

manipulując swymi sługami, aby służyli nie tylko jego woli, ale także przyczyniali się do wzrostu potęgi jego pana.

Jako panowie

Wielkie demony mogą również występować w roli panów. W kampaniach, w których Bohaterowie Graczy wybierają ścieżkę wybrańców Chaosu, demon może być ich pośrednikiem w kontaktach z Mrocznym Bóstwem. Pan Przemian może wciągnąć grupę wybrańców i kultystów w wir wydarzeń, które są zrozumiałe tylko dla niego. Wielki demon może też zająć miejsce przywódcy kultu i przejąć kontrolę nad stowarzyszeniem, wydając rozkazy ze swej dobrze zamaskowanej kryjówki.

Jako siła sprawcza

Walka z wielkim demonom jest bezcelowa, ale jego pojawienie się (lub tylko groźba takiego wydarzenia) może zapoczątkować ciekawą przygodę, a nawet całą kampanię. Prawdziwe imię wielkiego demona ma niesamowitą wartość dla kultystów i czarodziej, w związku z czym potrafią oni przemierzyć cały świat w poszukiwaniu tych tajemniczych i trudnych do wymówienia zgłosek. Kampania może na przykład koncentrować się wokół

„Strzeżcie się, bowiem pan demonów przybywa w pełnym rynsztunku bojowym. Gdziekolwiek stąpnie, drzewa zaczynają krzyczeć z wściekłości, a kamienie wyrzaskują nienawistne słowa w stronę obojętnego nieba. Zawzięcie poluje na nieprzyjaciół swego boga, gdyż strawą jest dla niego ciało śmiertelnych, a winem ich krew.

W jego lewej dłoni jęczy demon zaklęty w kształt topora, którego pieśń krwi i nienawiści rozlega się donośnym echem i wypełnia niebo jękiem, który poruszyłby umarłego. U jego prawego boku stoją pomniejszych demony, łowcy trzymający na smyczy krwiożercze ogary. Przeżywają ciała pomordowanych nieszczęśników, rzucając sobie nawzajem najlepsze kąski, aby każdy z nich mógł spróbować najsmaczniejszego mięsa.

Za nimi czeka legion wojowników, odzianych w zbroje zdobione złotem jaśniejszym niż słońce i ciemniejszym niż środek nocy. Każdy z nich trzyma wrzeszczący miecz i każdy oręż krzyczy inaczej niż ostrze władcy, dołączając do chóru Chaosu, który obiecuje los gorszy niż śmierć. Ziemia gotuje się im pod stopami, jakby chciała uwolnić się od ich obecności.

Strzeżcie się, pan demonów nadchodzi i wszyscy jesteście zgubieni...”

– „Codex Daemonica”

poszukiwań elementów imienia Krwiopijcy w celu ukrycia ich przed kultystami Khorna, którzy chcieliby przywołać demona w samym centrum Altdorfu. Wielki demon mógłby także pojawić się w małym mieście i zrównać je z ziemią, wymordować ludność i zostawić za sobą tylko dymiące zgliszcza. Zadaniem BG byłoby wszczęcie śledztwa w celu znalezienia osoby odpowiedzialnej za przyzwanie demona i powstrzymanie jej przed powtórzeniem tego kroku.

Jako symbol

Wielkie demony mogą służyć jako symbole bezsensu i jałowości walki z Chaosem. Nie sposób przeciwstawić się ich mocy ani uniknąć zagrożeń, jakie stwarzają. Istoty tak potężne przewyższają umiejętnościami niemal wszystkie stworzenia zamieszkujące Stary Świat. Bohaterowie mogą przez przypadek wkroczyć na tereny, które zostały na zawsze zmienione przez pojawienie

się tak wielkiej ohydy. Oglądanie na własne oczy spaczonych drzew, poruszających się kamieni i przerażającego pomiotu Chaosu zrodzonego tam, gdzie przeszedł demon, z pewnością okaże się wstrząsającym doświadczeniem.

– Krwiopijca Khorna –

Pięść Khorna, Krwiożerca, Pan Czaszek, Pożeracz Mięsa i Krwi, Poślaniec Śmierci, Skrwawiony, Strażnik Tronu, Zabójca

Panowie Czaszek to wielkie demony Khorna, jego najsilniejsi i najpotężniejsi słudzy, a także ulubieńcy. Ich żądza krwi przekracza ludzkie wyobrażenie. Nieważne, jak wielka byłaby rzeź i ilu by poległo, Pięści Khorna zawsze będą pragnąć więcej.

