję, co jest normalnie zarezerwowane tylko dla BG i Bohaterów Niezależnych (BN). Możesz na przykład stworzyć elfiego korsarza i dodatkowo wybrać dla niego profesję zwiadowcy. Jednak w większości przypadków wystarczą zasady statusu plemiennego (rozszerzone o nowe typy stworów podane na str. 80-81).

Poniżej podajemy objaśnienia poszczególnych „trudności zabicia”.

Bardzo Mała

Wojownik powinien zabić potwora w ciągu jednej lub dwóch rund, prawdopodobnie bez poniesienia uszczerbku na zdrowiu.

Mała

Wojownik powinien zabić potwora w ciągu kilku rund, nie odnosząc poważniejszych ran.

Niewielka

Wojownik ma przewagę, ale jeśli nie będzie ostrożny, może nieźle oberwać. To starcie może trochę potrwać.

Przeciętna

Wojownik trafił na godnego siebie przeciwnika lub na takiego, który nadnaturalnymi zdolnościami nadrabia braki umiejętności bojowych. Trudno rozstrzygnąć, kto wygra starcie, które z pewnością potrwa kilka rund. Może się jednak zdarzyć, że jakiś szczęśliwy cios zakończy je znacznie szybciej, ze skutkiem śmiertelnym dla jednej lub drugiej strony.

Znaczna

Potwór ma przewagę nad wojownikiem. Starcie może długo potrwać, ale wojownik nie jest bez szans na zwycięstwo.

Duża

Potwór prawdopodobnie dość szybko zabije wojownika, nie odnosząc poważniejszych obrażeń. Istnieje niewielka szansa, że wojownik zdoła się obronić przez dłuższą niż kilka rund.

Bardzo Duża

Potwór rozszarpie wojownika lub zabije kilkoma potężnymi ciosami. Wojownik praktycznie nie ma żadnych szans na zwycięstwo. Jeśli uda mu się choćby zranić bestię, to i tak będzie to wielki wyczyn.

Niemożliwa

Potwór jest niewrażliwy na ataki wojownika (najczęstszy przypadek to eteryczni ożywieńcy) lub też sam pomysł, że tak groźny potwór może zostać pokonany przez jednego wojownika, jest czystym absurdem.

— Umiejętności i zdolności —

W większości przypadków potwory wykorzystują umiejętności i zdolności opisane w *Księdze Zasad*, w Rozdziale IV. Jednakże niektóre z umiejętności zostały rozszerzone. W *Bestiariuszu* znajdziesz nowe dziedziny wiedzy (na przykład dotyczącej Pustkowi Chaosu, zielonoskórych lub skavenów). Pojawiły się też nowe języki różnych ras. Malla-room-ba-larin to język drzewców, narzeczem queekish posługują się skaveny, a nehekharński to starożytny język używany tylko w Krainie Umarłych. Dodatkowego objaśnienia wymaga **znajomość języka (plemienny)**. Ta umiejętność jest wykorzystywana przez żyjące na Pustkowiach Chaosu plemiona wyznawców Mrocznych Potęg. Należą do nich różne szczepy barbarzyńców (między innymi Kurganie i Hungowie), ale trudno je wszystkie wymienić. Jeśli któraś z istot posiada **umiejętność znajomość języka (plemienny)**, oznacza to, że zna narzecze jednego z plemion żyjących na odludnych Pustkowiach Chaosu.

Nowe zdolności

Poniżej znajdziesz kilka nowych zdolności, którymi charakteryzują się niektóre z bestii spotykane w Starym Świecie.

Demoniczna aura

Opis: Demony są istotami magicznymi, zrodzonymi z Eteru, co w pewnym stopniu chroni je przed wpływem świata materialnego. Jeśli demon zostanie trafiony niemagiczną bronią, należy traktować jego Wytrzymałość jako większą o 2. Co więcej, ataki demona są uważane za atak bronią magiczną. Demony są również całkowicie odporne na efekty działania trucizn i duszenia się.

Eteryczny

Opis: Istota eteryczna jest niematerialna. Może przenikać przez nieożywioną materię, na przykład ściany i drzwi. Należy zauważyć, że nie daje to żadnej możliwości patrzenia przez takie bariery, a jedynie umożliwia przechodzenie przez nie. Eteryczna istota częściowo ukryta w materialnym obiekcie otrzymuje modyfikator +30 do testów **ukrywania się**. Poza tym może poruszać

Johann Schmidt, dobrze wyszkolony żołnierz Armii Imperium

Trudność zabicia określa prawdopodobieństwo pokonania potwora przez przeciętnego wojownika. Naszym ochotnikiem do walki z bestiami jest Johann Schmidt. Jak można zauważyć, przeglądając jego współczynniki, Johann jest dobrze wyszkolony i nieźle wyposażony. Do walki z potworami może stanąć uzbrojony w halabardę lub z mieczem w jednej ręce i tarczą w drugiej. Halabarda to wyjątkowo skuteczna broń, szczególnie przydatna przeciwko większym i silniejszym stworzeniom. Jednakże nie można nie doceniać natychmiastowego parowania, jakie zapewnia używanie tarczy. Johann nie należy do elity wojowników, ale może stanąć do walki z wieloma bestiami, jakie nękają jego ojczyznę.

— Johann Schmidt, żołnierz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	31	36	31	31	31	31
+10	+10	—	—	+10	—	+5	—
36	31	31	36	36	31	36	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0
+1	+2	—	—	—	—	—	—
2	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niezwykle odporny, ogluszenie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zbroja: średni pancerz (skórzna, koszulka kolcza i hełm)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: halabarda, broń jedno ręczna (miecz), tarcza



Tworzenie własnych potworów

W opisach poszczególnych potworów zamieszczono współczynniki typowego stwora danego gatunku lub rasy. Należy jednak pamiętać, że stwory mogą znacznie różnić się między sobą, nawet w obrębie stada lub plemienia. Jeśli musisz szybko skorzystać ze współczynników, wykorzystaj te podane w opisie potwora. Możesz je jednak modyfikować, zależnie od potrzeby i pomysłu na przygodę. Możesz to zrobić na dwa sposoby:

Selekcja naturalna: Wśród wszystkich stworów należących do jednej rasy lub gatunku zdarzają się osobniki zarówno słabsze, jak i silniejsze niż opisani poniżej typowi przedstawiciele. Z tego powodu możesz modyfikować Cechy Główne, zmniejszając lub zwiększając ich wartość maksymalnie o 10. Cechy Drugorzędne mogą różnić się w większym stopniu, głównie ze względu na powszechną różnorodność występującą w naturze. Zmiana Szybkości o 1 może być nieco zbyt poważna, ale spokojnie możesz obniżyć Żywotność stwora o 3 punkty lub zwiększyć o kilka sumę jego Punktów Oblędu. Dokładne wyznaczenie wartości cech dla każdego ze stworów zależy tylko od Ciebie, ale powinieneś wziąć pod uwagę możliwości drużyny. Jeśli mimo to chciałbyś w znaczący sposób zwiększyć cechy stwora, skorzystaj raczej ze zdolności typu **bardzo silny** lub **bardzo szybki**.

Status plemienny: Drugą możliwością tworzenia zróżnicowanych stworów jest korzystanie z zasad statusu plemiennego. Schematy Rozwoju knuży, siłacza i wodza można znaleźć w *Księdze Zasad*, w Rozdziale XI. Poniżej znajdziesz trzy nowe profesje stworów, związane z magią duchów (str. 81). Dzięki tym zasadom będziesz mógł w prosty sposób stworzyć zupełnie wyjątkowe stwory. Możesz przyznać im dowolną liczbę rozwinięć lub wyznaczyć ją w sposób losowy (na przykład za pomocą rzutu 1k10).

się bezszelestnie, w związku z czym nie musi wykonywać testów **skradania się**. Eteryčna istota jest całkowicie niewrażliwa na ciosy zadawane niemagiczną bronią, która przechodzi przez jej ciało, jakby w ogóle go tam nie było. Eteryčna istota otrzymuje normalne obrażenia od ciosów zadanych bronią magiczną, a także od zaklęć i ataków demonów. Z drugiej strony eteryčna istota nie należy do tego świata, więc nie może manipulować materią. Z tego powodu nie może zranić istoty materialnej, chyba że posiada odpowiednią zdolność.

lokacjach trafienia. Na przykład, istota ze zdolnością **łuski** (2), posiada 2 PZ na wszystkich lokacjach trafienia.

Łuski

Opis: Potwór pokryty jest twardymi łuskami, które chronią go niczym zbroja. Ta zdolność zapewnia dodatkowe Punkty Zbroi (w liczbie podanej w nawiasie) na wszystkich

Potężny cios

Opis: Potwór jest wielki i na tyle silny, że jego ciosy są wyjątkowo trudne do sparowania. Przeciwnicy w walce wręcz otrzymują modyfikator -30 do prób parowania ciosów tego potwora.

Żelazna wola

Opis: Potwór jest odporny na Strach i Grozę, a także na efekty umiejętności **zastraszanie** oraz zdolności **niepokojący**.

— Mutacje —

W *Księdze Zasad* (w Tabeli 11-1, na str. 240) można znaleźć podstawowe typy mutacji Chaosu, występujące wśród mutantów i zwierzolutdzi. Należy jednak wziąć pod uwagę, że Chaos wypacza na wiele innych sposobów. W Tabeli 2-1: **Rozszerzone mutacje Chaosu** można znaleźć zarówno podstawowe formy wypaczenia, jak i nowe formy skażenia Chaosem. Jeśli chcesz zwiększyć różnorodność zmutowanych osobników, możesz używać poniższej tabeli, zamiast tej z *Księgi Zasad*. Potwór może ulec tylko jednej mutacji każdego rodzaju. Jeśli w kolejnym rzucie wypadnie ten sam wynik, po prostu powtórz rzut.

Niektóre mutacje zostały określone jako „Dziwny wygląd”. Oznacza to, że nie mają one wymiernego efektu w grze. Jednakże powinny być brane pod uwagę przy wykorzystaniu niektórych umiejętności. Na przykład mutant z pasiastą skórą („Nietypowe ubarwienie”) oraz „Grzebieniem kostnym” na głowie będzie miał sporo problemów z zamaskowaniem swojego wyglądu za pomocą **charakteryzacji**.

Jeśli mutacja spowoduje zmniejszenie wartości odpowiedniej cechy do 0, potwór natychmiast umiera. Jego ciało po prostu nie wytrzymuje przemiany Chaosu.

— Magia —

Wiele z opisanych poniżej stworów potrafi korzystać z magii. Posiadają własne, wyjątkowe tradycje i dziedziny, których jednak (ze względu na ograniczenia tego dodatku) nie możemy wszystkich wymienić, a tym bardziej szczegółowo opisać. W niektórych miejscach podajemy, w jaki sposób możesz wykorzystać zaklęcia wymienione w Rozdziale VII *Księgi Zasad*, aby oddać sposób czarowania charakterystyczny dla poszczególnych ras. Dodatkowo, poniżej znajdziesz rozszerzone zasady statusu

plemiennego, wzbogacone o trzy nowe profesje szamańskie, a także związaną z tym nową dziedzinę magii – magię duchów (odmianę magii kapłańskiej). Szamani są wyjątkowo ważnymi członkami wspólnot plemiennych. Często bywają zastępcami wodzów barbarzyńskich ludów, ale także plemion ogrów i niemal wszystkich zielonoskórych.

Tabela 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu

Rzut	Mutacja	Efekt
01-03	Chwytyny ogon	+1k10 do Zręczności. Może walczyć bronią trzymaną ogonem.
04-05	Dziób	Może nim atakować (S-1).
06-08	Futro	Dziwny wygląd.
09-11	Gęste futro	Dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia.
12-13	Grzebień kostny	Dziwny wygląd.
14-16	Jednooki	Wartość US zostaje na stałe zmniejszona o połowę (zaokrąglane w dół).
17-18	Kły	Może nimi atakować (S-2), cecha oręża „precyzyjny”.
19-21	Kolczasty ogon	Może nim atakować (S), cecha oręża „ogłuszający”.
22-24	Krótkie nogi	-1 do Szybkości.
25-27	Luskowata skóra*	Zyskuje zdolność łuski (1).
28-30	Macki zamiast ramion**	+10 do Krzepy i WW przy chwytaniu w walce.
31-32	Metaliczna skóra	Dodatkowe 2 PZ na każdej lokacji trafienia.
33-34	Nietypowe ubarwienie	Dziwny wygląd.
35-37	Oczy na szpulkach	+1k10 do rzutów na Inicjatywę.
38-40	Odór	-2k10 do Oglady. -5 do WW dla wszystkich przeciwników w zasięgu 2 m.
41-42	Odrażający wygląd	-2k10 do Oglady.
43-45	Ogon	+1k10 do Zręczności.
46-47	Ogromny	+1k10 do Krzepy.
48-49	Pazury	Zyskuje zdolność broń naturalna.
50-52	Potworna otyłość	+1 do Żywności. +1k10 do Krzepy.
53-55	Prerażający wygląd	Zyskuje zdolność straszny. Jeśli stwór posiada już tę zdolność, zyskuje zdolność przerażający.
56-58	Przysawki	Otrzymuje modyfikator +20 do testów wspinaczki.
59-60	Regeneracja	Na początku każdej tury stwór może wykonać test Odporności. Udany test oznacza przywrócenie 1 punktu Żywności. Bez efektu w przypadku stworów martwych.
61-64	Rogi***	Może nimi atakować (S-1).
65-67	Skrzydła	Zyskuje zdolność latanie z Szybkością Lotu 6.
68-70	Spaczony umysł	-2k10 do Inteligencji.
71-73	Szczypce**	Zyskuje zdolność broń naturalna, cecha oręża „precyzyjny”.
74-76	Troje oczu	+5 do testów spostrzegawczości z wykorzystaniem wzroku.
77-79	Twarda skóra	+1k10 do Odporności.
80-82	Wielkie uszy	Zyskuje zdolność czuły słuch.
83-85	Wrzody	-2k10 do Oglady.
86-88	Wychudła sylwetka	-1k10 do Krzepy.
89-91	Wylupiałe oczy	-1k10 do Oglady.
92-94	Zwierzęce odnóża	+1 do Szybkości.
95-97	Zwierzęcy pysk	Zyskuje umiejętność tropienie.
98-99	Żądza krwi	Zyskuje zdolność szal bojowy.
00	Pomiot Chaosu	-2k10 do Inteligencji i Oglady. Stwór natychmiast otrzymuje 1k10/2 (zaokrąglane w górę) nowych mutacji. Zignoruj kolejne wyniki „pomiot Chaosu”.

* Stwór może ulec tej mutacji maksymalnie pięć razy. Każdy kolejny przypadek zwiększa liczbę PZ o 1, zgodnie z zasadami zdolności łuski. Na przykład, jeśli stwór otrzymał tę mutację trzy razy, będzie miał łuski (3).

** Stwór może ulec tej mutacji tylko raz za każdą rękę lub dłoń. Powoduje to jednak poważne ograniczenia w czynnościach, które wymagają precyzji ruchów. Stwór otrzymuje modyfikator -30 do związanych z tym testów.

*** Stwór może ulec tej mutacji maksymalnie trzy razy. Za drugim razem wyrastają mu Wielkie Rogi, którymi może atakować z normalną Siłą. Za trzecim razem wyrastają mu Olbrzymie Rogi, które dodatkowo posiadają cechę oręża „druzgoczący”.



Uczeń szamana

Wśród dzikich ludów magiczny talent rzadko spotyka się z akceptacją członków plemienia. Osobniki wykazujące oznaki magicznego daru zwykle popadają w obłęd, doprowadzone do szaleństwa przez koszmarnie wizje i niepokojące przywidzenia. To z kolei szybko powoduje wrogość ze strony przesądnych rodaków. Nieliczni są w stanie samodzielnie nauczyć się prostych zaklęć, w podobny sposób jak czynią to guślarze. Najbardziej uzdolnieni mogą zwrócić na siebie uwagę szamana plemienia. Mimo iż takie zainteresowanie chroni ich przed śmiercią i prześladowaniami, uczniowie przechodzą istne piekło pod okiem porywczych i często obłąkanych szamanów. Niewielu wytrzymuje lata bólu i upokorzeń, zanim wreszcie nauczą się panować nad swoją mocą. Ale jeśli przetrwają, wkroczą na drogę, która może ich zaprowadzić na szczyty władzy w plemieniu.

— Uczeń szamana —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	—	+5	+5	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: jeździectwo, kuglarstwo (śpiew), kuglarstwo (taniec), leczenie, nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolna), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: magia prosta (guśla), morderczy atak albo ogłuszanie, przemawianie

Wyposażenie: kociołek, instrument muzyczny
Status wyjściowy: knuj, szaman

Szaman

Szamani to najważniejsze osoby w życiu duchowym barbarzyńskich plemion. Działają jako pośrednicy między światem materialnym i sferą duchów. Ich zadaniem jest obłaskawianie przyjaznych duchów i odpędzanie wrogich. Zwykle nawiązują bliską więź z duchami totemicznymi i opiekuńczymi plemienia. Najczęściej są to duchy przodków, które czuwają nad plemieniem i chronią jego członków, w zamian oczekując szacunku i czci szamana oraz regularnego składania ofiar.

— Szaman —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+5	+10	+10	+15	+20	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: jeździectwo, język tajemny (demoniczny albo magiczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (śpiew), kuglarstwo (taniec), leczenie, nauka (dowolna), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: dotyk mocy, krasomówstwo, magia kapłańska (duchów), zmysł magii albo medytacja

Wyposażenie: lusterko

Status wstępny: uczeń szamana

Status wyjściowy: knuj, siłacz, wielki szaman

Wielki szaman

Najpotężniejsi z szamanów w mistrzowskim stopniu opanowali magię duchów. Dzięki swojej mocy i więzi z duchami zapewnili plemieniu bezpieczeństwo i siłę. Cieszą się wielkim szacunkiem i są obdarzani czcią przez członków plemienia. Wodzowie zasięgają u nich rady w niemal wszystkich kwestiach dotyczących plemienia. Wśród niektórych ludów wielcy szamani często sami zostają wodzami. Bywają też tacy, którzy władają kilkoma szczepami i mają na swe usługi wielu wojowników, a nawet innych szamanów. Ich życie jest jednak ciągłą walką o pozycję w plemieniu, gdyż muszą rywalizować z żądnymi władzy poddanyymi. Czasem trzeba też ukarać takiego ambitnego podwładnego, dając przykład reszcie plemienia, że nie warto zadzierać z wielkim szamanem.

— Wielki Szaman —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+10	+15	+15	+20	+25	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: jeździectwo, język tajemny (demoniczny albo magiczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (śpiew), kuglarstwo (taniec), leczenie, nauka (dowolna), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: magia powszechna (dowolne dwie), morderczy pocisk, nieustraszony, odporność psychiczna, zmysł magii albo medytacja

Wyposażenie: przedmiot magiczny

Status wstępny: szaman

Status wyjściowy: wódz

Magia duchów

Magia duchów jest jedną z odmian magii praktykowanej przez szamanów. Początkujący szamani uczą się przywoływać duchy przodków i opiekuńcze bóstwa plemienia, ale muszą także poznać tajniki obrony przed wrogimi duchami (na przykład przed eterycznymi ożywieńcami).

Zaklęty kostur

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla krwi (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Szaman zaklina broń (tylko drewniany kij), nasycając ją mocą duchów swojego plemienia. W trakcie trwania czaru broń jest traktowana jak magiczna (Siła broni = S), natomiast użyta przeciwko istotom eterycznym posiada cechę oręża „druzgoczący”.

Ogień zemsty

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: 2 miedziane monety (+1)

Opis: Szaman kieruje swój gniew przeciwko wrogom plemienia.

Z jego oczu tryskają zielone płomienie, uderzając w dowolnego przeciwnika znajdującego się w zasięgu 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Siłę 4 (jeśli przeciwnikiem jest istota eteryczna, Siła czaru wynosi 6).

Głos duchów

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: talizman ze znakiem plemienia (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Szaman przemawia w imieniu duchowych opiekunów, zachęcając współplemieńców do wielkich czynów. W trakcie trwania czaru szaman i wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu 12 metrów od niego otrzymują modyfikator +1 do zadawanych obrażeń oraz +10 do testów Strachu.

Odegnanie ducha choroby

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: kubek świeżo stopionego śniegu (+2)

Opis: Szaman dotykiem rąk potrafi pokonać złośliwego ducha choroby i wygnać go z ciała pacjenta po udanym teście Siły Woli. Jeśli szaman osiągnie dwa poziomy skuteczności, udaje mu się pokonać ducha choroby, a pacjent natychmiast zostaje wyleczony – objawy i efekty schorzenia ustępują. Za pomocą tego zaklęcia nie można wskrzesić postaci, która zmarła na skutek choroby. Jest to czar dotykowy.

Koszmarne sen

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: lalka przedstawiająca ofiarę zaklęcia (+2)

Opis: Szaman pojawia się w snach ofiary, ukazując jej wizję okropnej śmierci z rąk szamana. Ponieważ są to tylko koszmarnie wizje, szaman nie musi znać języka, którym posługuje się ofiara zaklęcia. Następnym razem, gdy ofiara zaklęcia zobaczy tego szamana, musi wykonać Wymagający (-10) test Grozy. Ofiara musi spać w momencie rzucania tego zaklęcia przez szamana.

Tarcza duchów

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: 2 rundy

Składnik: kiel olbrzymiego dzika (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii szamana

Opis: Duchy czuwają nad szamanem i otaczają opieką jego współplemieńców. Każdy z towarzyszy szamana w zasięgu 12 metrów od niego może w każdej rundzie powtórzyć rzut po jednym nieudanym teście parowania lub uniku.

Opis potworów

W dalszej części rozdziału zamieszczono opisy i współczynniki potworów opisanych szerzej w dziele Odricia z Wurtbadu *Niebezpieczne stwory: O naturze istot dziwnych i złowrogich*. Oprócz tego można tu znaleźć informacje, które umknęły uwadze nawet tak znakomitego uczonego i znawcy wszelkich potworów.

