



Można powiedzieć, że mieszkańcy Starego Świata niefrasobliwie traktują zagrożenie ze strony Niszczycielskich Bóstw. Zwykle przekonują się o jego istnieniu, gdy ktoś bliski, czy nawet członek rodziny okazuje się wyznawcą któregoś z Mrocznej Czwórki lub trafia na stos z powodu mutacji. Złudny wpływ Chaosu można jednak odczuć dosłownie wszędzie – nieustannie kuszący, zmieniający, wypaczający i niszczący ludzkie żywoty. Za jego sprawą wielu ludzi zbyt późno odkrywa kłopotliwy i mroczny rodzinny sekret, który powinien pozostać w ukryciu. Być może jeden z kuzynów miał trzecie oko albo poświęcił bliskich, aby poznać słodkie tajemnice Slaanesh'a? Zdarzają się też tacy, których krewni lub przyjaciele porzucili dotychczasowe życie i wyruszyli szukać szczęścia na wiecznie zmieniających się polach bitew w Krainach Cienia. Zbyt wielu ludzi zna lub znało kogoś, czyje życie zostało wywrócone do góry nogami przez wpływ Chaosu. Boją się podzielić ten los i odsuwają od siebie wszelką świadomość związaną z działalnością Mrocznych Bóstw w nadziei, że całkowita ignorancja ich ocali. Ten strach jest silniejszy od obawy przed pracą na Middenheim rozszalałą hordą Archaona, czy najeźdźcami, którzy wyłaniają się zza poszarpanego horyzontu Morza Szponów.

Największe przerażenie budzą jednak nie ofiary Chaosu, lecz ludzie, którzy z własnej woli oddają się w jego władanie. Większość mieszkańców Starego Świata postrzega ich jako zdrajców osłabiających moralną siłę narodu, słabeuszy i tchórzy sprowadzonych na złą drogę. Jednak zew Chaosu jest silniejszy, niż ktokolwiek może przypuszczać. Nawet najprostsze emocje są w stanie popchnąć człowieka w ramiona Mrocznych Bóstw, a co dopiero chęć zemsty lub pożądanie.

– Pokusa Chaosu –

Chaos jest niczym podstępna zaraza. Podsyca niezaspokojone ambicje, nienawiść i inne gwałtowne uczucia. Schronienie znajduje za fasadą niewinności i piękna, obiecuje odkupienie, wolność, potęgę i zaspokojenie każdej, najdziwniejszej nawet zachcianki. Tak naprawdę Chaos jedynie zwodzi i oszukuje, nie dając w zamian niczego poza zbrুকaniem duszy i przemianą ciała. Jego wpływ jest tak wielki, że nie chroni przed nim status społeczny ani bogactwo. Potrafi zawiązać duszą nawet najbardziej prawego i posiąść serce najuczciwszego.

Kulty w skrócie

Znaczną część sług Chaosu spiskujących przeciwko Imperium stanowią mutanci, których ciała zostały dotknięte mocą Mrocznych Bogów. Choć z początku wydają się takimi samymi ludźmi, jakimi byli niegdyś, powoli ich charakter, wola i prawa natura zostają wypaczone, a oni sami stają się zaprzeczeniem wszystkiego, co niegdyś szanowali, cenili i kochali. Jeżeli pozwolą im się żyć – z litości lub źle pojętego współczucia – to koniec końców mutant przemieni się w potworną bestię, żądną jedynie krwi i zniszczenia.

Pozostali konspiratorzy to kultysty. Różnica pomiędzy nimi a mutantami polega na tym, że o ile ci drudzy są ofiarami Chaosu, pierwsi świadomie otwierają nań serca. Mutant uznaje swoją odmienność za klątwę, a kultysta cieszy się nią, traktując jako nagrodę. W ramiona kultu może wpaść każdy, niezależnie od wykonywanego zawodu czy pochodzenia społecznego.

„Posłuchajcie mnie uważnie. Nie ma czegoś takiego jak intrygi wyznawców Chaosu. Szlachta mydli nam oczy, bo tak naprawdę to ją powinniśmy bacznie obserwować. Widzicie, rozpuszczają plotki o spiskach, chwala się swoją odwagą i bohaterskimi czynami, każą nam wystrzegać się kultystów, ale tak naprawdę chcą nas stłamsić i zmusić, abyśmy siedzieli cicho niczym mysz pod miotłą. Spójrzcie na robotników z Nuln. Powinni być dla nas przykładem, bowiem któregoś dnia, już niedługo, i my podniesiemy sztandar wolności. Zjednoczymy się i zrzucimy jarzmo niewoli. Każdemu wedle zasług, a nie wedle urodzenia! Kiedy już pozbędziemy się szlachty, zaniesiemy ogień rewolucji do Bretonii i uwolnimy tamtejsze nieszczęsne chłopstwo spod tyranii okrutnych rycerzy.”

