

PAZUSU

EL DEMONIO DE LAS MOSCAS

Nivel: 12

Clase: Natural (Natura 15)

Puntos de Vida: 170

Categoría: Mentalista

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 11 **Vol:** 16 **Per:** 8

RF 95 **RM** 100 **RP** 120 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 125 Natural, 125 Esfera de Channard

Habilidad de ataque: 280 Esfera de Channard

Habilidad de defensa: 250 Esfera de Channard

Daño: 65 Esfera de Channard (Forma base)

TA: Completa de Cuero +10

FIL 3 **CON** 2 **PEN** 4 **CAL** 3 **ELE** 4 **FRI** 3 **ENE** 0

Armadura Telequinética + Completa de Cuero +10

FIL 7 **CON** 7 **PEN** 8 **CAL** 7 **ELE** 8 **FRI** 7 **ENE** 0

Potencial Psíquico: +200 (+220 con La Esfera de Channard)

Proyección Psíquica: 270 Base

CV Libres: 21

Disciplinas

Telequinesis: Telequinesis Menor, Impacto Telequinético, Escudo Telequinético, Armadura Telequinética, Presa Telequinética, Balística, Destrozar, Detección de Movimiento, Vuelo Telequinético, Telequinesis Orgánica, Telequinesis Mayor, Reestructuración Atómica.

Innatos: 4

Acumulaciones de Ki: Fue 1 Des 1 Agi 1

Con 1 Pod 2 Vol 4

Ki: Fue 7 Des 10 Agi 8 Con 8 Pod 10 Vol

22 Ki Genérico: 65

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Uso de la energía necesaria, Extrusión de Presencia, Eliminación de Penalizadores.

Ventajas y desventajas: Acceso a una Disciplina Psíquica, Incremento de Características, Desequilibrio Psíquico (Telequinesis), Extenuación psíquica.

Tamaño: 15

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Montar

55, Nadar 35, *Frialdad* 120, Res. Dolor 105, Advertir

130, Buscar 110, Rastrear 105, *Ciencia* 320, Logias Perdidas 180,

Herbolaria 75, Historia 60, *Medicina* 200, *Memorizar* 110, Navegación

45, *Ocultismo* 110, Intimidar 105, Liderazgo 20, Persuasión 25, Robo 20,

Sigilo 15, Venenos 25, Forja 100, T. Manos 65.

Nota: Los valores en cursiva en las habilidades secundarias de Pazusu representan aquellas en las que ha recibido un bono especial.

Hay un enorme misterio alrededor de la historia de Marte Scrimm, el hombre conocido en el inframundo de Gaia como Pazusu. Para unos pocos es el psíquico humano más poderoso que existe, para otros, una leyenda en la sombra que lidera el grupo de mercenarios de élite más poderosos del mundo. Sólo unos cuantos saben que fue el compañero de estudios de Lucanor y el primer aprendiz predilecto de Loctus Khan Schwarzwald.

Pazusu es descendiente de una de las figuras más infames de la historia, Markus Eruth Sith, aunque es poco probable que ni él mismo sea consciente de ello. Aún hoy es mucho lo que se desconoce de sus orígenes, salvo que siendo apenas un niño empezó a trabajar como mercenario sobrenatural para poder costear sus ensayos y experimentos sobre el funcionamiento de la mente. Durante un tiempo fue bastante famoso en el inframundo de Gaia, pues un mocoso de poco más de diez años dotado de semejantes poderes psíquicos trabajando como espada de alquiler (o mente, en este caso) destacaba allá donde fuera. Adoptó el nombre de Pazusu,

el demonio de las moscas, ya que vestía de forma descuidada y vivía en tal estado de suciedad que solía estar rodeado de ellas.

Nada se sabe con certeza sobre el motivo de su temprana obsesión por el funcionamiento del cerebro y el pensamiento, pero su incansable búsqueda de recursos y sus reiterados éxitos acabaron llevándolo a enfrentarse tanto a la Inquisición como a la Orden de Yehudah. Sus logros fueron numerosos, aunque aún mayor fue el número de enemigos que se granjeó debido a su carácter ególatra y altivo.