Bestia bagienna

Bestie bagienne to magiczne konstrukty, powstałe z bagnistej ziemi, zgniłej roślinności, mułu oraz trupów wojowników poległych w wielkich bitwach stoczonych w pobliżu trzęsawisk. Te stworzenia nie są żywe – stanowią twory magii. Cuchną zgnilizną rozkładających się szczątków i trupim odorem. Widok bestii bagiennej oznacza zwykle, że w pobliżu znajduje się nekromanta lub inny adept mrocznej magii. Bestie bagienne – będąc stworami pozbawionymi umysłu – nie są zbyt sprytne, ale kontrolowane przez potężnego maga, mogą okazać się wyjątkowo trudnym przeciwnikiem.

– Bestia bagienna –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	52	58	16	–	–	–

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	32	5	5	6	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, silny cios, straszny



Zasady specjalne:

- Bezrozumna.** Bestie bagienne nie posiadają Inteligencji, Siły Woli oraz Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- Magiczny twór.** Bestie są wytworem magicznego rytuału, nieznanego w Kolegiach Magii. Nie są to stworzenia żywe i wymagają stałej kontroli ze strony czarodzieja (o Magii na poziomie przynajmniej 2). Jeśli czarodziej oddali się na więcej niż 48 metrów od bestii, twór natychmiast się rozpadnie. Bestie z bagien są odporne na Strach, Grozę, trucizny, choroby oraz na wszystkie czary, umiejętności i zdolności, które wpływają na emocje i umysł.
- Moc bagien.** Jeśli bestia znajduje się na terenie bagnistym, na początku swojej tury regeneruje 1 utracony punkt Żywności.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: przegniłe gałęzie

Trudność zabicia: Duża

Demony

Demony to istoty zrodzone z Chaosu, ukształtowane jego potężnymi siłami. Ich wygląd i sposób zachowania zwykle odpowiadają charakterowi bóstwa, któremu służą. Poniżej podajemy opisy najczęściej spotykanych typów demonów, ale należy zauważyć, że oprócz nich istnieje niezliczona różnorodność odmian i rodzajów tych prawdziwych „dzieci Chaosu”.

Demonetka Slaanesha

Demonetki to ulubienice Slaanesha i wcielenie jego aspektu uwodzicielskiego. Z wyglądu przypominają piękne, ludzkie kobiety, jednak mają kościane grzebienie na głowie i zakrzywione szczypcy zamiast dłoni. Demonetki to bezwzględne morderczynie. Jeśli to tylko możliwe, najpierw próbują uwieść swoją ofiarę. Jeśli potencjalna ofiara da się nabrać na zmysłowe spojrzenia i kuszące słowa, demonetka uspi jej czujność, obiecując nieziemskie rozkosze. Gdy już znajdzie się dostatecznie blisko, następuje czas na największą ekstazę – wbicie w ciało ofiary ostrych jak brzytwy szczypcy. Dla demonetki to przedłużona chwila zmysłowej przyjemności – połączenie erotycznego uniesienia i równie silnych emocji związanych z zadawaniem bólu.

– Demonetka Slaanesha –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	40	37	52	31	40	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	3(5)	5	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (taniec), plotkowanie +20, przekonywanie +20, spostrzegawczość, torturowanie, unik, widzenie w ciemności, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Aura Slaanesha.** Uroda demonetki jest tak zniewalająca, że każda żywa istota znajdująca się w zasięgu 4 metrów od niej otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Siły Woli.
- Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli

w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy demonetka zostanie zraniona, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.

- **Mutacje Chaosu – szcypce i zwierzęce odnóża.** Ma 50 szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szcypce

Trudność zabicia: Duża

Furia Chaosu

Furie to dzikie, skrzydlate bestie, nie związane z żadnym z Mrocznych Bóstw. Nie używają żadnej broni, oprócz długich szponów i kłów. Furie z natury są tchórzliwe i zawsze atakują w grupie, ale wtedy ich gwałtowność nie zna granic. Atakują zwykle słabsze ofiary i rozszarpują je na strzępy. Cenią sobie każdą chwilę pobytu w Starym Świecie, gdyż mają wtedy do dyspozycji wielki wybór ofiar. Z tego powodu nie zamierzają skracać tego czasu, ryzykując starcie z istotą większą lub groźniejszą. Ofiarą napadli furii zwykle padają samotni wędrowcy, ranni lub śpiący podróżnicy, albo istoty niewielkich rozmiarów. W przypadku napotkania zaciętego oporu, furie zwykle uciekają, unikając wygnania do domeny Eteru.

– Furia Chaosu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	36	44	30	42	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3(5)	4(6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, latanie, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy furia Chaosu zostanie zraniona, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- **Mutacje Chaosu – pazury i skrzydła.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Znaczna

Krwiopuszcz Khorna

Wysokie i potężnie zbudowane demony przypominają człowieka, jednak o ich prawdziwej naturze świadczą wielkie, zakręcone rogi i wykrzywione w zwierzęcym grymasie pyski. Pod ciemnoczerwoną skórą widać pulsujące tętnice, wypelnione gęstą krwią, sącząca się przez porowatą skórę. Krwiopuszcze uzbrojone są w wielkie topory, natomiast ich pancerz stanowią metalowe płytki wtopione w skórę. To istoty zrodzone tylko w jednym celu – do wojny. Za wszelką cenę dążą do sprawdzenia się w bitwie i zawsze walczą do końca. Śmierć im niestraszna, gdyż wierzą, że ich władca - Pan Krwi - wezwie ich, gdy znów zagrają bojowe rogi armii Chaosu.

– Krwiopuszcz Khorna –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	51	34	48	48	48	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	5	3(5)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), demoniczna aura, odporność na magię, straszny, szal bojowy, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy krwiopuszcz zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- **Mutacje Chaosu – metaliczna skóra i rogi.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna, rogi (obrażenia S-1)

Trudność zabicia: Duża

Siewca zarazy Nurgla

Siewcy zarazy wyglądają jak ohydnie zmutowani ludzie, zarażeni potwornymi chorobami. Mają blade i wzdęte brzuchy, często z otwartymi wrzodami, z których sączą się cuchnące płyny ustrojowe. Pod żółtawą, przezroczystą skórą widać nabrzmiałe organy, pokryte rakowatymi naroślami. Obciążone wysuszoną i łuszczącą się skórą kończyny są cienkie niczym patyki, jak u ludzi umierających z głodu. Zwieńczeniem tego monstrualnego wyglądu są wykrzywione i powykęcane twarze, z wściekle lśniącego, pojedynczym okiem i paszczą pełną kłów, która bezustannie porusza się, jakby demon mamrotał coś do siebie. Walka z siewcą zarazy to wyjątkowo nieprzyjemne starcie, niosące ze sobą groźbę zarażenia się jakimś paskudztwem.

Rodzaje demonów

Demony to wcielenie Chaosu i posłańcy Mrocznych Bóstw. Z tego względu istnieje ogromne zróżnicowanie ich rodzajów, jednak kilka typów tych istot, opisanych dość dokładnie przez uczonych, jest wykorzystywanych przez bogów Chaosu w określonych celach. W niniejszym dodatku opisano pięć rodzajów demonów – takich, które Bohaterowie mogą napotkać na swojej drodze. Demony pozostałych typów są albo zbyt potężne, albo mają specyficzne moce i spotykane są niezwykle rzadko. Jednakże także i one zostaną opisane (włącznie z systemem tworzenia demonów) w przygotowywanym dodatku o Chaosie.

Magia strachulców

Opisane poniżej czary mogą być rzucane wyłącznie przez strachulce Tzeentcha.

Ogień Tzeentcha

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: brak

Czas trwania: 1 runda

Opis: Strachulec ciska kulą błękitno-pomarańczowego ognia w stronę dowolnego przeciwnika w zasięgu 48 metrów. Jest to magiczny pocisk z Siłą 4. Postać trafiona ogniem Tzeentcha musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać zostaje ogłuszona na 1 rundę.

Nagła mutacja

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: brak

Opis: Dotyk strachulca powoduje rozkład ciała ofiary, która natychmiast traci 1k10 punktów Żywności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza). Jeśli spowoduje to śmierć postaci, z jej zwłok natychmiast wyłania się nowy strachulec Tzeentcha. W następnej rundzie może on włączyć się do walki. Jeśli postać została ranna, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast ulega mutacji Chaosu, zgodnie z zasadami czaru *dotyk Chaosu*. Nagła mutacja jest czarem dotykowym.

— Siewca zarazy Nurgla —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	0	41	47	40	30	44	11

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	4(6)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, morderczy atak, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy siewca zarazy Nurgla zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- Mutacje Chaosu – pazury.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- Obrzydliwy wymiot.** Co drugą rundę, siewca może wyrzucić z siebie silny strumień nasyconej zarazkami cieczy. Ta obrzydliwa, cuchnąca mieszanina śluzu, krwi i robaków automatycznie trafia w jednego przeciwnika związanego

walką wręcz, zadając obrażenia z Siłą 3. Jest to atak, który wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Wymiotu nie można parować (z oczywistych względów), ale można próbować go uniknąć. Postać, która została trafiona na skutek tego ataku, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się chorobą (jej rodzaj ustala MG).

- Rój much.** Siewcę bez przerwy otacza rój much, os, szerszeni i innych owadów, które atakują każdego, kto zbliży się do demona. Podczas walki z siewcą zarazy przeciwnicy otrzymują modyfikator -10 do WW.
- Zaraza.** Nawet jeśli przeciwnik przeżyje walkę z siewcą, może zostać zarażony. Postać, która na skutek ciosu siewcy straciła przynajmniej 1 punkt Żywności, po zakończeniu walki musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraziła się chorobą (jej rodzaj ustala MG).

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, pazury

Trudność zabicia: Duża

Strachulec Tzeentcha

Strachulec Tzeentcha to istoty zmiennokształtne, przerażające niestabilnością swojej formy cielesnej. Są żywym wytworem magii Chaosu. Tak jak siły Wiatrów Magii kumulują się z każdym kolejnym pasmem, tak siła strachulców rośnie wraz z ich liczbą. Dostatecznie duże grupy strachulców potrafią wywoływać spontaniczne mutacje u swoich ofiar, a nawet zamieniać je w podobne sobie potwory.

— Strachulec Tzeentcha —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	33	35	36	45	60	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3(5)	4	1-3	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), splatanie magii +20, spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy strachulec Tzeentcha zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- Istota magiczna.** W każdym aspekcie swej egzystencji strachulec Tzeentcha pozostaje magiczną energią obłeczoną w ciało i ożywioną przez Pana Przemian. Ich ciała emanują mocą, którą mogą kierować w sposób podobny do rzucania zaklęć. Wraz ze wzrostem liczebności w grupie rośnie wartość Magii każdego ze stworów. Pojedynczy strachulec ma Magię na poziomie 1. W grupie liczącej od 3 do 8 stworów, każdy z nich ma Magię na poziomie 2. Gdy jest ich 9 lub więcej, każdy ze strachulców ma Magię na poziomie 3. Strachulec potrafią wykorzystywać magiczną moc, kształtując ją na dwa sposoby (zaklęcia opisane w ramce „Magia strachulców”). Strachulce mogą padać ofiarą Przekleństwa Tzeentcha, choć jego efekt jest krótko- i odmienny. Jeśli podczas rzutu w celu ustalenia poziomu mocy strachulec wyrzuci dublet lub triplet, losowo wybrany stwór z ich grupy zaczyna obłąkańczo chichotać, a rzucenie zaklęcia kończy



się sukcesem (niezależnie od osiągniętego poziomu mocy).

- *Mutacje Chaosu – pazury.* Ma 75% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Duża

Driada

Driady to równie piękne, co niebezpieczne duchy drzew, które zamieszkują prastare lasy Athel Loren, choć można je spotkać także w innych rejonach Starego Świata. Z wyglądu przypominają piękne elfki lub ludzkie kobiety o zielonkawym lub brązowym odcieniu skóry. Jednak w trakcie walki zmieniają się w przerażające stworzenia, przypominające poskręcane drzewa. Są porywcze i zagadkowe. Potrafią docenić wyjątkowo elegancką broń przeciwnika lub skomentować z podziwem jego celne trafienie, by za chwilę jednym ciosem pazurów urwać mu głowę.

— Driada —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	24	47	49	60	53	34	65

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: leczenie, nawigacja, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (łowców), skradanie się +10,

spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się +10, unik, wiedza (elfy), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (malla-room-ba-larin)

Zdolności: broń naturalna, oburęczność, ogłuszanie, wędrowiec, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Furia drzew.* W czasie walki driada zamienia się w żywe wcielenie gwałtowności lasu. Driada może to zrobić w dowolnym momencie starcia (w ramach akcji natychmiastowej). W tej postaci otrzymuje 2 PZ na każdej lokacji trafienia i wzbudza Strach (tak jakby posiadała zdolność straszny).
- *Zmiennokształtna.* Wszystkie driady posiadają umiejętność zmiany kształtu. W czasie walki ich ciała przybierają formy przypominające różne gatunki drzew. Z powodów nieznanых nikomu (może tylko drzewcom), driada nie może utrzymać tego samego kształtu dłużej niż przez 1 rundę. Na początku swojej tury, driada musi wybrać postać przypominającą jedno z drzew:
Brzoza: +1 do Ataków.
Dąb: +20 do Krzepy.
Jesion: +20 do Odporności.
Wierzba: Driada może wykonać jedno natychmiastowe parowanie w dowolnym momencie do początku swojej następnej tury.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0(2), ręce 0(2), korpus 0(2), nogi 0(2)

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Duża

Drzewiec

Drzewce to wysokie i potężne czelkoksztaltne istoty, które przypominają chodzące drzewa. Przez większość mieszkańców Starego Świata są uznawane za stworzenia legendarne, natomiast niewielka grupa osób, które cokolwiek o nich wiedzą, wyraża

opinię, że drzewce już dawno wymarły. Nie jest to prawdą – kilka z nich przetrwało w ostępach lasu Athel Loren. W legendach to właśnie one są duszą i sercem tego zaczarowanego lasu. Drzewce rzadko zapuszczają się poza granice puszczy, chyba że mają ku temu wyjątkowo ważny powód. W takich przypadkach zwykle towarzyszą im driady. Drzewce są niezwykle mądre i ostrożne. Nigdy nie wdają się w walkę, chyba że w obronie lasu. Wszystkie stworzenia z Athel Loren traktują władców drzew z szacunkiem i uznają ich zwierchność. Dzięki temu drzewce zawsze mogą liczyć na pomoc zwierzęcych sprzymierzeńców, nie mówiąc o przyjaźni i wsparciu Leśnych Elfów. Drzewce to istoty raczej spokojne i cierpliwe, jednak gdy się rozgniewają, stają się naprawdę przerażające. To uosobienie furii lasu, jego gwałtowności i siły. Świadkowie gniewu drzewców często na stałe zamieszkują ukryci za murami miast, bojąc się nawet drzew w miejskich parkach.

– Drzewiec –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
81	33	64	72	22	66	75	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	46	6	7	6	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, sekretny język (łowców), sztuka przetrwania +20, tropienie +20, ukrywanie się, wiedza (elfy), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (malla-room-ba-larin) +10

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, oburęczność, ogłuszanie, silny cios, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Kora.** Pokrywająca skórę drzewca twarda kora zapewnia mu 3 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- **Łatwopalny.** Jeśli drzewiec zostanie podpalony lub zaatakowany ognistym czarem, po uwzględnieniu Wytrzymałości i pancerza otrzymuje podwójne obrażenia.
- **Sila lasu.** Wszystkie ataki drzewca są traktowane jako atak bronią z cechą oręża „druzgoczący”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: pięści

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Duchy

W Starym Świecie nawet śmierć nie jest wybawieniem. Duchy zmarłych nie mogą spokojnie odejść i wracać na ziemię, by dręczyć żywych. Niektóre pragną tylko spokoju, natomiast inne, prześladowane nienawiścią do wszystkiego co żywe, pogrążają się w otchłani zła.

Duch

Duchy zazwyczaj nie są złe, chyba że znajdą się we władzy potężnych demonów lub czarnoksiężników. To prawda, że niektóre bywają złośliwe i lubią straszyć żywe istoty. Jednak większość pragnie jedynie wybawienia od tego pełnego udręki stanu nie-życia. Dlatego duchy czasem proszą żywych ludzi o pomoc. Wykonanie prośby ducha może wymagać złożenia jego szczątków w poświęconej ziemi lub wymierzenia sprawiedliwości jego zabójcom.

– Duch –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	30	30	42	31	18	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Niewidzialność.** Duch może w każdej chwili stać się niewidzialny (w ramach akcji natychmiastowej). W tym stanie nie może być atakowany bronią strzelecką ani magicznymi pociskami, a także za pomocą ataków wręcz (jest eteryczny i nie wydaje żadnych dźwięków).
- **Przerażający dotyk.** Dotyk ducha nie rani żywych istot, ale powoduje, że dotknięta postać musi wykonać test Strachu. Tego rodzaju ataku nie można parować, ale można próbować go unikać. Duch musi być widzialny, żeby mógł zaatakować w ten sposób.
- **Przywiązanie do miejsca śmierci.** Zazwyczaj duch nie może się oddalić na więcej niż 36 metrów od miejsca, w którym umarło jego ciało. Jedynym wyjątkiem może być wyraźny rozkaz kontrolującego go nekromanty. Jednak niektóre duchy mogą wędrować nieco dalej. Jeśli ciało umarłego zostało przeniesione w inne miejsce, jego duch może podążyć za nim i nawiedzać nowe miejsce złożenia jego doczesnych szczątków.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: Przeciętą (Niemożliwa bez magicznej broni lub zaklęć)

Poltergeist

Poltergeist (zwany też stukaczem) to istota przypominająca ducha, lecz znacznie bardziej złośliwa. Uwielbia przerażać żywych ludzi i drwić sobie z nich. Wśród uczonych wciąż trwają dysputy na temat przyczyn, dla których niektóre dusze zmarłych wracają jako duchy, a inne jako poltergeisty.

– Poltergeist –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
22	0	30	30	45	31	18	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: przekonywanie, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Niewidzialna ręka.** Poltergeist może siłą swojej woli przesuwac i podnosić niewielkie przedmioty. Poświęcając akcję, poltergeist może przemieścić jeden nie przymocowany przedmiot (Obciążenie 10 lub mniej) na odległość do 12 metrów. Poltergeisty mogą również otwierać lub zamykać drzwi (nie zamknięte na klucz), a także przewracać większe przedmioty (Obciążenie 50 lub mniej) w zasięgu 24 metrów.

- **Niewidzialność.** Patrz zasady dotyczące ducha.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: Niewielka (Niemożliwa bez magicznej broni lub zaklęć)

Zjawa

Zjawy to dusze zmarłych uwięzione w świecie żywych w wyniku klątwy lub złamanej przysięgi. Zdarza się, że zjawa potrafi dogadywać się z żywymi istotami w nadziei, że pomogą jej wyzwolić się od cierpienia i zaznać wiecznego spokoju. Jednak większość to oszalałe z bólu i rozpaczły złe duchy, które od wielu lat tkwią zawieszone między życiem i śmiercią, ze świadomością, że same na siebie sprowadziły ten los. Z czystej nienawiści atakują żywe istoty, zwykle z zaskoczenia wyłaniając się ze ścian lub drzwi. Swoim lodowatym dotykiem paraliżują ofiary, a potem powoli zaciskają śmiertelny uścisk.

— Zjawa —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	40	43	42	18	18	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: eteryczny, ożywieńiec, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Lodowaty dotyk.** W odróżnieniu od innych nieumarłych, zjawy potrafią ranić dotykiem żywe istoty. Jest to atak z Siłą 4, który całkowicie ignoruje Punkty Zbroi broniącej się postaci. Ataku nie można parować, ale można próbować go uniknąć. Trafiony przez zjawę przeciwnik musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowany ze strachu na 1 rundę. Ten efekt występuje za każdym razem, gdy zjawa trafi przeciwnika, nawet wtedy, gdy nie zada mu żadnych obrażeń. Sparaliżowana postać nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jako bezbronna. Zjawa nie może wykonać tego ataku w stanie niewidzialności.
- **Niewidzialność.** Patrz zasady dotyczące ducha.
- **Przerażający widok.** Poświęcając akcję podwójną zjawa może przybrać przerażający wygląd. Jej sylwetkę otacza wówczas płomienista aura, emanująca nienawiścią i szaleństwem. Każda widząca to postać musi natychmiast wykonać test Grozy.

Zbroja: brak

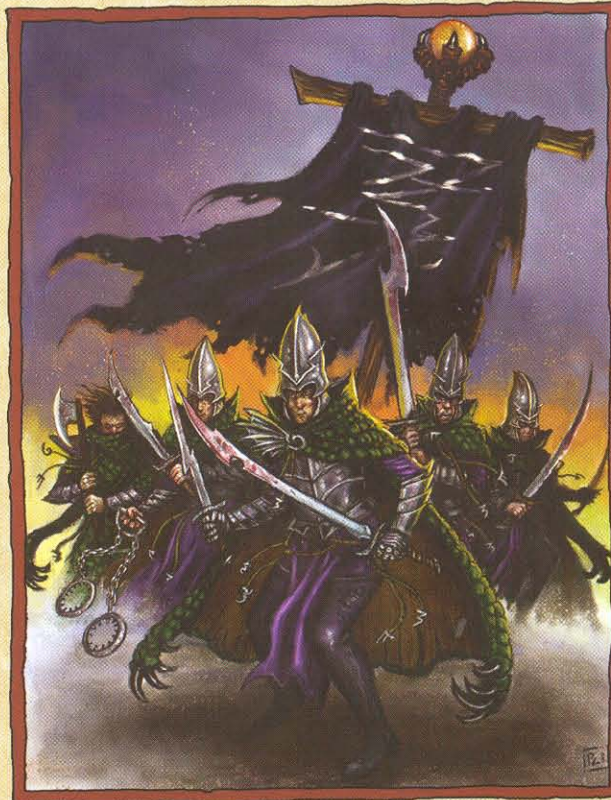
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: Duża (Niemożliwa bez magicznej broni lub zaklęć)

Elfi korsarz

Korsarze określają siebie mianem Druchii i podobno są wygnańcami z królestwa elfów na wyspie Ulthuan. W relacjach żeglarzy, którzy przeżyli starcie z korsarzami, powtarza się stwierdzenie, że Druchii przypominają elfy, jednakże są od nich znacznie bardziej okrutni. To świetnie wyszkoleni wojownicy, którzy rozkoszują się rozlewem krwi i cierpieniem ofiar. Odziani są w luskowe pancerze, które są zdolne zatrzymać nawet silne ciosy. Ich ulubioną taktyką walki na morzu jest szybkie podpłynięcie do statku wroga i przejście do abordażu.



