

Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si por actuar de forma fría y calculadora salvas vidas inocentes, marca experiencia.
- ❖ Si logras dejar de lado tu visión perfeccionista para aprender algo nuevo, marca experiencia.
- ❖ Si alguien más te da una lección importante sobre el liderazgo y el rol de un líder, marca experiencia.
- ❖ **Otro:**

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- +1 a Mente (max+3)
- +1 a Corazón (max+3)
- +1 a Alma (max+3)
- +1 a Cuerpo (max+3)
- Un nuevo movimiento Mikhaelita
- Un nuevo movimiento Mikhaelita
- Un movimiento de otra Orden
- Un movimiento de otra Orden
- Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti

Después de 5 avances puedes elegir además de la siguiente lista:

- +1 a cualquier Atributo (max +3)
- Borrar una cicatriz
- Borrar un avance de tentación (Sephilot)
- Borrar un avance de tentación (Sephilot)
- Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- Una nueva potestad Mikhaelita Scriptura
- Una nueva potestad Mikhaelita Scriptura

Mikhaelitas

Los miembros de esta orden son entrenados en las artes de estrategia, tácticas y liderazgo. con sus poderes mentales únicos, son los comandantes perfectos para las huestes celestiales. Como Miguel, los Mikhaelitas son considerados los más puros y más semejantes a Dios de todos los ángeles. Su emblema muestra una corona y una llave. El Himmel de los Mikhaelitas está situado en Roma Eterna y su color es el oro.

Nombre

- ❖ Amitiel, Cassiel, Jeremiel, Lamechial, Nelchael, Zabkiel, Otro: _____

Apariencia

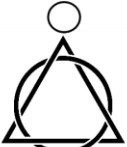
Elige cuantas sean necesarios y márcalos:

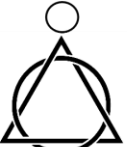
- ❖ Mirada penetrante, mirada orgullosa, mirada benevolente.
- ❖ Contextura delgada, contextura atlética, contextura grácil.
- ❖ Cabello castaño, cabello rubio, cabello rubio ceniza.

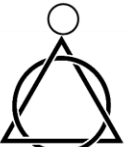
Temperamento

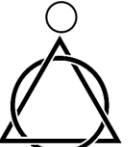
Elige dos y márcalos: Orgullosa, honorable, controlador, inspirador, estratégico.


Atributos


Cuerpo


Mente


Corazón


Alma


Potestad

Experiencia
☐☐☐☐☐☐

Tentación
☐☐☐☐☐☐

Vínculos

Personaje	Tipo	Intensidad

Daño

<input type="checkbox"/>	Magullado
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Herido (-1)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mal Herido (-2)

Armas y equipo

- Espada
- Escudo liviano
- Armadura liviana
- Ropajes angélicos
- Kit de viajero.
- Otros:

Cicatrices

<input type="checkbox"/>	Lisiado (-1 Cuerpo)
<input type="checkbox"/>	Aplastado (-1 Corazón)
<input type="checkbox"/>	Traumatizado (-1 Mente)
<input type="checkbox"/>	Quebrado (-1 Alma)

Condiciones



Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cómo ejerces tu liderazgo?
- ❖ ¿Qué harías si te enfrentaras a herejes y descarriados?
- ❖ ¿Cual es aquella cosa en el mundo que mas difícil te hace resistirte al pecado?

Atributos iniciales del personaje

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: -1, Mente: +1, Corazón: +1, Alma: 0, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos (cualquiera menos potestad).

Vínculos iniciales

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Con tu liderazgo tomaste el control de una situación catastrófica y alguien te respeta por aquello o te ve como su rival. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de agrado o rivalidad (tú eliges) y la otra persona de respeto o rivalidad (él o ella elige)
- ❖ Una persona (usualmente un Engel) se convirtió en el modelo de virtud angélica para ti debido a sus acciones. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de Admiración hacia ella y la otra persona de agrado o amistad (él o ella elige).
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad de un vínculo que tu tengas. La intensidad de un vínculo nunca puede ser superior a 3.