Durante aquella etapa, las únicas personas con las que mantuvo a lo largo de los años un contacto estable fueron el doctor Schwarzwald y el erudito Donoban, con quienes estableció una relación

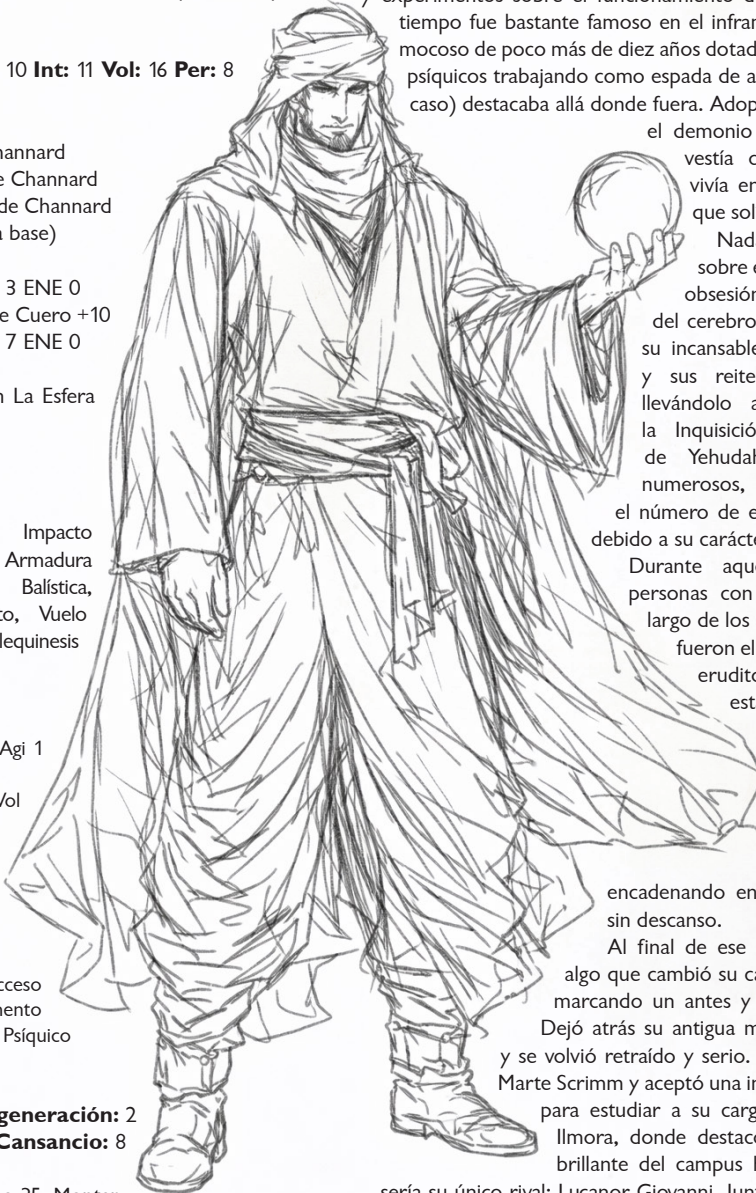
muy cercana y familiar, aunque inconstante. Pasaba mucho tiempo con ellos, pero Pazusu nunca dejó de viajar de un lugar a otro,

encadenando encargos e investigaciones sin descanso.

Al final de ese periodo debió ocurrirle algo que cambió su carácter de forma radical, marcando un antes y un después en su vida. Dejó atrás su antigua manera de ser exagerada y se volvió retraído y serio. Recuperó el nombre de Marte Scrimm y aceptó una invitación de Schwarzwald para estudiar a su cargo en la Universidad de Ilmora, donde destacó como el alumno más brillante del campus hasta la llegada del que

sería su único rival: Lucanor Giovanni. Junto a éste (y compitiendo con él) desarrolló numerosas teorías y adelantos, hasta que paulatinamente se quedó atrás ante el avance imparable del príncipe.

Aquella sensación de insatisfacción hizo que poco a poco volviese intermitentemente a su vida anterior, alternando entre su identidad de Pazusu, el mercenario, y Marte Scrimm, el investigador. Sus éxitos en este periodo fueron extraordinarios y, por ello, el nombre del demonio de las moscas se volvió una leyenda entre las organizaciones secretas de Gaia. Cuando Schwarzwald se estableció en Lucrecio, el psíquico viajó también al Principado y ayudó a crear los implantes mentales de lo que, con el paso del tiempo, se usaría para estabilizar el Proceso. A su vez, usó los avances de Wissenschaft para perfeccionar el *opus magnum* de su vida: La Esfera de Channard.



