

"ESPIRITU"

Aspecto visual

Tiene el aspecto de insecto humanoide de tamaño 20cm. Su cuerpo está hecho de exoesqueleto de color blanco óseo, incluido su cabeza, formando una calavera humana. Las articulaciones de todo su cuerpo, trocánteres, ojos, nariz y boca son de color morado. También tiene alas de tipo mariposa de color morado.

El espíritu lleva unas gafas de soldadura de aspecto oxidado.

(Al ser un hada constructora, puede convertirse en muchas cosas o un ser vivo a su antojo por naturaleza. Pero la anterior descripción es su aspecto natural)

Psicología

Espíritu es un ser maligno y despiadado. Es feliz con solo convertirse en un objeto o un ser vivo y construir cosas para hacer el mal. Cuando tiene éxito en un plan u objetivo que perjudique a la sociedad, lo disfruta y humilla. Pero cuando le ganan o fracasa, se enfada como un niño con los brazos cruzados. Aparte de un ser cruel, en cuanto a la situación que tiene en la historia sufre el síndrome de Estocolmo, por lo que habla con los compañeros de la torre como si fuese parte de ellos, hasta que tiene una buena oportunidad de escapar. También es un gran regateador y elocuente como el diablo para conseguir llegar sus fines.

Su motivación en esta vida es destruir el mundo y construir todo lo que ve como le plazca.

Su motivación en esta historia es intentar escapar de la jaula que le hace preso e incapaz de usar sus poderes al máximo. Intentará usar sus poderes de construcción para ralentizar y acabar con Basilian antes de que le vuelva a encerrarle más forzosamente.

Historia

Los espíritus constructores fueron creados por una fusión de hechizos experimentales de unos magos insensatos que les salieron mal la jugada. Con la intención de suplantar los albañiles de la comarca por un espíritu constructor y ahorra los recursos económicos del reino. Debido al error en crear los espíritus de mala manera, estos se rebelaron y fueron los seres más poderosos de la Tierra. Eran numerosos y tan poderosos que hacían ejércitos de no-muertos con huesos de múltiples seres, edificios complejos y flotantes, etc...

Por lo que todos los reinos que existen en el mundo decidieron hacer un pacto anti-espíritus para salvar el mundo. Aun siendo enemigos unos de otros, se unían para luchar contra el bando de los espíritus. Salieron ganando los hombres.

Pero ciertos magos de algunos reinos, tuvieron una idea brillante: Los espíritus que sobrevivieron eran apresados para ser utilizados como fuente de energía constructora de grandes maravillas arquitectónicas.

En este caso, el espíritu de esta historia, tiene la tarea de mantener la torre de hechicería mas compleja y grande del mundo. Llena de salas infinitas, y que a gusto de los magos, usa el poder del espíritu para crear habitaciones y objetos siempre que este metido en la jaula mágica sin defecto alguno.

Lado Humano

El espíritu no soporta que Basilian le de tiempo a retornar la jaula a su estado normal. Por lo que el espíritu volverá a intentar romper la jaula poco a poco cuando Basilian este ocupado en salvar a Aurea.

Habilidades

El espíritu cada vez que hace roturas en la jaula mágica (Por tiempo), este tiene la capacidad de usar sus poderes de construcción para ralentizar y acabar con Basilian: Usara plataformas y trampas en las paredes de las salas donde este Basilian. Usará muebles, electrodomésticos y demás estructuras para construir enemigos con los materiales.

Todo lo anterior dicho será más poderoso cuanto más tiempo este rompiendo la jaula.

En el momento en que Espíritu consiga salir de la jaula, no se verá la obligación de mantener la torre de magos y por lo tanto, se derrumbará todo el edificio, escapándose hacia su libertad, dando fin del juego.

Referencias

