

"Iluzoryczny wróg"

Przygoda do WFRP, autor Marek Jobda

Tło przygody

Fail Farmone - elfi mag-iluzjonista, czciciel Tzeentcha w wyniku strasznych eksperymentów, których dokonywał na ludziach popadł w obłąd. Z ludzkiej krwi udało mu się wytworzyć magiczny ekstrakt, który po wypiciu daje użytkownikowi nadludzką siłę i odporność na ciosy. Nie chcąc dzielić się z nikim wspaniałym odkryciem zabił swego jedynego ucznia, a zarazem asystenta. Ze swej kryjówki niedaleko Parravonu uciekł w ostatniej już chwili, gdyż na ślad przestępstwa natrafiła straż miejska. Ze szcątkowych zapisków, których mag nie zdążył zniszczyć komendant straży dowiedział się o szalonym planie Farmone'a. Sprawa została przekazana na dwór Diuka Parravonu, gdzie zajął się nią szef tajnej policji W obliczu niebezpieczeństwa jakim stał się Farmone dla Parravonu, wyznaczono nagrodę za jego głowę. Nie sam mag jest jednak najważniejszy, lecz jego niezwykle odkrycie. Drużyna zostanie wplątana w aferę przez przypadek.

Fragmenty odnalezionych zapisków

... i jak się okazało nie wszystkie poddawane eksperymentom dzieci wykazywały odpowiednie zdolności. Zakrawa na ironię fakt, iż większość z nich umierała zaraz po pierwszych próbach przeniesienia...

...ekstrakt, który nazwałem czerwienią wydaje się być gotowy. Jutro wypróbuję go na sobie. Dzięki nadludzkiej sile zabójstwo Ludwika powinno się stać błahostką. Przykro mi będzie pozbawiać ducha niczemu niewinnego chłopca, lecz dla przyszłości gotów jestem ponieść ofiary. Kiedy tylko pomyślę o potężnej armii znajdującej się pod działaniem czerwieni, armii której nikt nie będzie w stanie powstrzymać...

Myślę że gra jest warta świeczki. ... zawsze prowadził moje życie ku chwale i wielkim czynom. Dał mi okazję, którą muszę wykorzystać. Dobrej armii potrzebny jest dobry i charyzmatyczny dowódca. Cóż mogłoby być symbolem większej władzy niż smok. Tak PAN na smoku wzbudziłby wśród zielonoskórych grozę i wzbudziłby oczekiwany respekt. Żaden z nich nie śmiałby mi się przeciwstawić, a zachęceni wizją bogatych łupów i napełnienia swoich żołądków ludzkim mięsem długo by się nie wahali...

...Zasób ksiąg klasztoru oraz wiekowość tamtejszych woluminów z całą pewnością ułatwią mi poszukiwanie informacji na ten temat...

Treść ogłoszenia, którego kopie porozwieszane są w całym mieście :

300 ludwików nagrody za głowę elfa Faila Farmone'a

oskarżonego o zabójstwo i uprawianie czarostwa w zakazanej strefie.

Zbiega żywego lub martwego odstawić do budynku straży miejskiej

miasta Parravon.

Z rozkazu komisarza miejscowej policji...