Cuando Schwarzwald se sometió al Proceso y perdió la razón, Pazusu y Lucanor se enemistaron, por lo que el psíquico escapó de Lucrecio llevándose en teoría elementos de suma importancia para el Proceso. En los siguientes años desapareció por completo de la faz de Gaia y ni siquiera los mejores Cuervos de Wissenschaft lograron encontrarlo, para disgusto de Lucanor. Al reaparecer un par de años más tarde, se había unido al Cónclave, un pequeño, pero extremadamente poderoso grupo de mercenarios, del que aún ahora sigue siendo miembro.

Pazusu es un hombre pragmático y metódico. No suele hablar mucho, pero cuando lo hace siempre tiene algo importante que decir. Posee un intelecto descomunal, sumado a una amplia experiencia que sólo una vida tan ajetreada como la suya, llena de encuentros y eventos únicos, ha podido otorgarle. Aunque es capaz de ello, no le gusta elaborar planes excepcionalmente complicados, pues piensa que actuar de un modo directo es mucho más efectivo.

Pazusu se considera a sí mismo un monstruo amoral, pero lo cierto es que dista de serlo. Suele ser educado, nunca hace daño a nadie por voluntad propia y sólo actúa de manera violenta cuando algo amenaza a su grupo o forma parte de su misión. De un modo u otro, quienes llegan a conocerle un poco se dan cuenta enseguida de que carga con un enorme peso a sus espaldas, algo que le atormenta y que ocupa su mente en todo momento, convirtiéndolo en el individuo silencioso, amargado y meditabundo que es ahora.

Posee una mente científica deslumbrante, sólo superada por Schwarzwald y el mismísimo Lucanor. No obstante, aunque sus conocimientos médicos y de logias son bastos, su especialidad (y obsesión personal) siempre ha sido el funcionamiento del cerebro, de la mente humana y de los poderes psíquicos, un campo en el que no tiene igual y adelanta notablemente incluso a sus dos antiguos colegas.

Físicamente es un hombre extremadamente alto (alrededor de los dos metros), aunque no demasiado corpulento. Tiene la tez oscura, pero es difícil saber si sus rasgos son de origen tahayar, vildiano o una mezcla de alguno de estos con otro grupo étnico. Su pelo es negro y graso, el cual le cae sobre los hombros de un modo descuidado cuando no usa un turbante o una capucha para recogerse. Siempre porta ropajes amplios, a menudo de origen Al Eneath, pero cualquier cosa le parece apropiada siempre que le permita ocultar debajo de ella sus armas de manera holgada. Por suerte (sobre todo para sus compañeros), su higiene personal ha mejorado mucho desde que era niño, y no emite ya ningún mal olor.

Actualmente, él y el Cónclave actúan como mercenarios de élite mientras persiguen sus objetivos personales comunes. Al regresar, logró llegar a un acuerdo con Lucanor para dejar atrás la “disputa” entre ambos y el Príncipe de Lucrecio no sólo ha rescindido la orden de acabar con él, sino que se ha convertido en el contratista más habitual del grupo. No obstante, aunque sus trabajos para Wissenschaft son los más comunes, el Cónclave no está ligado a nadie, y cualquiera que pueda aportarles algo que les interese es capaz de contratarlos.

MODUS OPERANDI

Pazusu lucha igual que piensa; del modo más efectivo y demoledor posible. Su experiencia como mercenario de leyenda le permite adaptarse a cualquier tipo de situación y, tras haber sobrevivido a tantos combates complicados a lo largo de su vida, intuye cual es el método de acción más efectivo.

Aquellos que pueden ver poderes psíquicos aseguran que la forma de sus matrices es perfectamente geométrica, de una belleza y armonía incomparables.

De joven usaba una combinación de armas lanzables y puro poder telequinético para combatir, pero desde que ha tomado posesión de la Esfera de Channard ésta se ha convertido en su arma principal. El dominio de Pazusu y su maestría con el artefacto es tal que lo convierten en uno de los combatientes más eficaces de Gaia, capaz de enfrentarse él solo a titanes monstruosos y ejércitos enteros por igual.

