ALVERNIA

Autor: Andrzej „Enc" Stój, Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Some artwork copyright T. Glenn Bane, used with permission.

Choć nie została podbita przez mrocznych bogów, Alvernia należy do nich, nie do rodzaju ludzkiego. Kilka lat temu miała tu miejsce straszliwa wojna pomiędzy planetarną armią a kultystami. Na nieszczęście dla ludzi, potęga wyznawców mrocznych bogów była zbyt wielka, by psionicy zdołali ją zneutralizować i odeprzeć. Zbyt wielu dobrych ludzi zaprzedało dusze ciemności, by wojsko mogło opanować sytuację. Zdrajców było co najmniej tylu, ilu lojalnych względem swojego gatunku. Alvernia została podbita, jednak nie na upadku kończy się jej historia.

Na planecie żyje wciąż przeszło czterdzieści milionów ludzi – w trzech czwartych to wyznawcy mrocznych bóstw. Pozostali albo tkwią w więzieniu, czekając, aż zostaną złożeni w ofierze plugawym bogom, albo ukrywają się pośród ruin zniszczonych miast lub na radioaktywnej pustyni, w jaką wojna przemieniła większą część globu.

Nikt przy zdrowych zmysłach nie udaje się na Alvernię z własnej woli. Nielicznych, którzy trafią tam przypadkiem, łapie się i przesłuchuje, a następnie składa w ofierze. Nie dotyczy to oczywiście pielgrzymek grup kultystów, czy nawet całych sekt. Jeżeli tacy przybysze potrafią walczyć, wciela się ich armii lub grup łowców niewolników. Pozostali otrzymują zwykłe zajęcia. Wbrew pozorom, większość mieszkańców planety prowadzi niemal normalne życie – za wyjątkiem nabożeństw, w których muszą uczestniczyć wszyscy, bez wyjątków. Alvernijczykami nie powoduje fanatyczna wiara, lecz strach – boją się śmierci, chorób i szaleństwa, jakie mogą zesłać na nich plugawe bóstwa. Przeszli na stronę zła wierząc, że w ten sposób ochronią siebie i swoje rodziny. Żałują zdrady, jednak są świadomi, iż ludzkość nie zdoła przetrwać – a przynajmniej ta jej część, która walczy z mrocznymi bogami.

1. Prawda o Alverni

Władza na planecie nie jest jednolita. Dziesiątki kultów zwalczają się wzajemnie, próbując zdobyć przewagę, by zyskać większą władzę, lepsze warunki życia i przypodobać się mrocznym bóstwom, składając wrogów w ofierze. Alvernia dąży do samozagłady. Za dziesięć, dwadzieścia lat populacja planety będzie tak mała, że do jej podbicia wystarczy niewielka armia. Zanim to nastąpi, jej mieszkańcy mogą jednak wyrządzić bardzo wiele zła.

Armie kultystów szykują się do ataku na Eclipse. Przywódcy najsilniejszych kultów otrzymali wizje, w których przekazano im sekretną wiedzę – kluczem do ocalenia ciał od śmierci, a dusz od wiecznej męki jest zniszczenie wojsk stacjonujących na Cor, by Horda mogła dopełnić dzieło zniszczenia i przygotować ten świat na przybycie samego Pożeracza. Jedynie garstka osób wie o istnieniu Piramidy z Czarnego Żelaza, a jeszcze mniej o horrorze, który kryje się w jej wnętrzu.

Dla przeciętnego, oddanego plugawym bogom mieszkańca Alverni, atak na Cor będzie po prostu aktem posłuszeństwa i dowodem lojalności wobec władcy Hordy.

2. Alvernia w grze

Wyzwolenie lub zniszczenie planety może być tematem całej kampanii. Jest to wielkie wyzwanie – kultyści dysponują świetnie wyszkoloną armią i nadnaturalnymi mocami. Są wśród nich jasnowidze, psionicy, mogą posiadać nawet oddział zatrutych przez Lij cyborgów. Grupa kilku, nawet bardzo dobrze wyszkolonych bohaterów nie będzie w stanie zagrozić Alverni. Drużyna musi zdobyć wsparcie – przejąć władzę nad jakąś potężną organizacją lub, na drodze działań dyplomatycznych, przekonać rządy kilku sąsiednich planet, że zniszczenie siedliska zła jest kluczowe do zapewnienia bezpieczeństwa w sektorze. Osiągnięcie tego celu, a następnie przeprowadzenie samej inwazji i zakończenie jej sukcesem byłoby wielkim osiągnięciem – w sam raz na zakończenie długiej, obejmującej minimum kilkanaście scenariuszy kampanii.

