

Zaraza na zamówienie

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

Zapomniana historia

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Nikt, oprócz jednego człowieka.

Gdy uderzyła zaraza, Książę-Elektor Mandred von Grotkaas, władca Middenheim, rozkazał zniszczyć wielkie,

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

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

Złowieszczy cień

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

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

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

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

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

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



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

Miasto Przeklętych

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