

kontrolę nad opętanym, ostatecznie niszcząc jego duszę na wieki. Co gorsza, za każde 3 Punkty Obłądu, które postać zdobyła pod wpływem demona, należy wykonać rzut 1k1000 i sprawdzić wynik w Tabeli 3-1: Mutacje.

Służba na rzecz Niszczycielskich

Potęę

Bracia i siostry, koniec świata jest bliski! Nadchodzą złe czasy, bowiem my, grzesznicy, odwróciliśmy się od prawd boskiego Sigmara. Przyjaciele, oto stoimy na rozdrożu, a przed nami biegną dwie ścieżki. Pierwsza z nich wygląda na łatwą, pozbawioną trudów i znoju. Druga pełna jest wybojów, usłana cierniami, a podążających nią czeka cierpienie. Naturalne jest, że stając przed takim wyborem, udamy się tą prostą, słoneczną ścieżką, czyż nie? Jednak nie mówimy o zwykłej podróży... lecz o naszym przeznaczeniu. Czy nasz przynajświętszy Ojciec nagrodzi nas, jeśli wybierzemy drogę łatwą i pozbawioną trudów? Czy pochwalimy uleganie pokusom? Nie! Sigmar nagradza swych wiernych za ciężką pracę, opieranie się żądom i przede wszystkim za odwagę, z którą człowiek staje przeciwko śmiertelnemu niebezpieczeństwu. Przyjaciele... Ta łatwa droga wiedzie do zatracenia, przekleństwa i potępienia. Tylko przez cierpienie i znoj będącicie w stanie dostrzec prawdę, którą objawił boski założyciel Imperium – Sigmar Młotodzierzca!

– Rolf von Steulden, biczownik

– Życie z mutacją –

Dla mieszkańców Starego Świata mutacja jest niczym zaraza. Może osiągnąć każdego, niszczy ciało, grozi śmiercią i nie sposób przed nią umknąć. Pomimo tego, że łowcy czarownic bez ustanku tropią odmieńców, mutanci zdają się rodzić codziennie, a na miejsce jednego spalonego na stosie w innych częściach Starego Świata pojawia się dwóch kolejnych.

Walkę z tą plagą utrudniają zdrowi mieszkańcy Starego Świata. Kiedy mutacja dotyka kogoś obcego lub nie lubianego, chętnie wydają nieszczęśnika w ręce łowców czarownic i sami układają drwa na stosie. Jednak gdy mutacja dotyka ich samych lub kogoś im bliskiego, robią to, czego pod żadnym pozorem nie wolno im czynić – chronią mutantą.

Poniżej opisano kilka typowych przykładów reakcji ludzi na mutację lub odmieńca w swoim otoczeniu.

Przemiana

Mutacja rzadko objawia się bez ostrzeżenia, nagle i w pełnym świetle. W większości przypadków ofiara toczy potajemną wojnę, aż w końcu poddaje się energiom, które zniekształcają jej ciało. Zwykle zaczyna się od lekkiego klucia w zaatakowanej części ciała lub częściowej utracie kontroli nad własnymi poczynaniami. Taka sytuacja trwa kilka dni, czasem nawet tygodni. Kiedy w końcu mutacja się objawia, ofiara częstokroć podświadomie już jej oczekuje. W pewnym sensie nieszczęśnik doskonale wie, co się z nim dzieje i godzi się na swój los.

Najprostszym sposobem, który gwarantuje poczucie na własnym ciele piętna mutacji, jest służba Mrocznym Bóstwom. Dla tych wyklętych szaleńców, którzy się na to decydują, cielesna lub umysłowa skaza nie jest przekleństwem, ale nagrodą i błogosławieństwem ich patronów. Kultysty, czarnoksiężnicy i wybrańcy Chaosu dopuszczają się straszliwych czynów, byleby Cztery Bogowie spojrzeli na nich łaskawym okiem i nazaczyli kolejną mutację. Im większe bluźnierstwo i nieprawość, tym większą łaską mogą się cieszyć.

Śludzy Chaosu wierzą, że każda mutacja jest krokiem w stronę wieczystej chwały. Poszczególne zmiany mają być następnymi etapami procesu, który przemieni ciało w nową, wspaniałą i doskonalszą formę. Jeśli dokonają znacznych czynów i zostaną uznani za godnych wywyższenia, pewnego dnia zostaną naznaczeni piętnem Chaosu i dołączą do wąskiego grona tych, którym przeznaczona jest wielkość.

Zasadniczo mutanci nie są od początku wyznawcami Chaosu, gdy jednak w końcu pogodzą się ze swoim losem, zazwyczaj oddają mu się sercem, duszą i ciałem. Z własnej woli zaczynają szukać schronienia w przepastnej otchłani, jaką jest Domena Chaosu. Te kreatury – nie zasługują już bowiem na miano ludzi – ulegają każdej pokusie, jaka wylęgnie się w ich głowach, zupełnie jakby były posłuszne jakiejś wszechmocnej, złej woli. Przed nimi leżą dwie drogi: jedna prowadzi ku potędze, gdy Mroczni Bogowie w uznaniu czynów sługi uczynią go księciem demonów, druga zaś ku potępieniu, jeśli w swym gniewie bogowie zła zmienią niefortunego wyznawcę w potmiot Chaosu.