Ważne miejsca i persony

Alvernia to wielkie, zasnute dymem miasta. To olbrzymie świątynie w kształcie piramid, gdzie stosy trupów płoną na wielkich, poczerniałych od dymu ołtarzach. To wysokie kominy fabryk, nieustannie produkujących coraz więcej broni, amunicji i elementów pojazdów. Zrujnowane wieżowce, popękane, puste ulice, wszechobecne symbole wiary w mroczne bóstwa. Potężne rafinerie, przetwarzające resztki zasobów naturalnych planety. Pośród dymu, rdzy i gruzowiska żyją normalni ludzie, desperacko usiłując poukładać sobie życie, by choć kilka lat móc poczuć pozory normalności. Z szarego tłumu wyróżniają się Eszarnowie, fanatyczni wyznawcy plugawych bogów, stojący na straży wiary. Zabierają każdego, kto dopuści się bluźnierstwa, wesprze niewiernego lub złamie rozkaz kapłana jest przez nich zabierany. Nieszczęsny, kilku dniach kończy na ofiarnym stole, z obsydianowym sztyletem wbitym w serce. W miarę normalne życie toczy jedynie elita Alverni: oficerowie, kapłani, piloci statków kosmicznych oraz sami Eszarnowie. Mieszkają w bogatych apartamentach, otacza ich luksus i przepych. Od arystokratów, prezesów korporacji i mistrzów gildii różni ich jedynie motywacja – tamci starają się zdobyć władzę i majątek, natomiast dla Alvernijczyków liczy się wiara.

Seth Aida – oficjalnie nie pełni żadnej funkcji, jednak dzięki mocy jasnowidzenia, jaką otrzymał w zamian za służbę ciemności, jest jedną z najważniejszych person w Alverni. To stary, surowy człowiek, zgorzkniały i rozczarowany – po trosze swoim życiem i tym, co z niego uczynił, lecz w zdecydowanie bardziej przyszłością. Plugawe potęgi objawiły mu jego przeznaczenie – nikt nie wie, co takiego się wydarzy, jednak pewne jest, że Sethowi się to nie podoba. Plotka głosi, że sądzona jest mu tak straszliwa i okrutna śmierć, iż Aida zastanawia się nad zdradzeniem wiary i ucieczką z Alverni – gdzieś, gdzie nikt go nie odnajdzie. Z tego powodu pośród Eszarnów i arcykapłanów pojawiają się głosy za odsunięciem Setha, a odważniejsi sugerują pozbycie się starego proroka. Zwłaszcza, że jego wizje stały się ostatnio zagmatwane i brak w nich wcześniejszej klarowności i przejrzystości.

Manmoru'h – arcykapłanka posiadająca większą wiedzę o zakazanych rytuałach, niż jakikolwiek czarnoksiężnik na Alverni. Plotki głoszą, że ciemność nagrodziła ją nieśmiertelnością – wprawdzie ciało Manmoru'h się starzeje, lecz du-

sza może opuścić je, kiedy kapłanka sobie tego zażyczy. Widząc poszarzałą, pomarszczoną skórę kobiety, zakryte bielmem oczy i czując trupi smród, jaki roztacza, nietrudno uwierzyć w owe pogłoski. Niewielu ludzi wie, że to Manmoru'h zainicjowała wydarzenia, które doprowadziły do przejęcia władzy przez wyznawców ciemności. Choć nikt nie wyobraża sobie Alverni bez arcykapłanki, ta zachowuje się, jakby wkrótce miała umrzeć. Pytana o swą śmierć uśmiecha się i kręci głową, twierdząc, że musi zrobić jeszcze jedną rzecz: uwolnić Mesu, bóstwo, które obdarzyło ją mocą czynienia magii. Nie zdradza jednak nikomu, czym jest Mesu, ani gdzie jest uwięziony.

***

W centrum każdego z ocalałych miast Alverni wzniesiono świątynie ku czci plugawych potęg. To liczące dziesiątki metrów piramidy z kamienia, metalu i szkła – często przypominające raczej gruzowiska, niż dzieła rąk człowieka. Na schodach budowli walają się ciała i kości ofiar. W większych miastach trupy piętrzą się stosami, przyciągając zdziczałe zwierzęta, muchy i inne robactwo. Odór gnijących ciał unosi się na całe kilometry – dlatego okolice świątyń są praktycznie wyludnione. Jedynie najbardziej fanatyczni kultyści decydują się żyć w takich warunkach – sądzą, że zbliży ich to do bogów i zapewni nagrodę po śmierci.

Teratene – najpotężniejsza ze wszystkich świątyń, znajduje się w centrum dawnej stolicy Alverni, Quell. Otoczona zasiekami, polami minowymi, strzeżona przez legiony najbardziej doświadczonych żołnierzy, z potężnym posągiem Pożeracza Światów, stanowi namacalny dowód na szaleństwo kultystów. Każdego dnia na ołtarzach życie tracą dziesiątki więźniów. Ich krew spływa do specjalnych kanałów, które kierują ją do podziemnych cel, zamieszkiwanych przez potwory służące plugawym potęgom. Do świątyni prowadzi wąska ścieżka, usypana z ostrych kawałków metalu, tłuczonego szkła i kości ofiar kultystów. Mówi się, że ci, którzy zboczą z tej drogi – przypadkiem lub celowo, chcąc poznać sekrety kapłanów ciemności – znikają na zawsze. Plotka głosi, że niektórych widziano potem na ofiarnym stole.