

Spyrius



Przydomek: Lubbert Das

Rasa: murlant (ciało leszija)

Klasa: leśne lichy

Płeć: nieokreślona

Charakter: zły i niedobry

Liczba XP: w sam raz

Liczba HP: całkiem sporo

Siła: umiarkowana

Szybkość: chyży

Czary: kamienna skóra, identyfikacja przedmiotu

Umiejętności: leczenie głupoty, lot, oplątuje przeciwnika korzeniami, wzbudza strach

Ekwipunek: wywar z maku, sękaty kostur, wąż, suszone grzyby, pusty pojemnik na duszę

Uwagi: drużyna spotyka Spyriusa w późnej fazie gry (szukając zaginionego dziecka, które chce pożreć)

Biografia: po wydarzeniach, które miały miejsce na Czterech Kontynentach za czasów Argusa III, prastara rasa Kreatorów dostrzegła tkwiącą w tym świecie słabość. Nie nadzorował go żaden Strażnik, a do tego istnienie niedostępnego dla zwykłych śmiertelników wymiaru – Królestwa Ognia – stwarzało gamę możliwości dla potencjalnych najeźdźców. Wysłano tam zatem dobrze wyszkolonego droida typu SPYRIUS. Spyrius otrzymał zadanie sformowania mocarnej armii i poprowadzenia jej do boju w momencie, gdy zostanie przywołany z Królestwa Ognia przez swych ziemskich popleczników. Szczęśliwie dla mieszkańców świata (a nieszczęśliwie dla nieprzygotowanego jeszcze Spyriusa) na planetę przybył Corak Tajemniczy. Podróżnik zstąpił do Królestwa, gdzie oddzielił moduł pamięci („duszę”) od ciała droida. Mechanizm pozostawił w wymiarze ognia, zaś „duszę” zabrał ze sobą i ukrył na jednym z kontynentów, by żaden z pomagierów Spyriusa nie mógł poń sięgnąć i ponownie aktywować swego generała. Jak wiadomo, w momencie przywołania na czele Mrocznych Legionów musiał stanąć demon Urthrax Killspite, który... niezbyt poradził sobie z przydzieloną misją. Spyrius przez wiele lat pozostawał w uśpieniu. Los jednak uśmiechnął się do niego, gdy moduł pamięci został odnaleziony przez pewnego bezimiennego bohatera. Rycerz, pouczony przez Mówiące Kamienie oraz Ducha Rytuau, poddał duszę procesowi tworzenia murlanta – magicznego mutanta. W tym oto rytuale łączy się jaźń jednych stworzeń z ciałami drugich. Bohater wtłoczył pamięć droida w ciało leszija, borowego demona. Gdy Spyrius odzyskał świadomość, przez krótki czas służył rycerzowi dowiadując się sukcesywnie, co zaszło podczas jego „nieobecności”. Gdy bezimienny bohater podczas swej podróży odnalazł przedziwną bramę, leszija zrozumiał, że to jego szansa na powrót do swoich stwórców – zamordował więc bez skrupułów swego wybawcę i przekroczył śmiało wrota. Zaprowadziły go one do nieznanego mu świata. Od razu wykrył na nim obecność Strażnika – był nim niejaki Melian. Leszija wylądował na Enroth. Twór Starożytnych jednak nie rozpoznał zagrożenia; zmienione ciało przybysza pozwoliło mu pozostać w ukryciu. Spyrius – odtąd znany jako leśne lichy, Lubbert Das – musiał dla bezpieczeństwa pozostać nieaktywnym przez kilkadziesiąt lat. Fortuna znów jednak objawiła się łaskawym licem, gdy na leszija natknął się Archibald Ironfist, król *in spe*. Leszija poinstruował go, jak uszkodzić Meliana odejmując mu kryształ pamięci. Gdy ten tylko uczynił co miał w planach, Spyrius mógł wreszcie wyjść z ukrycia. Teraz stawia sobie dwa cele: *primo* zamienić to odrażające, zdrewniałe ciało na jakiś sprawny mechanizm; *secundo* odzyskać kontakt z Kreatorami. Być może mają oni jakieś plany także w stosunku do tej planety? Nieboskłon zdaje się wysyłać przedziwne znaki...

Vinius