Z Krwiopijcami można się porozumieć, gdyż znają każdy język śmiertelników, łącznie ze wszystkimi gwarami i dialektami. Nie na wiele to się jednak zdaje, ponieważ Panowie Czaszek chcą tylko jednego – zniszczyć świat i rzucić jego ścierwo do stóp Khorna. Krwiopijcy istnieją tylko po to, by zabijać. Podnoszą głowy ku zachmurzonemu niebu, łapiąc w nozdrza smród krwi i śmierci, szukając kolejnej okazji, by zdobyć jeszcze więcej czaszek na stosy pod tronem Boga Krwi.

Na polu walki Krwiopijca jest niedoścignionym wojownikiem. Sprawuje nieograniczoną władzę nad swoimi legionami. Choć rozkazy są zwykle jednoznaczne – wojownicy mają zabijać, sławiąc imię Khorna. Demony są jednakże istotami niezwykle

przebiegłymi, zdolnymi jedynie za pomocą instynktu pokonać najlepszych i najmądrzejszych śmiertelnych generałów. Po prostu wyczuwają, jak rozwinie się bitwa, i zawsze potrafią tak wykorzystać swoje oddziały, aby siały jak najwięcej zniszczenia.

Demony są straszliwymi przeciwnikami. Każdy cios pokrytych przerażającymi runami toporów powala szeregi wrogich regimentów. Sama obecność demona wywołuje trzęsienie ziemi, a uderzenia skrzydeł wzbudzają gwałtowne burze, tak jakby niebiosa wrzały tą samą nienawiścią, która płonie w żyłach Boga Krwi. Najbardziej niebezpieczne w Pięściach Khorna jest przerażające połączenie okrucieństwa, inteligencji i brutalnej siły. Żaden śmiertelnik nie wytrzymałby starcia z Krwiopijcą, gdyż ten zawsze z zapamiętaniem rusza do walki, z pogardą traktując swego przeciwnika. Często jednak rzuca wyzwania wrogom, którzy nie zdają sobie sprawy, z jaką mocą przyjdzie się im zmierzyć. Co gorsza, obecność demona przyciąga inne sługi Boga Krwi i wzbudza w nich niemal samobójczy szał. Wielkie demony są tak potężnymi nieprzyjaciółmi, że zatrzymać je może tylko armia dzielnych i walecznych wojowników.



oblędu. Kiedy zaczyna padać kwaśny deszcz i silny wiatr sprawia, że krople lecą praktycznie poziomo, z oka cyklonu wynurza się ogromna istota, olbrzym o pulsującej czerwonej skórze i grzywie zlepionych krwią włosów. Tak rodzi się uosobienie mordu, Krwiopijca. Zlatuje na ogromnych, czarnych skrzydłach, które poruszają się w wolnym rytmie, a każde ich uderzenie rozsiewa obrzydliwy smród krwi. Obecność demona pobudza do przemocy, wywołuje złe myśli i rozpala pragnienie krwi, które domaga się nasycenia.

Wygląd

Czerwona skóra Krwiopijcy nieustannie wydziela krwawy pot. Zwierzęce nogi przypominają odnóża kozła lub byka, natomiast ludzki korpus pokryty jest gęstym, czarnym futrem, zawsze pozlepianym krwią. W psim pysku tkwią zwierzęce kły, a na czole sterczą rogi niczym u byka. Z pleców wyrastają wielkie, skórzaste skrzydła, podobne do smoczyc. Ciało demona pokrywają płyty zbroi Chaosu, które wyrastają bezpośrednio z kości i są nierozdzielnie zrosnięte ze skórą. Wielu Krwiopijców odrywa pokonanym przeciwnikom twarz i przytwierdza je do zbroi niczym jakąś obrzydliwą ozdobę.

Większość Krwiopijców walczy toporami Khorna. Podobno w tej broni zaklęte są dusze pokonanych demonów, ale nawet jeśli tak nie jest, i tak z łatwością przecina ona ciało i pancerz. Niektóre demony dzierżą także potężne bicz, uplecione z wysuszonych skór czcicieli Slaanesha. Każde uderzenie wywołuje jęki przeklętych dusz, uwięzionych w broni i skazanych na wieczne potępienie.

Zdolności

Krwiopijca emanuje aurą wściekłości i nienawiści, która rozbudza drżące w każdym śmiertelniku mordercze instynkty i zmusza do popełniania coraz okrutniejszych czynów. Ale nawet ten wpływ nie wzmacnia odwagi na tyle, aby bez szwanku wyjść z bezpośredniego spotkania z demonem. Ci, którzy stanęli z nim twarzą w twarz, popadali w oblęd, gdyż ich umysł nie wytrzymał spotkania z tak potężną istotą.