Si sus enemigos no son muy poderosos o necesita guardar las apariencias, usará simplemente poderes telequinéticos para capturarlos, hacerlos volar por los aires o incluso romperles brazos o piernas; no tiene reparos en matar, pero evitará hacerlo si puede. En los raros casos en los que se despierta su instinto asesino, no tiene problemas en usar la Esfera de Channard de un modo aterradoramente efectivo, cambiando continuamente de configuración para adaptarse a las necesidades del combate.

Si se dieran las circunstancias de que no se pudiera usar la Esfera, Pazusu también lleva consigo algunas armas sobrenaturales más, que puede usar para proyectarlas con Balística, además de activar sus propios poderes telequinéticos.

PAZUSU Y EL CÓNCLAVE

Pazusu es parte de un grupo de mercenarios de élite conocidos únicamente como el Cónclave, un nombre que no pocos han llevado a relacionar con un giño encubierto a la antigua Cofradía de Rah.

La organización está formada por cinco mercenarios de élite que muchos consideran (probablemente con acierto) los mejores del mundo. Según han afirmado crípticamente sus componentes, el grupo existe únicamente para encontrar, cazar y destruir a una persona, algo para lo que requieren vastos recursos. Por ello, asumen la función de mercenarios del más alto nivel, pidiendo a cambio aquello que pueda ayudarles en su cometido, ya sea información, artefactos únicos o elementos mucho más inusuales.

Su cliente más habitual suele ser Lucanor Giovanní, a quien le piden acceso a los bastos recursos de Wissenschaft a cambio de afrontar misiones imposibles.

Muchos creen que Pazusu es el líder del grupo, ya que es quien se reúne con sus potenciales clientes y actúa como la voz visible del Cónclave ante los demás. No obstante, el psíquico siempre ha rehuido esa función, insistiendo que es una posición que le corresponde únicamente a Lémures. Por lo que a él respecta, prefiere tener una posición de consejero, permaneciendo callado salvo cuando considera que sus compañeros se están equivocando. Como vasta fuente de experiencia, está ahí siempre que cualquiera de ellos necesita un guía sobre el camino a seguir.

Además de Pazusu, los componentes del Cónclave son:

Lémures: El teórico líder del grupo. Un joven de cabello rubio con una amplia marca en su ojo izquierdo. Es frío y pesimista y, aunque siempre se comporta de un modo educado y agradable, todo lo que dice siempre está cargado de una hiriente ironía cruel.

Porta una extraña espada que es difícil de encuadrar en alguna cultura determinada, pero es terriblemente efectiva a la hora de matarlo todo.

Según Pazusu, Lémures es potencialmente el mejor luchador de todos los tiempos, y el único capaz de superar la limitación de la humanidad manteniendo su naturaleza intacta.

Sólomon: Es el hermano (¿mayor? ¿menor?) de Lémures. Es un coloso de más de dos metros veinte de altura con el cuerpo envuelto en cadenas y correas repletas de simbología sobrenatural. Nunca habla y se limita a gemir y gritar cosas sin sentido. Su poder físico y su aguante son completamente inhumanos, y cuando avanza nada parece ser capaz de detenerlo.

Lémures es extremadamente sobreprotector con él, aunque no le gusta pasar mucho tiempo a su lado.

Celia: Una antigua asesina renegada de Selene, con un talento tan desgarrador que potencialmente aspiraba a convertirse en la heredera de Alaxa, matriarca de la organización. Su habilidad es tal que se dice de ella que, en el pasado, ha sido capaz de matar a un dios.

Tiene sentimientos complicados hacia Lémures.

Krauser: Un exinquisidor que se autoproclama el mayor cazador del mundo. Grande, corpulento y portador de un Legislador único, está obsesionado con cumplir misiones en las que ponga en peligro su vida, ya que solo al límite de la muerte se siente verdaderamente realizado.

Su manera de ser le otorga conexión con Noah, pero Krauser intenta en todo momento hacer cosas que molesten al Shajad y bajen innatamente esta afinidad, dado que no quiere dones ajenos a su propio poder. Ha perdido peleas ridículas e impensables para él sólo para tratar de repeler a la entidad, aunque no siempre tiene éxito, pues entretiene al Shajad con su actitud rebelde.

Es también el autoproclamado mejor amigo de Malachi, aunque hay parte de verdad en esa afirmación.