Akcja przygody

Spotkanie w gospodzie

Podróżując traktem w kierunku Parravonu drużyna natrafi na karczmę "Wilczy kiel". Jest nieduży, średniego standardu lokal prowadzony przez Bernharda Kemmlera. Obecnie gospodarz leży na zapleczu związany i zakneblowany. Jest nieprzytomny odkąd Farmone potraktował go mocniejszą wersją czaru *kradzież rozumu*. Uwięził umysł bezbronnego człowieka w butelce i zamknął go na klucz w składziku. Mag zdaje sobie sprawę, że lada moment zostanie wysłany za nim pościg więc zaczął się w gospodzie oczekując jakiś przejezdnych, aby wykorzystać ich do swego niecnego planu. Pech chciał (czytaj mistrz), że to właśnie drużyna wpadła w jego łapy. Farmone przy pomocy czaru *Przybranie iluzorycznego wyglądu* upodobił się do Bernharda i teraz przywita poszukiwaczy przygód. Ponieważ zbliża się wieczór i wkrótce zostaną zawarte bramy miasta najrozsądniej dla drużyny będzie przenocować w gospodzie. Farmone ma więc ułatwione zadanie. Poczęstuje drużynę posiłkiem zawierającym dawkę narkotyku wystarczającą do uśpienia niedźwiedzia. Kiedy drużyna zapadnie w słodki sen mag zrobi sobie z gipsu odlew twarzy jednego z graczy (twarz ta będzie czerwona przez parę godzin). Pomoże mu on stworzyć doskonałą iluzję jego wyglądu, dzięki której będzie mógł podróżować nierozpoznany. Przed ucieczką podłoży ogień pod gospodę. Z płonącego budynku gracze i gospodarz zostaną wyniesieni przez trójkę strażników dróg, którą przyciągnie tu widoczna ponad lasem łuna. W związku z "obłędem" Bernharda drużyna będzie zmuszona udać się do miasta w celu złożenia wyjaśnień. W mieście w ten lub inny sposób gracze zostaną zmuszeni do ruszenia w pogoń za Farmonem.

Pobyt w mieście

Po rozmowie z szefem tajnej policji (w jakiejś podejrzanej spelunie grubas siedzi za kotarą i głaszcze kota) drużyna będzie mogła trochę się odświeżyć i przespać. Nocą i tak nie znajdą śladu. Poza tym po spotkaniu w gospodzie wiadomo, że Fail Farmone porusza się pieszo więc potencjalnie dogonienie go nie powinno sprawić graczom wielkiego problemu. Z nadpalonych notatek maga wynika, że zmierza on do jakiegoś klasztoru. Pan X może w tym momencie służyć graczom radą. Najbliższy klasztor w okolicy to znajdujący się o trzy dni drogi konno od miasta La Rochealle. Klasztor ten jest wielką skarbnicą wiedzy posiada bowiem drugą co do wielkości (w Bretonii) bibliotekę.

Wydarzenie niezależne

Kalkulacje takie mogą się okazać niesłuszne. Mag po kilku milach skradania się przez las spotkał w pobliżu traktu młodą kobietę. Ann the Venney zatrzymując się na małej przydrożnej polanie miała nadzieję na spokojne spędzenie nocy. Chociaż Ann nikomu się do tego nie przyzna z lasu wyszedł Farmone (wyglądający jak nasz bohater), który uwiódł ją (pomocny był tu czar *Oczarowanie*), a później ogłuszył silnym ciosem w potylicę. Kiedy naiwna niewiasta obudziła się jej sytuacja nie była najlepsza. Przywiązana do drzewa bez możliwości okrycia się czymś ciepłym na noc zmuszona była czekać aż ktoś następnego dnia będzie przejeżdżał traktem. Widząc że Farmone zabrał jej wspianiałą, rasową klacz poprzysięgła mu zemstę.

Podróż do klasztoru

Na drogę gracze dostaną potrzebny ekwipunek, oczywiście w granicach przyzwoitości (uwaga na graczy: *poproszę o tresowanego demona Khorne'a, miecz magiczny +5 do zniszczenia...itd.*) oraz przestrozę, że jeśli nie odnajdą maga to wymiar sprawiedliwości dosięgnie ich choćby w królestwie Morra. (*wasze mordy (buzie) już żeśmy se wyrysowali chłopaki, he he*)

