

Imię: Bardas

Rodzaj magii: Magia Paktu – Pakt z bytem z bezdennej studni.

Nie wiadomo, czym jest ów byt, ale twierdzi, że jest w stanie przetransportować moją osobę z powrotem do oryginalnego wymiaru, jeśli pozyska odpowiednią moc. Nie dzieli się swoimi planami, ale zapewnia, że nie ma na celu mnie oszukać, powołując się na to, że nasze drogi stale się rozejdą, gdy wrócę do swojego domu, nie szkodząc obopólnym interesom.

Byt jest słaby i aby się wzmocnić potrzebuje ciał i dusz stworzeń rozumnych, gdzie im większa aura danej duszy, tym więcej ten zyskuje na sile i może udzielić większych korzyści mojej postaci.

Demon udziela w ramach paktu możliwości manipulacji umysłem oraz halucynacji i innych rzeczy związanych z doznaniem psychicznymi i psychologicznymi wobec ofiar swojej magii. Jest też w stanie udzielić możliwości zmiany ciała w inne humanoidalne oraz niewidzialności.

Magia ta pozwala oszukiwać też wszelkie odczucia i zmysły istot żywych.

Do tego pozwala również rzucać różne klątwy, które powodują, że ofiara przeżywa katusze na tle mentalnym i jest w stanie doprowadzić ją do trwałego uszczerbku zdrowia psychicznego, szaleństwa czy nawet samobójstwa. Można się wobec tego domyślić, że nie jest to byt zbyt przyjazny w swojej naturze.

Umiejętności magiczne:

- **Oszukanie Zmysłów** – przez 15 minut wybrany cel odczuwa fizyczne lub psychiczne odczucie, którego nie może wyjaśnić, ale szczerze w nie wierzy – przykładowo mdłości, niewyjaśniony niepokój czy nawet euforię lub głód, czy pragnienie. Urok ten wpływa na do 4 osób na raz i jest rzucany poprzez ruch palcami przypominający pstryknięcie, z zasięgiem do 50 metrów od celu.

- **Aura Zaufania** – Postać wywołuje naturalne (choć właściwie anomalne, ale tak wydaje się celom) poczucie zaufania i charyzmy. Wszyscy w promieniu 10 metrów są znacznie bardziej podatni na słowne manipulacje, wiarę we wszelkie przekazy słowne i podprogowe postaci. (Zdolność Pasywna)

Umiejętności bojowe:

- Broń Palna (Poziom Biegły)

Bardas utracił wszystkie swoje umiejętności. Jedyne czego zdążył się nauczyć to obsługiwać pozostawioną w leśnej chacie broń, z której ćwiczył strzelanie do ptaków a później do zwierząt, którymi się żywił w oczekiwaniu na pierwsze zadanie. Można by rzec, że potrafi z tej broni strzelić w większy cel z około 100 metrów.

Karabin to myśliwska czarnoprochowa gwintowana odtylcówka.

Cooldownny:

Oszukanie Zmysłów - 5 tur

Uspособienie:

Bardas jest wielce zagubiony w sytuacji, w której się znalazł. Nie pamiętał nic oprócz swojego imienia. Pojawił się w środku lasu przy myśliwskiej chacie, gdzie w piwnicy znalazł bezdenną studnię oraz lokalnego myśliwego, który popełnił samobójstwo bronią palną. Z owej bezdennej studni wyglądającej jakby wyrosła z podłogi, a nie była tutaj od zawsze, przemówił do niego byt, który obiecał, że odzyska to, kim jest oraz posiadzie moc, aby wrócić do swojego świata, jeśli będzie z nim współpracował. Nie wiedząc nic i będąc w środku lasu, Bardas zgodził się słuchać go jako swojego mistrza i źródła wiedzy o tutejszym świecie.

Mimo umowy z bytem bohater posiada moralność w granicach normy i raczej wykonuje jego polecenia z czystej desperacji i braku alternatyw.

Bardas jest raczej uprzejmy, skromny, kulturalny i zna dworską wręcz etykietę mimo braku pamięci o nabyciu tych umiejętności. Lubi sztukę oraz literaturę, zwłaszcza eposy heroiczne, oraz kroniki dawnych dziejów, ale również jest ciekawy chociażby czym jest byt, z którym utrzymuje partnerski stosunek pomimo tego, że wie iż być może nie będzie w stanie przetrwać tej wiedzy, gdyby ją teraz nabył.

Jego filozofia wobec innych ludzi jest prosta – interesują go tylko najbliżsi mu – rodzina oraz przyjaciele, którym nigdy nie zrobiłby nic niemiłego (choć obecnie żadnych nie pamięta) jednocześnie ignorując wszystkich obcych mu ludzi, którzy są dla niego jedynie NPC-tami. Przynajmniej dopóki w jego oczach nie przestaną nimi być.

Wygląd:

Bardas jest średniego wzrostu białym mężczyzną (około 175 cm wzrostu), posiada elegancką brodę, w której wylądował w tym oto świecie i o którą stara się dbać.

Nosi zdobione myśliwskie ubrania, które znalazł na miejscu i ogólnie lubuje się w eleganckich ubraniach, czego nie potrafi wyjaśnić, chociaż wnioskując również po jego dosyć szlacheckich odruchach i gestykulacji oraz zachowaniu może mieć to powiązanie z jego przeszłością.