Kiedy pojawia się Krwiopijca, zawsze oznajmia swe przybycie przeciągłym rykiem, który rozdziera powietrze niczym wrzask tysiąca lamentujących dusz. Umysły nieszczęśników, którzy usłyszą ten zew, zostają owładnięte gorącą nienawiścią. Echo tego wrzasku doprowadza śmiertelników do szaleństwa, zmuszając ich do aktów okrucieństwa i atakowania zarówno wrogów, jak i przyjaciół.

Rzeź dokonana ludzkimi rękami jest potworna, lecz nie może się równać z tym, czego potrafią dokonać Skrawieni, w pojedynkę lub na czele swych armii. Ich olbrzymie cielska przesłaniają słońce, a smród krwi i śmierci jest tak intensywny, że tworzy duszący obłok, który paraliżuje wrogów i wywołuje niekontrolowane mdłości. Ciosy demonicznych toporów i jęczące przy każdym smgnięciu bicz sprawiają, że ofiary eksplodują, jakby były jedynie workami wypełnionymi krwią. Tam, gdzie zabija Krwiopijca, w powietrzu stale unosi się obłok krwawej mgły.

Manifestacje

Narodziny demona w Starym Świecie powodują ogromne spustoszenia, gdyż z miejsca, w którym się pojawił, rozchodzą się fale okrucieństwa, zarażając okoliczną ludność nienawiścią i żądzą przemocy. Niebo dookoła ciemnieje, a chmury nabrzmiewają krwią, zsyłając na ziemię potoki szkarłatnego deszczu. Czarne błyskawice rozdierają ohydne chmury i z opanowanego przez Chaos nieba ściągają ogień, który pali ziemię.

Gdy demon zbliża się do wrogów, jego potężna postać coraz silniej emanuje złem, zatruwając serca i umysły śmiertelników, którzy mieli nieszczęście znaleźć się na jego drodze. Stają się rozdrażnieni i wściekli, nie panują nad emocjami. Wybuchają walki nawet między osłabionymi albo dopiero co zauważonymi nieprzyjaciółmi, a gdy Krwiopijca podchodzi bliżej, potyczki stają się coraz bardziej brutalne i nawet dawni przyjaciele zarzynają się nawzajem, gdy wściekłość rozpala ich serca. Moc demona wywiera też wpływ na materię i świat przyrody. Zwierzęta wpadają w szal i atakują bez powodu. Jego obecność zmienia rośliny, powodując, że wyrastają na nich kolce, rogi, a nawet szczęki rozwarłe w oczekiwaniu na mięsny posiłek. Martwe przedmioty zdają się w przedziwny sposób ożywać, wydzielając krwawy pot. Czerwone krople spływają po klingach mieczy lub mieszają się z napojami w pucharach.

I wtedy nadchodzi demon. Czarne chmury zakrywają niebo i zasłaniają słońce. W otchłani błyskają czerwone pioruny, którym towarzyszą okropne ryki, zdolne przestraszyć najsmielszych bohaterów albo doprowadzić ich do krwawego

— Krwio pijca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
90	0	77	77	89	89	89	66

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
7	69	7	7 (9)	6 (12)	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +20, język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość +20, unik +20, zastraszanie +20, znajomość języka (wszystkie)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (unieruchamiająca), bystry wzrok, czuły słuch, demoniczna aura, latanie, morderczy atak, oburęczność, odporność na magię, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, szal bojowy, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Bicz.** Krwio pijca walczy batogiem splecionym ze skór wyznawców Slaanesh. Broń powinna być traktowana jak normalny bicz, lecz trafiona nią postać musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje ogłuszona przez potworny ból. Na 1k10 rund otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów umiejętności i cech.
- **Demoniczny byt.** W każdej rundzie, gdy Krwio pijca zostanie zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- **Dzika szarża.** Zaciekłość demona zapewnia mu przewagę w walce wręcz. W czasie „szarży” Krwio pijca może wykonać 4 ataki.
- **Łowca dusz.** Krwio pijca bezustannie pożąda nowych dusz na ofiarę dla swego pana, co czyni go jeszcze bardziej zaciekłym przeciwnikiem. W czasie „ataku wielokrotnego” Krwio pijca może przerzucić 1 nieudany rzut na trafienie.
- **Mutacje Chaosu – odporność na magię, pazury, rogi (3), skrzydła, zwierzęce odnóża, żądza krwi.** 10% szans na dodatkową mutację. Jej rodzaj można określić za pomocą Tabeli 3-2: Mutacje Khorna.
- **Pancerz Khorna.** Krwio pijca nosi zbroję Chaosu – dar od samego Khorna. Z tego powodu nie otrzymuje żadnych negatywnych modyfikatorów związanych z noszeniem ciężkiego pancerza.
- **Potworna siła.** Wszystkie ataki Krwio pijcy są traktowane jako atak z cechą oręża „druzgoczący”.