— Elfi korsarz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	44	34	31	48	31	36	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, pływanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, unik, wiedza (elfy), wioślarstwo, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (eltharin), żeglarsstwo

Zdolności: broń specjalna (kusze), bystry wzrok, opanowanie, szybki refleks, urodzony wojownik, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Smoczy płaszcz.** Elfi korsarze noszą długie płaszcze ze skóry morskich smoków. Jest to oznaka wysokiej pozycji w ich wynaturzonym społeczeństwie. Pokryty łuskami płaszcz traktowany jest jako średni pancerz (opancerzenie proste), zapewniając 2 PZ na korpusie (opancerzenie złożone). Smocze płaszcze muszą być stale pokrywane warstwą specjalnego śluzu (którego tajemnicę wytwarzania znają tylko Druchii), w przeciwnym wypadku po tygodniu wysychają, stając się bezużyteczne.

Zbroja: średni pancerz (skórzna, hełm, smoczy płaszcz)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: 2 bronię jedno ręczne, kusza samopowtarzalna

Trudność zabicia: Przeciętą

Ghul

Z wyglądu ghule przypominają zgarbionych, wychudłych ludzi z potwornie przekrwionymi oczami. Podobno spiłowują sobie zęby, dzięki czemu mają dwa rzędy ostrych, trójkątnych kłów, świetnie nadających się do rozszarpywania ciał ofiar. Jednak największe przerażenie wzbudzają ich pazury. Dłonie i palce ghuli są wydłużone i pocerniałe. Paznokcie zmieniły się w długie i grube pazury, spod których sączy się czarny jad. Ghule wykazują oznaki inteligencji i sprytu, ale często kłóci się to z ich żądzą krwi. Tak więc to, czy ghul zaatakuje otwarcie, czy też uderzy z zaskoczenia, zależy od tego, czy w danej chwili przeważa instynkt przeżycia, czy żądza mordy. Ghule spotykane są najczęściej na obszarze Sylvanii, gdzie przy drogach czatują na samotnych lub nieostrożnych wędrowców. W razie starcia z liczniejszym przeciwnikiem ghule wycofują się, ale potrafią też podążać za taką grupą i nękać ją niespodziewanymi napasciami. Jednak prędzej czy później, wyczekiwanie zaczyna je męczyć. Nie rozumieją, że może nadarzyć się lepsza okazja. Wreszcie przychodzi chwila, gdy już nie ma odwrotu. Głód przejmując władzę nad sprytem i zmusza ghule do otwartego ataku. Ogarnięta żądzą zabijania banda stworów wypada z wyciem z lasu, rzucając się na przeciwników i próbując pożreć ich żywcem.

– Ghul –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	37	45	34	18	31	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	3	4	4	0	6	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)



Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, straszny, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak.** Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

Goblin

Gobliny to pokraczne, czelakowskie stworzenia o zielonej skórze i niewielkim wzroście, rzadko przekraczającym 120 cm. Są złośliwe, kłóliwie i nieorganizowane. Plemiona goblinów żyją w głębokich lasach Imperium, często gnębione przez orki, swoich silniejszych i większych krewniaków. Gdy nie są kontrolowane przez silnych przywódców, niezmiennie zaczynają walczyć między sobą. Ta cecha ich charakteru, a także skłonność do brania nóg za pas, gdy bitwa nie przebiega po ich myśli, sprawia, że zagrożenie ze strony goblinów jest zwykle niewielkie. Jednak ze względu na ich okrucieństwo i przebiegłość, gobliny pozostają głównym utrapieniem chłopstwa.

Nocne gobliny przypominają swoich krewniaków, jednak ponad ostępy las przedkładają głęboki mrok jaskiń pod Górą Krańca Świata. Często zakładają siedziby w pobliżu legowisk zębaczy, które wykorzystują zarówno jako pożywienie, jak i sprzymierzeńców w walce.

– Goblin i Nocny Goblin –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (zielenoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Elfiaki som straszni.** Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielenoskórzy zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów, w proporcji przynajmniej dwa do jednego.
- Fanatyk nocnych goblinów.** Fanatycy to nocne gobliny, które postanowiły wykazać się odwagą (i zazwyczaj gotowe są poświęcić życie) dla dobra plemienia. Przed bitwą fanatyk spożywa porcję grzybków Szalonego Kapelusznika. Dzięki temu zyskuje przekonanie o własnej nieśmiertelności i rzuca się w kierunku dowolnego wroga w zasięgu wzroku, wirując wokół własnej osi i wymachując ciężką żelazną kulą na łańcuchu. Fanatycy posiadają zdolność **broń specjalna (dwuręczna)**, a kula na łańcuchu jest traktowana jako broń dwuręczna. Grzybki zapewniają fanatykowi modyfikator +10 do Krzepy i Odporności, jednak ogarnięty szaleństwem niebezpiecznik nie może parować ciosów ani ich unikać. Efekt działania grzybów utrzymuje się przez 2k10 rund, po których fanatyk traci 2 punkty Żywotności.

- **Nienawiść.** Gobliny, podobnie jak orki, to kłótlive stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Goblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegos goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, hobgoblin, czy inny goblin.
- **Nocny goblin.** Nocne gobliny mają te same współczynniki jak ich zwyczajni krewniacy, z kilkoma różnicami. Otrzymują zdolność **broń specjalna (unieruchamiająca)** i mogą używać sieci zamiast tarczy. Ponad wszystko nienawidzą krasnoludów. W walce z nimi zapewnia im to modyfikator +5 do WW.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, krótki łuk albo włócznia, tarcza

Trudność zabicia: Mała (Niewielka w przypadku fanatyka nocnych goblinów)

Zębacz

Zębacz to dziwaczne, niemal okrągłe stworzenia z niewielkimi oczkami, wielkimi paszczami pełnymi długich zębów i krótkimi, ale silnie umięśnionymi nogami zakończonymi pazurami. Mają różne rozmiary i ubarwienie skóry, tak że trudno spotkać dwa takie same osobniki. Pod względem inteligencji zębacz nieznacznie przewyższa grzyby. Są powszechnie wykorzystywane przez nocne gobliny jako źródło pożywienia i jednocześnie jako wierzchowce.

— Zębacz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu.** Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-4 = 1 mutacja, 5-8 = 2 mutacje, 9-10 = 3 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- **Nieskoordynowane ruchy.** Zębacz są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury i kły

Trudność zabicia: Znaczna

Grabieżca Chaosu

Grabieżcy Chaosu to nazwa nadawana plemionom barbarzyńców z dalekiej Północy. Dla ludzi, którzy od dawna żyją w pobliżu Pustkowi Chaosu, nie ma wielkiej różnicy między zwykłym wojownikiem, a takim, który został spaczony przez mroczne siły. Co więcej, wybraniec Chaosu może okazać się silniejszy, właśnie ze względu na łaskę Mrocznych Bóstw. Grabieżcy należą do wyznawców bogów Chaosu, choć bardziej zainteresowani są grabieżą i łupami. Zwykle prowadzą walkę podjazdową, stosując taktykę zbójceckich napaści i pozostawiając za sobą spalone wioski i trupy pomordowanych. Głównym ich celem jest zagrabienie jak największej ilości łupów. Wybierają zwykle bezbronne wioski i pojedyncze domostwa. W obliczu silnego wroga uciekają i szukają słabszego celu. Grabieżcy stają do walki tylko wówczas, gdy są kierowani przez silnego przywódcę lub mają znaczną przewagę liczebną.

Wśród grabieżców Chaosu spotyka się zarówno plemiona znakomitych jeźdźców, jak i szczepy pieszych wojowników. Na przykład wiele plemion Norsmenów tylko w sporadycznych przypadkach używa koni, zazwyczaj do transportu łupów, a nie do walki. W przeciwieństwie do nich, Kurganie i Hungowie są świetnymi jeźdźcami, niemal za każdym razem ruszając do bitwy na grzbietach wierzchowców. Plemiona konne często używają oszczepów jako zaczepnej broni zasięgowej.

— Grabieżca Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	33	36	37	34	28	37	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	3	0

Umiejętności: jeździectwo +10 albo żeglarsstwo +10, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spozostęgowość, tropienie, wiedza (Norska albo Pustkowi Chaosu), znajomość języka (norski albo plemienny)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska, korbacz albo dwuręczna), morderczy atak, wyczucie kierunku

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu.** Ma 25% szans na mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: lekki pancerz (hełm, skórzane nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 0, korpus 0, nogi 1

Uzbrojenie: sztylet albo 2 oszczepy, korbacz albo broń dwuręczna albo lanca, broń jednoręczna, tarcza

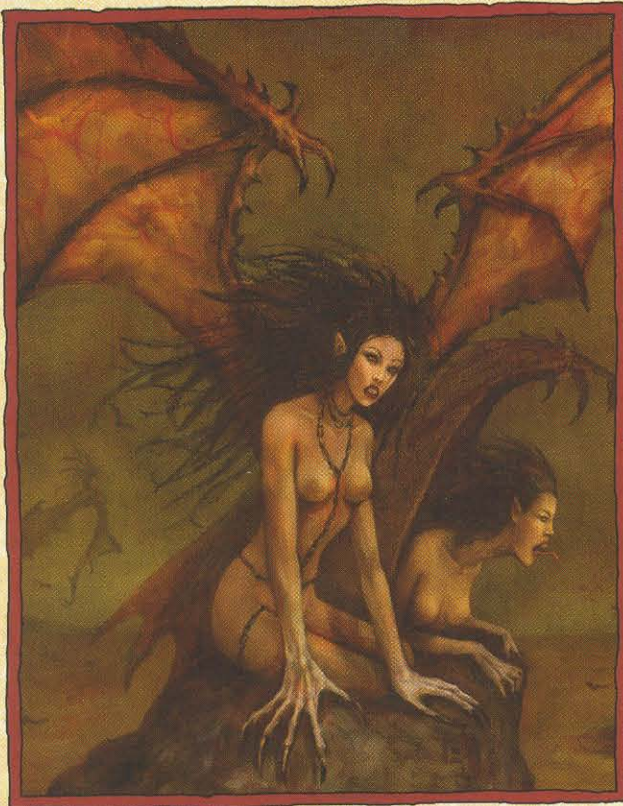
Trudność zabicia: Przeciętna

Gryf

Gryf to wzbudzająca respekt bestia o korpusie lwa oraz wielkich skrzydłach i głowie drapieżnego ptaka. Potężny, zakrzywiony dziób z łatwością może oderwać człowiekowi rękę lub nogę.

Zębaczowe skakuny

Prawdopodobnie jednym z najdziwniejszych zwyczajów w plemionach goblinów jest zjawisko zwane „skakaniem na zębacz”. Z całego plemienia nocnych goblinów wybiera się młode i zręczne (Zręczność przynajmniej 35) osobniki, które są gotowe złapać i ujeździć zębacz, by na jego grzbiecie ruszyć do bitwy. Powszechnie zwane „zębaczowymi skakunami” gobliny są tak zapamiętałe, że ćwiczą nawet w jaskiniach, skacząc na grzbiecie zębacz, żeby lepiej się kontrolować tylko za pomocą brutalnej siły, ale to nie powstrzymuje skakunów przed ich ujeżdżaniem (prawie zawsze zakończonym upadkiem). Na początku swojej tury skakun musi wykonać Trudny (-20) test jeździectwa. Udany test oznacza, że goblin zmusza zębacz do posłuszeństwa. Nieudany test oznacza, że zębacz radośnie podskakuje w losowo wybranym kierunku, a goblin może tylko trzymać się go z całych sił i liczyć na więcej szczęścia w następnej turze.



Długie, jastrzębie szpony są ostre niczym brzytwy. Gryfy ostrzą je, pocierając o kamienie. Ich ulubioną taktyką jest atakowanie ze znacznej wysokości, z przeraźliwym i przenikliwym krzykiem, który paraliżuje ofiarę. Znanie ze swojej zapalczywości, gryfy nie przestają uderzać, dopóki ofiara nie przestanie się ruszać. Zwykle wtedy przypomina już tylko krwawy ochlap mięsa. Wojowników, którzy przeżyli atak gryfa, często nawiedzają koszmary, gdy przypomina im się ten przenikliwy okrzyk, świst wiatru spod skrzydeł i przerażający widok rozrywanych ciał ich towarzyszy. Gryfy żyją wśród szczytów Gór Krańca Świata, zapuszczając się na równiny tylko wtedy, gdy brakuje pożywienia. Krąży pogłoska, że najbogatsi arystokraci Imperium płacą ogromne sumy w złocie za piskłę lub jajo gryfa. Podobno młode gryfy można wytresować, aby służyły jako latające wierzchowce. Jednak jest to bardzo ryzykowne, gdyż gryfy to stworzenia dzikie i gwałtowne, nawet pomimo wielu lat tresury i ujeżdżania.

– Gryf –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	58	51	52	15	66	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	48	5	5	6(9)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, latanie, morderczy atak, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szpony, dziób

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Harpia

Harpie to wyjątkowo rzadko spotykane latające drapieżniki, które na szczęście niemal nie występują w cywilizowanych rejonach Starego Świata. Zamieszkują góry krain Północy, zazwyczaj blisko wybrzeża, gdzie łatwiej o pożywienie. Mają błoniaste niczym u nietoperza skrzydła i ciała częściowo pokryte czarnymi piórami. Nogi i dolną część korpusu pokrywają łuski, a stopy kończą się długimi, zakrzywionymi szponami. Od pasa w górę harpia przypomina uwodzicielsko piękną kobietę – prawdopodobnie to jest właśnie powód pojawiających się opowieści o tych tajemniczych stworzeniach. Ich dziwny wygląd wzbudza dysputy wśród uczonych Starego Świata. Jedni twierdzą, że harpie są tylko krwiożerczymi i dzikimi bestiami, inni zdają się wierzyć w teorię o ich wypaczeniu przez Chaos. Harpie atakują zwykle z zaskoczenia i w przewadze liczebnej. Wykorzystują skrzydła, stosując taktykę nagłych przelotów i porywania samotnych ofiar. Ranione natychmiast wzbijają się w powietrze, aby uniknąć dalszego pościgu.

– Harpia –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	25	42	44	27	14	52	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	4	4(6)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, latanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szpony

Trudność zabicia: Przeciętą

Hipogryf

Hipogryfy to dzikie stworzenia zamieszkujące Góry Szare. Ich głównym przeciwnikiem są pegazy, natomiast oba gatunki uznają wyższość wielkich orłów, unikając spotkania z tymi ogromnymi ptakami. Hipogryf ma głowę i skrzydła drapieżnego ptaka, wyrastające z ciała, które w połowie to łapy i tors lwa, a w połowie koński zad, zakończony ogonem. Według niektórych uczonych dziwny wygląd tych stworzeń sugeruje wpływ mutacji lub nawet bezpośredni związek z mocami Chaosu. Może to też być powodem ich porywczoci i nienasyconego apetytu na ludzkie mięso. Podróżni, którzy przeżyli spotkanie z hipogryfami, nabierają nerwowego nawyku spoglądania w niebo za każdym razem, gdy znajdują się w okolicach Gór Szarych. Ta gwałtowność i porywczociść najwyraźniej jednak nie przeszkadza niektórym rycerzom bretońskim, którzy próbują ujeżdżać te dzikie potwory.

– Hipogryf –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	50	51	49	15	43	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	42	5	5	6(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, latanie, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Duża

Hobgoblin

Hobgobliny to jedna z ras zielonoskórych. Są większe i silniejsze od zwykłych goblinów. Niektóre z osobników bywają nawet równie silne jak orki. Jednak w odróżnieniu od potężnie umięśnionych orków, hobgobliny są raczej szczupłe i żyłaste. Często wykorzystują olbrzymie wilki (patrz str. 98), które hodują ze względu na ich siłę i szybkość. Są doskonałymi strzelcami, wiele czasu spędzając na ćwiczeniach w celowaniu do ruchomego celu lub strzelaniu w pełnym pędzie. Hobgobliny wolą atakować z zaskoczenia, ale mogą zdecydować się na frontalny atak, jeśli dysponują znaczną przewagą liczebną.

— Hobgoblin —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	36	33	37	29	25	27	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo +10, opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, warzenie trucizn +10, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, strzał precyzyjny, wędrowiec, widzenie w ciemności, wołyżerka

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Hobgobliny, podobnie jak orki, to kłótlive stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Hobgoblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegoś goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, goblin, czy inny hobgoblin.
- **Zatruta broń.** Zwiadowcy hobgoblinów często pokrywają ostrza swoich broni trucizną. Szczególnie upodobałi sobie kervalt – truciznę wyrabianą z pewnego gatunku grzybów. Jeśli ostrze pokryte tą substancją spowoduje utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności, zraniona postać natychmiast traci następne 2 punkty Żywotności, chyba że wykona udany Wymagający (-10) test Odporności.

Zbroja: lekki pancerz (skórzyna)

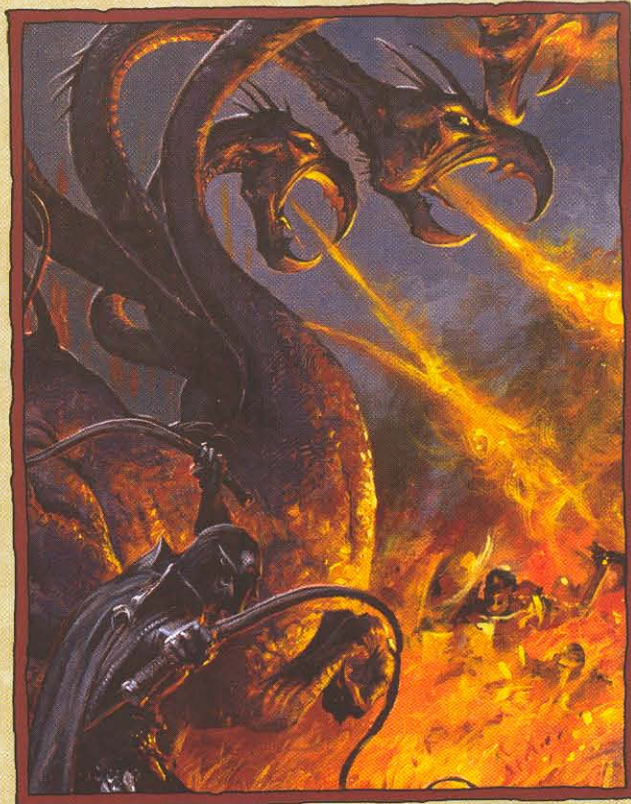
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza albo dodatkowa broń jednoręczna, krótki łuk

Trudność zabicia: Niewielka

Hydra

Hydra to przerażający, wielogłowy potwór, którego niezwykle wygląd może wywołać długotrwały wstręt do gadów, a do węży w szczególności. Hydra zwykle ma pięć głów, a każda z nich kończy się zakrzywionym, ptasim dziobem. Jeśli jeden z łbów zostanie ucięty, hydra może zregenerować utraconą głowę, jednak trwa to wiele lat. Przerażający jest fakt, że nawet utrata kilku łbów w niewielkim stopniu wpływa na możliwości bojowe hydry. To wyjątkowo niebezpieczny przeciwnik, choć raczej nie grzeszy inteligencją na polu walki. Zwykle oczyszcza sobie drogę ognistym oddechem, a potem wkracza do walki bezpośredniej. Czasami zdarza się jednak, że hydra traci zainteresowanie walką i bez powodu ucieka.



— Hydra —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	52	56	30	14	24	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	50	5	5	6	0	0	0

Umiejętności: przeszukiwanie, spostrzegawczość +20, wspinaczka +10
Zdolności: łuski (3), morderczy atak, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Grad ciosów.** Hydra ma kilka niezależnie funkcjonujących łbów. Z tego względu, wykonując akcję „zwykły atak”, może atakować dwukrotnie.
- **Ognisty oddech.** Hydra może ziać ogniem, poświęcając na to akcję podwójną. Struga ognia przyjmuje kształt stożka o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1 metr, a przy szerszym 5 metrów. Postacie objęte płomieniem otrzymują trafienie z Siłą 4.
- **Potężne kły.** Ostre niczym brzytwy, spiczasto zakończone kły są tak groźne, że należy traktować je jako broń z cechą oręża „druzgoczący”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: kły

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Jastrząb bojowy

Jastrzębie bojowe to wielkie, drapieżne ptaki, wykorzystywane czasem jako latające wierzchowce. Rozpiętość ich skrzydeł sięga sześciu metrów, a długie szpony – ostre niczym sztylety – czynią z tych wspaniałych ptaków niebezpiecznych przeciwników.



W zasadzie występują tylko w Athel Loren, gdzie czasami służą jako wierzchowce tamtejszych Leśnych Elfów.

— Jastrząb bojowy —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	39	36	53	15	37	18

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	2(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, wystrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szpony

Trudność zabicia: Przeciętą

Jednorożec

Jednorożec przypomina wspaniałego rumaka. Nazwa pochodzi od długiego, spiralnego rogu, który wyrasta z czoła stworzenia i stanowi jego główną broń. Jednorożce są wyjątkowo inteligentne, niemal bezbłędnie wyczuwając zarówno dobro, jak i zło w duszach napotkanych istot. Nikt nigdy nie poskromił jednorożca, gdyż są to stworzenia dzikie i niezależne, które nie zniosą wędzidła ani siodła. Ostrożne z natury, rzadko się komukolwiek ukazują i unikają wszelkich napotkanych istot. Jedynie Leśne Elfki potrafią się z nimi porozumiewać, a czasem nawet wykorzystywać jako wierzchowce w bitwie.