Według wskazówek droga do La Rochealle jest prosta. Dwa dni drogi prosto jak z bicia strzelił, później na rozstajach w lewo i prościuteńko aż do samego klasztoru. Oczywiście drużyna minie zwęglone pozostałości po gospodzie, a później w południe

drugiego dnia natrafi na podstępnie oszukaną (i od pasa w górę roznegliżowaną) Ann. Rozwiązana kobieta bez słowa wyjaśnień kopnie wiadomego gracza w najbardziej czułe miejsce i o ile drużyna jej nie powstrzyma, może się na tym nie skończyć. Po miłym zapoznaniu przyjdzie czas na wyjaśnienia. Zawstydzona swoją pomyłką (och bolało) kobieta postara się wynagrodzić bohaterowi i przez dalszą podróż będzie roztaczała nad nim bliską opiekę (o opatrywaniu obolałych miejsc nie ma mowy).

La Rochealle - opis klasztoru

Położony na stromym wzgórzu klasztor został wybudowany pięćset lat temu. Około 370 lat temu w jego murach powstała biblioteka, która wkrótce zgromadziła ogromną ilość książek, w tym wiele zabytkowych. Obecnie klasztor posiada w swoich zbiorach ponad 20 tysięcy woluminów, a proces zbierania nowych pozycji nadal trwa. Całe wzgórze otacza duży kamienny mur. Na dziedziniec klasztorny, wokół którego skupione są wszystkie budynki, prowadzi drewniana dwudzielna brama. Największy budynek to świątynia Vereny, bogini mądrości i sprawiedliwości. Nieco tylko ustępuje mu rozmiarami biblioteka zastawiona wewnątrz niezliczoną ilością sięgających sklepienia regałów z książkami. W ostatnim nieco mniejszym budynku znajdują się cele braci zakonnych. Obecnie w klasztorze przebywa 21 mnichów. Drużyna dotrze do La Rochealle późnym wieczorem trzeciego dnia.

Wydarzenie niezależne

Farmone jadąc dniem i nocą, nie oszczędzając konia dotarł do klasztoru w południe trzeciego dnia. Ukrył konia w zaroślach i dostał się do klasztoru przez bramę. Na niczego nieświadomym bracie użył czaru *Amnezja*, poczym ukrył się niedaleko biblioteki. Nie pamiętający o tym, że kogokolwiek wpuszczał mnich nie mógł zdawać sobie sprawy z zagrożenia jakim był dla braci mag. Po południu Farmone dokonał mordu na samotnie przesiadującym w bibliotece bracie (inni odprawiali wtedy modły w świątyni). Oczywiście iluzjonista przyjął jego wygląd, a ciało ukrył w niewielkiej niszy pomiędzy regałami. Po tym natychmiast wziął się do poszukiwania potrzebnej mu książki. Po godzinie przeglądania woluminów Farmone odnalazł wreszcie *De Natura Draconis Ludiciusa Pierwszego* i wziął się do jej studiowania.

Przybycie drużyny

Drużyna przybywa do La Rochealle w momencie, kiedy bracia odkryli już ciało zamordowanego. Nikt nie wie (nawet odźwierny), jak ktokolwiek mógł się dostać na teren klasztoru. Oczywiście pojawienie się nieznajomych wywoła poruszenie i podejrzenia. Drużyna będzie się musiała tłumaczyć przeorowi klasztoru Padre Pierrowi de Castilion. Jeśli gracze wzbudzą jego zaufanie może pokazać im miejsce mordu i księgę, którą studiował Farmone (księga napisana jest w języku klasycznym. Zawiera parę opowieści o smokach i położenie smoczego leża). Może też udzielić im kilku wskazówek dotyczących postępowania ze smokami (czytywało się wiele *ksiąg, przyjaciele*) oraz trybu ich życia, jednak pod warunkiem, że sami o to zapytają. Człowiek znający się na tropieniu może odnaleźć za północnym murem klasztoru ślady końskich kopyt. Prowadzą one wzdłuż niewielkiego strumienia i po około trzech godzinach drogi łączą się ze starym traktem wiodącym na północ.