Movimientos de orden

Elige y marca uno de los siguientes movimientos:

- **Líder Natural:** Cuando Parlamentes con un PNJ, considera los 7-9 como si fueran 10+. Si obtienes un 10+ el PNJ no solo te ayudará, si no que te seguirá hasta que el asunto haya concluido y te asistirá en lo que pueda.
- **Mente estratégica:** Cuando elabores una estrategia para enfrentar un enemigo elige uno de los siguientes tipos de planes: Asalto (hacer daño), Engaño (engañar o manipular), Sobrenatural (explotar un elemento sobrenatural), Social (negociar, transar o persuadir) o Transporte (Transportar algo de un lugar a otro). Luego, lanza por Mente. Si obtienes un 10+ ganas 3 puntos de acción, si obtienes entre 7 y 9 ganas solo 1 punto de acción. Si fallas, el plan se implementa pero algo saldrá terriblemente mal en algún momento. Luego, durante la ejecución del plan puedes gastar los puntos de acción entre los siguientes elementos:
 - Crear una oportunidad que te permita tomar un curso de acción que antes era imposible o dotar a tu equipo de las herramientas correctas.
 - Evitar todo el daño que alguien de tu equipo reciba
 - Añadir un +1 a la tirada de algún miembro de tu equipo.

- **Duelista:** +1 a Cuerpo en combates uno a uno.
- **Comandante de Guerra:** Cuando dirijas una compañía puedes usar Mente o Corazón (tú eliges), en vez del atributo de tu escuadrón para realizar un movimiento específico. Elige cual de los movimientos de escuadrón afectarás con este movimiento durante el combate. Solo ese movimiento se ve afectado hasta el final de la escena.

Movimientos de tentación (Sephrot)

Comienzas con el movimiento **Contrición**. Cuando completes el marcador de tentación con 5 puntos, reinícialo y compra un avance de tentación adicional, siguiendo el orden: Signum - Sigil- Scriptura.

- **Contrición:** Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.
- **Voz del creador (Signum):** Cuando hables a la mente de todo un pueblo e inspires temor, obediencia o admiración, el pueblo completo seguirá tu orden, aunque signifique hacer algo que conscientemente jamás harían. Luego marcas tentación.
- **El profeta (Sigil):** Preséntate ante un ser sintiente y dale una misión. Si el ser es receptivo a ti, no debes realizar tirada. Si el ser desea oponerse lanza por Mente. En un acierto, el ser será inspirado por tu luz divina y seguirá tus mandatos de forma ciega, siendo tu profeta. Cada vez que tu profeta deba hacer algo para cumplir su misión, tu luz de autoridad lo acompañará y le abrirá las puertas que sea necesarias (si se requieren tiradas, el profeta tendrá un +3). Marcas tentación cuando uses este Sephirot una vez (o dos veces si quien es tu profeta es alguien con quien tienes una relación) y cada vez que tu profeta use tu autoridad para abrir puertas.
- **Regalo Divino (Scriptura):** Puedes dotar a otra criatura con el poder Divino. Tan solo tocándolo puedes concederle el poder de cualquiera de tus potestades Signum y Sigil para que la use hasta el resto de su vida. Cada vez que lo hagas, marcas tentación.

Potestades

Potestades Mikhaelitas: Luz, energía, perfección, existencia, autoridad, justicia. Elige dos potestades Signum Mikhaelitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

Nombre	Nivel	Efecto

Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si vas a la batalla, sin importar los costos y vuelves airoso, marca experiencia.
- ❖ Si aprendes un nuevo camino para resolver un problema distinto a la violencia, marca experiencia.
- ❖ Si eres derrotado terriblemente, pero logras aprender una lección de ello para el futuro, marca experiencia.
- ❖ **Otro:**

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- +1 a Mente (max+3)
- +1 a Corazón (max+3)
- +1 a Alma (max+3)
- +1 a Cuerpo (max+3)
- Un nuevo movimiento Gavrielita
- Un nuevo movimiento Gavrielita
- Un movimiento de otra Orden
- Un movimiento de otra Orden
- Una nueva potestad Gavrielita Signum
- Una nueva potestad Gavrielita Signum
- +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por tí