LA ESFERA DE CHANNARD

Aunque la Esfera no es el artefacto matricial más poderoso que existe, puede afirmarse sin dificultad que es el dispositivo de combate psíquico más avanzado jamás creado en Gaia; algunos incluso la consideran un milagro en sí misma que ha necesitado vidas enteras para completarse.

Se trata de una máquina pequeña y compacta que emplea los mismos principios tecnológicos que las Logias de Solomon, con la diferencia de que, en lugar de alimentarse de magia, utiliza la energía de las matrices psíquicas como fuente de poder.

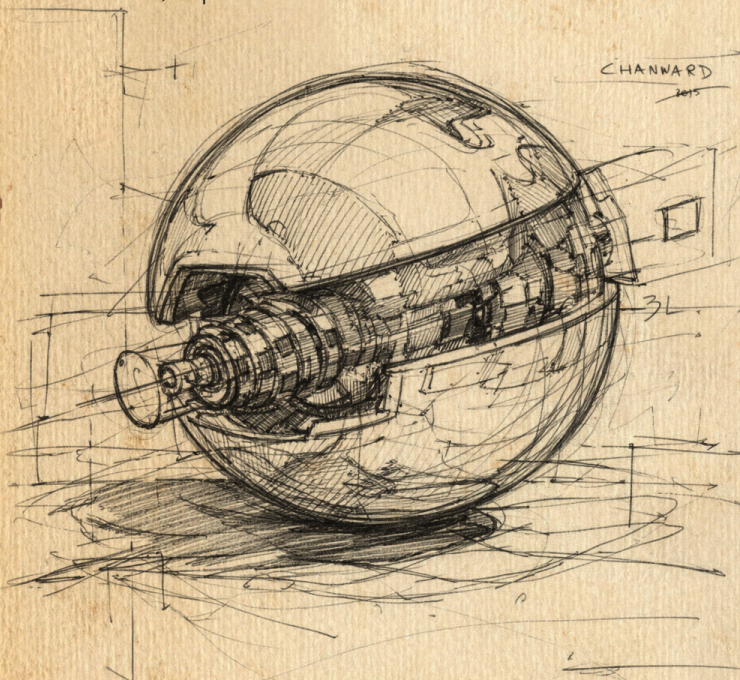
Pazusu dio a la Esfera el nombre de su abuelo, Channard Scrimm, ya que tomó como base el prototipo que este había desarrollado para completarla. Sin embargo, los verdaderos orígenes del artefacto se remontan a las investigaciones del propio Markus Eruth Sith. Channard se limitó a estudiar las notas que su familia había heredado y dedicó su vida a localizar y ensamblar los componentes de lo que él llamaba simplemente "La Esfera". Por desgracia, ni su capacidad psíquica ni su talento personal fueron suficientes para concluirla y sería Pazusu quien, décadas más tarde, culminaría el trabajo. Para ello empleó primero sus propios conocimientos y recursos para posteriormente reforzar el artefacto con parte de la tecnología que desarrolló junto a Lucanor Giovanni.

A simple vista, la Esfera de Channard no es más que una bola de metal pulido y reflectante; sin embargo, al observarla con atención, se aprecia que su superficie está cubierta de finas líneas geométricas. La Esfera posee la capacidad de contener en su interior multitud de subsistemas de combate, por lo que se abre y se retuerce cada vez que adopta una configuración diferente, aunque siempre suele conservar su forma esférica.

Por lo general, permanece oculta bajo las capas de Pazusu, pero cuando entra en combate flota a su alrededor de forma natural.

Fábula: 240 / 320 / 440

Vinculación (Ritual): Para activarse correctamente La Esfera de Channard tiene primero que vincularse a un usuario o "dueño", lo cual requiere que se abra por completo (esta operación precisa conocer bien el funcionamiento interno del artefacto) y verter sangre de su nuevo dueño en su núcleo. Finalmente, el usuario debe coger el conector que hay dentro de La Esfera (un pequeño clavo de metal de poco más de un centímetro de longitud) y clavárselo en la cabeza o en el cuello, lo que sellará el vínculo entre ambos.



Una persona que no tenga acceso a poderes psíquicos es incapaz de establecer este vínculo y, mientras tenga el clavo en su cuerpo, sentirá un inmenso dolor de cabeza y profundos mareos.

