

Imię: Elessar

Po obudzeniu się nie pamiętał niczego, nawet własnego imienia, a jedyne co znalazł to inskrypcje po wewnętrznej części swego ubrania - "Elessar". Tak zaczął się przedstawiać.



Wiek: Wygląda na około 25 lat

Rodzaj magii: Magia energii



Umiejętności magiczne:

- Augende artes

Czas trwania: 3 odpisy

Zwiększenie Cd: 1,5x

Opis: Umiejętność ta polega na koncentracji w sobie energii, dzięki czemu użytkownik zwiększa swoje możliwości w boju. Pozwala ona na wzrost siły, prędkości i kondycji, czy też zwiększenie mocy innych umiejętności, pozwalając im na wykorzystanie całego swojego potencjału, podwajając ich moc. Ceną tego wzmocnienia jest zwiększenie czasu potrzebnego na ponowne ich użycie, ze względu na większe wycieńczenie.

- Energy blast

Zasięg: 50m

Średnica wybuchu: 5m

Opis: Dzięki tej umiejętności zbiera on swoją energię w dłoni, którą potem wystrzeliwuje w kierunku celu. Sama energia nie jest w żadnym stopniu niebezpieczna, przecież otacza nas wszędzie i ciągle z nią ingerujemy, ale przez to, że jest ona skumulowana i wprowadzona w nagły ruch, staje się niekontrolowana. Jedyne czego się trzyma to kursu, w którym została wystrzelona, a po zetknięciu się z czymkolwiek, reaguje gwałtownie. Ta gwałtowna reakcja przejawia się w postaci naglej eksplozji. Sama jej siła odpowiada wybuchowi granatu.

- Energy shield

Rozmiar: Otacza Ellesara, 50 cm w każdą stronę i 20 cm nad głową

Czas utrzymania: 1 odpis (za każdy następny siła umiejętności spada o 1,5x) max 3 odpisy (po 3 odpisie statystyki fizyczne spadają o 15%)

Opis: Tworzy tarczę energii wokół Elessara w postaci "kopuły". Wydziela on energię całym ciałem. Ta energia blokuje ciosy i magię reagując w podobny sposób, co jego energy blast, robiąc małe eksplozje po zetknięciu się z atakiem. Różni się jednak tym, że dalej energia tarczy jest kontrolowana od wewnątrz, co pozwala na zachowanie jej kształtu cały czas, a same eksplozje zostają z zewnętrznej strony. Kosztem kontroli nad tarczą jest zwiększony pobór energii, co pozwala na jej działanie tylko krótki okres (1 odpis), a im dłużej jest podtrzymywana, tym bardziej wpływa negatywnie na następne użycia umiejętności, które stają się słabsze, a nawet kondycja Elessara może się pogorszyć.



Umiejętności bojowe:

- Posługiwanie się bronią białą – Cwierćpałka

Dzięki zachowanej pamięci mięśniowej dobrze sobie radzi z bronią białą. Nie potrafi tego wytłumaczyć, czemu tak dobrze walczy ani jak nabył te umiejętności. Odkrył je dopiero, gdy został zaatakowany w lesie, gdy dzięki podniesionemu kijowi i wbudowanym odruchom obronił się przed bandytami. Od tego czasu nie rozstaje się z bronią białą, konkretnie kijem, który sam ładnie wyciosał nożem, zamieniając w ćwierćpalkę.



Uspokojenie:

Pomimo braku pamięci i nieznanego świata, stara się zachować optymizm i ciągle szukać odpowiedzi na nurtujące go pytania. To właśnie ciągle pcha go do przodu, by dowiedzieć się, kim jest i jak się tu dostał. Powoli jednak już wie, że raczej mu się to nie uda. Pomimo tego stara się podróżować dla samych walk, znajomości i ładnych widoków w krainie, które też ciągle napędzają go do wędrówki i

niepoddawania się.

Głos:



Wygląd:

Ma 184 cm wzrostu, ze smukłą, lecz umięśnioną budową ciała. Jego czarne włosy opadają na ramiona w burzliwym, niewyczesanym stanie. Ma brązowe oczy, a także opaloną cerę przez swoje liczne podróże. Posiada tatuaż sięgający od klatki piersiowej do prawej dłoni, przedstawiający smoka, lecz przez większość czasu cały tatuaż znajduje się pod ubraniami. Swoje wierzchnie odzienie miał na sobie, gdy się obudził, a potem odkrył, że jest wręcz idealne do podróży. Nosi pelerynę na tunikę, która opada mu aż na uda, tak by zawsze zakrywać jak najwięcej ciała od promieni słońca. Pozwala mu to na izolację od gorąca, a w zimniejsze dni zatrzymuje jego ciepło, co sprawia, że nie jest mu aż tak

zimno. Pod peleryną i tuniką stara się nosić przewiewne i proste ubrania, a najczęściej są to białe lub brązowe lniane koszule i spodnie. Na plecach nosi torbę, w której trzyma swoje rzeczy, jak i do której mocuje swój "kij", gdy go nie używa.



