

Spis Treści

Pasterz.....	1
Tur Welesa.....	2
Kula – duchy pogan.....	2
Demony.....	2
Uzdrowiciel.....	3
Wojownik.....	3
Niszczyciel.....	3
Złudnik.....	4
Czarnoksiężnik Lazarius.....	4

Nie każda ze spisanych tu bestii jest przeciwnikiem, z którym trzeba walczyć. Poza tym żadna z nich nie jest chodzącym workiem doświadczenia. No, może z wyjątkiem pojedynczych demonów. Dawni słudzy Welesa mają spore szanse samodzielnie pokonać drużynę. Warto sugerować rozsądek i ucieczkę. Bestie zostały opisane skrótowo, gdyż raczej nie przyda Ci się znajomość ich Diplomacy czy Expert Skill (Shepherd). Jeśli coś Ci nie pasuje, to zmieniaj. GURPS przyjmie każde dziwactwo.

Statystyka Odegnania oznacza jak trudno jest [K]siędzu lub [W]iedźmie odegnąć danego stwora. Obojgu każda próba zajmuje 1k6 rund. Wartość Odegnania odejmuje się od umiejętności Egzorcyzmów po czym można wykonać sporny test Egzorcyzmu i Siły Woli (Will) ofiary. Jeśli test się powiedzie za pierwszym razem, to przeciwnik nie może zbliżyć się do bohatera przez tyle rund ile wynosi margines sukcesu plus dwa oraz otrzymuje tyle kości obrażeń ile wyniósł margines sukcesu. Redukcja obrażeń w tym przypadku liczy się jakby wynosiła 1.

Pasterz

Potężny, czarny pies. Zdecydowanie większy od zwykłych wilków, a przy tym nad wyraz spokojny. Nigdy nie spuszcza z oczu młodego Jana. Nikt nigdy nie słyszał jego szczekania czy choćby warczenia. Przez wieki był opiekunem bydła Welesa, jednak od dawna musi samotnie włóczyć się po ziemi. Ostrzegł Wiedźmę, gdyż Weles był bogiem magii, którą wykorzystuje ta kobieta. Jest prawie tak inteligentny jak człowiek, lecz nie potrafi mówić.

Zanim przejdzie do walki, to postara się odstraszyć przeciwnika. Jeśli szczekanie nie odniesie skutku, to woli uciec niż ryzykować śmierć, jednak w chwili, gdy nie ma wyboru jest morderczym przeciwnikiem.

Odegnanie K4 W2

ST 14 DX 12 IQ 8 HT 12

HP 18 Per 14 Will 12 FP 15

BS 6,5 BM 13 Dodge 10

Obrażenia:

ugryzienie 1d cut

uderzenie ciałem 2d cr

Brawling 18, Jumping 16, Tracking 20 (wliczona premia za zmysły)

Twarda Skóra (redukcja obrażeń 2), Ostre Kły, Odporność Na Magię 5, Zwierzęce Zmysły, Terror(szczekanie [jeden cel, raz na trzy tury]), Enchanced Move, Combat Reflexes

Tur Welesa

Dym dobywający się z nozdrzy, nieziemski ryk i oczy w kolorze dusz sprawiają potworne wrażenie. I słusznie, gdyż oto jeden z ostatnich sług Welesa, który zachował jeszcze swoją moc. Sprzymierzył się on z kultem, by pomścić Słowian. W czasach swojej świetności był opiekunem tych terenów, jednak od nadejścia chrześcijan stale traci moc. W lesie potrafi znikać i teleportować się na krótki dystans. Rozumie mowę, jednak sam mówić nie potrafi.