Mientras está vinculada La Esfera de Channard no puede ser controlada por otros poderes telequinéticos más que los de su dueño y en lo referente a efectos sobrenaturales se considera que ambos están en contacto físico en todo momento.

Uso Continuo: Para poder controlar La Esfera de Channard su dueño tiene que estar en todo momento usando un poder de Telequinesis menor mantenido, que determina la velocidad de desplazamiento del artefacto. Si el tipo de Vuelo es 8 o inferior, el dueño de la esfera aplica un penalizador de -30 a su Proyección Psíquica cuando la utiliza, mientras que si es 12 o superior aplica un +10.

Visión Espacial (Noción de Uso 4): Cerrando los ojos y consumiendo un CV, el usuario de la esfera puede ver radialmente a través de esta, sin importar la distancia que los separe. Una vez activo, el poder se mantiene hasta un máximo de 10 minutos, pero el psíquico puede elegir qué sentidos usa en cada momento. Esta habilidad no funciona a través de muros o barreras selladas.

Calidad: La Esfera de Channard está hecha de Metal Estelar, y aunque no es un arma al uso, a efectos de juego se considera de Calidad +25 a la hora de calcular su resistencia y presencia. Estos bonos no se aplican a su Calidad como arma.

Arma Básica (Noción de Uso 3): La Esfera actúa innatamente como un arma natural del psíquico, quien puede usarla para atacar a distancia usando su Proyección Psíquica ofensiva plena. En estos casos, tiene un radio de acción efectivo de 50 metros, y sus ataques se consideran proyectiles lanzados con Daño 30 (CONTUNDENTE) más el bono de Voluntad de su controlador.

También sirve para detener ataques, aunque el psíquico aplica un penalizador de -30 a su Proyección Psíquica al defenderse con ella. Por su carácter sobrenatural, puede parar ataques basados en energía.

Multi configuración (Noción de Uso 4): La Esfera de Channard es un artefacto tecnopsíquico que puede alterar su aspecto para adoptar diferentes sistemas de combate llamados "configuraciones". El controlador de La Esfera debe concentrarse un turno en reconfigurar el artefacto, tiempo durante el cual no puede usarlo activamente. No obstante, se puede forzar cualquier configuración de manera automática invirtiendo un CV en el proceso, incluso varias veces el mismo asalto (por ejemplo, sería posible atacar físicamente como Arma Básica usando Alfa y defender con un Escudo Telequinético potenciado por Gamma en el mismo turno).

Una configuración permanece activa hasta que el dueño de La Esfera decide cambiar a otra o revertirla a su estado natural.

Las configuraciones son:

Alfa (Espolón): La Esfera se abre en una de sus caras formando un espolón frontal excepcionalmente afilado. Si se usa conjuntamente a un poder de Balística, actúa como un proyectil con Daño Base 120 (PENETRANTE / FILO), ignora 4 puntos de la Armadura del defensor y aplica un bono especial de +20 a la Proyección Psíquica de su dueño. Si se usa como Arma Básica, tiene un Daño Base de 40 (FILO / PENETRANTE) más el bono de Voluntad de su dueño e ignora 2 puntos de la Armadura del defensor.

En el caso de que durante esta configuración el arma produzca daños suficientes para causar un crítico (produzca o no efectos), su dueño puede gastar un CV para hacer que el artefacto se quede clavado en el cuerpo de su adversario y, a voluntad, expandir la cuchilla en su interior como una red de pequeñas raíces de metal. Esta maniobra destroza por dentro a su adversario al salir de su cuerpo, obligándolo a superar una RF contra 160 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Esta maniobra dura un turno completo, aunque no puede ser el mismo en el que se queda clavada.

En el caso de un ser con acumulación, basta con causar un daño que se pueda considerar pertinente para que se clave en la criatura.

Beta (Implosión): Permite al psíquico lanzar usar un poder de Impacto Telequinético alrededor de la esfera, golpeando con la Fuerza determinada por el potencial alcanzado a todos los objetivos que se encuentren en un área de 20 metros de radio del artefacto. El ataque usa la Proyección Psíquica plena del psíquico.