Po przemianie ofiara nie od razu staje się obłąkanym mordercą, który pragnie krwi małych dzieci. Nie, droga ku szaleństwu jest długa. Mutant traci zdrowe zmysły z powodu zmian, jakie zachodzą w jego ciele, ale także dlatego, że musi się ukrywać, czasem drastycznie zmieniając tryb życia. Samotność, paranoja, ciągły strach i wstręt do samego siebie doprowadzają go na skraj psychicznej wytrzymałości. W końcu staje się potworem, którego wszyscy w nim dostrzegają. Zniekształcenie ciała przenosi się na myśli, aż wreszcie moralność i zasady zostają zachwiane, podkopane i pochłonięte przez zwierzęce instynkty, a nieszczęśnik popada w obłąd.

Ofiarowanie

Kiedy w zdrowej rodzinie urodzi się dziecko-mutant, prawo nakazuje, aby oddali oni noworodka w ręce łowców czarownic, kapłanów Sigmara lub władz miejskich. Nie ma chyba nikogo, kto nie zdawałby sobie sprawy, jaki los czeka takie dziecko. Jest ono topione, a następnie palone na stosie i z tego powodu rzadko który rodzic decyduje się postąpić zgodnie z nakazem prawa. Zazwyczaj będą próbowali chronić nowonarodzonego potomka, niezależnie od tego, jak bardzo zniekształcone i wypaczone jest jego ciało. Zamiast spełnić święty obowiązek, rodzice lub połoźna o miękkim sercu zabierają noworodka i porzucają go na skraju puszczy. Ten zwyczaj, wywodzący się z tradycji Dawnej Wiary, zwany jest Ofiarowaniem i pochodzi jeszcze z czasów przed narodzeniem Sigmara. Kiedy mutant przychodzi na świat, rodzice składają go

Nareszcie wolny!

Ostrze brzytwy przesunęło się po skórze. Łzy napłynęły mu do oczu, ale zacisnął zęby, łapiąc powietrze gwałtownymi haustami. Czekał go stos, to pewne. Dlatego nie mógł się wahać, to był obowiązek i jedyne wyjście z sytuacji. Stał się znieczuwanym odmiencą, skrywającym mroczny sekret, którego nie wolno nikomu wyjawiać. Opuścił dłoń, zdając sobie sprawę, że musi mieć pewność. Pomyślał, że jeśli choć raz spojrzy na to własnymi oczyma, nic złego się nie stanie. Było tam, pod przepoconym rękawem koszuli. Drgnęło i poruszyło się niespokojnie. Zrobił krok do tyłu, jakby próbował uciec przed czymś, co stało się jego częścią. Wiedział jednak, że nie może się oszukiwać. Łzy popłynęły po policzkach, kiedy oparł się o zimną kamienną ścianę.

Musiał się upewnić. Nie było innego wyjścia. Odłożył brzytwę na blat stołu, ale nieostrożnym ruchem zrzucił ją na podłogę. Zdrową dłonią sięgnął do rękawa, który skrywał chorą rękę. Wolno, ostrożnie zaczął go podwijać. Różowa skóra stawała się coraz bardziej czerwona, w miarę jak odwijał materiał. Nagłym szarpnięciem podciągnął rękaw do góry, spoglądając na zło, które zagnieździło się w jego ciele. Zamiast gładkiej skóry na ramieniu ziała główka małego, zębatego noworodka o złośliwych ślepkach. Czerwone źrenice skoncentrowały na nim swoje spojrzenie, a usta wykrzywiło nieme zawrodozenie. Opadł na kolana, po omacku szukając brzytwy. Znalazł ją i kurczowo zacisnął palce na rękocyści. Zaśmiał się opętano i łkając przeciągnął ostrzem po gardle. Ciął raz za razem, nie bacząc na chlustającą krew. „Wolny”, wyszeptał, bulgocząc krwią. „Nareszcie wolny!”.

w ofierze bóstwom, zostawiając na łasce dzikiej natury. Dzięki takiemu rozwiązaniu ich ręce nie są splamione krwią potomka, a jednocześnie mogą się pocieszać, że dziecko znalazło miejsce w lepszym, boskim świecie.

Jak to zwykle bywa, prawda jest zupełnie inna i znacznie bardziej ponura. Niemowlę najczęściej pada ofiarą drapieżników lub zostaje porwane przez wędrowne stado zwierzoludzi. Prawie połowa mutantów to podmieńce, czyli ludzie, których przeznaczeniem było dołączyć do leśnych mieszańców. Stada zwierzoludzi bezustannie przeczesują dzicz, między innymi szukając porzuconych mutantów, którzy mogą zasilić ich nadwątlone wojną szeregi. Przedstawiciele Imperium surowo karzą tych, którzy zostaną schwytani na praktykowaniu Ofiarowania, bowiem na skutek ich uczynków rosną zastępy wrogów. Każdy, kto zostanie przyłapany na tej bezecnej praktyce, może oczekiwać takiego samego losu, jaki powinien spotkać małego odmienca.

