

Imię:

„Silvius”

Tak naprawdę to nie miał pojęcia, czy słowa, które wybrał, są jego imieniem. Choć nie znał ich źródła czy znaczenia, to nie przyłożył do tego większej wagi.

Wiek:

Aby móc z kimkolwiek się zapoznać, Silvius musiał wybrać sobie jakiś wiek. Po dokładnym obejrzeniu się w taflę wody stwierdził że ma 34 lata. Nie był to zły strzał, albowiem tak naprawdę ma 32.

Rodzaj magii:

Magia paktu - Chowaniec

-Umiejętności magiczne-

Wygląd i ogólne informacje:

„Foscrevus”.

To imię, które Silvius nadał chowańcowi, który podąża za nim niczym cień. Ta istota wygląda jak konglomerat jelenia z wilkiem.

Jej ciało wygląda jakby było zrobione z bardzo gęstego dymu. Wielkość tego chowańca jest podobna do wilka, jeśli zapomni się o bardzo długim i ciągnącym się ogonie. Foscrevus posiada swój umysł, charakter i możliwość mowy. Jej głos brzmi żeńsko, więc taką płć nadał jej Silvius. Foscrevus może istnieć w pełnym słońcu, mimo swojej mrocznej natury. Niestety jest wtedy trochę spowolniona i strasznie narzeka na dyskomfort, jaki wtedy odczuwa.

Przyzywanie:

Foscrevus może zostać przyzwana w 2 formach.

- Duchowej. W tej formie ciało Foscrevus nie może wchodzić w kontakt z innymi osobami, więc jest niegroźna, ale może istnieć przez czas nieokreślony. Jest ona trochę przeźroczysta, więc jak naprawdę się przyjrzyysz to będziesz mógł zobaczyć co bezpośrednio za nią się znajduje.
- Fizycznej. W tej formie Foscrevus staje się siłą z którą trzeba się liczyć, ale może istnieć tylko przez 6 rund. Statystyki takie jak prędkość, wytrzymałość i siłę można porównać do dorosłego wilka szarego. Choć głowa jelenia może wydawać się niegroźna, to trzeba uważać, albowiem kły napewno odziedziczyła po wilku. W przypadku śmierci zostaje odesłana na cooldown, z tą różnicą, że nie może zostać przyzwana w formie duchowej (CD 5 rund)

Niezależnie od formy, do przyzywania Foscrevus potrzebny jest kawałek cienia. Na szczęście to wymaganie jest łatwe do spełnienia. Chowanec może przejść z jednej formy do drugiej, jeśli są spełnione wymagania do normalnego przyzywania. Na przykład, może przejść z duchowej do fizycznej, jeśli ta nie jest pod wpływem cooldownu.

Wzrok drapieżnika:

Po przyzwaniu chowańca, Silvius może oznaczyć jedną istotę/osobę jako „ofiara”. Chowanec będzie mieć zwiększoną odporność na ataki, a jego własne będą zadawały jej zwiększone obrażenia. Aby zaznaczyć „ofiara”, Silvius i chowanec muszą mieć ją w zasięgu wzroku (limit 40m). Naznaczona osoba będzie przez kilka sekund słyszała wycie wilka i bicie własnego serca. Jest to swego rodzaju ostrzeżenie. Czas trwania wynosi 4 rundy. CD 4 rundy.



Umiejętności bojowe:

Umiejętność walki przy użyciu kuszy. Silvius nie jest wspaniałym wojownikiem, ale zdecydowanie wpadło mu w oko strzelanie z kuszy. Ciężka w obsłudze broń, ale jest w stanie wyzwolić potężną siłę. Jego preferowany styl walki polega na częstym przemieszczaniu się pomiędzy dostępnymi osłonami i strzelaniu z ukrycia. Pozwala to w jakiś sposób zmniejszyć szansę na konfrontację bliskodystansową. Aktualnie obsługuje ją na poziomie biegłym

Usposobienie:

Charakter Silviusa rozciąga się na dwa różne fronty. Może być to spowodowane lekkim kryzysem egzystencjalnym, który wypełnił jego osobę po utracie wspomnień. Nadal jednak wygląda to jakby ktoś skleił charaktery dwóch różnych osób. Z jednej strony można go opisać jako miłą osobę, która z chęcią poznaje innych. Na pierwszy rzut oka nie ma w tym nic specjalnego, w końcu każdy ekstrawertyk taki jest. Jednakże sprawy się trochę zmieniają, kiedy wejdiesz mu w drogę, albowiem wtedy możesz zaobserwować, jak podejście Silviusa zmienia się z szarego Kowalskiego do makiawelistycznego socjopaty. Na szczęście ten ostatni scenariusz bardzo rzadko się ujawnia. Można u niego jeszcze zaobserwować inną bardzo specyficzną cechę. Czasem potrafi mieć problemy ze skupieniem. Jest to kolejna konsekwencja utraty znacznej większości pamięci. W końcu jak ma się skupić, jeśli w jego głowie latają myśli i słowa, które nie zdają się mieć ani ładu, ani składu. Jediną zaletą tego problemu jest to, że może używać ich do nazywania rzeczy, tak jak to zrobił ze sobą i swoim chowańcem

Wygląd:

Silvius jest wysokim mężczyzną, mierzącym 180 cm wzrostu. Jako zdrowa osoba, ma około 76 kg wagi i przeciętną muskulaturę. Można u niego zaobserwować krótką brodę i brunatne włosy, zwykle dłuższe po prawej stronie. Jego najbardziej charakterystyczną cechą są nienaturalnie wyglądające fioletowe tęczówki i okulary