Gamma (Repulsión): La esfera se aplan ligeramente para convertir las energías psíquicas en campos magnéticos. Cuando está en esta forma, permite a su dueño usarla para potenciar el uso de sus Escudos telequinéticos, provocando una fuerte disrupción magnética que provoca un penalizador de -40 a la habilidad del atacante siempre que el golpe provenga de armas metálicas o medios susceptibles de ser afectados por el magnetismo. Si se usa como Arma Básica, aplica este valor también a su habilidad de parada.

Delta (Sujeción): En esta configuración La Esfera de Channard se abre en cuatro partes exteriorizando una maraña de minúsculas cadenas de acero negro especializadas en agarrar y paralizar a sus oponentes. En ella, el psíquico puede realizar una maniobra de presa o desarmar con Arma Básica aplicando únicamente un penalizador de -10 a su Proyección Psíquica y con un atributo de Fuerza 12. En el caso de que usen para potenciar un poder de Presa Telequinética, aplica un bonificador adicional de 2 al atributo de Fuerza alcanzado.

Naturalmente, mientras está apresando a alguien, el artefacto no puede seguir moviéndose.

A voluntad de su dueño, La Esfera puede desprenderse de las cadenas (que dejarán atado como un fardo a su objetivo) y seguir moviéndose con normalidad, aunque pierde la capacidad de volver a usar esta configuración hasta que se sustituyan las cadenas (es posible coger y reutilizar las mismas).

Épsilon (Mina de Clavos): La Esfera se abre casi por completo disparando en todas direcciones una espesa lluvia de afilados clavos de acero negro con una velocidad y potencia descomunales.

A efectos de juego, La Esfera produce un ataque en un área de 25 metros a su alrededor, dentro de la cual no es posible elegir blancos, con una habilidad final determinada de dificultad Inhumano (320) y Daño 80 (PENetrante). Si el portador gasta un CV adicional en la activación de la mina, la dificultad se incrementa a Zen (440) y el Daño a 100 (PENetrante).

Por la masificación de clavos las minas producen daño base adicional de 40 puntos contra criaturas de acumulación de daño (que se dobla con normalidad si el área del ataque cubre al menos la mitad del cuerpo del objetivo).

La Esfera de Channard puede contener hasta tres cargas de minas de clavos. Los que Pazusu usa están hechos de Acero Negro de Calidad +10 y están repletos de runas que les permiten dañar energía, aunque también es posible usar clavos de menor calidad, si bien el daño que estos producirían sería mucho menor.

Recargar cada mina de clavos es algo extremadamente lento y laborioso; Pazusu invierte al menos un par de horas en recolocarlos, razón por la que, siempre que puede, prefiere no activar las minas.

Potenciador Psíquico: Sosteniéndola en la mano, La Esfera actúa como un Cristal Psíquico +20 para calcular el potencial de los poderes Telequinéticos.

Alcance: La Esfera no tiene por qué estar alrededor de su dueño para funcionar siempre que éste sea consciente de dónde se encuentra el artefacto y de su entorno. No obstante, el dueño aplica un penalizador de -20 a su Proyección Psíquica si el artefacto va más allá de 500 metros de su ubicación, y su control disminuye aún más si va más allá de un kilómetro de distancia.

Gesticulación: Aunque el artefacto es controlado por la mente, la esfera responde increíblemente mejor a los impulsos de su dueño cuando éste gesticula, así que éste debe hacer pequeños gestos con las manos para controlarla o sufrir un penalizador de -20 a su Proyección Psíquica.

Nivel de Poder: 4

LAS ARMAS DEL DEMONIO DE LAS MOSCAS

Aunque generalmente combate usando únicamente La Esfera, Pazusu también posee cuatro armas que utilizaba especialmente en sus orígenes como mercenario. Se trata de cuatro cuchillas llamadas Plaga, Peste, Delirio y Tormenta. Cuando era muy joven, Pazusu compró los filos a Sol Negro por una cantidad obscena de dinero y se los entregó a Schwarzwald para que los modificara usando sus conocimientos de Logias Perdidas.

Aunque tienen la forma y proporción de espadas cortas, las Armas del Demonio de las Moscas no tienen un mango por el que cogerlas de manera convencional. Ello se debe a que están pensadas para ser lanzadas usando únicamente poderes telequinéticos, y al ser “sólo filo” hace que resulte mucho más complicado para los adversarios de Pazusu poder cogerlas (o sacárselas del cuerpo).

