

– i skupienie się na bieżącej misji. Mimo to powszechne w całym Pod-Imperium przypadki zdrady zdarzają się także w obrębie klanu. A postacie skavenów powinny zmagać się o uzyskanie silniejszej pozycji i większej władzy.

Silny przywódca

Pewnym sposobem przywołania skaweńskich BG do porządku jest danie im silnego przywódcy, którego mogą szanować albo nienawidzić. Lider może nakazywać im lojalność wobec siebie nawzajem, będzie też oczekiwał, że będą lojalni wobec niego. Może im nawet zagrozić śmiercią lub torturami, jeśli zlekceważą więzy łączące grupę. Chociaż lęk przed położonymi często powstrzymuje skaveny przez podważaniem ich autorytetu, może także wzbudzać uczucie nienawiści wobec nich. Zjednoczeni wspólną myślą szczuroludzie, którzy byli wykorzystywani i dręczeni przez swoich przywódców, mogą czasami się zbuntować i odzyskać kontrolę nad własnym przeznaczeniem. Chociaż należy zachęcać do takich tendencji, szczególnie ze względu na potencjał fabularny, jaki oferują, powinny być także traktowane jako cele dalekosiężne. Gdy silny przywódca zostanie usunięty, graczom odgrywającym skaveny pozostanie tylko walka między sobą nawzajem.

Wszyscy są niezbędni

W tym scenariuszu każda postać ma pewną umiejętność lub specjalność niezbędną dla przetrwania grupy. Utrata jednego lub więcej tych atutów oznacza zmniejszenie szansy drużyny na przetrwanie, co znaczy także, że skaveny, które nie współpracują dobrze ze sobą, ryzykują własne życie. Należy podkreślać wartość każdego członka grupy. Najlepiej zrobić to, stawiając przed grupą przeszkody, których pokonanie wymaga wykorzystania ich indywidualnych zdolności. Stale przypominaj im, że każda postać jest niezbędna, by przetrwali wszyscy.

Polityka

Jeśli BG należą do różnych klanów, związki między klanami poważnie ucierpią, gdy Bohaterowie zaczną się nawzajem zabijać i kaleczyć. Interakcjom między klanami często wiele brakuje do doskonałości (delikatnie mówiąc) i nawet niewielka zniewaga może doprowadzić do otwartego konfliktu. W celu zapobieżenia takim wypadkom, łatwiej jest poświęcić pojedynczego osobnika – na przykład tego, który zdradził lub zamordował innego skavena – niż zaryzykować wojnę. Dla grupy skavenów oznacza to, że ryzykują gniew swoich panów, gdyby zaczęły walczyć między sobą, szczególnie jeśli takie sprzeczki doprowadzą do czyjejs śmierci. Jeśli dostaną wyraźny nakaz, by utrzymywać pokój, jest większa szansa na to, że nie zaczną się wzajemnie zabijać. Przynajmniej nie otwarcie.

Przygody ze skavenami

Skaveny dość schematycznie postrzegają świat, wszystko jest dla nich albo czarne, albo białe. Uważają siebie za rasę



panów, którym mroczny bóg przeznaczył zawładnięcie światem na powierzchni. W międzyczasie stale nękają je intrygi i knowania innych skavenów, więc muszą przetrwać podstępny własnych kamratów, by osiągnąć sukces w dniu Wielkiego Wyniesienia.

W poszukiwaniu statusu

Status jest wszystkim. Skaven marzy o władzy i wielkości, o tym, że będzie wychwalany i szanowany przez swoich rodaków, zaś wśród wrogów wzbudzi lęk i respekt. W większości przypadków te szalone marzenia pozostają niezrealizowane. W świecie wypełnionym milionami innych szczuroludzi, będących potencjalnymi rywalami, pojedynczy osobnik nie ma wielkich szans na osiągnięcie wysokiej pozycji.

Skaveny, które na własną rękę podejmą się poszukiwania przygód, w rezultacie dążą do zwiększenia własnego prestiżu. Mając choćby najmniejszą okazję, by poprawić swój los (sposobami uczciwymi albo nikczemnymi), każdy skaven wykorzysta ją bez wahania. Prestiż i status są dla skavena cenniejsze niż złoto, skarby czy klejnoty (choć oczywiście nie tak cenne jak spacje). Ich znaczenie związane jest przede wszystkim ze zwiększeniem władzy zdobywczy.

Pod tym względem skawenci poszukiwacze przygód różnią się od swoich bezwłosych odpowiedników. Podczas gdy ludzie, krasnoludy i elfy ryzykują życiem dla bogactwa i fortuny, skaveny nie są tym zainteresowane. Nagrody w postaci awansu i przywilejów szybciej przykują uwagę skavena niż złota korona lub wysadzone klejnotami berło – chyba że te przedmioty zwiększą szansę szczuroludka na zdobycie wyższego statusu albo pognębienie rywali.

W poszukiwaniu spaczenia

Skaveny nie używają waluty, a rzeczą najbardziej do niej podobną jest w ich społeczeństwie spaczeń, który jest dla szczurołudzi wszystkim. Stanowi część magii, technologii oraz życia. Skaveny walczyły w wielu wojnach o spaczeń: od bitew w walących się uliczkach Mordheim po obsiane trupami pola Sylvania. Dla tego zielonkawego kamienia skaveny zaryzykują wszystko.