Odegnanie K5 W6

ST 18 DX 10 IQ 10 HT 16

HP 26 Per 12 Will 14 FP 20

BS 5 BM 10 Dodge 8

Obrażenia:

rogi 1d+6 imp

uderzenie ciałem 3d+8 cr

kopnięcie (dwa na rundę) 3d cr

Brawling 20

Twarda Skóra (redukcja obrażeń 4), Wielkie Rogi, Odporność Na Magię 5, Zwierzęce Zmysły, Enchanced Move, Combat Reflexes, Kopyta, Teleport (10m, akcja całorundowa, raz na cztery rundy, koszt 2FP), Forma Mgły (niewidzialna, przemiana zajmuje 2 rundy [wrażliwy na ataki i obrażenia], koszt 4FP), Extra Attack (hoof)

Kula – duchy pogan

Są to dusze, które czciły Welesa. Teraz nie mają gdzie się udać, zatem wciąż tańczą na świętych polanach. Nie pojawiają się w pobliżu dawnej świątyni Welesa, gdyż stoi tam teraz kościół. Zazwyczaj ignorują żywych, jednak dotyk żywych ludzi ich boli. Dlatego też zazwyczaj reagują agresywnie.

Odegnanie K0 W0

BS 4 BM 5

dotyk 1d burn

Brawling 10

Demony

Są to sługi diabłów lub bogów, którym niegdyś pomógł kult Odpustników. Starają się wypełniać rozkazy, jednak w pojedynkę nie są zbyt skuteczni. Za to w grupach stają się śmiertelnym zagrożeniem.

W grupie stają się także bardziej odporne na odegnanie. Każdy demon w promieniu dziesięciu metrów podnosi współczynnik Odegnania o jeden.

Istnieje także możliwość wezwania anioła, który będzie walczył z wybranym demonem. Należy dobrać imię anioła i przywołać go. Pojawia się po 1k6 rundach, lecz w ciągu 2 rund wygrywa ze wskazanym demonem. O ile nie zostanie zasypany masą... Warto zapoznać się z Demonami Normandii Grahama Mastertona, gdzie ten motyw został całkiem zgrabnie pokazany. Poza tym został wytłumaczony znacznie lepiej, niż ja potrafię.

Uzdrowiciel

Wygląda niczym karzeł, który założył strój doktora z czasów plagi. Jego dłonie zbudowane są z kości, zaś z oczodołów dobywa się zielonkawcy, trujący dym.

Odegnanie K1 W2

ST 7 DX 10 IQ 10 HT 6

HP 8 Per 10 Will 10 FP 6

BS 4 BM 4 Dodge 7

Obrażenia:

dziobnięcie 1d-3 imp plus otrucie (HT-4, paraliż na 1k4 dni)

Brawling 10, Plucie 12

Leczenie (wszystkie demony w promieniu 10 metrów leczą 2d ran, rzucenie trwa rundę i wymaga obsesyjnego tańca i szaleńczego chichotu), Demoniczna Ślina (pluje na zasięg 10m, kwas przez 4 rundy zadaje 1 ranę), Gruby Płaszcz (redukcja obrażeń 1)

Wojownik

Każdy z nich posiada inną broń, która zastąpiła mu jedną dłoń. Na drugim ramieniu mają przyszyte do żywego ciała łuski większych demonów. Służą jako obrońcy i strażnicy.

Odegnanie K1 W2

ST 12 DX 10 IQ 9 HT 12

HP 16 Per 9 Will 10 FP 16

BS 5,5 BM 5 Dodge 9

Obrażenia:

broń pchnięcie 1d-2

broń zamach 1d+2

Walka bronią 12, Tarcza 16 (blokowanie 12)

Combat Reflexes

Niszczyciel

Te stworzenia łączą w sobie paskudztwo pająka, zgnilizny, rozpaczy i zniszczeń. Ich głównym celem jest zabijać, mordować i, od czasu do czasu, niszczyć. Po ścianach i sufitach wspinają się niczym prawdziwe pająki, mimo że są wielkości człowieka.

Gdy pracują w grupie lubią nagle oplątać jedną ofiarę i szybko umknąć po drzewach. Porwanemu lepiej się było nie rodzić...