Wydarzenie niezależne

Farmone pędzi, w tym czasie do znajdującej się o mniej więcej dwa dni drogi na północ wsi Clemenceau. Zamierza tam trochę wypocząć i zgromadzić ekwipunek na wyprawę w góry. Celem jego wędrówki jest pradawne smocze leże, o którym dowiedział się z *De Natura...*. Położone jest ono wysoko w górach. Wejście do jaskini znajduje się na trudno dostępnej półce skalnej (dojście możliwe jest jedynie od wschodniej strony, reszta ścian jest niedostępna). Farmone przybywając do wsi przybierze postać zamordowanego mnicha. Zatrudni najlepszego przewodnika i zakupi niezbędny

sprzęt (liny, haki, prowiant i duży wiklinowy kosz na plecy). Wyruszy o świcie następnego dnia, około godziny przed przyjazdem drużyny.

Clemenceau

Jest to niewielka osada. Około 75 mieszkańców utrzymuje się z pasterstwa, bądź myślistwa. Z ważniejszych miejsc można wymienić małą oberżę "Ostatni most", ogólnobranżowy sklep, chatę sołtysa oraz dom miejscowego rzemieślnika (złota rączka - wiele potrafi np. naprawia sprzęt myśliwski). W lesie dwie godziny za wsią jest opuszczona, zrujnowana chata leśnika. Prawie każdy we wsi o niej wie. Mieszkańcy Clemenceau poinformują drużynę o przybyciu "mnicha" i jego wyprawie, w góry (*a juści on był jaki szaleniec. Na górę grzmotów poszedł z Hectorem*). Graczom będzie trudno znaleźć drugiego przewodnika. Niewielu odważy się ruszyć przez Przełęcz Śmierci ku Górze Grzmotów. Miejscowi uważają, że tam nawet jak nie ma burzy, to wala pioruny. Na przełęczy śmierci zaś na pewno żyją gobliny. Aby nakłonić kogoś do wskazywania drogi, trzeba będzie porządnie potrząsnąć kiesą. Podróż na Przełęcz Śmierci to prawie pół dnia mozolnego marszu. Od przełęczy na szczyt Góry Grzmotów jest trzy godziny ciężkiej wspinaczki. Przewodnik jest gotowy do wyruszenia natychmiast. Ann niestety zostanie we wsi. Jest zmęczona tą nieustającą podróżą, a poza tym w stodole przy oberży znalazła swoją klacz (*dowalcie skurwielowi ode mnie*).

Droga na Górę Grzmotów

Na Przełęcz Śmierci drużyna dotrze mokra i zmęczona. W połowie drogi zaczęło mżyć. Przewodnik proponuje poczekać ze wspinaczką do następnego ranka. Jeśli gracze ruszą na szczyt mimo ostrzeżeń jest ogromna szansa, że się pozabijają. Wszystko jest mokre i deszcz zaczyna nieustannie. Przełęcz na której obozują gracze przechodzi dalej w rozległą, otoczoną stromymi skalnymi ścianami dolinę. W głębi doliny jest spora jaskinia, którą zamieszkiwały kiedyś gobliny (może jeszcze jakieś się ostały w okolicy mistrzu). W jaskini tej schronił się na noc Fermone ze swoim przewodnikiem. Przewodnik drużyny niestety nie wie o jej istnieniu.

Wydarzenie niezależne

Fermone i jego człowiek zaczną się wspinać jeszcze przed wschodem słońca. Przewodnik nieźle widzi w mroku (skaza chaosu), a Fermone może zapalić sobie magiczne światło. Obaj dotrą na półkę skalną trzy i pół godziny po wschodzie słońca. Gracze mają oczywiście mały poślizg, gdyż wstaną dopiero o wschodzie. Ich przewodnik nie pójdzie po ciemku Fermone zerwie magiczną pieczęć chroniącą wejście do leża smoka i pozostawiając przewodnika wejdzie do środka. Po jakimś czasie wyjdzie niosąc w wiklinowym koszu na plecach wielkie szare jajo.

