

Teron Gorefiend

První z nemrtvých rytířů, oděn do černé zbroje, bojující žezlem, uvnitř něj je vsazeno temné warlockovo srdce. Teron byl uveden do tajů smrti a černé magie samotným GulDanem a je jeho věrným následníkem. On a jeho Rytíři smrti pro Hordu znamenají to, co paladinové pro Alianci.

Charakteristika role:

Temný válečník znalý umění nekromancie a temné magie. Měl by být pro vojsko spíše podporou než bojovníkem v první linii, pokud je to ale potřeba, bojuje.

Poznámky:

Kostým by měl obsahovat kápi a dominantní prvky rytířské zbroje, v menší míře i kněžské prvky. Dominovat by měly tmavé barvy a dojem zlověstnosti, rozkladu a rozpadu. Za zbraně jsou vhodné obouruční či jednoruční palčáky, kladiva, meče, štít. Může používat ve hře i těžkou zbroj.

Schopnosti:

Vyvolání kostlivce (2. úroveň):

Theron dokáže pomocí síly tmy jednou za boj navrátit na chvíli do boje mrtvého spojeneckého vojáka. Ten má útok 2 a 5 životů, nemůže nosit ani používat žádné předměty, je imunní proti šípům a vydrží 10 minut nebo rozdá 5 platných zásahů, poté definitivně umírá.

Požadavek: k obnovení této schopnosti se musí Theron plně vyléčit a být mimo boj či strávit 5 minut ve spřáteleném městě.

Dotyk tmy (3. úroveň):

Theron může jednout za boj dotykem ruky vyléčit či zranit živou bytost za 3 životy. Theron nemůže vyléčit ani zranit sám sebe.

Požadavek: k obnovení této schopnosti se musí Theron plně vyléčit a být mimo boj či strávit 5 minut ve spřáteleném městě.

Mistrovství v nekromancii (4. úroveň):

Theron vypiloval své schopnosti k dokonalosti. Nyní může vyvolat 2 kostlivce místo jednoho a jeho Dotyk tmy vyléčí/zraní za 5 životů.

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené a mladší a méně zkušené hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

jakékoli dotazy směrujte na organizátory.