— Jednorożec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	0	40	46	43	25	60	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	23	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, tropienie +20, unik

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, nieustraszony, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Róg.** Róg jednorożca jest traktowany jako magiczna broń. W trakcie szarży róg zadaje większe obrażenia (S+1) i dodatkowo posiada cechę oręza „druzgoczący”.
- **Wrodzone rozproszenie magii.** Magiczna natura jednorożca chroni go (oraz jeźdźcę) przed efektami magicznymi. Za każdym razem, gdy jednorożec (lub jeździec) staje się celem czaru, stworzenie może wykonać test Siły Woli (nawet w przypadku czarów, które normalnie nie pozwalają

Magia krasnoludów Chaosu

Czarnoksiężnicy krasnoludów Chaosu czerpią moc z niszczycielskiej energii wulkanów.

Do czasu ukazania się dokładnych informacji na temat magii krasnoludów Chaosu, możesz uznać, że czarnoksiężnicy mają różne profesje wykonywane przez czarodziejów, a także dysponują zdolnością **magia tajemna (ogień)**. Stosują zaklęcia z Tradycji Ognia, ale oprócz siły płomieni wykorzystują także lawę i popioły.

na test SW). Udany wynik testu oznacza, że czar został natychmiast i całkowicie rozproszony. Jednorożec może zrezygnować z magicznej ochrony, jeśli życzy sobie skorzystać z efektów zaklęcia.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: róg

Trudność zabicia: Znaczna

Krasnolud Chaosu

Krasnoludy Chaosu pochodzą od klanów krasnoludzkich, które tysiące lat temu zawędrowały na daleką Północ, na Pustkowia Chaosu. Spaczone przez mroczne siły i pełne nienawiści do swoich krewniaków, mają tylko jeden cel – pogrozić cały świat w mroku na chwałę ich nowego boga Hashuta, Ojca Ciemności. Nie znają litości ani współczucia. Podbijają oraz zniewalają wszelkie plemiona i ludy, jakie napotkają na swojej drodze. Współpracują jedynie z hobgoblinami, z którymi czasami tworzą sojusze. Krasnoludy Chaosu wołają, by ktoś inny walczył za nich, ale dzięki swoim ciężkim pancerzom i wymyślnej broni są w stanie dzielnie stać przeciwko niemal każdemu przeciwnikowi.

— Krasnolud Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	31	31	41	21	31	31	21

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	3	0	0	0

Umiejętności: powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło

(rusznikarstwo), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: artylerzysta, broń specjalna (palna), krasnoludzki fach, krępki, odwaga, ogłuszanie, rozbijanie, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu.** Ma 25% szans na mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- **Czarnoksiężstwo.** W odróżnieniu od ich krewniaków, wśród krasnoludów Chaosu zdarzają się czarodzieje.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: garlacz albo tarcza, broń jednorożcza

Trudność zabicia: Przeciętą

Byko-centaur

Te potworne istoty to hybrydy krasnoludów i czworonożnych zwierząt. Są fanatycznymi wyznawcami Hashuta i stanowią trzon elitarnych oddziałów szturmowych krasnoludów Chaosu.

— Byko-centaur —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	31	41	45	30	30	36	21

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, wiedza (krasnoludy), zastraszanie +10, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), krzepki, morderczy atak, odwaga, widzenie w ciemności, zapasy

Zasady specjalne:

- **Opancerzony korpus.** Byko-centaury noszą pancerz tylko na górnej (krasnoludzkiej) części korpusu. Jeśli stosujesz zasady dotyczące opancerzenia złożonego, istnieje zaledwie 50% szans, że cios zadany w korpus trafi w zbroję. Byko-centaury nie mogą nosić pancerza na nogach.

Zbroja: średni pancerz (skórzany hełm i hełm, skórzana kurta, koszulka kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna, broń jednoręczna

Trudność zabicia: Znaczna

Kultyści Chaosu

Wyznawcy Chaosu to w większości ludzie. Ze względu na różnorodność kultów, trudno opisać przeciętnego wyznawcę Chaosu. Kultysta może wykonywać dowolną z profesji opisanych w *Księdze Zasad*, w Rozdziale III. Oczywiście kultyści bywają tak różni, jak tylko potrafią być ludzie. Jednak na ich zachowanie mają wpływ charakterystyczne cechy bóstwa, któremu oddają cześć. Kultyści Khorna to zwykle wojownicy, obdarzeni wielką siłą i umiejętnościami bojowymi. Stowarzyszenia czcicieli Nurgla składają się z trędowatych i innych zakaźnie chorych, którzy wierzą, że Pan Zarazy uchroni ich przed długotrwałą agonią. Ich współczynniki są zwykle gorsze od przeciętnych ludzi. Wyznawcy Tzeentcha to często czarodzieje lub nekromanci, którzy w ten sposób próbują poznać tajemniki magii. Zwykle mają wysoki poziom Inteligencji i Magii. Z kolei kultyści Slaanesha to uwodziciele (wysoki poziom Oglady) i hedoniści (niski poziom Siły Woli). Z wielką łatwością nakłaniają innych ludzi do udziału w wyuzdanych orgiach ku czci mrocznego boga, a jednocześnie sami nurzają się we wszystkich wszechczynach i zdeprawowanych przyjemnościach, jakie tylko są w stanie wymyślić.

Podane powyżej informacje to tylko ogólne zasady dotyczące kultystów Chaosu. Istnieje tak wielka różnorodność tajnych kultów, stowarzyszeń i sekt, że nie sposób znaleźć dwóch identycznych.

Czerwone Ostrze – Kult Khorna

Czerwone Ostrze to sekta, której członkowie wywodzą się wyłącznie z szeregów Armii Imperium. Kult przyjmuje tylko tych wojowników, którzy sprawdzili się w bitwie. Na początku wybrancy otrzymują zaproszenie do tajnego stowarzyszenia żołnierzy – elitarnego bractwa, do którego przynależność jest zaszczytem. Przyszli członkowie doskonalą się w sztuce walki, a szczególnie nacisk kładzie się na wzbudzanie w sobie furii bojowej i bitewnego zapалу. Wprowadzenie w szeregi członków bractwa odbywa się w drodze pojedynku między dwoma kandydatami, co jest dla nich okazją do wykazania się mistrzostwem w opanowaniu nowej techniki walki. Tuż przed ceremonią obaj kandydaci są pojeni wywarem, który powoduje, że stają się wyjątkowo agresywni. Najmniejsza uwaga może ich sprowokować do wybuchu szału. Pojedynek kończy się dopiero wtedy, gdy jeden z kandydatów zostanie zabity. W tym momencie kandydat staje się członkiem Czerwonego Ostrza, jednocześnie wpadając w pierwszą pułapkę Chaosu. Jeśli będzie chciał odejść z bractwa, zostanie oddany pod sąd i powieszony za morderstwo. Gdy już zda sobie sprawę ze swojego położenia, może zacząć uczyć się prawdziwych sekretów Pana Krwi. Większość kandydatów jeszcze przed wstąpieniem w szeregi sekty wykazuje przejawy sadyzmu i brutalności, więc rzadko się zdarza, aby któryś miał obiekty wobec oddawania czci Khornowi. Zwłaszcza wtedy, gdy za odmowę grozi śmierć na stryczku.

Kultyści z Czerwonego Ostrza nie różnią się zbytnio od innych żołnierzy Armii Imperium. Walczą w bitwach po stronie Imperium, nawet w potyczkach z Chaosem. Zresztą nie jest to żadne wykroczenie, ponieważ Khorne lubi, gdy jego poplecznicy zabijają się nawzajem – walka czyni ich jeszcze silniejszymi. Przywódcy kultu czekają jednak



na wezwanie do powstania przeciw Imperium. Opracowują plany rozmaitych działań sabotażowych – od naklonienia słabo opłacanych żołnierzy do dezercji z armii, przez znajdowanie kompanii najemniczych, które będą walczyć przeciwko Imperium, aż po plany uderzenia na pozostałe oddziały Imperium, na przykład w kolejnej wyprawie przeciwko grabieżcom Chaosu.

Najśłodszy Pocałunek – Kult Slaanesha

Jest to niewielka sekta o miejscowym zasięgu, którą można umieścić niemal w każdym mieście lub wiosce w Imperium. Kultyści zbierają się każdej pełni Morrslieba na wzgórzach opodal osady. Dołączają do nich zwieroludzie i mutanci z pobliskich lasów, łącząc się razem w wyuzdanej orgii ku czci Slaanesha. Do sekty należy niewielka część (około 20%) mieszkańców wioski. Mimo iż kult utrzymuje swoje istnienie w tajemnicy, chętnie rekrutuje nowych członków. Jak wszystkie sekty Slaanesha, także i ten próbuje przede wszystkim zwerbować najbardziej atrakcyjnych mieszkańców wioski, po części dlatego, że oni łatwiej mogą pozyskać następnych wyznawców. Jednak jest to ryzykowny krok, grożący odkryciem tajemnicy o prawdziwej naturze kultu. To znakovity punkt zaczepienia dla przygody. Bohaterowie Graczy mogą zostać poproszeni o pomoc przez miejscową dziewczynę, która została zmuszona do uczestnictwa w takim zbiorowym akcie rozpasy.

Srebrny Krąg – Kult Tzeentcha

Kultyści Tzeentcha to zwykle adepci magii. Mówi się nawet, że w każdym Kolegium istnieje tajne stowarzyszenie czcicieli Pana Przemian. Srebrny Krąg to organizacja dość niskiego szczebla. W jej skład wchodzi guślarze, wioskowi mędrcy i wiedźmy, często spotykani na wiejskich terenach Imperium. Większość z nich nie ma jednak pojęcia, komu tak naprawdę służą.

Mimo iż guślarze nie tworzą formalnych organizacji w rodzaju gildii, nie mówiąc o Kolegiach Magii, to jednak utrzymują kontakty

między sobą, zwłaszcza z czarownikami w sąsiednich wioskach. Często kontaktują się za pomocą gołębi pocztowych, wymieniając się recepturami na magiczne mikstury i prostymi zaklęciami. Niemal w każdej prowincji Imperium raz do roku odbywa się potajemny zjazd guślarzy z danego regionu. Organizatorzy tych spotkań (a także niektórzy zaproszeni czarownicy) należą do największego i jednocześnie najbardziej tajemniczego kultu Chaosu w całym Imperium. Magia nierozzerwalnie związana jest z Chaosem, a przywódcy Srebrnego Kręgu wykorzystują to na swój sposób. Dodają śladowe ilości spaczenia do mikstur, aby zwiększyć ich siłę. Włączają pojedyncze słowa z mrocznej mowy do magicznych inkantacji, wspomagając w ten sposób moc oddziaływania zaklęć. Ukrywają znaki Chaosu pośród zawiłych inskrypcji na talizmanach, oferując je guślarzom. Czarownicy, którzy z natury rzeczy są samoukami w dziedzinie magii, chętnie korzystają z takich podarunków, nie wnikając w ich pochodzenie.

Stowarzyszenie Szkarłatnej Zarazy – Kult Nurgla

Stowarzyszenie powstało przed pięcioma laty, gdy grupa pijanych zaków na Uniwersytecie w Nuln przeprowadziła rytuał przyzwania Wielkiego Demona Nurgla. Ci, którzy przeżyli to spotkanie, zostali czcicielami Pana Rozkładu. Jednak w odróżnieniu od typowych wyznawców Chaosu, przywódcy Stowarzyszenia są wykształceni, inteligentni i dobrze zorganizowani. Większość z nich podróżuje po Imperium, podając się za medyków i ziółarzy. Rozprawiają „medykamenty” zarażone gorszymi chorobami niż te, które mają leczyć. Szkarłatna Zaraza – dar od demona – zabija powoli, ale skutecznie. Najpierw atakuje umysł ofiary, a dopiero potem pokrywa jej ciało krwawymi wrzodami.

Mantikora

Mantikory to krwiożercze bestie, które żyją w wysokich partiach gór, zwykle z dala od ludzkich siedzib. Zaledwie kilka razy zaobserwowano je na terenie Imperium, co bez wątpienia jest błogosławieństwem dla tej krainy, gdyż mantikory znane są z tego, że polują nie tylko dla zaspokojenia głodu, ale również dla przyjemności zabijania. W legendach mantikora ma ciało wielkiego lwa, zakończone biczowatym ogonem, a także olbrzymie, błoniaste skrzydła. Jednak są to stworzenia rodem z Chaosu, występujące w wielu odmianach. Niektóre mają ogony zakończone kołcem jak u skorpiona, wydzielającym piekący jad. Inne są okryte łuskami lub kolcami, z których bez przerwy sączy się cuchnący śluz. Mantikory to nie tylko groźne, ale także wyjątkowo podstępne bestie. Atakują z zaskoczenia i wycofują się, gdy starcie nie układa się po ich myśli.

– Mantikora –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	0	55	57	48	16	43	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	38	5	5	6(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, łatanie, morderczy atak, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu.** Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-4 = 1 mutacja, 5-8 = 2 mutacje, 9-10 = 3 mutacje. Następnie wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury, kły

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Minotaur

Minotaury to nazwa nadana specyficznej odmianie zwierzęludzi. Są od nich więksi, a zamiast typowych kozich łbów mają głowy byków. Minotaury są znane ze swojej wielkiej siły i porywczowości. Ich potężne rogi, z powodzeniem wykorzystywane w walce, są obiektem zazdrości znacznie mniejszych zwierzęludzi. Minotaury dręczą niemal niezaspokojone pragnienie pożerania ciał pokonanych przeciwników. Nawet w trakcie wielkiej bitwy zdarza się, że minotaury przestają walczyć i zaczynają pożerać ciała wrogów, czasem jeszcze nie całkiem martwych.

– Minotaur –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	25	48	46	38	18	24	16

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	26	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, zastraszanie +20, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, silny cios, straszny, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Głód krwi.** Minotaury mają zwyczaj pożerania ciał pokonanych wrogów, nawet w trakcie walki. Jeśli minotaur zabije kogoś, ale nie jest związany walką z nikim innym, musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że stwór zaczyna pożerać ciało wroga. Na początku każdej następnej tury może ponownie wykonać test. Jeśli w tym czasie zostanie zaatakowany, może natychmiast zapanować nad głodem krwi.
- Mutacje Chaosu – odrażający wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnoża.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna albo dodatkowa broń jednoręczna, rogi (obrażenia S)

Trudność zabicia: Znaczna

Mumia

Mumie powstają z owiniętych w zawoje i zabalsamowanych zwłok starożytnych wojowników. Ten sposób zabezpieczenia zwłok przed rozkładem to uświęcony tradycją rytuał pogrzebowy wielu starożytnych kultur, głównie z terenów Arabii i wielkiego południowego królestwa Nehekharu. Pojawienie się Wielkiego Nekromanty Nagasha i jego mrocznej sztuki spowodowało, że wielu pogrążonych w wiecznym śnie wojowników powstało z grobów. W odróżnieniu od innych ożywionców (takich jak szkielety czy zombi), mumie mają własną wolę. Co więcej, ich moc jest tak wielka, że są w stanie kontrolować pomniejszych ożywionców. Na całe szczęście, nieliczne mumie dawnych wojowników pochowanych na ziemiach Imperium wydają się wciąż pogrążone w letargu. Mumie zwykle budzą się tylko wtedy, gdy ktoś zakłóci ich wieczny sen. Wtedy błyskawicznie działają, przepędzając lub zabijając intruzów,

po czym spokojnie wracają do krypty. Są jednakże i takie, które próbują spełniać swoje ambicje i cele, jakie ci wspaniali wojownicy i władcy mieli za życia. Wtedy potrafią być śmiertelnie groźnymi przeciwnikami. Mumie są uzbrojone w oręż, którego używały za życia. Broń lub pancerze, które przetrwały długie wieki, z pewnością nabrały wielkiej, magicznej mocy.

— Mumia —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	33	42	56	24	43	89	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	32	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia) +10, nauka (nekromancja) +10, spostrzegawczość, wycena, znajomość języka (nehekharański)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), ogłuszanie, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Łatwopalna.** Prześięknięte olejkami balsamicznymi zawoje są wyjątkowo łatwopalne. Jeśli mumia zostanie podpalona lub zaatakowana ognistym czarem, po uwzględnieniu Wytrzymałości i pancerza otrzymuje podwójne obrażenia.
- **Niezlomna wola.** Tylko osoby o wielkiej sile umysłu wracają jako ożywione mumie. Nie dają nad sobą tak łatwo zapanać jak inni ożywieni. Mumie mogą kontrolować pomniejszych ożywieńców (szkielety, zombi) w podobny sposób jak nekromanci (patrz *Księga Zasad*, str. 170). Mumiom zawsze towarzyszy ich gwardia osobista złożona z kilkunastu szkieletów.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: korbacz albo broń dwuręczna, broń jednoręczna

Trudność zabicia: Duża

Mutant

Wśród mutantów spotyka się zarówno ludzi z wrodzonymi mutacjami Chaosu, jak również tych, którzy nabawili się ich w późniejszym okresie życia. Są tacy, którzy za wszelką cenę próbują ukryć swoją odmienność, ale także tacy, którzy całym sercem sprzyjają Chaosowi lub organizują się w tajne stowarzyszenia, których celem jest zniszczenie Imperium. Większość mutantów cały czas uważa się za zwykłych ludzi, nie próbując zmieniać trybu życia, oczywiście jeśli pozwalają im na to zmiany, jakie w nich zaszły. Jeśli tak nie jest, przeżyli tylko dlatego, że zostali porzuceni w lesie lub sami tam się schronili, wiodąc życie wyrzutków ze społeczeństwa. Niektórzy, zwłaszcza osobniki z mutacją „odrażający wygląd”, dołączają do zbrojnych stad zwierzolutzi. Poniższe współczynniki opisują „typowego” mutantą, choć należy stwierdzić, że ogromna różnorodność form Chaosu uniemożliwia przyjęcie jakichkolwiek norm dla tych nieszczęsnych stworzeń.

— Mutant —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	31	31	31	31	31	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0



Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa albo staroświatowy)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu.** Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-3 = 1 mutacja, 4-6 = 2 mutacje, 7-9 = 3 mutacje, 10 = 4 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Trudność zabicia: Niewielka

Nietoperz wampir

Nietoperze wampiry przypominają zwykle nietoperze, tyle że są znacznie większe. Osiągają rozmiary dużego psa, a rozpiętość skrzydeł sięga 5 metrów. Już na pierwszy rzut oka łatwo je odróżnić od zwykłych nietoperzy, gdyż są stworami ożywionymi (mimo iż zazwyczaj ich ciało jest w lepszym stanie niż w przypadku zombi czy innych pomniejszych ożywieńców). Błada skóra i świecące czerwonym blaskiem oczy są wyraźnym ostrzeżeniem dla każdego, kto je ujrzy.

Nietoperze wampiry polują w pojedynkę. Zwykle wybierają samotnych wędrowców albo niewielkie grupki kupców lub włóczęgów. Zdarza się, że kilka nietoperzy wampirów poluje razem, a czasem nawet służą nekromantom lub księżetom wampirów. W takich przypadkach atakują z większą zuchwałością, choć rzadko przeprowadzają ataki zorganizowane. Częściej wykorzystują przewagę liczebną lub porywają pojedyncze ofiary.

— Nietoperz wampir —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	31	30	34	18	25	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	3	3	2(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, unik

Zdolności: broń naturalna, latanie, ożywienie, silny cios, straszny, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Wyczulone zmysły.** Nietoperze wampiry doskonale orientują się w całkowitych ciemnościach, podobnie jak zwykłe nietoperze wykorzystując echolokację. Potrafią bezbłędnie „dostrzec” obiekty i postacie w zasięgu 30 metrów. Należy jednak pamiętać, że wykorzystanie zmysłu echolokacji nie jest całkowicie niezauważalne. Jeśli nietoperz wampir wykorzystuje tę umiejętność, każda postać w zasięgu 30 metrów od niego może wykonać test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że postać usłyszała przenikliwe piski wydawane przez nietoperza.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły

Trudność zabicia: Znaczna

Ogr

Ogry to wielkie i brzydkie stwory humanoidalne, o masywnej sylwetce i topornych rysach twarzy. Do ich ulubionych rozrywk należą jedzenie i walka, zwykle z naciskiem na to pierwsze. Mimo iż jest to rasa z natury żarłoczna i porywcza, ogry nie są na wskroś złe. Nie mają wielkich wymagań, a silni wojownicy



są pożądani przez każdą armię w całym Starym Świecie. Ogry często dołączają do kompanii najemniczych lub tworzą własne oddziały zaciężne, walczące pod sztandarami Imperium, Tilei i władców z Księstw Granicznych. Równie często walczą jednak po stronie orków, goblinów i u boku armii Chaosu. Daleko na północny-wschód od Imperium znajdują się Królestwa Ogrów, ale niewiele ogrów z Imperium podróżuje w tamte strony.

— Ogr —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	21	46	45	24	22	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	24	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, przeszukiwanie,

spostrzegawczość, wiedza (ogry), znajomość języka

(grumbarth), znajomość języka (staroświatowy albo tileański)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszone, rozbijanie, silny cios, straszny

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurtka, skórzane nogawice, kaftan koleczy, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna albo tarcza

Trudność zabicia: Duża

Olbrzym

Ci najwięksi przedstawiciele humanoidów zwykle mierzą ponad 6 metrów wzrostu, choć zdarzają się wyższe osobniki, zwłaszcza zmutowane przez Chaos. Odziewają się w kaftany zszyte ze skór, futer lub ubrań zdartych ze swoich ofiar. Z tego względu odzienie olbrzymów zazwyczaj jest kolorowe, mocno połatane i często stanowi połączenie tak dziwnych tkanin jak spłowiałe płótno żaglowe i bretońskie kropierze. Większość olbrzymów walczy typową dla siebie bronią, czyli maczugą, choć zdarzają się i takie, które wolą miażdżyć swoje ofiary w mocnym uścisku rąk. Często noszą przy sobie również wór, kufer lub olbrzymią beczkę, w której przechowują lupy. Olbrzymy to wyjątkowo nieprzewidywalni przeciwnicy. Niekiedy na oślep wymachują pniami drzew, które służą im za maczugi, innym razem łapią przeciwników i ciskają nimi w gęszcz walki. Swoboda, z jaką potrafią powalić w pełni opancerzonego rycerza na koniu, na długo zapada w pamięci tych, którzy wzięli udział w starciu z olbrzymami.