Góra Grzmotów

W momencie kiedy mag będzie wychodził z pieczary pierwsi członkowie drużyny powinni wchodzić na półkę skalną. Fermone nie spodziewał się, że ktoś pójdzie za nim na sam szczyt. W napadzie szału popchnie przewodnika na graczy licząc na to, że któryś z nich spadnie. Sam natomiast rzuci na siebie czar *piórko spадanie* i rzuci się w przepaść. Wyląduje w małym załomie skalnym kilka metrów niżej. Później tą samą metodą opuści się niżej, niżej...aż drużyna straci go z oczu.

Smoczyca

Nagle cała półka skalna, na której znajdują się gracze zatrzęsie się. Z pieczary wychyli się ogromna głowa przebudzonej ze snu smoczy. Jest wściekła, gdyż zauważyła już kradzież jaja. Tylko szybka reakcja graczy pozwoli im uniknąć spalenia smoczym ogniem. Drużyna powinna wytłumaczyć się Shirrez, tak się nazywa smoczyca, z powodów wtargnięcia do jej domu. Jeśli graczom uda się ją przekonać, że wszystkiemu

winien jest Farmone Shirrez wylegnie na półkę rozłoży skrzydła i wzniesie się w powietrze. Odlatując poprosi graczy o pomoc w odnalezieniu jaja obiecując dozgonną wdzięczność.

Jaskinia

W głębi jaskini jest smocze legowisko obok, którego stoi kamienny tron. Na tronie siedzi szkielet w zaśnieżonej srebrnej zbroi. Jedna z jego rąk oparta jest na tronie druga na również srebrnym mieczu. Na głowie szkieletu jest hełm z tego samego metalu. Ma odsłoniętą przyłbicę, a z tyłu sterczą mu pióra. Obok tronu leży piękna tarcza z wymalowanym na niej smokiem. Wszystkie bez wyjątku przedmioty są magiczne, oprócz zbroi nie posiadają jednak żadnych właściwości. Zbroja daje 2 punkty pancerza na korpus i ramiona (hełm 1 na głowę) oraz powoduje strach u istot goblinoidalnych.

Wydarzenie niezależne

Fermone z jajem uda się do wspomnianej wcześniej leśniczówki. Ma zamiar przeczekać tam smoczą furie, a później zmusić smoka do służenia jego sprawie. Chce tego dokonać mówiąc, że zniszczy jajo. Według maga plan na pewno się powiedzie. Wkrótce będzie mógł stanąć na czele armii goblinów dosiadając smoczycy. Parravon legnie u jego stóp.

Powrót do wioski

Drużyna aby wrócić do wioski musi odbyć podobną drogę jak na szczyt. W Clemencau roi się już od łowców smoków, którzy przybyli tu z najbliższych okolic. Wszyscy widzieli smoka na niebie. (*Był wielki jak trzy stodoły, ział ogniem z pyska i miał czerwone ślepie, Panie wszyscyśmy go widzieli. Cztery owce zeżarł*). We wsi nikt nie widział wracającego mnicha. Może poszedł z Hectorem do leśniczówki.... Jeśli drużyna się tam uda dojdzie do finałowego pojedynku. Ann może zechcieć ruszyć do chatki razem z drużyną. Jej umiejętności strzeleckie mogą się okazać nieocenione.

Finał

Fail Farmone założył na skraju polany czar *magiczny alarm*. Będzie więc wiedział kiedy ktoś zbliży się do chatki. Chatka jest niewielka, jednoizbowa, drewniana. W dachu jest spora dziura. Od strony drzwi nie ma okien. Są dwa na lewej ścianie. Mag będzie się starał uniknąć walki wręcz. Na początku poczęstuje drużynę paroma zaklęciami. Zmuszony będzie walczył swoją lagą. Wypije wcześniej porcję czerwieni. (okres działania 6 rund, +1 do siły, nie odczuwa obrażeń).