– Karl Heinz, podżegacz i wichrzyciel

„Co mówisz? Nie powtarzaj tego nikomu! Słuchaj, prawda jest taka, że nie ma różnicy pomiędzy tak zwanymi kultystami a kapłanami, którzy klepią pacierze na ulicach. Bogowie nie istnieją. Tak naprawdę nie ma już nic. Wszystko, co nam opowiadano, to kłamstwa. Co, nie wierzysz mi? Zajrzyj do mnie dziś wieczorem, to porozmawiamy. Moja żona przygotowała na obiad dużą, tłustą kaczkę. Zjemy i wszystko ci opowiem.”

– Max, kultysta

W szeregi tajemnych zborów wstępują zarówno mężczyźni, jak i kobiety, młodzi i starzy. Każda z organizacji ma własne cele i w tajemnicy drąży fundamenty Imperium, niczym robactwo toczące nadgniłe mięso. Od wspaniałych pałaców Nuln po rybackie wioski Nordlandu, kultysty wszędzie knują zgubę tego, co dobre.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, przeciętnego wyznawcy zła nie sposób odróżnić od zwykłego mieszkańca Starego Świata. Taki człowiek może mieć własny dom, rodzinę i ziemię, a w dni świąteczne modlić się w świątyni Sigmara. Jest również prawdopodobne, że kultysta będzie jednym z najaktywniejszych przedstawicieli lokalnej społeczności, człowiekiem lubianym i szanowanym przez wszystkich. Tacy ludzie wiodą podwójne życie, co doskonale wyjaśnia, dlaczego łowcy czarownic mają tyle problemów z wytropieniem przeróżnych wrogich Imperium sekt.

Wydaje się także, że Bogowie Chaosu czerpią niezwykłą przyjemność z deprawowania zwykłych ludzi, większą nawet niż z rzezi, które z ich rozkazu urządzają demony podczas najazdów na ziemie Starego Świata. Można dywagować, dlaczego tak się dzieje, ale niezależnie od powodu, wielu śmiertelników ulega pokusie, skazując swe dusze na wieczne cierpienie w Domenie Chaosu. Kultysty godzą się na taki los, w skrytości ducha licząc, że swoimi czynami zyskają uznanie w oczach boskich władców i zostaną wynagrodzeni potężnymi Darami.

Rozważania o tym, jacy ludzie przystępują do kultów i dlaczego to robią, wiele mówią o ich naturze. Cóż bowiem może skłonić uczciwego obywatela do przyłączenia się do takiej konspiracji i wystąpienia przeciwko wszystkiemu, co reprezentuje Imperium?

Kulty zwykle zawiązują się wokół charyzmatycznego przywódcy, który jest w stanie przekonać innych ludzi, aby porzucili dawną wiarę i odwrócili się od swoich dawnych pryncypiów. On jest źródłem zepsucia, wilkiem w owczej skórze i doskonale zdaje sobie sprawę z tego, co czyni. Przywódca kultu nie ma zwykle złudzeń co do natury Chaosu oraz zagrożenia, jakie jego istnienie stanowi dla Starego Świata. Taki człowiek świadomie czyni zło, jest z tego dumny i robi to z radością w sercu. Gotów jest poświęcić wszystko i wszystkich, nawet siebie, w imię zemsty czy innej życiowej misji.

Organizacja kultu

Zbór może być dowolnej wielkości: od grupki kilku obłąkańców po podziemną organizację zrzeszającą tysiące ludzi. Wiele kultów działa pod przykrywką dobroczynnych stowarzyszeń, bractw

wojowników, sierocińców czy nawet oficjalnych świątyń. Im większa i bardziej rozbudowana organizacja oficjalna, tym łatwiej kultystom do niej przeniknąć i ukryć się pomiędzy jej członkami.

Jeśli ktoś będzie szukał kultu, w końcu go znajdzie, bowiem istnieją setki, jeśli nie tysiące małych grup i zborów, rozsianych po całym Starym Świecie. Dla Mrocznej Czwórki najcenniejsze są jednak te, którym przewodzi Wtajemniczony – osoba o dużej mocy, która utrzymuje łączność z demonem lub którymś z Mrocznych Bogów. Bezpośrednim znakiem łaski ze strony patronów jest Piętno Chaosu, które Wtajemniczony nosi na swoim ciele. Władzę nad wiernymi utrzymuje poprzez akolitów, którzy wraz z nim tworzą wewnętrzny krąg kultu.