Después de 5 avances puedes elegir además de de la siguiente lista:

- +1 a cualquier Atributo
- Borrar una cicatriz
- Borrar un avance de tentación (Sephilot)
- Borrar un avance de tentación
- Una nueva potestad Gavrielita Signum
- Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- Una nueva potestad Gavrielita Scriptura
- Una nueva potestad Gavrielita Scriptura

Gavrielitas

Esta orden angélica es la más temida. Estos guerreros del Señor, también llamados ángeles de la muerte, son entrenados para luchar y matar en todas las formas imaginables. Con sus espadas llameantes, las cuales además son su emblema, ellos imparten la sentencia del Señor. El Himmel de los Gavrielitas está localizado en la antigua ciudad alemana de Nuremberg. Su color es el negro.

Nombre

- ❖ Azrael, Dabriel, Eremiel, Rachiel, Raziel, Verchiel, Otro: _____

Apariencia

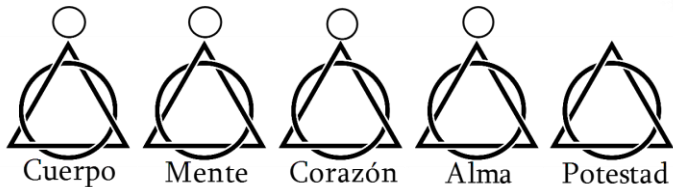
Elige cuantas sean necesarios y márcalos:

- ❖ Mirada intimidantes, mirada decidida, mirada indescifrable.
- ❖ Contextura atlética, contextura musculosa, Contextura delgada y diestra.
- ❖ Cabellos rojo fuego, cabellos castaños, cabellos negros.

Temperamento

Elige dos y márcalos: Apresurado, temerario, confrontacional, estratégico, luchador.

Atributos



Experiencia

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Tentación

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vínculos

Personaje	Tipo	Intensidad

Daño

☐ Magullado
☐ Herido (-1)
☐ Mal Herido (-2)

Cicatrices

☐ Lisiado (-1 Cuerpo)
☐ Aplastado (-1 Corazón)
☐ Traumatizado (-1 Mente)
☐ Quebrado (-1 Alma)

Armas y equipo

- Espada flamígera.
- Armadura liviana o pesada.
- Ropajes angélicos.
- Kit de viajero.
- Otros:

Condiciones



Armadura

Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cuál es la razón por la cual luchas contra el mal?
- ❖ ¿Qué te haría dudar a levantar tu espada contra otro, pese a que sabes que deberías hacerlo?
- ❖ ¿Cual es aquel pecado que no perdonarías nunca, incluso en alguien por lo demás inocente? ¿Cómo lo castigarías?

Atributos iniciales del personaje

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +1, Mente: +0, Corazón: +1, Alma: -1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos (cualquiera menos potestad).

Vínculos iniciales

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Te enfrentaste a una situación difícil donde tuviste que usar la violencia, pues no había otra opción. Como resultado, un inocente quedo desprotegido. El ahora es tu protegido o tu rival, tú eliges. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de protección o rivalidad, y el otro de Admiración o rivalidad, según corresponda.
- ❖ Alguien te enseñó que no siempre la espada es la solución. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de Respeto o Amistad (tú eliges), él o ella de agrado.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia de Fidelidad con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad de un vínculo que tu tengas. La intensidad de un vínculo nunca puede ser superior a 3.