— Olbrzym —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	25	69	59	18	14	24	14

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	48	6	5	6	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (grumbarth)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, morderczy atak, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu (tylko olbrzymy Chaosu).** Olbrzymy, które zostały skażone mocą Niszczycielskich Potęg, mogą ulec mutacjom Chaosu. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji.



Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Następnie wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1:

Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

- **Niepewny krok.** Olbrzymy są często pijane i z tego względu mają problemy z utrzymaniem równowagi. Potrafią przewrócić się w najmniej spodziewanym momencie. Za każdym razem, gdy olbrzym straci 5 lub więcej punktów Żywotności na skutek jednego ataku, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że olbrzym upada, tracąc 2 punkty Żywotności. Przeciwnicy związani walką wręcz muszą wykonać Wymagający (-10) test Zręczności, żeby uskoczyć przed padającym olbrzymem. Nieudany test oznacza, że znaleźli się pod upadającym potworem i otrzymują uderzenie z Siłą 7.

- **Potworna siła.** Wszystkie ataki olbrzyma są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga), pięści

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Olbrzymi dzik

Grasujące w lasach Starego Świata dziki są wyjątkowo agresywne i gwałtowne – są to cechy wysoko cenione przez orki. Z tego powodu, wiele z tych stworzeń jest wykorzystywanych przez zielonoskórych jako wierzchowce. Siła uderzenia szarżującego dzika jest niewiarygodna. Dzik na wolności zwykle nie atakuje ludzi, chyba że zostaną sprowokowane lub zagrożone jest życie ich młodych. Wtedy stają się wyjątkowo niebezpiecznymi przeciwnikami. Orki wykorzystują wrodzoną gwałtowność tych zwierząt, tresując je do walki i stosując specjalne metody odżywiania, między innymi karmiąc ludzkim mięsem. Niektóre plemiona krzyżują między sobą wybrane osobniki, próbując wyhodować rasę jeszcze bardziej krwiożerczych i wściekłych dzików.

— Olbrzymi dzik —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	42	30	14	15	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	7	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, tropienie

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły

Zasady specjalne:

- **Gruba skóra.** Dzięki wyjątkowo grubej skórze, olbrzymi dzik zmniejsza o 1 Wartość Krytyczną każdego otrzymanego trafienia krytycznego.
- **Wielkie kły.** W czasie szarży dzika jego wielkie kły są traktowane jako broń z cechą oręża „druzgoczący”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szable

Trudność zabicia: Przeciętą

Olbrzymi pająk

Olbrzymie pająki to skażona przez Chaos i zmutowana odmiana mniejszych pajęczaków. Przypominają je wyglądem, ale mają znacznie dłuższe nogi i odwłok rozmiarów człowieka. W wielkim łbie tkwią cztery pary oczu, pod którymi znajdują się olbrzymie szczękoczułki. Odwłok ma zwykle kolor czarny lub brązowy, ale zdarzają się również osobniki pokryte jaskrawymi wzorami. Olbrzymie pająki preferują taktykę ataku z zaskoczenia, skacząc na ofiary i paraliżując je swoim jadem. Dzięki czterem parom włochatych odnóży potrafią poruszać się bardzo cicho i jednocześnie zaskakująco szybko. Pająki zwykle



atakują tylko wtedy, gdy są głodne. Gdy pochwycą ofiarę, szybko uciekają do swej kryjówki, aby tam delektować się posiłkiem.

– Olbrzymi pająk –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	41	44	60	15	35	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	25	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się +10, spostrzegawczość +10, ukrywanie się +10

Zdolności: broń naturalna, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Lepkie odnoża.** Olbrzymie pająki z łatwością potrafią chodzić po ścianach, a nawet po suficie. Mogą wspinać się z normalną Szybkością.
- **Pancerza skóra.** Naturalna ochrona ciała zapewnia olbrzemiemu pająkowi 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia.
- **Paraliżujący jad.** Olbrzymi pająk wydziela truciznę z gruczołów jadowych. Ugryzienie nie powoduje jednak śmierci ofiary, a tylko czasowy paraliż. Postać ukąszona przez olbrzemięgo pająka musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1k10 rund, w trakcie których nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jak bezbronna.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: szczękoczułki

Trudność zabicia: Duża

Olbrzymi szczur

Olbrzymie szczury są znacznie większymi krewniakami zwykłych szczurów. Żyją w kanałach pod największymi miastami Imperium, ale bywają spotykane także w innych regionach. Podstępni szczuroludzie często wykorzystują je jako tanie i łatwo zastępowalne siły dywersyjne. Olbrzymie szczury żyją zwykle w stadach liczących po dziesięć i więcej sztuk, preferując taktykę atakowania w grupie i zagryzania swoich ofiar. Pojedyncze osobniki zwykle unikają starcia, chyba że ich przeciwnik jest ranny lub niezdolny do walki.

– Olbrzymi szczur –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	31	30	42	14	18	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Mała

Olbrzymi wilk

Olbrzymie wilki to wielkie, szare bestie, mierzące blisko półtora metra w kłębie. Są na tyle duże i masywne, że bywają wykorzystywane jako wierzchowce przez gobliny i hobgobliny. Olbrzymie wilki są wyjątkowo zaciekle zwierzętami, które nie boją się atakować nawet uzbrojonych osób.

Na wolności olbrzymie wilki polują w stadach liczących zwykle poniżej dziesięciu osobników. Wykorzystują typową dla zwyczajnych wilków taktykę wilczych stad - kilka mniejszych grup zagania ofiarę wprost na najsilniejsze osobniki w stadzie. Znane są również przypadki, gdy wielkie bestie pozorowały ucieczkę, wprowadzając pościg w zasadzkę zastawioną przez resztę stada.

– Olbrzymi wilk –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	35	37	36	18	35	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	9	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły

Trudność zabicia: Niewielka

Orki

Orki to stworzenia powszechnie spotykane w całym Starym Świecie, zwłaszcza na Południu, gdzie razem z plemionami goblinów ze Złych Ziemi regularnie napadają na ludzkie księstwa.

Typowy ork, choć masywniej zbudowany od człowieka, wzrostem zaledwie mu dorównuje. Natomiast ciężarem przewyższa go niemal dwukrotnie, głównie ze względu na potężne mięśnie i grube kości. Orki, powszechnie zaliczane do rasy zielonoskórych, mają różne ubarwienie skóry, od bladzielonych odcieni orków z Północy, aż do ciemnej zieleni, niemal przechodzącej w czerni, u czarnych orków. Ich twarze wyglądają jak skrzyżowanie ludzkiego oblicza z pozbawionym szczeciny pyskiem dzika. Mają krótkie, spiczaste uszy, spłaszczone czoła, silnie wysklepione łuki brwiowe, niewielkie oczy i szerokie usta, z których wystają wielkie kły. Nic zatem dziwnego, że orki często wybierają olbrzymie dziki (patrz str. 97) na swoje wierzchowce.

Czarny ork

Czarne orki to największa i najsilniejsza ze wszystkich odmian orków. Z tego powodu zwykle dowodzą innymi plemionami. Czarne orki nie są inteligentniejsze od innych orków, ale z pewnością wyróżniają się bezwzględnością i brutalnością. Krążą plotki, że niegdyś czarne orki były niewolnikami krasnoludów Chaosu, ale wspomnianie o tym w ich obecności to skuteczna metoda popełnienia samobójstwa. Mają ciemniejszą skórę niż ich krewniacy, są również znacznie potężniejsi umięśnieni. Nie tolerują nieposłuszeństwa ani błędów swoich podwładnych i żyją tylko po to, by napadać i szerzyć zniszczenie.

– Czarny ork –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	30	44	45	26	26	40	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, jeździectwo, pływanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie +10, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), groźny, morderczy atak, ogłuszanie, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Siekacz.** Patrz zasady dotyczące orka.
- **Zdławienie nienawiści.** Czarne orki nie walczą między sobą, jak również nie pozwalają na to dowodzonemu przez siebie plemionom innych zielonoskórych. Po wykonaniu Prostego (+10) testu **dowodzenia** czarny ork może zapobiec kłótni między goblinoidami, jeśli znajdują się od niego w odległości nie przekraczającej 12 metrów.

Zbroja: ciężki pancerz (napiersnik, zbroja kolcza, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 5, nogi 3

Uzbrojenie: siekacz, broń jednoręczna albo broń dwuręczna, tarcza

Trudność zabicia: Znaczna

Dziki ork

Dzikie orki to nazwa kilku prymitywnych i przesądnych plemion, które całkowicie poddały się wierze w bogów Gorka i Morka. Ozdabiają twarze dziwnymi, kolorowymi wzorami, które mają im zapewnić magiczną siłę. Dzikie orki zwykle rozpoczynają bitwę od salwy z huków, aby zademonstrować swoją sprawność bojową. Dopiero potem rzucają się

do szarży, dając dowód swojego męstwa i ufności w opiekę bliźniaczych bóstw. Dzikie orki nie noszą pancerzy, uznając je za niewygodne i nieprzystające prawdziwym wojownikom. Zamiast tego pokładają wiarę w rozmaitych ochronnych amuletach i rysunkach na ciele.

– Dziki ork –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	38	45	25	24	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4(6)	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, szaf bojowy, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Barwy wojenne.** Dzikie orki malują sobie na twarzach magiczne wzory i noszą ochronne amulety (często wykonane z fragmentów ciał pokonanych wrogów). Wierzą, że dzięki temu zaskarbiają sobie wdzięczność Gorka i Morka, którzy ochronią ich przed śmiercią na polu bitwy. Dzikie orki odpowiednio pokryte barwami wojennymi ma Wytrzymałość zwiększoną o 2.
- **Nienawiść.** Patrz zasady dotyczące orka.
- **Siekacz.** Patrz zasady dotyczące orka.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, włócznia albo łuk, tarcza albo sztylet

Trudność zabicia: Przeciętna

Ork zwyczajny

Niewielka liczebność plemion czarnych orków powoduje, że trzon armii orkowej stanowią plemiona orków zwyczajnych, zwanych po prostu orkami. Są to stworzenia lubujące się w zadawaniu bólu. Często dominują nad słabszymi od siebie goblinoidami, poniżając ich, a czasem nawet pożerając. Jednak jeśli są trzymane krótko przez silnego przywódcę, zachowują dyscyplinę i karnie wypełniają wszelkie rozkazy.

– Ork zwyczajny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka

i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy, skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, sztylet albo luk, tarcza

Trudność zabicia: Przeciętna

Pegaz

Pegazy przypominają wspaniałe, białe konie z pierzastymi skrzydłami. To piękne zwierzęta. W promieniach słońca ich sierść połyskuje niczym płatki śniegu. Jednak nie można zapominać, że to także dzikie i nieujarzmione bestie, które potrafią jednym kopnięciem zmiażdżyć głowę człowieka. Uwierbiają szybowanie na wielkich wysokościach, rzadko lądując na ziemi, ale nawet wtedy są śmigłymi i wytrzymałymi rumakami. Na wolności pegazy wolą raczej uciekać niż walczyć, chyba że ich młode znajdują się w niebezpieczeństwie.

— Pegaz —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	47	45	41	15	38	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	8(10)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, latanie, silny cios, wyostrzone zmysły



Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kopyta

Trudność zabicia: Znaczna

Skaveny

Skaveny to rasa zmutowanych szczuroludzi, które żyją w podziemnym królestwie, nieustannie planując podbój świata na powierzchni oraz ustanowienie władzy Rogatego Szczura nad całym Starym Światem. Przez wielu uczonych są uznawane za specyficzną odmianę zwierząt, ale wśród innych badaczy panuje pogląd, że skaveny wyewoluowały ze zwykłych szczurów, które zbyt długo były wystawione na działanie mutagennej substancji zwanej spaceniem. Budowa fizyczna skavenów podkreśla raczej ich szybkość i zręczność, a nie brutalną siłę. Poszczególne kłany znacznie różnią się między sobą pod względem rozmiarów ciała. Najmniejsi ze szczuroludzi osiągają niewiele ponad 120 cm wzrostu, podczas gdy najwięksi mogą nawet mierzyć blisko 2 metry. Zwykle chodzą mocno pochyleni, co jest efektem przystosowania do życia w niskich i ciasnych podziemnych korytarzach. Ich futro ma kolor popielaty lub brązowy, choć zdarzają się też większe osobniki o czarnym ubarwieniu. Najrzadziej spotyka się skaveny o białym futrze. Są traktowane jako wybrańcy skaweńskiego boga.

Czciciel Zarazy z klanu Pestilens

Klan Pestilens to najbardziej obrzydliwy ze wszystkich klanów skaweńskich. Jego członkowie słyną z niemal fanatycznej obsesji na punkcie chorób i procesów gnilnych. Czciciele Zarazy stanowią ucieleśnienie tych ideałów. Owinięci w bandażę przesiąkniętą ropą i wydzielinami, rozsiewający wokół siebie odor gnijącego ciała i otoczeni przez roje much, ogarnięci szaleńcem alkoholici Zarazy wzbudzają strach i obrzydzenie nawet wśród najodważniejszych przeciwników.

— Czciciel Zarazy z klanu Pestilens —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej

Trudność zabicia: Niewielka

Harcownik z klanu Skryre

Uczeni z klanu Skryre, choć swoim geniuszem nie ustępują Mistrzom Mutatorom z klanu Moulder, specjalizują się w dość wąskiej dziedzinie łączenia efektów działania magii i sekretnej technologii skavenów. Klanowi inżynierowie spaczenia stworzyli wiele dziwacznych i niezwykle groźnych broni, z których większość wykorzystuje plugawą moc odłamków spaczenia. Harcownicy z klanu Skryre wykorzystują w boju część tych urządzeń, w ten sposób wspierając oddziały klanbraci.



— Harcownik z klanu Skryre —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	35	30	30	44	32	28	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (inżynieria), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Broń spaceniewa.** Harcownicy z klanu Skryre używają broni palnej, która strzela ładunkami spaceniewa. Najczęściej korzystają ze spaceniewowych pistoletów (traktowane jak pistolety z Siłą 5 i zasięgiem 10/20) i muszkietów (traktowane jak muszkiety hochlandzkie z Siłą 5).

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, muszkiet spaceniewowy albo 2 pistolety spaceniewowe

Trudność zabicia: Przeciętą

Klanbrat

Większość skavenów należy do wojowniczych klanów, takich jak Mors, Rictus lub Scruten. Zwykli wojownicy określani są jako klanbracia i stanowią trzon armii Panów Rozkładu.

— Klanbrat —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo proca, tarcza

Trudność zabicia: Niewielka

Poganiacz z klanu Moulder

Szczuroludzie z klanu Moulder to najlepsi uczeni i eksperymentatorzy wśród skavenów. Ich pasją jest wywoływanie mutacji i tworzenie nowych gatunków oraz krzyżowanie rozmaitych stworzeń. Wykorzystują do tego techniki chirurgiczne, czarną magię, a także wpływ spaceniewa. Ich największym sukcesem było wyhodowanie rasy szczuroludzi (patrz str. 102) – wojowników i niewolników klanu Moulder. W czasie bitwy poganiacz uderzeniami bicia dowodzi szczuroludem, kierując jego poczynaniami z nieźrównaną precyzją.

— Poganiacz z klanu Moulder —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	25	32	33	40	27	29	22

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, wiedza (skaven) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Mistrz tresury.** Poganiacze w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafią kierować działaniami szczurogrów, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, poganiacz otrzymuje modyfikator +20 do testów tresury i dowodzenia.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, bicz

Trudność zabicia: Niewielka

Posłaniec Nocy z klanu Eshin

Skaveny z klanu Eshin to mistrzowie infiltracji, podstępny i skrytobójstwa. Wśród innych klanów cieszą się zasłużonym respektem. Posłańcy Nocy to najliczniejsi i jednocześnie najsłabsi wyszkoleni członkowie klanu Eshin, którzy wciąż jeszcze uczą się trudnej sztuki kamuflażu i technik cichego zabijania. Niewielu z nich dożywa wyższego poziomu wtajemniczenia.

Magia skavenów

Największymi znawcami magii wśród skavenów są Szarzy Prorocy. To uzdolnieni czarnoksiężnicy, stanowiący najwyższą kastę szczurołudzi i jednocześnie przywódcy klanów. Do czasu opublikowania szczegółowych informacji na temat magii skavenów, możesz tworzyć postacie Szarych Proroków, wykorzystując rozmaite profesje czarodziejów. Szary Prorok potrafi stosować czary należące do **magii czarnoksięskiej (Chaos)**, jednak zamiast czarów *przyzwanie pomniejszego demona* oraz *przyzwanie grupy demonów*, może rzucać zaklęcia, odpowiednio, *błyskawica* oraz *nawałnica*. Szary Prorok może zwiększyć swój poziom mocy, pożerając kawałki spaczenia. Każdy zjedzony kawałek zapewnia mu +3 do rzutu na poziom mocy najbliższego rzuconego zaklęcia. Jednak wykorzystywanie surowej mocy spaczenia zwiększa ryzyko wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. Jeśli przy rzucie na poziom mocy wypadnie ta sama liczba na dwóch kostkach, należy to traktować, jakby ta sama liczba wypadła na trzech kostkach (należy sprawdzić efekt w Tabeli: **Poważna manifestacja Chaosu**). Jeśli natomiast na trzech kostkach wypadnie ta sama liczba, należy to traktować jakby ta sama liczba wypadła na czterech kostkach (należy sprawdzić efekt w Tabeli: **Katastrofalna manifestacja Chaosu**). Szary Prorok zawsze posiada przy sobie 1k10 kawałków spaczenia.

— Posłaniec Nocy z klanu Eshin —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	31	30	33	43	26	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: nawigacja +10, pływanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (proce), broń specjalna (rzucana), grotolaz, wędrowiec, widzenie w ciemności, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, proca albo gwiazdki do rzucania

Trudność zabicia: Przeciętna

Szczurogr

Szczurogry to najwspanialsze dzieło plugawej sztuki skavenów z klanu Moulder. Te krwiożercze bestie są efektem krzyżowania różnych stworzeń, wspomaganego przez precyzyjnie odmierzane dawki spaczenia. Każdy ze szczurogrów przechodzi długą serię „eksperymentów”, które mają uzewnętrznić i utrwalić zachowania pożądane przez ich stwórcy. Szczególnie cenione są wszechogarniające żądza krwi oraz bezmyślny szal. Niektóre szczurogry rzeczywiście posiadają w sobie krew ogrów, ale szczegóły procesu hodowli znane są tylko klanowym Mistrzom Mutatorom. Szczurogry zazwyczaj wyglądają jak przerosnięte skaveny, wysokie na ponad 3 metry i niekiedy groteskowo zgarbione lub okaleczone. Niektóre noszą różnego rodzaju metalowe płytki i kolce osadzone w ciele, jak również przeszczepione kawałki skóry i kości innych stworzeń. Szczurogry są hodowane tylko w jednym celu – do zabijania. Nie wykazują się przesadnym sprytem, ale wielką siłą i dużą wytrzymałością w zupełności równoważą brak zmysłu taktycznego.

— Szczurogr —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	54	47	25	12	17	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	28	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wspinaczka, zastraszanie +10
Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Bezwolny.** Szczurogry od kilku pokoleń są hodowane tylko w jednym celu – do walki na rozkaz poganiaczy z klanu Moulder. Nie otrzymując wyraźnych poleceń poganiacza lub przywódcy skavenów, szczurogr zacznie rozglądać się wokół lub krążyć bezładnie. Ruszy do walki tylko wtedy, gdy trafi na przeciwnika, który go zaatakuję. Szczurogr może próbować zrobić coś innego, ale najpierw musi wykonać udany test Siły Woli.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Trudność zabicia: Duża

Smoczy ogr

Smocze ogry wyglądają jak połączenie smoka i ogra. Na czterech, pokrytych łuskami łapach wspiera się humanoidalny korpus, który najbardziej przypomina potężnego ogra. Stąd właśnie pochodzi ich zwyczajowa nazwa. Same siebie określają mianem Shartaków, ale znane są również pod innymi nazwami wśród plemion zwierzoludzi i w legendach różnych kultów Mrocznych Bóstw. Smocze ogry żyją głęboko pod powierzchnią Gór Krańca Świata. Spoczywają w głębi mrocznych jaskiń, pogrążone w letargu, z którego może je wyrwać tylko nadejście straszliwej nawałnicy. Wierzą, że odgłos grzmotów jest wojennym wezwaniem, jakie przekazują im bogowie Chaosu. Zgodnie ze starożytnym paktem, smocze ogry, które obudziły się na odgłos gromu, przygotowują się do walki z krewniakami o pozycję na najwyższym góskim szczycie. Tam zwycięzca wystawia się na uderzenia piorunów, pozwalając, by napęliły go swoją mocą. Mimo swojej porywczosci, smocze ogry są rasą długowieczną i jeśli przegrywają starcie z silniejszym krewniakiem, zwykle woła się wycofać i nie ryzykować utraty życia.

— Smoczy ogr —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	22	55	48	28	38	48	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	34	5	4	7	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, nauka (historia) +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, wiedza (Pustkowie Chaosu), wspinaczka +10, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, łuski (2), odporność na trucizny, odporność psychiczna, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Sila błyskawic.** Smocze ogry są niewrażliwe na ataki piorunów i błyskawic, zarówno magicznych, jak i zwykłych. Trafiony takim atakiem smoczy ogr otrzymuje na najbliższe 1k10 rund modyfikator +10 do Krzepy oraz +1 do Ataków.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna

Trudność zabicia: Duża

Smok

Ze wszystkich stworzeń Starego Świata niewątpliwie to właśnie smoki wzbudzają największy respekt i strach. Te olbrzymie latające gady pokryte są łuskami twardymi niczym żelazo. Większość z nich to stworzenia czworonożne, choć zdarzają się też osobniki kroczące na dwóch nogach. Niemal wszystkie smoki żyjące na terenie Imperium mieszkają w pieczarach, przesypiając całe wieki głęboko pod Górą Krańca Świata. To ostatni przedstawiciele starożytnej rasy, której czasy świetności dawno już przeminęły. W ciągu ostatniego tysiąclecia wykluło się zaledwie kilka smoków. Jednak mądrość, jakiej nabierają te stworzenia w miarę upływu czasu, tylko zwiększa ich nieprawdopodobne możliwości. Może się więc zdarzyć, że jeszcze odegrają znaczącą rolę w wydarzeniach przyszłości. Smoki to stworzenia samotne i całkowicie niepojęte dla ograniczonych ludzkich umysłów. Podczas spotkania z tak przerażającym przeciwnikiem, trudno przewidzieć, jak się zachowa. Niestety nie zachowały się żadne wskazówki, jak radzić sobie ze smokami. Większość wojowników po prostu nie przeżywa takiego starcia.