Charakterystyki bohaterów niezależnych

Bernhard Kemmler - gospodarz pod "Wilczym Kłem"

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
3	45	27	3/4	3	7	31	1	26	29	0/29	0/26	0/27	29

0/29 itp. Umysł Bernharda został zamknięty w butelce, którą nosi Fermone

sztylet, brązowy pierścień, skromne ubranie, fartuch, sakiewka (9 zk, 4 srebrniki)

Trzech strażników dróg

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

jeździectwo

kusza + bełty, koszulka kolcza, hełm, kajdany, miecz, tarcza

Strażnicy miejscy

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3/4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

silny cios, ogłuszenie, specjalna broń - dwuręczna

skórzany kaftan, halabarda, miecz, hełm, latarnia na kiju

Jaques de Tredev - sierżant strażników

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	51	35	3/4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

rozbrajanie, uniki, silny cios, ogłuszenie, jeździectwo,

ekwipunek jak wyżej tyle, że zamiast kaftanu koszulka kolcza

Ann the Venney - szlachcianka z Albionu

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
5	47	71	3	4	7	41	1	39	29	29	29	31	35

bardzo szybki, uniki, celny cios, urok osobisty, specjalna broń - długi łuk

skórzane ubranie, krótki miecz, długi zdobiony łuk (SE 4), sztylet, sakiewka (13 zk), koń (jeśli nie ma go Farmone)

Niezbýt wysoka, rudowłosa piękność z Albionu na szlaku zapomina o dobrych manierach. Nie przeszkadza jej to ładnie wyglądać. Włosy długie, kręcone spina w ogon. Wobec obcych jest podejrzliwa. Kiedy już pozna drużynę będzie uprzejma, a wręcz namolna. Zarzuci graczy potokiem słów. Być może nawiąże romans z jednym z graczy. Jest chętna... Ann jest spokrewniona z królewską rodziną z Albionu. Zmierza do Quenelles, gdzie zamierza odwiedzić swego kuzyna. W dobrym towarzystwie jest prawdziwą szlachcianką.

Mnisi z La Rochealle

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	3	4	7	35	28	35	28	33	28	33	25

czytanie i pisanie, sekretny język klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, teologia,

skromny habit, kij

Wyglądają niemalże identycznie. Stare brunatne habity, sandały na nogach, łyse głowy. Są bardzo spokojni. Wysławiają się bardzo powoli.

Padre Pierre de Castilion - przeor klasztoru

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	41	38	3	3	8	57	1	38	38	64	44	55	47

czytanie i pisanie, język tajemny magiczny, historia, heraldyka, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, wiedza o magicznych pergaminach, rozpoznawanie runów, , sekretny język klasyczny, teologia - Verena, język obcy - tileański

habit, łańcuch z symbolem Vereny, pergaminy : *leczenie ciężkich ran, ręka młot, długi kij (okuty)*

Dostojny, siwy starzec o mądrym spojrzeniu. Postara się pomóc graczom, o ile wzbudza jego zaufanie. Nosi długą szatę zrobioną z dobrego sukna. Zawsze wspiera się na kiju. Jest bardzo rozważny i dobrze rozważa każdą decyzję. Uwagę obcych przykuwają jego mądre oczy.

Wieśniacy z Clemenceau

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	4	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

opieka nad zwierzętami, powożenie, 25 % szans na bijatykę

sztylet lub pałka

wyjątek stanowią sołtys, rzemieślnik i gospodarz - wszystkie cechy procentowe wyższe o 10

Sołtys Xavier to typowy osiłek. Jest wysoki i szeroki w barach. Jest w średnim wieku. Ma miedziane krótkie włosy, wygolone na karku i także same sumiaste wasy. Jest raczej przyjazny wobec drużyny, lecz zdenerwowany może się okazać niebezpieczny. Przewodzi miejscowej milicji (5 chłopów).