Odegnanie K0 W1

ST 8 DX 12 IQ 9 HT 12

HP 8 Per 9 Will 9 FP 12

BS 6 BM 6 Dodge 9

Obrażenia:

ugryzienie 1d-3 imp

Brawling 10, Innate Attack (pociski) 16, Wspinaczka 14

Ognisty pocisk (zasięg 12m, 1d burn, raz na rundę), Sieć (zasięg 6m, raz na godzinę, sporny test ST [Niszczyciel dostaje +2 za każdego pomocnika]), Żywy Ogień (rundę po śmierci wybucha, zadając wszystkim w promieniu 2m 2d burn obrażeń)

Złudnik

Dzieci, mniej więcej w wieku pięciu lat. Jedyne szczegóły, który je odróżnia, to zabawka, którą trzymają. Serce, wciąż jeszcze bijące, nie jest standardową zabawką, prawda? Starają się przestraszyć przeciwników swoimi iluzjami. Jeden Złudnik potrafi wpłynąć tylko na jeden zmysł, ale bardzo dobrze współpracują, tworząc skomplikowane i realistyczne iluzje. Uwielbiają w ten sposób wzywać Upadłe Anioły...

Odegnanie K3 W2

ST 7 DX 10 IQ 12 HT 10

HP 8 Per 12 Will 14 FP 10

BS 5 BM 5 Dodge 8

Obrażenia:

uderzenie zabawką 1d-4 cr

Iluzja 14, Ukrywanie się 14

Czarnoksiężnik Lazarius

Walka z nim to raczej walka z demonami, które przywołuje. Gdy zostanie zaatakowany z jego rękawów wyskoczą dwaj Wojownicy. Co dwie rundy będzie krzyczał „pomóżcie mi Dawni Bogowie!”. Wtedy też pojawią się dwa Demony. Wybierz ten typ, który najbardziej wesprze Lazariusza i obecne demony.

Poza wzywaniem sług czarnoksiężnik potrafi bardzo utrudnić drużynie przeżycie starcia. Wykorzystuje swoje zdolności z doskonałym wyczuciem czasu i zawsze wypełniając jakiś plan, który da mu przewagę. Nie może wykorzystać żadnego z tych zaklęć dwa razy pod rząd:

Przejsie Molocha: Wskazany demon na rundę staje w płomieniach i nie podejmuje żadnej akcji, podczas gdy jego ciało rośnie i czernieje. Zadaje on obrażenia większe o 2, redukcja obrażeń rośnie o 1 oraz leczy mu się 1k6 ran.

Miecz Aresa: Lazarius wyciąga z ziemi miecz. Może przekazać go demonowi lub też samemu nim walczyć. Miecz zadaje 2d+2 cut i traktuje właściciela jakby posiadał zaletę Extra Attack i Walkę Mieczem Aresa na 14. Po dwóch rundach miecz spada na ziemię i zostaje wciągnięty przez Dłonie Hadesu (Hades [kraina] nie lubi dzielić się pozostałościami swojego panteonu)

Echo Ragnarok: Wywołuje odgłosy ostatecznej bitwy. Przeciwnicy tracą słuch na 1k6 run (każdemu z bohaterów rzuć osobno), Demony wykonują w tej chwili po jednej akcji ataku.

Oko Peruna: Lazarius razi jednego z bohaterów piorunem, którym strzela z oka. Zadaje 1d burn, które ignorują redukcję obrażeń.

Strącenie: Zrzuca jednego z bohaterów do Piekła na rundę. Tylko duża ilość dobrze zdanych testów Will pozwoli zachować poczytalność.

W chwili, gdy uznasz, że gracze zdobyli odpowiednią przewagę i niedługo walka zacznie się nudzić, demony zwrócą się przeciwko Lazariusowi. W ciągu paru chwil rozszarpią jego ciało i uciekną, trzymając jego krzyczącą duszę. Jeśli zaś gracze radzą sobie nieoczekiwanie dobrze, to Lazarius spróbuje wezwać Upadłego Anioła, by ten zakończył sprawę. Niestety, diabły nie lubią, gdy wzywa się je bez potrzeby, więc zakończenie walki będzie prawie identyczne. Tylko, że Upadły „dorzuci” garść nasion, które, w tempie jednego na rundę, będą stawały do walki. Określenie ile i jakie zostawiam Tobie.