

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

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

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

Najważniejsze osady

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

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

Czarna Rozpadlina

Położenie: Postrzępione urwiska i jaskinie w środkowej Bretonii.

Populacja: 25 tys.

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

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

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

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

Pomysł na przygodę

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

Miasto Słupów

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

Populacja: 95 tys.

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

Powiązania z klanami: Mors

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

Pomysł na przygodę

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

Mousillon

Położenie: Pod zrujnowanym miastem Mousillon w Bretonii.

Populacja: 55 tys.

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

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

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

Pomysł na przygodę

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

Piekielna Otchłań

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

Populacja: 115 tys.

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

Powiązania z klanami: Moulder

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

Pomysł na przygodę

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

Pod-Altendorf

Położenie: Pod stolicą Imperium, Altendorfem.

Populacja: 120 tys., włącznie ze zniewolonymi robotnikami

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

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

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

Pomysł na przygodę

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