— Smok —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
59	0	65	68	30	47	89	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
6	55	6	6	6(8)	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, nauka (historia) +20, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość +20, wiedza (elfy) +10, wiedza (krasoludy), wiedza (smoki) +20, wspinaczka +10, wycena +10, zastraszanie +20, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, łuski (5), morderczy atak, odporność psychiczna, ogluszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Grad ciosów.** Każdy ze smoków potrafi atakować na wiele różnych sposobów, wykorzystując łapy, paszczę, ogon, a nawet skrzydła. Z tego względu, wykonując akcję „zwykły atak”, smok może atakować dwukrotnie.
- Ognisty oddech.** Smok może ziać ogniem, poświęcając na to akcję podwójną. Struga ognia przyjmuje kształt stożka o długości 16 metrów. Przy węższym końcu jego szerokość wynosi 1, a przy szerszym 5 metrów. Postacie objęte płomieniem otrzymują trafienie z Siłą 8. Niektóre gatunki smoków miotają wyziewami innego rodzaju (na przykład wydychają obłoki kwasu lub plują żrącą cieczą), jednak w ich przypadku stosuje się te same zasady.
- Rozszarpywanie.** Zarówno pazury, kły, jak ogon i skrzydła smoka są na tyle silne i ostre, że w walce należy je traktować jak broń naturalną z cechami oręża „druzgoczący” oraz „przebijający zbroję”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: pazury, kły, ogon, skrzydła

Trudność zabicia: Niemożliwa

Snotling

Snotlingi przypominają gobliny, tyle że są od nich znacznie mniejsze. Mają zieloną skórę, chude kończyny, niewielkie i ostre zęby, małe, świńskie oczka, długie nosy oraz spiczasto zakończone uszy. Można przyjąć, że jest to najbardziej żalosna rasa istot rozumnych. W przypadku snotlingów przesadą jest nawet określenie ich jako „rozumne”.

Zaatakowane snotlingi zbierają się w chmurę rozwrzeszczanych, zielonych paskud. Rzucają się gromadnie na przeciwnika i próbują go obleźć ze wszystkich stron. Snotlingi są tak głupie, że stosują tę taktykę przeciwko każdemu przeciwnikowi, nieważne jak groźnemu.

— Snotling —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
15	0	12	15	30	12	10	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	4	1	1	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: nieustraszony, widzenie w ciemności

Zbroja: brak
 Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
 Uzbrojenie: sztylet
 Trudność zabicia: Bardzo Mała

Szkielet

Szkielety tworzone są przez nekromantów, którzy beczeszczą poświęconą ziemię cmentarzysk, ożywiając kości umarłych. Te bezrozumne stwory muszą być kontrolowane za pomocą magii, inaczej na powrót zapadną w wieczny sen. Nie posiadają duszy, nie muszą jeść ani pić. Nigdy się nie cofają i niczego się nie boją.

— Szkielet —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	25	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny.* Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolny.* Szkielety są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo łuk

Trudność zabicia: Niewielka



Trolle

Trolle są wielkie, silne i przerażająco głupie. Ich skóra przybiera różne odcienie, od zgnięzionego ubarwienia trolli rzecznych do szarości i błękitów trolli kamiennych. Biorąc pod uwagę wygląd i zachowanie, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy są spokrewnione z goblinoidami. Pewne cechy wskazywałyby na taki związek, jednak inne temu przeczą.

Trolle walczą za pomocą maczug lub pazurów, ale jeśli zajdzie taka potrzeba, mogą zniecka „zmiękczyć” przeciwnika, obryzgując ich cuchnącym wymiotem, a potem kończą walkę potężnym ciosem maczugą. Trolle potrafią walczyć w grupie, całkiem dobrze współdziałając ze sobą do czasu, gdy jeden z przeciwników nie zginie. W tym momencie zwykle przynajmniej jeden ze stworów zaczyna pożerać trupa, co z kolei powoduje zamieszanie wśród pozostałych. Często w takich przypadkach wybuchają bójki, gdy trolle kłócą się o najsmaczniejsze kawałki.

Troll

Na nieszczęście dla mieszkańców Staro Świata, trolle radzą sobie dobrze w niemal każdym klimacie. Można je spotkać zarówno w pobliżu trzęsawisk, jak też w górskich jaskiniach i leśnych ostępach. Większość trolli wybiera na swoje kryjówki wyjątkowo cuchnące miejsca, takie jak bagna lub zatęchłe pieczary. Zdarzają się jednak takie osobniki, które wybierają opuszczone domostwa albo na wpół spalone zajazdy, żerując na truchłach koni lub niefortunnych podróżnych.

— Troll —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	15	51	48	20	18	27	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	30	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, wspinaczka albo pływanie, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszone, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Guupi!* Trolle są wyjątkowo głupie i często zapominają, co zamierzały zrobić. Za każdym razem, gdy troll znajdzie się w sytuacji, która go rozprasza (na przykład napotka świeże zwłoki lub wyjątkowo atrakcyjny odór), musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że stwór przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym (na przykład pożera trupa lub szuka źródła smrodu). Trollowi łatwiej skupić się na walce, w której bierze udział w danej chwili (test Inteligencji ma trudność Łatwą).
- *Regeneracja.* Na początku swojej tury troll odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci trolla.
- *Wymiot.* W czasie walki wręcz troll może zaatakować przeciwnika (poświęcając na to akcję podwójną), wymiotując na niego cuchnącą i żrącą cieczą. Jej smród jest nie do opisania. Wymiot automatycznie trafia w przeciwnika, zadając obrażenia z Siłą 5 i ignorując pancerz (nie odejmuje się PZ na tej lokacji trafienia). Postać może próbować uniknąć ataku, ale nie może go parować (z oczywistych powodów).

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (maczuga)

Trudność zabicia: Duża

Troll Chaosu

Trolle Chaosu to jeszcze bardziej przerażające, cuchnące i paskudniejsze stwory niż ich pospolici krewniacy. Zwykle są w tak wielkim stopniu skażone i zmutowane przez Chaos, że jedynie z racji rozmiarów i agresywności przypominają zwykłe trolle. Mimo swojej głupoty, są chętnie werbowane przez wodzów armii Chaosu, głównie ze względu na ich siłę oraz zamiłowanie do mordów i zniszczenia.

– Troll Chaosu –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	15	54	48	20	18	27	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	32	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, wspinaczka albo pływanie, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Guupi!* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Mutacje Chaosu.* Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Następnie wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Regeneracja.* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Wymiot.* Patrz zasady dotyczące trolla.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (maczuga)

Trudność zabicia: Duża

Troll kamienny

Trolle kamienne żyją w górach i na wzgórzach. Znalezione są z tego, że jedzą, a w zasadzie polykają w całości ogromne ilości skał i kamieni. Dzięki ich naturalnym właściwościom powstrzymywania czarów, trolle kamienne posiadają większą odporność na zaklęcia i efekty magiczne.

– Troll kamienny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	15	51	49	18	18	30	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	32	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, wspinaczka +20, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Guupi!* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Odporny na magię.* Troll kamienny otrzymuje modyfikator +30 do SW przy testach związanych z odpieraniem czarów lub efektów magicznych.
- *Regeneracja.* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Wymiot.* Patrz zasady dotyczące trolla.

Zbroja: brak



Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (maczuga)

Trudność zabicia: Duża

Troll rzeczny

Trolle rzeczne przypominają w wyglądzie zamulone dno rzeki, pokryte glonami, gnijącymi roślinami, szlamem, szczątkami ryb i innych wodnych zwierząt. Zwykle też okropnie cuchną (czym nie różnią się od innych przedstawicieli tego gatunku), jednak na charakterystyczny dla trolli smród nakłada się odór zgnilizny, wilgoci oraz cuchnących płynów ustrojowych potwora.

– Troll rzeczny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	15	51	44	22	18	27	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	29	5	4	6	0	0	0

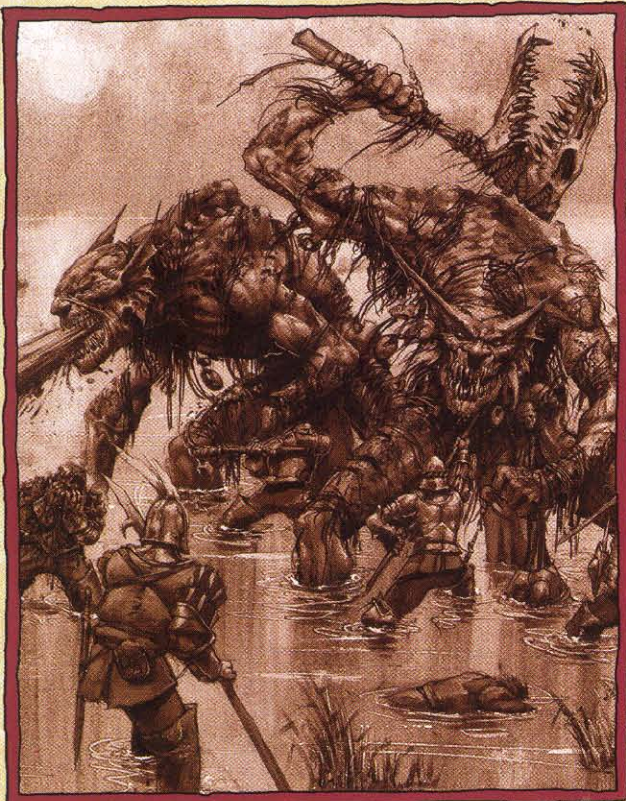
Umiejętności: pływanie +10, spostrzegawczość, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Cuchnie!* Ze względu na wyjątkowo obrzydliwy smród, każdy przeciwnik biorący udział w walce wręcz z trollem rzeczny otrzymuje modyfikator -10 do WW, chyba że nie posiada zmysłu węchu lub w inny sposób potrafi zneutralizować smród.
- *Guupi!* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Regeneracja.* Patrz zasady dotyczące trolla.
- *Wymiot.* Patrz zasady dotyczące trolla.

Zbroja: brak



Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: pazury, broń dwuręczna (maczuga)
Trudność zabicia: Duża

Upiorna płaczka

Często zdarza się, że po śmierci morderczyni lub kobiety, która splamiła się wyjątkowo ohydna zbrodnia, jej duch powraca, by dalej nawiedzać żywych. Według legendy, upiorne wycie płaczki zwiastuje śmierć temu, kto je słyszy. Już sam jej widok jest przerażający. Wychudzone, blade ciało okrywają czarne, postrzępione szaty. Koścista twarz wykrzywiona jest w wiecznym grymasie cierpienia, a głowę okrywa nimb rozwianych, czarnych włosów. Niekiedy za upiorną płaczką podążają umęczone dusze zabitych przez nią mężczyzn, widoczne jako płomieniste, trupie głowy z twarzami wykrzywionymi w grymasie agonii. Płaczki często atakują z zaskoczenia. Gdy wybrana ofiara znajdzie się wystarczająco blisko, wtedy upiórka wyskakuje z ukrycia i atakuje. Bardziej przebiegłe napadają na samotnych wędrowców lub pojedyncze ofiary, które oddaliły się od obozowiska. Jednak nie wszystkie upiorne płaczki są w stanie tak panować nad sobą. Ogarnięte nienawiścią i wściekłą żądzą krwi atakują na oślep, nie przejmując się ukrywaniem ani próbami obrony.

– Upiorna płaczka –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	0	31	31	46	25	48	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności
Zasady specjalne:

- **Upiorne wycie.** Raz na rundę upiorna płaczka może poświęcić akcję na wydanie z siebie potwornego wycia, skierowanego w stronę dowolnego przeciwnika znajdującego się w zasięgu 16 metrów od niej. Starcie należy rozstrzygnąć za pomocą przeciwstawnego testu Siły Woli. Jeśli postać wygra test, wycie nie wywiera na nią wpływu. Jeśli test wygra płaczka, przeciwnik traci 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza). Na twarzach osób zmarłych na skutek wycia upiornej płaczki zastyga wyraz nieopisanego przerażenia. Upiorne wycie nie działa na istoty niewrażliwe na Strach i Grozę. Jeśli postać usłyszy złowróżbny lament płaczki i przeżyje, na końcu spotkania musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test wiąże się z otrzymaniem 1 Punktu Oblędu. Jednak nawet postać, która wyszła bez szwanku ze spotkania z upiorką, może mieć koszmary i być przekonana o swojej rychłej śmierci.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Trudność zabicia: Znaczna (Niemożliwa bez użycia magicznej broni lub zaklęć)

Upiorny wilk

Upiorne wilki to potworne stworzenia, ożywione mocą nekromancji. Ich ciała pokryte są gnijącym, czarnym futrem. W bezwłosej, wychudłej czaszce płoną czerwonym blaskiem okrutne ślepie. Wilki można spotkać na terenie Sylvanii, gdzie często są wykorzystywane jako słudzy wampirów z rodu von Carsteinów. Polują w stadach, wzbudzając strach wśród okolicznej ludności. Pokonane, rozpadają się w pył.

– Upiorny wilk –

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	35	18	–	–	–
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	4	3	9	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- **Bezrozumny.** Upiorne wilki nie posiadają Inteligencji, Siły Woli oraz Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- **Dzika szarża.** Ich zaciekły atak zapewnia przewagę w walce wręcz. Upiorne wilki mogą wykonać dwa ataki podczas „szarży”.
- **Powolny.** Upiorne wilki są nieustępliwe, ale powolne. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły i pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

Upiór

Upiory to duchy legendarnych bohaterów z zamierzczłej przeszłości, które pokonały śmierć dzięki swej nienawiści lub silnej magii, broniącej dostępu do ich kamiennych lub ziemnych kurhanów. Upiory zwykle noszą starożytne zbroje, często bogato zdobione – te same, w których ci wielcy wojownicy zostali pochowani. Pod

helmem widać trupioblada, widmową twarz z rozjarzonymi oczami, zastygłą w grymasie nienawiści i gniewu. Mimo iż ich ciała dawno rozpadły się w pył, a kości zbrązowiały od wilgotnej ziemi, upiory wciąż egzystują na krawędzi życia i śmierci.

Upiory dysponują wspomnieniami i wiedzą z dawnych czasów, wzbogaconymi o stulecia (a nawet tysiąclecia) egzystencji na progu śmierci. Zbroja i twarde kości zapewniają upiorom niezwykłą odporność, ale jednocześnie dają ich przeciwnikom cel, w który mogą mierzyć – upiory nie są w pełni eteryczne jak zjawy i widma.

– Upiór –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	45	45	30	25	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: ożywieńiec, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyoną mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty na Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń, tarcza

Trudność zabicia: Znaczna

Wampiry

Wampiry to starożytna rasa potężnych nieumarłych istot, które powstały w efekcie odprawienia mrocznych rytuałów Króla-Kapłana Nagasha w nehekharńskim mieście Khemri. Nagash wypróbowywał na sobie efekty działania rozmaitych technik mumifikacyjnych i magii nekromanckiej, w znaczącym stopniu przedłużając swoje życie. Po klęsce i upadku Nagasha, Królowa Lamii zagarnęła dla siebie wszystkie jego zapiski i opisy rytuałów. Potem kontynuowała eksperymenty Nagasha, których ostatecznym efektem była przemiana jej samej i najbliższych sojuszników w wampiry. W końcu także Królowa Lamii oraz jej towarzysze zostali pokonani i obaleni. Wtedy to pierwsze wampiry pojawiły się w Starym Świecie, szukając tam schronienia przed pościgiem. Wszystkie obecne rody wampirów wywodzą swoje pochodzenie od wygnanych z Khemri towarzyszy Królowej. Podane poniżej współczynniki odnoszą się do Przeistoczonych - najmłodszych i najsłabszych, a jednocześnie najczęściej spotykanych wampirów w Starym Świecie. Przeróżający książęta wampirów są wiekowi (według ludzkiej rachuby lat) i dysponują mocami znacznie większymi, niż te używane przez Przeistoczonych.

Wampir nekrarcha

Nekrarchowie to wampiry, które prawdopodobnie budzą największą grozę ze wszystkich nieumarłych. Wampiry po przemianie zwykle zachowują ludzki wygląd, jednak krew nekrarchów jest w dziwny sposób skażona. Natychmiast po przemianie zaczyna się rozpad ich ciała. Wkrótce istoty te zaczynają przypominać kościotrupy, cuchnące zgnilizną i trupim odorem. Taki widok może wywołać koszmary nawet u najodważniejszego awanturnika.

Jakby dla zrównoważenia tej fizycznej brzydoty, nekrarchowie są istotami wybitnie inteligentnymi. Zamieszkują w wieżach, studiując



sekrety magii czarnoksięskiej i astrologii. Na szczęście dość rzadko zdarza się, że budzą z wiecznego snu ożywieńców z zamkowych katakumb lub pobliskich cmentarzy i wyruszają, by najeżdzać ziemie śmiertelników. Jednak gdy tak się dzieje, jedynie Kolegia Magii mogą przeciwstawić się potęgze nekrarchów.

– Wampir nekrarcha –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	41	61	65	62	58	75	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	6	6	6	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie, jeździectwo, język tajemny (magiczny) +10, nauka (astrologia) +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja) +10, przekonywanie, przeszukiwanie, skradanie się, splatanie magii +10, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn +10, wiedza (dowolne trzy), wycena, wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne cztery), zwinne palce

Zdolności: broń naturalna, czarnoksięstwo, dotyk mocy, magia czarnoksięska (nekromancja), magia powszechna (magiczne zamknięcie), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), medytacja, ożywieńiec, przeróżający, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły, zmysł magii

Zasady specjalne:

- **Klątwa wampiryzmu.** Bycie wampirem zapewnia wiele nadnaturalnych możliwości, ale również wiąże się z poważnymi konsekwencjami ubocznymi. Wampir nie może przekroczyć płynącej wody (rzeki, strumienia, itp.), chyba że po moście. Nie odbija się w lustrach. Każdego dnia musi wypić kilka litrów krwi, w przeciwnym razie wszystkie



jego cechy główne maleją o 10. Stracone punkty odzyskuje podczas następnego krwawego posiłku. Wystawiony na światło słoneczne, wampir co minutę traci 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza), a dodatkowo wszystkie jego cechy zostają zmniejszone o połowę (zaokrąglane w dół).

- *Ludzka postać.* W razie potrzeby wampir może udawać człowieka, chowając kły i pazury, a także nieco wyglądając rysy twarzy. W tej postaci wampir nie może korzystać ze zdolności straszny. Przemiana (w dowolną stronę) jest akcją natychmiastową.
- *Mistrz Mrocznej Sztuki.* Za każdym razem, gdy nekrarcha rzuca zaklęcie z Tradycji Nekromancji, otrzymuje modyfikator +3 do uzyskanego poziomu mocy. Odzwierciedla to dziesięciolecia doświadczeń i zgłębiania tajników tej zakazanej dziedziny magii.
- *Władza nad żywymi.* Wampir może kontrolować ożywionych w podobny sposób jak nekromanta (patrz *Księga Zasad*, str. 170). Jeśli wampir para się nekromancją, nie mają na niego wpływu związane z nią efekty uboczne.
- *Wysysanie krwi.* Jeśli wampirowi udało się zastosować chwyt w walce, może wbić w przeciwnika kły i wysssać z niego krew. Jeśli na skutek takiego ataku przeciwnik straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, natychmiast traci 1k10 punktów Krzepy. Jeśli przeżyje to starcie, odzyskuje utracone punkty Krzepy w tempie 1 na godzinę.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły, pazury

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Wampir Smoczej Krwi

Niegdyś Zakon Smoczej Krwi był świętym bractwem rycerskim, szanowanym w całym Imperium. Jednakże pewnej strasznej nocy, wampir z rodu Harkon przemienił wszystkich rycerzy w swoje

nieumarłe sługi. Świątynia i koszary zakonu znajdujące się w Krwawej Fortecy zostały zniszczone przez połączone siły rycerzy świątynnych z czterech innych zakonów. Od tego czasu rycerze Smoczej Krwi – zwani potocznie Krwawymi Smokami – wędrują po Starym Świecie, doskonaląc się w sztuce władania bronią. Używają tylko mieczy i każdy z nich dąży do osiągnięcia doskonałej harmonii z własnym ostrzem.