- **Regeneracja.** Na początku swojej tury Krwio pijca odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Zdolność regeneracji nie działa po jego śmierci.
- **Ryk.** Na początku swojej tury dyszący gniewem i nienawiścią Krwio pijca może wydać z siebie przerażający ryk. Każda postać, która go usłyszy, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Obłądzenia i wpada w niekontrolowany szal bojowy, atakując najbliższą żywą istotę. W każdej kolejnej rundzie postać może się opanować, wykonując udany test SW.
- **Topór Khorna.** Krwio pijca walczy demonicznym toporem. Przy każdym zamachu zakłete wewnątrz demony wyją potępieńczo. Topór jest bronią jednoręczną z cechami oręża „druzgoczący” i „przebijający zbroję”. Każde trafienie krytyczne wymaga zastosowania zasad Nagłej Śmierci. Jeśli ktokolwiek inny spróbuje użyć tej broni, natychmiast zostaje zabity lub zniszczony.
- **Wściekły atak.** W czasie szalu bojowego Krwio pijca może wykonać 3 „ataki zwykłe” zamiast jednego.

Zbroja: ciężki pancerz (pancerz Khorna)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: pazury, kły, bicz, topór Khorna

Trudność zabicia: Niemożliwa

Pomysł na przygodę: Ścieżka krwi

Bohaterowie wkraczają na kompletnie zniszczony i wymarły teren o średnicy kilku kilometrów. Ziemię pokrywają kałuże krwi, a ciemnopurpurowe chmury pomału się rozpraszają. Po niebie krążą padlinożerne ptaki, raz po raz lądując, aby wyrzucić strzęp mięsa z gnijących ciał. Szakale i szczury żerują na trupach, rozdzierając zwłoki ostrymi zębami i nie zważając na błagalne szepty umierających.

Kiedy BG będą przemierzać rumowisko, w końcu natrafią na duży krater, wokół którego rozrzucone są krwawe ochłapy mięsa. To obszar skażony potężną mocą i spoczywają tam szczątki potwornej istoty. Na dnie krateru zebrała się głęboka kałuża parującej krwi, na powierzchni której pływa mosiężny nit, ozdobiony małym symbolem Boga Krwi. Metalowy element odpadł od zbroi Krwio pijcy i spadł na ziemię. Nawet tak niewielka część demonicznej istoty jest na tyle potężna, żeby skażić ziemię, na której leży.

Jeśli któryś z Bohaterów zdecyduje się zatrzymać nit, wkrótce zaczyną go nawiedzać w snach obrazy śmierci i bitwy. Jego osobowość będzie się zmieniać. Stopniowo BG zacznie odkrywać w sobie perwersyjne pragnienie picia krwi lub dotyku gorących kropel krwi wroga, rozpryskujących się na nagim ciele. Z czasem przeklęty obiekt doprowadzi do kompletnego wyniszczenia umysłu śmiertelnika, zupełnie jakby połknął on kawałek spazenia. Zostanie mu tylko jedno wyjście – służba Khornowi. Oczywiście przedmiot wcale nie musi zostać u Bohatera. Taka relikwia z pewnością wzbudzi zainteresowanie innych sług Khorna, którzy zrobią wszystko, żeby ją odzyskać.

— Wielki Nieczysty —

Pan Zarazy, Zepsuty, Władca Much, Pan Rozkładu, Ojczulek Nurgle

Słudzy Nurgla przemierzają Pustkowie Chaosu w wielkich grupach. Zawsze w ruchu, przenoszą się wciąż z miejsca na

miejsce, głosząc chwałę zarazy, roznosząc wszędzie choroby i zostawiając za sobą setki cierpiących, obrzmiałych, ropiejących i gnijących ciał. Nosiciele zarazy wyliczają zasługi swego obrzydliwego pana, podczas gdy zastępy nurglingów piszczą i jęczą, drgając w wiecznym rozkładzie, który określa ich