Calidad: Se consideran equivalentes a cuatro Espadas Cortas de calidad +15 capaces de dañar energía.

Naturaleza Terrenal: Aunque son capaces de dañar energía, los cuatros filos no están ligados a fuerzas sobrenaturales, por lo que no pueden ser detectadas como objetos místicos.

Retráctiles (Noción de Uso 2): Cuando no están activas, los filos se retraen sobre sí mismos gracias a un dispositivo creado por Schwarzwald para que sean mucho más cortas y fáciles de transportar.

Nivel de Poder: 2+

NOTAS CURIOSAS

-Pazusu es el mentalista humano más poderoso que ha existido en Gaia en los últimos cinco siglos, aunque sus poderes son muy especializados.

-En el caso de Pazusu, tiene el clavo de vinculación de la Esfera de Channard incrustado dentro del cráneo, para mejorar el control del artefacto y asegurarse además de que nunca le quiten el control.

-Existen dos prototipos adicionales de la Esfera de Channard que fueron descartados al no tener el acabado perfecto del artefacto en posesión de Pazusu. Ni son tan poderosos ni poseen todas las funciones de La Esfera, pero, aun así, son objetos increíblemente efectivos en las manos de un psíquico capaz.

-La relación que tiene con Lucanor es, por así decirlo, complicada. Pazusu detesta al príncipe de Lucrecio como persona y siente repulsión por su manera de ser, aunque respeta enormemente su genio científico. Lucanor por el contrario parece disfrutar hablando con Pazusu, especialmente intentarlo molestarle en la medida exacta, pero sin enemistarse con él. En una ocasión, dijo que Marte era “lo más parecido que había tenido a un amigo durante sus estudios, y el único que queda en este mundo que aún puede intuir parte de mis objetivos”.

-Irónicamente, es el único ser humano que ha hecho sangrar a Lucanor.

-Le encanta la comida rara. Cuando va a un lugar nuevo, siempre pide cualquier plato raro del menú, incluso si solo acaba comiendo un poco de todo.

-Cuando era pequeño se comportaba como un Chunibyou (aunque en este caso con poderes reales), posando e inventándose cosas que le hacían sentir más “molón”. Se ganó una lista interminable de enemigos por eso. Aún hoy se avergüenza en silencio pensando en esa época.

-Markus Eruth Sith tuvo alrededor de una veintena de hijos con diferentes sirvientas, aunque todos ellos murieron debido a los experimentos que este hizo con ellos. El único que sobrevivió fue el antecesor de Pazusu, dado que no había nacido aún cuando Markus murió, y su madre fue encargada de salvaguardar algunas notas de éste, que acabarían pasando de generación en generación.

-Detesta a los supersticiosos.

-Pazusu nunca habla de su familia o de sus orígenes con nadie, como si pretendiera que estos quedaran siempre sepultados y fueran imposibles de descubrir. No obstante, hay quienes especulan que Schwarzwald y él estaban de algún modo emparentados. El origen de esta teoría es que, durante su tiempo en la universidad de Ilmora, el doctor dejó por escrito que si le pasaba algo a él Marte Scrimm sería su heredero, concediéndole la tutela legal de cualquier otro miembro de la familia Schwarzwald.

-Reist Ebersbacher y él se llevan particularmente mal.

-Ha tenido siempre una relación de amor-odio con la Orden de Yehudah. A veces ha trabajado con ellos, en otras ocasiones contra ellos, e incluso fue invitado brevemente a formar parte de sus filas tiempo antes de entrar en el Cónclave.

-Cuando era joven, Killrayne oyó tanto hablar de él y de su leyenda que siempre deseó cruzarse con él y tener un motivo para, o bien luchar, o bien tomarse algo juntos.

-Las historias han embellecido enormemente su sobrenombre de “demonio de las moscas”; en lugar de achacarlo a su suciedad cuando era niño, aseguran que siempre estaba bañado por tanta sangre de sus enemigos que las moscas revoloteaban a su alrededor.

-Tiene cierto código moral que siempre le ha impedido aceptar misiones que implique la muerte de gente que, desde su prisma personal, no lo merezca. De hecho, esta manera de ser fue la que le hizo fallar su única misión incompleta, que implicaba matar a una mujer (bastante mala gente) que Pazusu desconocía que estaba embarazada al aceptar el encargo.