Przewodnicy

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

wiedza o rzekach, wiedza o górach, wyczucie kierunku, podstawy astronomii, rybactwo, mocna głowa

sprzęt do wspinaczki, sztylet

Hector to dobrze zbudowany, w średnim wieku mężczyzna. Od najmłodszych lat chodził po górach, zna więc je jak własną kieszeń. Bez wahania prowadzi chętnych nawet po najtrudniejszych szlakach. Reiner jest mniej doświadczony. Na Górę Grzmotów pójdzie tylko za wysokie wynagrodzenie i w ładną pogodę. Podobnie jak Hector zna się na swojej robocie. Można go odnaleźć w gospodzie, lub poprosić sołtysa o pomoc.

Shirrez - stara smoczyca

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
6	65	0	8	8	30	6	6	-	79	39	75	75	24

rodzaje ataków : cztery *tratowania, ugryzienie, uderzenie ogonem*

wzbudza strach i grozę (ale w istotach poniżej 1,8 metra wzrostu)

Zionie ogniem : stożek 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu, zadawane przez ogień obrażenia 2k6 z siłą 7. Ofiary które wykonają udany test inicjatywy otrzymują połowę obrażeń. Smoczyca jest odporna na zwykły ogień i ma 50 % odporności na ogień magiczny.

Shirrez jest wielką smoczyką. Ma około 12 metrów długości. Jej rozpiętość skrzydeł jest ogromna. Łuski ma koloru szaro-zielonego. Potrafi mówić swoim językiem, mową elfów i mową wspólną.

Fail Farmone - mroczny elf - mag - iluzjonista 3 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	59	31	4/5	4	13	49	2	39	39	64	64	71	31

silny cios, czytanie i pisanie, rzucanie czarów - magia prosta, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język klasyczny, rzucanie czarów - magia wojenna poziom 1, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, rozpoznawanie runów, wiedza o pergaminach, język tajemny - magii iluzyjnej, rzucanie czarów - magia iluzyjna 1,2 i 3 poziomu, szacowanie, hipnoza, medytacja, rozpoznawanie ożywieńców, wykrywanie istot magicznych

Punkty magii : 54

Droga, błękitno-biała szata, laska czarodziejska (w niej zawarta *negacja ataku*), pergminy : *światlisty piorun, mistyczna mgła, iluzja potężnego wyglądu, porcja czerwieni w fiołce, umysł gospodarza w zakorkowanej butelce, sakwa ze składnikami, sztylet* - magiczny bez ujemnych modyfikatorów

Farmone w swojej prawdziwej postaci to elf o długich siwych włosach. Nosi skórzaną przepaskę, która powoduje iż włosy nie spadają mu na oczy. Elf nosi długi błękitno-białe szaty i długą lagę. Chodzi lekko przygarbiony. Ma pociągłą twarz i zimne, czarne oczy. Popadł w obłęd w wyniku prowadzonych przez siebie eksperymentów. Jest z natury raczej małowówny. Mówi bardzo cicho tak jakby miał chore struny głosowe. Przyparty do muru nie cofnie się przed niczym. Osaczony przez graczy będzie się starał wymknąć, aby zrealizować do końca swój szalony plan.

Czary magii prostej

piórko spadanie*

shadowcloak*

płonące światło

magiczny płomień

magiczny alarm

otwarcie

zamknięcie

Czary 1 poziomu magii wojennej

światlisty piorun

kradzież rozumu

odporność na trucizny

ręka młot

lot

Czary iluzyjne 1 poziomu

głos znikąd*

iluzoryczny kształt*

dezorientacja wroga

osłona działalności

przybranie iluzorycznego wyglądu

Czary iluzyjne 2 poziomu

amnezja*

oczarowanie*

negacja ataku

rozproszenie iluzji

widmowy wygląd

Czary iluzyjne 3 poziom

urok

dezorientacja

iluzja potężnego wyglądu

zniknięcie