Movimientos de orden

Elige y marca uno de los siguientes movimientos:

- **Espada Flamígera:** Cuando empuñes tu espada de fuego y luches contra un enemigo, trata los 7-9 como si fueran 10+. Si obtienes un 10+ nada adicional a lo estipulado en el movimiento sucede. Cuando luches sin tu espada Flamígera, añade un -1 a tus tiradas combativas.
- **Ojo del guerrero:** Como experimentado guerrero eres capaz de ver las debilidades de tu oponente. Lanza por Mente, en un acierto, el MC te dirá una debilidad explotable de tu oponente. Cuando aproveches esta debilidad añade un +1 a tu tirada contra tu oponente. Si obtienes entre un 7 y un 9, el MC te dice una debilidad, pero esta será difícil de explotar.
- **Legión:** Cuando seas miembro de una compañía y seas asignado como una Espada, cuentas como dos miembros para los fines de calcular el atributo de Espada del escuadrón.
- **Mártir heroico:** Cuando defiendas al inocente de una amenaza, añade lo siguiente si tienes acierto: "Además, logras hacerle daño a quien amenazaba al inocente igual a lo

estipulado menos 1". Sin embargo, sin importar el resultado, deberás elegir una de las opciones disponibles en el movimiento para cuando se obtenga entre un 7 y un 9.

Movimientos de tentación (Sephiorot)

Comienzas con el movimiento **Contrición**. Cuando completes el marcador de tentación con 5 puntos, reinícialo y compra un avance de tentación adicional, siguiendo el orden: Signum - Sigil- Scriptura.

- **Contrición:** Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.
- **Marca de Fuego (Signum):** Puedes crear objetos que contenga una parte de tu poder divino. Inscribes el poder de una de tus potestades en un objeto. Luego, cualquier criatura, Engel o mortal, puede invocar esa potestad, una vez por escena, si es que tiene el control del objeto. Marcas tentación igual al nivel de la potestad al crear el objeto.
- **Lanza del Sacrificio (Sigil):** Creas una lanza de fuego que aniquila instantáneamente a quien toca. Solo un poder de nivel Scriptura puede detener este ataque. Marca tentación cuando la uses. Si la usas contra alguien con quien tienes una relación, Marcas tentación dos veces.
- **Alfa y Omega (Scriptura):** Destruyes por completo una zona equivalente a una ciudad capital, aniquilando a todos sus habitantes. Solo un poder nivel Scriptura puede detener este efecto o escudar a alguien de él. Marcas tentación en función de que tan grande es la ciudad (1- ciudad pequeña, 3 - Ciudad mediana, 5 - Ciudad grande).

Potestades

Potestades Gavrielitas: Fuego, destrucción, batalla, estrategia, movimiento. Elige dos potestades Signum Gavrielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

Nombre	Nivel	Efecto

Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por escena por atributo.
- ❖ Si acudes en ayuda del desvalido y el inocente, sin importar los costos, marca experiencia.
- ❖ Si aprendes que no todo el mundo es bondadoso o agradecido de tu entrega, marca experiencia.
- ❖ Si logras salvar a alguien contra todo pronóstico, marca experiencia.
- ❖ **Otro:**

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- +1 a Mente (max+3)
- +1 a Corazón (max+3)
- +1 a Alma (max+3)
- +1 a Cuerpo (max+3)
- Un nuevo movimiento Rapahelita
- Un nuevo movimiento Rapahelita
- Un movimiento de otra Orden
- Un movimiento de otra Orden
- Una nueva potestad Rapahelita Signum
- Una nueva potestad Rapahelita Signum
- +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por tí

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- +1 a cualquier Atributo
- Borrar una cicatriz
- Borrar un avance de tentación
- Borrar un avance de tentación
- Una nueva potestad Rapahelita Signum
- Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- Una nueva potestad Rapahelita Scriptura



Raphaelitas

Esta orden, nombrada por el arcángel Raphael, está entrenada en las artes de sanación. Un toque de sus manos puede aliviar el dolor, curar heridas e incluso desterrar la miseria. Muchos Raphaelitas se abstienen de recurrir a la violencia y ni siquiera llevan armas. Su emblema muestra la mano curadora. El Himmel de los Raphaelitas está localizado cerca de Gratianopol, en los Alpes Suizos y su color es el blanco o plateado.

Nombre

❖ Arael, Eiael, Eremiel, Muriel, Omael, Ophiel, Uzziel, Otro: _____

Apariencia

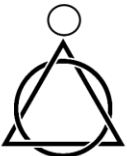
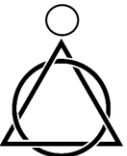

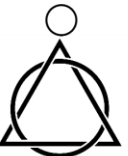

Elige cuantas sean necesarios y márcalos:

- ❖ Mirada compasiva, mirada severa, mirada pacífica.
- ❖ Contextura delgada, contextura grácil, contextura atlética.
- ❖ Cabellos blancos, cabellos plateados, cabellos gris oscuro.