Nie złoto, nie srebro, nie drogie klejnoty, czy inne dobra materialne, ale to właśnie spaczeń ma najwyższą wartość dla skavenów. Zrobią wszystko, by zdobyć nawet niewielką jego ilość. Obrót tym towarem to jeden z głównych czynników motywujących w całym społeczeństwie. Aby go zdobyć, przywódcy mogą wysłać drużyny na misje samobójcze, nawet jeśli nie udowodniono ponad wszelką wątpliwość, że spaczeń rzeczywiście znajduje się we wskazanym miejscu.

Skaveny przeciwko Chaosowi

Chociaż skaveny stanowią ucieleśnienie Chaosu, same postrzegają się przede wszystkim jako narzędzia Rogatego Szczura. Siły Chaosu i wyznawcy Niszczycielskich Potęg, którzy pragną w ich imieniu zniewolić świat, to jeszcze jedna przeszkoda na drodze ku Wielkiemu Wyniesieniu i one także muszą zostać z czasem pokonane. Biorąc pod uwagę fakt, że Chaos pragnie rozszerzyć swoją dominację nad światem na powierzchni, jest coraz bardziej prawdopodobne, że w końcu zetrze się z armiami Pod-Imperium. Skaweńskie drużyny mogą być wysłane na misje, by dokonywać zwiadu lub szpiegować posunięcia sił Chaosu, albo otrzymywać zadanie bezpośredniego wiązania ich walką. Alternatywnie mogą także zawiązywać dogodne sojusze ze sługami Chaosu, szczególnie gdy mają szansę skutecznie ich osłabić i ostatecznie odnieść zwycięstwo, które oczywiście jest tylko kwestią czasu.

— Przeciwko skavenom —

Předstawione poniżej pomysły na przygody pisane były z myślą o tradycyjnych poszukiwaczach przygód, którzy muszą zmierzyć się ze skavenami. Jednakże każdy pomysł da się wykorzystać w kampanii, w której Bohaterowie Graczy są skavenami. W większości przypadków trzeba tylko spojrzeć na scenariusz od drugiej strony i nasłać graczy odgrywających skaveny na rasy żyjące na powierzchni i usiłujące przeszkodzić w realizacji planów „wybranej rasy”.

Bestia na wolności

Owoc jednego z eksperymentów klanu Moulder uciekł, albo może został uwolniony celowo, i sieje groźę w wiejskiej społeczności. Bohaterowie Graczy zostają zaatakowani przez tego potwora albo napotykają przerażające rezultaty poczynań bestii. Wieśniacy proszą Bohaterów, by unieszkodliwili stwora. Na wolności może być tylko jedna bestia albo całe ich stado, działające wspólnie lub osobno. Tę przygodę można rozegrać także w scenerii miejskiej, szczególnie gdy stwory terroryzują biedną część miasta.

Skaveny przeciwko skavenom

Oprócz walki z innymi rasami, skaveny zaciekle rywalizują między sobą. W tej rozgrywce słabi muszą ustąpić miejsca silnym. Gdy pozostaną już tylko oni, wyjdą na powierzchnię i podbiją ludy, które przeciwstawiły im się od tysiącleci. Zanim jednak ten dzień nastąpi, muszą walczyć między sobą. Na codziennych konfliktach i wewnętrznych zmaganiach, powszechnych w Pod-Imperium, można oprzeć mnóstwo przygód.

Pewnym sposobem rozszerzania dominacji klanu jest niszczenie słabszych klanów, zabieranie ich majątku i niewolenie podbitych. W ten sposób skaveny powiększają tymczasową potęgę swojego klanu, rozbudowując armie i zajmując nowe nory, kopalnie oraz sprzęt. Mniejsze grupy skavenów mogą być wysyłane, by dokonać zwiadu na tych obszarach przed głównymi siłami uderzeniowymi, penetrować warownie w poszukiwaniu słabych punktów oraz wejść. Czasami atak przeważającym liczebnie wojskiem nie wchodzi w grę, a korzystniejsze okazuje się precyzyjne uderzenie, na przykład skrytobójczy zamach na przywódcę klanu.

Skaveny przeciwko całemu światu

Skaveny pragną całkowicie zawiadnąć światem na powierzchni. Każdy, kto nie zostanie zabity w pierwszym ataku, trafi do niewoli. Wiele przygód dla skaweńskich drużyn może stanowić przygotowanie do Wielkiego Wyniesienia. Infiltracja ludzkich osad, przekupywanie ich przywódców i sianie niezgody wśród wrogich szeregów to zaszczytne misje dla grupy skaweńskich awanturników.

W przypadku drużyny skavenów ta przygoda może być rozegrana niemal bez zmian. Bohaterowie mogą być wynajęci przez klan Moulder, by śledzić działania bestii i nie dopuścić do jej pochycenia lub śmierci. Z drugiej strony być może stwora trzeba ponownie schwytać i Bohaterowie Graczy zostają wyznaczeni do tego właśnie zadania.

Łowy

Bohaterowie Graczy mają odzyskać potężny artefakt, dla dobra Imperium albo ich własnych sakiewek. W czasie poszukiwań wpadają na skaveny, które zamierzają dokonać tego samego. Bez względu na przebieg tej przygody, najważniejsza jest interakcja między skavenami i ich ludzkimi wrogami. W szczególnie interesującym zwrocie akcji na miejscu mogą pojawić się także siły Chaosu i spróbować zbiec z poszukiwanym obiektem. Ludzie i skaveny mogą nawet nawiązać współpracę, by pokonać hordy Chaosu, a potem ruszą do walki ze sobą.