Ukrywanie mutantów

Rodziny, w których objawił się mutant – niezależnie od tego, czy dopiero się narodził, czy niespodziewanie został naznaczony tym piętnem – stają przed ogromnym dylematem. Z jednej strony, jako bogobojni obywatele Imperium powinni wydać odmienca władzom. Z drugiej jednak nie jest łatwo skazać kogoś bliskiego na cierpienie, tortury i śmierć. Smutna prawda jest taka, że mało która rodzina wzywa łowców czarownic, kiedy ktoś z jej członków padnie ofiarą mutacji. Choć karą za to jest kaźń i stos, wołają ukrywać nieszczęsnego krewniaka. Zwykle jest mu szykowany pokój na strychu lub w piwnicy. Czasem zamyka się go w komórce lub zapomnianej chatce w lesie. Z początku taki układ zdaje się sprawdzać. Rodzina dostarcza kuzynowi, dziecku lub któremuś z rodziców jedzenie, wodę, a nawet zabawia swoim towarzystwem. Jednak z każdym upływającym dniem zmiany stają się coraz bardziej widoczne i trudniejsze do ukrycia. W końcu zwyrodniała natura mutantów bierze górę nad siłą charakteru i stwór próbuje uciec w dzicz, posłuszny wołającemu go zewowi. Jeśli jakiś drobny ślad dawnego człowieka ocaleje w jego myślach, to pozostanie ukryty pod nieprzebranymi pokładami złości, nienawiści i zwierzęcych żądz. Taka sytuacja zawsze prowadzi do tragedii. Czasem mutant po prostu ucieka, innym razem zabija po drodze kogoś, kto miał nieszczęście znaleźć się w złym miejscu o niewłaściwej porze. Zdarza się, że odmieniec zabija członka rodziny,

który przyszedł się nim zaopiekować. Niekiedy rodzina tajemnica wychodzi na jaw, a wtedy wszyscy jej członkowie, winni czy nie, kończą na stosie.

Leczenie

W Starym Świecie nie ma zbyt wielu sposobów leczenia mutacji. Dzieje się tak dlatego, że zarówno mutant, jak i pomagająca mu osoba ryzykują śmiercią na stosie. Pomimo tej groźby niektórzy medycy poszukują sposobu leczenia tej przerażającej zarazy, zazwyczaj podejmując próby usunięcia jej operacyjnie. Swoją praktykę prowadzą w ścisłej tajemnicy, nikomu nie zdradzając, jakimi rzeczami się zajmują. Pomimo stosowania środków ostrożności, da się zauważyć, że w okolicy przyjmuje taki medyk. O jego obecności świadczą większa niż zwykle liczba żebraków, dziwolągów i odmienców, którzy krążą po okolicy. Taka działalność, choć ryzykowna, jest bardzo oplacalna. Ludzie potrafią znieść wiele upokorzeń i zapłacić słoną cenę – w złocie lub najcenniejszych dla siebie dobrach doczesnych – aby tylko uniknąć płomieni stosu i móc powrócić do normalnego życia. Jeżeli mutant okaże się potworem, którego zniekształceń nie da się cofnąć ani usunąć, medyk – jako uczciwy obywatel – zawsze może donieść na niego łowcom czarownic i jeszcze dodatkowo zainkasować nagrodę.

Operacja nie daje żadnych gwarancji na powrót do zdrowia oraz normalnego życia. Pacjentowi grozi zakażenie i gangrena, bowiem w Starym Świecie trudno o zachowanie czystości, zwłaszcza w izbach medyków, często określanych jako „rzeźnie”. Jest wielce prawdopodobne, że jeśli mutacja nie wpędzi odmienca do grobu, zabije go sam zabieg lub ubytek krwi. Ryzyko nie kończy się na samym zabiegu, pacjent musi jeszcze wrócić do zdrowia. Wielu z operowanych zapada w śpiączkę, z której nigdy się nie budzi. Inni doświadczają dziwnych wizji i koszmarów, w wyniku których reszta życia spędzają w przytułkach dla obłąkanych. A czasem mutacja powraca ze zdwojoną siłą...

Aby usunąć narośl lub podobny efekt mutacji, należy wykonać udany test **leczenia**, którego stopień trudności określa Mistrz Gry. Operacja rozdzielenia człowieka i złośliwego, pasożytniczego bliźniaka będzie z pewnością znacznie trudniejsza niż amputacja macki. Więcej informacji o zabiegach chirurgicznych można znaleźć w **Rozdziale III: Katalog przemian** oraz w *Zbrojowni Starego Świata* na str. 100-101.