– Wampir Smoczej Krwi –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
68	45	64	65	68	40	70	51

Cechy Drugorzędne

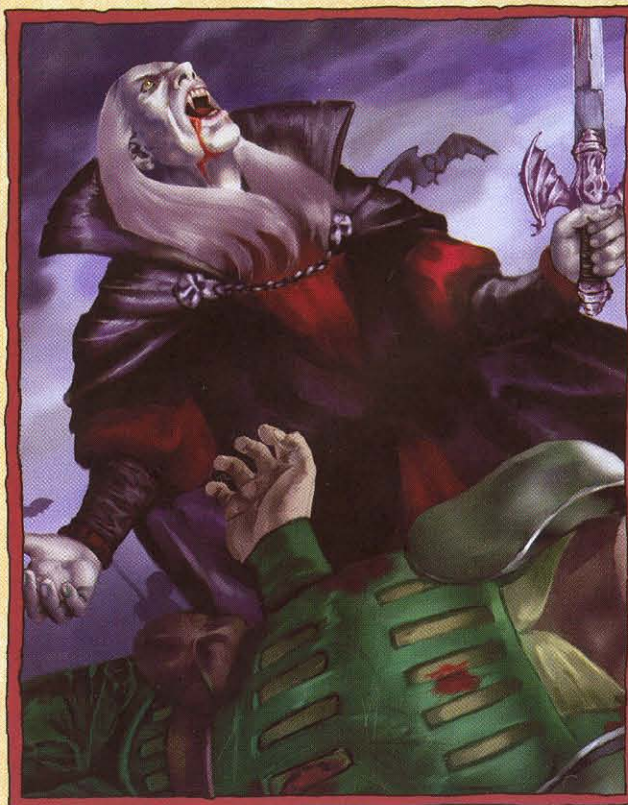
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	22	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, torturowanie, unik +10, wiedza (dowolne trzy), wspinaczka, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), morderczy atak, ogluszanie, ożywieńiec, rozbrajanie, silny cios, straszny, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły

Zasady specjalne:

- *Kłątwa wampiryzmu.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Ludzka postać.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Mistrz miecza.* Wampir Smoczej Krwi spędził dziesięciolecia (a niektórzy nawet całe wieki) doskonaląc się w rozmaitych stylach szermierczych i technikach walki bronią białą. W każdej rundzie walki wręcz, na początku swojej tury, wampir Smoczej Krwi



może zmniejszyć o 1 liczbę Ataków jednego ze swoich przeciwników. Jest to akcja natychmiastowa. Efekt trwa przez 1 rundę.

- **Władza nad ożywioncami.** Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- **Wysanie krwi.** Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: kły, pazury, broń jednoręczna, kopia (w przypadku jazdy konno), tarcza

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Wampir strzygoń

Strzygonie – zwane w Sylvania „strigoi” – to przeklęte istoty, zniechęcone zarówno przez śmiertelników, jak i pozostałe rody wampirów. Wywodzą się w prostej linii od dumnego Ushorana, nazywanego Władcą Masek. Gdy jego królestwo zostało zniszczone przez hordy orków, słudzy i sojusznicy Ushorana musieli uciekać przed ostateczną zagładą. Od tej pory kryją się na cmentarzach i w podziemnych grobowcach, próbując nie zwracać na siebie uwagi łowców czarownic ani pozostałych wampirów. Z tego względu strzygonie boją się nawet pić ludzką krew, zamiast tego żywiąc się zimną już krwią niedawno pochowanych trupów. Dziesięciolecia upodlenia i żywienia się padliną doprowadziły do skarlenia tej niegdyś dumnej rasy. Zgarbione, powykrecane, na wpół uschłe potwory już dawno temu przestały przypominać ludzi. Teraz egzystują samotnie, otoczone przez żalosne i groteskowe hordy padlinożernych ghuli.

– Wampir strzygoń –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	31	67	66	65	39	67	17

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	24	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: dowodzenie, przeszukiwanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, śledzenie +10, torturowanie, ukrywanie się +10, unik, wiedza (dowolna), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, silny cios, straszny, szal bojowy, wędrowiec, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Kłątwa wampiryzmu.** Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- **Władza nad ożywioncami.** Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- **Wysanie krwi.** Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- **Zamiana w nietoperza.** Strzygoń potrafi zmienić kształt, przybierając postać nietoperza. Wymaga to poświęcenia akcji. Jego współczynniki zamieniają się na odpowiadające nietoperzowi wampirowi (patrz str. 96), za wyjątkiem Inteligencji i Żywotności. Strzygoń może pozostawać w tej postaci dowolnie długo. Powrotna przemiana również zajmuje akcję zwykłą.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły i pazury

Trudność zabicia: Duża

Wampir z rodu von Carsteinów

Ze wszystkich wampirzych rodów występujących w historii Imperium, największe spustoszenia wyrządziła przeklęta rodzina von Carsteinów. Władze i dumne, aroganckie i urodziwe – wampiry z linii von Carsteinów to prawdziwi arystokraci wśród wszystkich nieumarłych. To dzięki pierwszemu z rodu – Władowi von Carstein – Sylvania stała się krainą pogrążoną we władzy mroku. Wład rzucił klątwę na magnatów i arystokratów tej niegdyś pięknej ziemi, związał ich swoją mocą i zmusił do posłuszeństwa. Dzięki temu stał się władcą udzielnego królestwa ożywionców w samym sercu Imperium. Od tego czasu po władzę sięgali inni von Carsteinowie, w mniejszym lub większym stopniu zagrażając Imperium, ale dziedzictwo Włada wciąż trwa. Sylvania nadal jest nawiedzoną krainą, gdzie śmierć to tylko początek nowej niewoli.

– Wampir z rodu von Carsteinów –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	42	62	63	66	45	70	65

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	21	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (nekromancja), plotkowanie +10, przekonywanie +10, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, unik, wiedza (dowolne trzy), wspinaczka, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), czarnoksiężstwo, intrygant, krasomówstwo, magia prosta (tajemna), ożywienie, przemawianie, rozbrajanie, straszny, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły



Zasady specjalne:

- *Hipnotyzujący wzrok.* Wampir z rodu von Carsteinów może swoim przeszywającym spojrzeniem zahipnotyzować przeciwnika. Może użyć tej mocy przeciwko dowolnej postaci w zasięgu 6 metrów (w ramach akcji). Ofiara może oprzeć się spojrzeniu, wykonując test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1 rundę i jest traktowana jako bezbronna. Wampir może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to 1 akcję w swojej turze. W takim przypadku ofiara nie wykonuje już kolejnych testów Siły Woli.
- *Kłątwa wampiryzmu.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Ludzka postać.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy. *Władza nad ożywioncami.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Wysysanie krwi.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: kły, pazury, broń jednoręczna albo rapier, tarcza albo lewak

Trudność zabicia: Duża

Wampirzyca lamia

Tą nazwą potocznie określa się kobiety-wampiry z Lamii, starożytnego miasta, które zostało zniszczone przed wiekami. Z katastrofy ocalało zaledwie siedmiu przedstawicieli wampirzych rodów. Jedną z nich była władająca miastem Królowa, która posiadała sekrety nekromancji i poznała tajniki przemiany człowieka w istotę nieumarłą. Dzięki nim przemieniła swoje najbliższe towarzyszy. Podobno Królowa pogardzała mężczyznami. Z tego powodu do Stowarzyszenia Sióstr Lamijskich należą niemal wyłącznie kobiety. Nowe członkinie to najczęściej dziedziczki arystokratycznych rodów Starego Świata, piękne i inteligentne, a jednocześnie bezwzględne, ambitne i jeśli trzeba, okrutne. To właśnie jednej z nich lamia oferuje Pocałunek Krwii, przeistaczając ludzką kobietę w nieziemsko piękną bestię. Wampirzyce utrzymują wpływy wśród ludzi za pomocą zawitych intryg i walki na szczytach władzy. Działają z ukrycia i w tajemnicy. Żaden z pozostałych



rodów wampirzych nie potrafi w takim stopniu oddziaływać na ludzką społeczność, jak Siostry Lamijskie.

– Wampirzyca lamia –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	40	60	60	69	48	70	69

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: charakteryzacja +20, czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), kuglarstwo (dowolne dwa), nauka (filozofia), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (nekromancja), nauka (sztuka), plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość +10, śledzenie, targowanie +20, torturowanie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn +10, wiedza (dowolne trzy), wycena +20, wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (parująca), czarnoksiężstwo, etykieta, intrygant, magia prosta (tajemna), ożywienie, przemawianie, straszny, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Dominacja.* Wampirzyca lamia może wykorzystać swoje talenty uwodzicielskie, żeby zauroczyć śmiertelnika. W ramach akcji podwójnej może próbować opanować umysł dowolnego humanoida w zasięgu 6 metrów. Walkę mentalną można rozstrzygnąć za pomocą testu przeciwstawnego. Oglądy wampirzyce przeciwko Sile Woli ofiary. Jeśli wampirzyca wygra w teście, zdobywa całkowitą kontrolę nad ciałem ofiary i może ją zmusić do wykonania określonego działania. Ofiara może próbować wyzwolić się spod uroku, wykonując następny test przeciwstawny po 1k10 rundach. Wampirzyca w każdej chwili może uwolnić ofiarę spod dominacji (w ramach akcji natychmiastowej).
- *Kłątwa wampiryzmu.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Ludzka postać.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy. *Władza nad ożywioncami.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.
- *Wysysanie krwi.* Patrz zasady dotyczące wampira nekrarchy.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły, pazury, broń jednoręczna, lewak

Trudność zabicia: Duża

Widmo

Widma to wysokie, wychudłe istoty, okryte szatami z kapturami i dzierzące wielkie kosy. Spod ciemnej tkaniny widać jedynie błyszczące oczy, choć niektóre widma odrzucają kaptury, odsłaniając wyszczerzoną trupa czaszkę, którą rozjaśnia nienawistny błysk oczu. Widma to duchy potężnych czarodziejów, którzy pod koniec swych dni zaczęli szukać sposobu na przedłużenie życia. Zakończone sukcesem badania doprowadziły ich do zwrócenia się w stronę nekromancji (niektórzy nawet przemienili się w wampiry). Nieudane próby mogą zakończyć się przemianą w widmo - nieumarłą istotę, która egzystuje tylko dzięki rozpaczliwej żądzy oszukania śmierci.

Widma zachowują wiedzę zdobytą za życia, jak również swego rodzaju spryt. Zdają sobie sprawę, że ich eteryczność zapewnia im ogromną przewagę. Często z tego korzystają, z zaskoczenia atakując swoje ofiary. Jednak w większości przypadków atakują otwarcie. Wymachują szaleńczo kosami, żywiąc się wzbudzanym wśród ludzi strachem i wierząc, że są wcieleniem śmierci, której tak bardzo się boją i jednocześnie którą tak bardzo przypominają.

— Widmo —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	35	42	31	44	64	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	3	4	6	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja) +10, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), eteryczny, ożywienie, przerażający, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Lodowaty atak.** Widmo może zranic śmiertelnika ostrzem swojej kosi, a nawet za pomocą zwykłego dotyku. Lodowaty dotyk widma lub jego broni bez trudu przenika zbroję (nie odlicza się Punktów Zbroi od zadanych obrażeń). Tego ataku nie można sparować, ale można próbować go unikać.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (kosa)

Trudność zabicia: Duża (Niemożliwa bez magicznej broni lub zaklęć)

Wielki orzeł

Wielkie orły to największe ptaki drapieżne spotykane w Imperium. Rozpiętość ich skrzydeł przekracza dziesięć metrów. Mają ostre, zakrzywione szpony i twarde, haczykowate dzioby. Ten starożytny gatunek od niepamiętnych lat zamieszkuje najwyższe szczyty łańcuchów górskich. Większość orłów zakłada gniazda w Górach Szarych, chociaż niektóre zamieszkują tereny masywu Gór Krańca Świata. Są wyjątkowo inteligentne, a według legend, najstarsze osobniki potrafią porozumiewać się w językach obcych ras. Elfy utrzymują szczególnie dobre kontakty z tymi ptasimi władcami. Wzrok wielkich orłów jest tak bystry, że potrafią z wysokości kilku kilometrów dostrzec ruch na ziemi. Atakują z wysokiego pułapu, składając skrzydła i bezgłośnie pikując w stronę ofiary, która zwykle nie zdaje sobie sprawy z zagrożenia, dopóki na jej ciele nie zacisną się ostre szpony.

— Wielki orzeł —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	0	44	43	52	38	43	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	26	4	4	2(10)	0	0	0

Umiejętności: nawigacja +10, spostrzegawczość +20, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, latanie, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

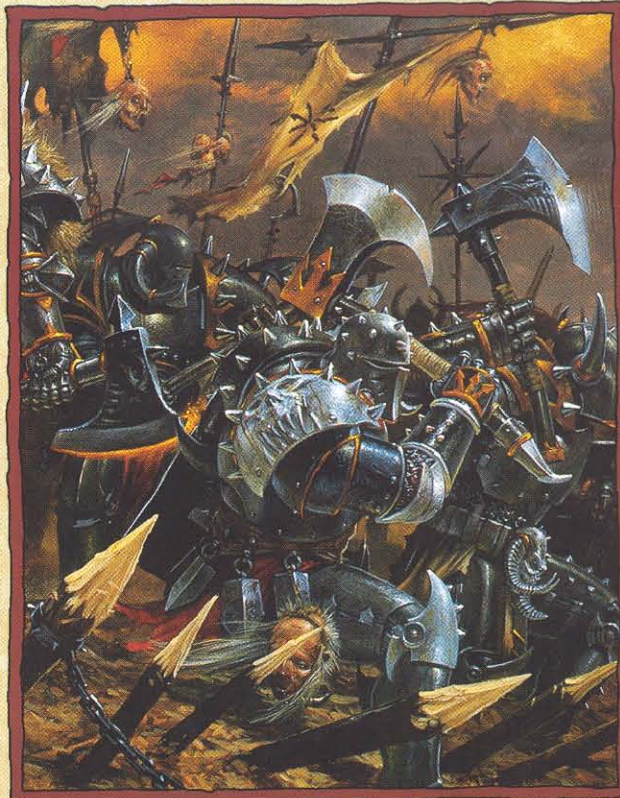
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szpony

Trudność zabicia: Duża

Wojownik Chaosu

Wojownicy Chaosu to jego fanatyczni wyznawcy, całym ciałem, sercem i duszą oddani Niszczycielskim Potęgom. Są przerażającymi przeciwnikami, pozbawionymi wszelkich ludzkich uczuć



i przepelnionymi żądzą mord. Ich żywiołem jest walka i bitewny szal, cechujący nie tylko wyznawców Khorna, ale także wybrańców pozostałych bogów Chaosu. Nie zwracając uwagi na własne bezpieczeństwo, bez namysłu atakują zawsze w pierwszym szeregu i rzucają się w najgorętszy wir bitwy. Wierzą, że mroczni opiekunowie docenią ich męstwo i najlepszych obdarzą swoją łaską. Wszystko to sprawia, że wojownicy Chaosu są wyjątkowo groźnymi przeciwnikami. Najsilniejsi i najbardziej doświadczeni z wojowników Chaosu - nazywani rycerzami Chaosu - ruszają do bitwy na wielkich rumakach.

— Wojownik Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	35	44	43	39	38	44	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	4	0	6	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +20 albo żeglarsztwo +20, nawigacja, opieka nad zwierzętami, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, tropienie, wiedza (Norska albo Pustkowie Chaosu) +10, zastraszanie +10, znajomość języka (norski albo plemienny)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), morderczy atak, silny cios, wycucie kierunku

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu.** Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- Wybraniec Chaosu.** Wojownicy Chaosu to wierni słudzy Niszczycielskich Potęg. Podczas ustalania rodzaju mutacji

Zbroja Chaosu

Tylko naprawdę potężni wojownicy noszą Zbroję Chaosu – dar od Niszczycielskich Potęg. Po założeniu Zbroja natychmiast stapia się z ciałem wojownika, przepełniając go mocą Chaosu. Jest uznawana za ciężki pancerz i zapewnia 5 PZ (podobnie jak zbroja płytowa), ale ponieważ stanowi część ciała noszącego, nie stanowi tak wielkiego obciążenia (Obc. 250). Za każdym razem, gdy wojownik okryty Zbroją Chaosu otrzyma trafienie krytyczne, Wartość tego trafienia jest zmniejszana o 1. Dodatkowo, czarnoksiężnicy Chaosu mogą nosić Zbroję bez ujemnych modyfikatorów do poziomu mocy.

należy rzucić 2 razy na Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji, a potem wybrać lepszy wynik.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: korbacz, broń dwuręczna albo kopia, broń jednoręczna, tarcza

Trudność zabicia: Znaczna

Wyvern

Z wyglądu wywerny nieco przypominają smoki, jednak jest to podobieństwo wyłącznie powierzchowne. Osoby, które widziały obie te istoty, z łatwością potrafią odróżnić je od siebie. Oprócz odmiennej liczby kończyn, różni je także wygląd łba. Umięśniony lew wywerna jest nieco mniejszy, lecz szerszy od szczuplej, gadziej paszczy smoka. Wywerny rzadko atakują ludzi, chyba że w obronie swoich górskich legowisk. Wyrządzają za to spore szkody w stadach zwierząt hodowlanych, porywając nawet krowy i konie. Wywerny, choć znacznie mniej inteligentne od smoków, szybko nauczyły się, że taki sposób polowania jest skuteczniejszy od atakowania ludzi, którzy i tak nie mają zbyt dużo mięsa na sobie, a jeszcze czasem noszą ostrą broń (nie mówiąc o używaniu zaklęć). Tylko w przypadku, gdy brakuje pożywienia, wywerny atakują i porywają ludzi, najczęściej wybierając samotnych wędrowców lub dzieci.

Wywerny bywają osławiane przez orki i tresowane jako wierzchowce, na których wodzowie zielonoskórych jadą do bitwy. Często są

wykorzystywane do powietrznego zwiadu, gdy wódz hordy woli na własne oczy przekonać się, jak wygląda sytuacja taktyczna, nie dowierzając gobliniskim zwiadowcom. W czasie bitwy wywern umożliwia wodzowi błyskawiczne zorientowanie się w rozwoju sytuacji, jak również szybkie pojawienie się w miejscu o krytycznym znaczeniu dla batalii.

– Wyvern –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	0	64	56	32	20	40	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	44	6	5	4(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, latanie, łuski (4), morderczy atak, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Atak ogonem.** Jeśli wyvern w czasie rundy wykonywał atak wielokrotny, na zakończenie rundy, po rozpatrzeniu wszystkich innych ataków (także ataków przeciwników), może zaatakować ogonem. Jest to akcja natychmiastowa, rozstrzygana jako zwykły atak bronią naturalną. Na końcu ogona stworzenia znajduje się zatruty kolec. Jeśli postać zostanie uderzona ogonem i straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci dodatkowe 3 punkty Żywotności.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 4, korpus 4, nogi 4

Uzbrojenie: kły i pazury

Trudność zabicia: Bardzo Duża

Zombi

Zombi to ożywione zwłoki ludzkie, w większym lub mniejszym stopniu uległe rozkładowi. Zależnie od momentu, w którym zostały ożywione, mogą wyglądać całkiem „świeżo” (czasami widoczna jest rana po ciosie, który zadał im śmierć), aż po niemal czyste szkielety, gdzieś niedaleko tylko okryte strzępami gnijącego mięsa.

– Zombi –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	10	–	–	–

Cechy Drugorzędne

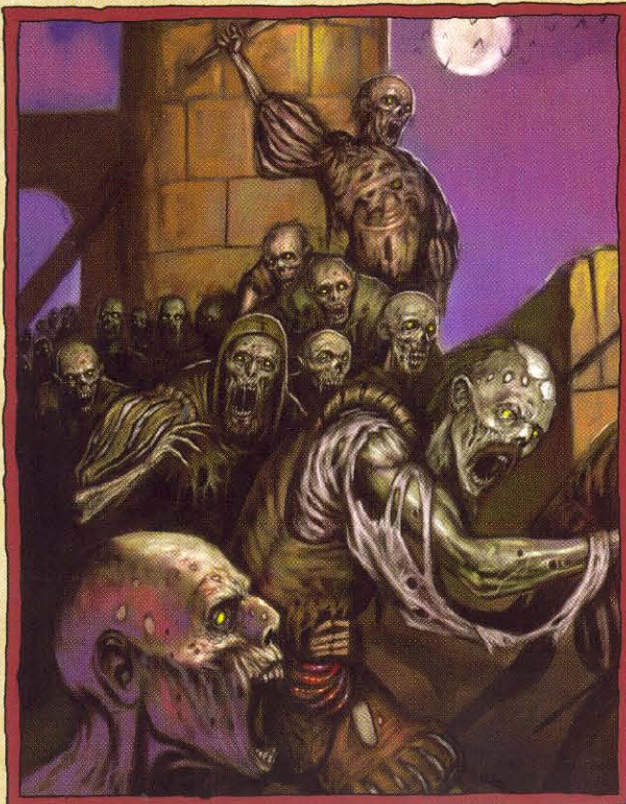
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Bezrozumne.** Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.





- *Powolne.* Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Trudność zabicia: Mała

Zwierzoludzie

Zwierzoludzie to stwory naznaczone skazą Chaosu. To potworne hybrydy ludzi i zwierząt. Zwykle mają głowę i racie kozła oraz korpus człowieka, ale zdarzają się rozmaite inne formy, obdarzone darem Chaosu - mutacjami. Od niezliczonych pokoleń te ohydne stwory kryją się w lasach Imperium, polując na ludzi, niczym myśliwi na zwierzynę. Wędrują w grupach zwanych zbrojnymi stadami, które czasami zbierają się w wielką horde prowadzoną przez najsilniejszego z wodzów. Wtedy atakują ludzkie osiedla, sprowadzając śmierć i siejąc strach wśród mieszkańców Imperium. Zwierzoludzie to zagorzali wyznawcy bóstw Chaosu, bezgranicznie nienawidzący ludzi.

Bestigor

Wśród rozmaitych rodzajów zwierzoludzi bestigory wyróżniają się sprytem i doświadczeniem w walkach. Są znacznie bardziej zdyscyplinowane niż gory, bezlitośnie wykorzystując każdą sytuację na swoją korzyść. Często zabierają gorom najlepszą broń i pancerze. Ich spryt i okrucieństwo sprawiają, że przywódcy hord zwierzoludzi to niemal wyłącznie bestigory.

— Bestigor —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	25	41	47	37	25	35	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, zastraszenie +10, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, silny cios, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – odrażający wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnóża. Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Mieszkaniec lasów.* Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń dwuręczna, broń jednoręczna, rogi (obrażenia S)

Trudność zabicia: Znaczna

Centigor

W gęstych puszczech Starego Świata spotkać można te potworne hybrydy człowieka i czworonożnego zwierzęcia, takiego jak wół czy koń. Centigory chętnie przyłączają się do zbrojnych stad innych zwierzoludzi, służąc jako zwiadowcy i tropiciele. Znane są ze swojego upodobania do mocnych trunków, więc zdarza się, że do walki ruszają kompletnie pijane.

— Centigor —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	31	44	45	24	24	30	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie +10, zastraszenie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (rzucana), groźny, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – odrażający wygląd i rogi. Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Opancerzony korpus.* Centigory noszą pancerz tylko na górnej (ludzkiej) części korpusu. Jeśli stosujesz zasady dotyczące opancerzenia złożonego, istnieje tylko 50% szans, że cios zadany w korpus trafi w zbroję. Centigory nie mogą nosić pancerza na nogach.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: lanca albo broń jednoręczna, tarcza albo 2 topory do rzucania, kopyta i rogi (obrażenia S-1)

Trudność zabicia: Znaczna

Gor

Według nich samych, gory to przedstawiciele jedyne prawdziwego gatunku zwierzoludzi. Wierzą, że ich pozycja w hierarchii sług Chaosu jest wyraźnie związana z posiadaniem rogów. Są zwykle większe, silniejsze i sprytniejsze od ungorów i rykowców. Gory stanowią trzon każdego plemienia i większości zbrojnych stad. Są również najliczniejszym rodzajem zwierzoludzi, więc można uznać, że źródła opisujące zwierzoludzi (nie wymieniające konkretnej odmiany) odnoszą się właśnie do gorów.

— Gor —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	44	35	26	25	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – odrażający wygląd, rogi i zwierzęce odnóża. Ma 25% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna albo włócznia, broń jednoręczna albo tarcza, rogi (obrażenia S-1).

Trudność zabicia: Przeciętą

Ungor / rykowiec

Zwierzoludzie z krótkimi rogami znani są jako ungory, natomiast osobniki w ogóle pozbawione rogów nazywane są rykowcami. Oba rodzaje zwierzoludzi pełnią podrzędną rolę w stosunku do większych i silniejszych górów oraz bestigorów.

— Ungor / rykowiec —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	21	31	35	30	24	24	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – potworny wygląd i zwierzęce odnóża. Ma 25% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.
- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna albo tarcza, włócznia

Trudność zabicia: Niewielka

Zwierzolaki

Tą nazwą określa się wszelkie stworzenia, które potrafią zmieniać swoje kształty, przybierając postać zwierzęcia lub człowieka. U zwierzolaków z Północy ta moc jest z pewnością efektem wpływu emanacji Chaosu, natomiast wśród Dzieci Ulryka (o ile naprawdę istnieją), jest to wywołane zupełnie innymi, nieznanymi przyczynami.

W ludzkiej postaci zwierzolaki (niezależnie od rodzaju) mają normalne cechy (według zwykłego Schematu Rozwoju profesji), ale nie posiadają Punktów Przeznaczenia. Gdy przybierają postać zwierzęcia, ich cechy, umiejętności oraz zdolności zmieniają się na te posiadane przez wyzwoloną bestię. Należy zauważyć, że cechy posiadane przez postać w formie człowieczej mogą zostać zmodyfikowane lub zastąpione przez nowe, gdy zwierzolak przemienia się w bestię. Przemiana zajmuje akcję podwójną.

Dzieci Ulryka

Według legend, Dzieci Ulryka przybierają wilczą postać, aczkolwiek ich istnienie nie zostało jak dotąd potwierdzone.

— Dzieci Ulryka —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	0	45	47	36	18	35	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	3	9	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły

Trudność zabicia: Znaczna

Zwierzolak

Po przemianie w bestię, współczynniki postaci zostają zmodyfikowane zgodnie z poniższym Schematem Rozwoju. Dodatkowo postać uzyskuje wszystkie wymienione poniżej umiejętności i zdolności. W przypadku powtórzenia umiejętności, stosuje się zasadę specjalizacji w umiejętności. Postać zachowuje swoje wyposażenie (zbroję, broń i ekwipunek), choć niekoniecznie będzie potrafiła z niego korzystać.

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

— Zwierzolak —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	-	+10	+10	+20	-10	-10	-20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	-	-	+1	-	-	-

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu.** Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zależnie od rodzaju stwora (kły, pazury, szpony, itp.)

Trudność zabicia: Znaczna

– Aneks I: Wierzchowce –

Najpopularniejszymi wierzchowcami w Starym Świecie są konie, ale także inne stworzenia bywają dosiadanę przez jeźdźców. W poniższym rozdziale znajdziesz współczynniki istot tradycyjnie wykorzystywanych jako wierzchowce. Należy też wspomnieć, że rasy goblinoidów ujeżdżają olbrzymie pajaki (str. 97), wilki (str. 98) oraz dziki (str. 97). Wszystkie wymienione poniżej wierzchowce mogą być wykorzystywane jako zwierzęta pociągowe lub juczne (patrz zasady dotyczące Obciążenia w Księdze Zasad, str. 105).

Demoniczny wierzchowiec

Ulubieńcy Niszczycielskich Potęg chętnie wykorzystują te demoniczne bestie. Są to stworzenia zrodzone z Chaosu, więc przybierają różne postacie, choć najczęściej są to wielkie rumaki o ognistych oczach. Z ich nozdrzy bucha dym o kwaśnym odorze.

– Demoniczny wierzchowiec –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	58	59	34	13	38	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	28	5	5	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, demoniczna aura, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Demoniczny byt.** Demoniczne wierzchowce to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jednak nie ma to znaczenia, dopóki żyje jeździec. Gdy jeździec zginie, należy zastosować następującą zasadę: w każdej rundzie, gdy demoniczny wierzchowiec zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demoniczny wierzchowiec zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- Mutacje Chaosu – wielkie rogi.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kopyta, wielkie rogi

Trudność zabicia: Znaczna

Elfi rumak

Konie elfów znane są ze swojej szybkości i piękna. Ich przodkowie pochodzą z odległego Ulthuanu, jednak rasa została skazana domieszkami innych, bardziej pospolitych gatunków koni. Ostatnie wierzchowce czystej krwi ulthuańskiej można spotkać w lesie Athel Loren. Jedynie w najbardziej wyjątkowych sytuacjach ludzie dostępują zaszczytu jeźdźstwa na elfim rumaku.

– Elfi rumak –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	43	41	42	10	10	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	4	4	9	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10, unik

Zdolności: broń naturalna, bystry wzrok, czuły słuch, silny cios, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kopyta

Trudność zabicia: Przeciętą

Koń wierzchowy

Konie wierzchowe, zwane też podjezdźkami, to popularne wierzchowce rycerzy i szlachty Imperium.

– Koń wierzchowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	38	38	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: czuły słuch, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: Bardzo Mała

Kuc

Kuce są wykorzystywane głównie jako zwierzęta juczne, ale także jako wierzchowce dla krasnoludów i niziołków.

– Kuc –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	35	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
0	12	3	3	6	0	0	0



Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość
 Zdolności: czuły słuch, wystrzone zmysły
 Zbroja: brak
 Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
 Uzbrojenie: brak
 Trudność zabicia: Bardzo Mała

Lekki koń bojowy

Te konie przyuczane są do walki. Są wykorzystywane przez imperialne oddziały kawalerii, ale także przez rajtarów, jazdę kislewską, a także konne plemiona grabieżców Chaosu. Podczas walki atakują, gryząc i kopiać. Nie płoszą się na widok krwi.

– Lekki koń bojowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	40	40	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10
 Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wystrzone zmysły
 Zbroja: brak
 Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
 Uzbrojenie: kopyta
 Trudność zabicia: Niewielka

Rumak

Rumaki to ciężkie konie bojowe, używane głównie przez rycerzy zakonnych i pancerną konnicę. Podczas walki atakują, gryząc i kopiać. Są tresowane do noszenia ładrów lub ciężkich kropierzy. Ich wyszkolenie, wyposażenie i utrzymanie jest na tyle kosztowne, że rzadko bywają używane przez osoby nie związane z wojskiem lub zakonami rycerskimi.

– Rumak –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	45	45	30	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10
 Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wystrzone zmysły
 Zbroja: brak
 Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
 Uzbrojenie: kopyta
 Trudność zabicia: Niewielka

Rumak Chaosu

Te zmutowane rumaki służą jako wierzchowce dla rycerzy Chaosu. Pokryte obrzydliwymi wrzodami i sączącymi się wybroczynami, te niegdyś piękne zwierzęta są nadal silnymi i groźnymi przeciwnikami.

— Rumak Chaosu —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	49	45	30	10	16	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, morderczy atak, silny cios, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. Rzuć 1k10, by określić liczbę mutacji. Wynik: 1-5 = 1 mutacja, 6-10 = 2 mutacje. Następnie rzuć 1k100 i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: Rozszerzona lista mutacji Chaosu, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kopyta

Trudność zabicia: Przeciętna

Upiorny rumak

Upiorny rumak to ożywione trupy potężnych koni, wzbudzające

obrzydzenie widokiem gnijącego ciała, w którym roją się tłuste, białe robaki. Są używane przez upiory i nieumarłych, szczególnie przez wampiry Smoczjej Krwi.

— Upiorny rumak —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	0	40	40	25	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	8	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Upiorne rumaki to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolne*. Upiorne rumaki są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kopyta

Trudność zabicia: Niewielka

— Aneks II: Zwierzęta —

Stary Świat to niebezpieczne miejsce – w większym stopniu to wciąż dzikie obszary i lasy. Ludzkie osiedla stanowią zaledwie wyspy w zielonym morzu pradawnych kniei i niebiosężnych masuwów górskich. Pełni przesądów mieszczenie z lękiem spoglądają na świat poza murami swych miast, przypisując nadludzkie moce niemal wszelkiej zwierzynie. Wpływ mocy Chaosu, wypaczający wszystko co żywe, spowodował, że zwykli ludzie podejrzliwie traktują wszystkie dzikie zwierzęta, a czasem także te oswojone. W poniższym rozdziale zamieszczono współczynniki pospolitych zwierząt, nie wymienionych w *Księdze Zasad* Warhammera.

Ptaki drapieżne

Największymi ptakami w Starym Świecie są wielkie orły i jastrzębie bojowe, ale oczywiście oprócz nich występują także mniejsze ptaki, jak sokoły czy sowy.

Niewielki ptak drapieżny

— Niewielki ptak drapieżny —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	10	10	35	11	20	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: bystry wzrok, latanie, wystrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: bez broni

Trudność zabicia: Bardzo Mała

Węże

W Starym Świecie spotyka się wiele gatunków węży. Większość z nich to raczej niegroźne stworzenia, chyba że zostaną zaatakowane. Niektóre węże są jadowite, a ich ukąszenie bywa groźne. Jednym z bardziej niebezpiecznych węży jest żmija leśna, powszechnie spotykana w Imperium.

Żmija leśna

— Żmija leśna —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	10	14	30	6	18	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	5	1	1	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna

Zasady specjalne:

- *Kły jadowite*. Jeśli na skutek ugryzienia żmii postać straci przynajmniej 1 punkt Żywności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać natychmiast traci dodatkowe 2 punkty Żywności.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły

Trudność zabicia: Bardzo Mała

Zwierzęta roślinożerne

Zwierzęta roślinożerne to obszerna kategoria zwierząt, do których należą zarówno małe gryzonie, jak również potężne jelenie i losie. To zwykle ostrożne i płochliwe stworzenia o silnie rozwiniętym instynkcie przetrwania. Najlepszym sposobem ich obrony jest szybka ucieczka, ponieważ pod względem agresywności i zdolności bojowych ustępują drapieżnikom i istotom rozumnym.

Niewielki roślinożerca

– Niewielki roślinożerca –							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	6	4	38	10	10	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	2	0	0	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20
Zdolności: chodu!, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: bez broni
Trudność zabicia: Bardzo Mała

Duży roślinożerca

– Duży roślinożerca –							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	38	30	6	10	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	3	3	7	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20
Zdolności: broń naturalna, wyostrzone zmysły
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: różnego rodzaju broń naturalna
Trudność zabicia: Mała

– Aneks III: Tabele lokacji trafienia –

W *Księdze Zasad Warhammera* zamieszczono tylko jedną tabelę lokacji trafienia, do której dołączono zasady rozpatrywania ataku w przypadku istot o odmiennej budowie lub nietypowych rozmiarach ciała. W poniższym rozdziale zamieszczono tabele, których można używać zamiast uniwersalnej tabeli lokacji. Dzięki nim można łatwo rozliczać efekty ataków w przypadku walki ze zwierzętami lub bestiami niehumanoidalnymi. To znacznie ułatwia pracę MG, powinien jednak zachować zdrowy rozsądek. Na końcu rozdziału zamieszczono także tabelę efektów krytycznych, której możesz używać w przypadku starcia z potworem skrzydlatym.

Tabela A-1:
Lokacje trafienia
– stworzenie dwunożne

To uniwersalna tabela lokacji trafienia, używana w przypadku istot humanoidalnych (elfy, krasnoludy, ogry, orki, itd.).

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-35	Prawa ręka
36-55	Lewa ręka
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

Tabela A-3:
Lokacje trafienia
– stworzenie czworonożne

Tej tabeli możesz używać w przypadku istot takich jak upiorne wilki, olbrzymie szczury lub jednorożce.

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

Tabela A-2:
Lokacje trafienia – stworzenie dwunożne skrzydlate

Tej tabeli możesz używać w przypadku istot takich jak harpie lub furie Chaosu.

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-25	Prawa ręka
26-35	Lewa ręka
36-45	Prawe skrzydło
46-55	Lewe skrzydło
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

Tabela A-4:
Lokacje trafienia – stworzenie czworonożne skrzydlate

Tej tabeli możesz używać w przypadku istot takich jak smoki, pegazy i gryfy.

Rzut	Lokacja
01-10	Głowa
11-20	Prawe skrzydło
21-30	Lewe skrzydło
31-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

Tabela A-5:
Lokacje trafienia

- stworzenie czworonożne humanoidalne

Tej tabeli możesz używać w przypadku istot takich jak bykocentaury, centigory i smocze ogry.

Rzut	Lokacja
01-10	Głowa
11-20	Prawa ręka
21-30	Lewa ręka
31-60	Korpus
61-70	Prawa przednia noga
71-80	Lewa przednia noga
81-90	Prawa tylna noga
91-00	Lewa tylna noga

Tabela A-6:
Lokacje trafienia

- stworzenie skrzydlate

Tej tabeli możesz używać w przypadku istot takich jak wielkie orły i jastrzębie bojowe.

Rzut	Lokacja
01-15	Głowa
16-35	Prawe skrzydło
36-55	Lewe skrzydło
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

Tabela A-7:

Efekt trafienia krytycznego - Skrzydło

Efekt

- Rozcięcie skrzydła.** Cios sprawia, że potwór na chwilę traci orientację. Przez jedną rundę otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów.
- Odrętwienie skrzydła.** Jeśli potwór znajduje się w locie, musi wykonać Prosty (+10) test Zręczności. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom. Jeśli potwór znajduje się na ziemi, w następnej turze nie może wzbić się w powietrze.
- Uszkodzenie mięśni.** Szybkość Lotu stworzenia zostaje zmniejszona o 2. Jeśli potwór znajduje się w locie, musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom. Jeśli potwór znajduje się na ziemi, przez następne 1k10 rund nie może wzbić się w powietrze.
- Przecięte ścięgna.** Szybkość Lotu stworzenia zostaje zmniejszona o 4. Jeśli potwór znajduje się w locie, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Zręczności. Nieudany test oznacza, że natychmiast obniża pułap lotu o 1 poziom. Jeśli potwór znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, póki nie zostanie uleczony.
- Złamane skrzydło.** Szybkość Lotu stworzenia zostaje zmniejszona do 0. Jeśli potwór znajduje się w locie, spada na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli potwór znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, dopóki nie zostanie uleczony.
- Uszkodzenie przyczepów mięśniowych.** Szybkość Lotu stworzenia zostaje zmniejszona do 0. Jeśli potwór znajduje się w locie, spada na ziemię, otrzymując stosowne obrażenia (zależnie od wysokości upadku). Jeśli potwór znajduje się na ziemi, nie może wzbić się w powietrze, dopóki nie zostanie uleczony. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może umrzeć z wykrwawienia. Na początku każdej swojej tury musi wykonać rzut procentowy. Wynik równy lub niższy od 20 oznacza, że raniony stwór umiera. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci.
- Naderwane skrzydło.** Tak jak w przypadku efektu nr 6. Jeśli stworzenie przeżyje walkę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że na stałe traci zdolność latania.
- Rozszarpane skrzydło.** Tak jak w przypadku efektu nr 6. Jeśli stworzenie przeżyje walkę, na stałe traci zdolność latania.
- Uszkodzenie tętnicy.** Cios rozcina jedno ze skrzydeł stwora, który wali się na ziemię. Szok spowodowany raną i utrata krwi powodują, że śmierć jest niemal natychmiastowa.
- Oderwanie skrzydła.** Potężny cios odrąbuje skrzydło stworzenia, które miota się na wszystkie strony, przeraźliwie skrzecząc. Po kilku chwilach pada martwe, rozlewając wokół siebie kałużę ciemnej posoki.

— Indeks —

B

Bestia bagienna	82
Byko-centaur	92

D

Demon	
Demonetka Slaanesha	82
Furia Chaosu	83
Krwiopuszcz Khorna	83
Siewca zarazy Nurgla	83
Strachulec Tzeentcha	84
Demoniczny wierzchowiec	115
Driada	85
Drzewiec	85
Duchy	
Duch	86
Poltergeist	86
Zjawa	87
Dziecię Ulryka	114

E

Elfi korsarz	87
Elfi rumak	115

G

Ghul	88
Goblin	88
Grabieżca Chaosu	89
Gryf	89

H

Harpia	90
Hipogryf	90
Hobgoblin	91
Hydra	91

J

Jastrząb bojowy	91
Jednorożec	92

K

Koń wierzchowy	115
Krasnolud Chaosu	92
Kuc	115
Kultyści	
Khorna	93
Nurgla	94
Slaanesha	93
Tzeentcha	93

L

Lekki koń bojowy	116
------------------	-----

M

Magia	
Krasnoludów Chaosu	92
Skavenów	102
Strachulców	84
Magia duchów	81
Mantikora	94
Minotaur	94
Mumia	94
Mutacje	78
Mutant	95

N

Nietoperz wampir	95
------------------	----

O

Ogr	96
Olbrzym	96
Olbrzymi dzik	97
Olbrzymi pająk	97
Olbrzymi szczur	98
Olbrzymi wilk	98
Ork	
Czarny	99
Dziki	99
Zwyczajny	99

P

Pegaz	100
-------	-----

R

Rumak	116
Rumak Chaosu	116

S

Skaven	
Czciciel Zarazy z klanu Pestilens	100
Harcownik z klanu Skryre	100
Klanbrat	101
Poganiacz z klanu Moulder	101
Posłaniec Nocy z klanu Eshin	102
Smoczy ogr	103
Smok	103
Snotling	103
Status plemienny	
Szaman	80
Uczeń szamana	80
Wielki szaman	81
Szczurogr	102
Szkielec	104

T

Tabele lokacji trafienia	118
Troll	104
Chaosu	105

Kamienny	105
Rzeczny	105
Trudność zabicia	76

U

Umiejętności	77
Upiorna płaczka	106
Upiorny rumak	117
Upiorny wilk	106
Upiór	106

W

Wampir	
Lamia	110
Nekrarcha	107
Smoczej Krwi	108
Strzygoń	109
Z rodu von Carsteinów	109
Widmo	110
Wielki orzeł	111
Wierzchowce	115
Wojownik Chaosu	111
Wyvern	112

Z

Zaklęcia	
Głos duchów	81
Koszmarny sen	81
Nagła mutacja	84
Odegnanie ducha choroby	81
Ogień Tzeentcha	84
Ogień zemsty	81
Tarcza duchów	81
Zaklęty kostur	81
Zbroja Chaosu	112
Zdolności	
Demoniczna aura	77
Eteryczny	77
Łuski	78
Potężny cios	78
Żelazna wola	78
Zębacz	89
Zębaczowy skakun	89
Zombi	112
Zwierzęta	
Ptak drapieżny	117
Roślinożerca	118
Wąż	117
Zwierzoczek	
Bestigor	113
Centigor	113
Gor	113
Rykowiec	114
Ungor	114
Zwierzołak	114

Strzeż się! Tu grasują potwory!

Księga Zasad Warhammera była tylko początkiem wielkiej wyprawy w ponury świat niebezpiecznych przygód. Bestiariusz Starego Świata to opis zamieszkujących go stworów, które stanowią wielkie zagrożenie dla ludzkości. Znajdziesz tu opisy dzikich orków i podstępnych goblinów, jak również potwornych zwierzoludzi i odrażających mutantów. Ten bogato ilustrowany dodatek przedstawia także rzadziej spotykane potwory Starego Świata, takie jak trolle, pegazy, a nawet legendarne smoki.

Przeznaczony zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry, Bestiariusz Starego Świata zawiera między innymi:

- **Niebezpieczne stwory:** O naturze istot dziwnych i złowrogich – dzieło słynnego podróżnika, Odrica z Wurtbadu, nieocenionego badacza Starego Świata. Setki opowieści, anegdot i legend o najstraszniejszych potworach z Imperium i innych krain.
- **Opisy potworów** – przedstawione z trzech punktów widzenia. Jak je widzą zwykli ludzie, co wiedzą o nich uczeni i co same potwory mają do powiedzenia o sobie – jeśli potrafią mówić...
- **Współczynniki potworów** – gotowe do natychmiastowego wykorzystania w dowolnej przygodzie i większej kampanii.
- **Nowe zdolności** – takie jak demoniczna aura lub potężny cios.
- **Nowe zaklęcia** – strzeżcie się magii plemiennych szamanów!
- **Rozszerzona lista mutacji Chaosu** – dla demonów i wyznawców Niszczycielskich Potęg.

Bestiariusz Starego Świata to doskonałe uzupełnienie informacji zawartych w Księdze Zasad Warhammera. To znakomite narzędzie do tworzenia groźnych przeciwników, a zarazem prawdziwa skarbnica wiedzy i przesądów na temat mniej cywilizowanych mieszkańców Imperium i innych krain. Stary Świat jeszcze nigdy nie był tak przerażająco żywy! Czy odważysz się wyruszyć w podróż?

Ponury świat niebezpiecznych przygód

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. © Copyright Copernicus Corporation 2005. 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 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Black Industries

Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN: 83-86758-64-3



9 788386 758647