Temperamento

Elige dos y márcalos: Compasivo, amable, severo, empático, defensor.

Atributos

					Experiencia
Cuerpo	Mente	Corazón	Alma	Potestad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
					Tentación
					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Vínculos

Personaje	Tipo	Intensidad

Daño

<input type="checkbox"/>	Magullado
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Herido (-1)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mal Herido (-2)

Cicatrices

<input type="checkbox"/>	Lisiado (-1 Cuerpo)
<input type="checkbox"/>	Aplastado (-1 Corazón)
<input type="checkbox"/>	Traumatizado (-1 Mente)
<input type="checkbox"/>	Quebrado (-1 Alma)

Armas y equipo

- Ropajes angélicos.
- Armadura liviana.
- Kit de curación.
- Kit de viajero.
- Otro:

Condiciones



Armadura

Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cuál es la razón por la cual estas dispuesto a servir y entregarlo todo de tu parte?
- ❖ ¿Que sería aquello que haría temblar tu fe y que te obligaría a actuar para defender a otros, incluso si la iglesia dice que está mal?

- ❖ ¿A qué cosa le temes y que sientes podría alejarte del camino de la bondad?

Atributos iniciales del personaje

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: -1, Mente: +0, Corazón: +1, Alma: +1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos (cualquiera menos potestad).

Vínculos iniciales

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Salvaste la vida de alguien muy mal herido o enfermo usando tus dones angélicos. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de agrado o protección, el otro de respeto o admiración (él o ella eligen).
- ❖ Por defender a alguien que te parecía inocente (aunque quizás no lo fuera, tú decides), te metiste en problemas con tus superiores. Tú y la persona que defendiste tienen un vínculo de agrado con una intensidad de 1 o tú y la autoridad con la que te enfrentaste tiene un vínculo de rivalidad de intensidad 1, tú eliges cual.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia de Fidelidad con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad de un vínculo que tu tengas. La intensidad de un vínculo nunca puede ser superior a 3.

Movimientos de orden

Elige y marca uno de los siguientes movimientos:

- **Sanador experto:** Cuando realices cualquier acción conducente a curar las heridas de otro, suma +1 a la acción.
- **Sabiduría de Raphael:** Conoces la oscuridad y el mal en profundidad, pues es la única forma de extirparlo de raíz. Una vez por sesión puedes preguntarle una pregunta al MC sobre un mal que enfrentas y el MC deberá responderte con honestidad.
- **Herbolario:** Cuando busques ingredientes para elaborar una cura, ya sea en una botica o en el campo, lanza por Mente. En un acierto obtienes los ingredientes y logras preparar una cura en un par de horas. Si obtienes un 10+ logras elaborar la cura más rápidamente y quien la reciba obtiene en adición a sus efectos un +1 a su próxima acción. Esta cura permite sanar un punto de daño o aliviar una enfermedad o problema de salud común.
- **Temple bondadoso:** El toque de Raphael brilla en tus ojos y las personas logran reconocerlo. Cuando parlamentes con humano añade un +3 a tu tirada.

Movimientos de tentación (Sephrot)

Comienzas con el movimiento **Contrición**. Cuando completes el marcador de tentación con 5 puntos, reinícialo y compra un avance de tentación adicional, siguiendo el orden: Signum - Sigil- Scriptura.

- **Contrición:** Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.
- **Maldición (Signum):** Puedes maldecir a una criatura a sufrir una aflicción de por vida: Ceguera, invalidez, infertilidad, desfiguramiento, dolor crónico u otra. Marcas tentación cada vez que lo haces y si la persona tenía una relación contigo, marcas tentación dos veces. La maldición solo puede ser revocada por poderes nivel Scriptura.
- **Crear vida (Sigil):** Puedes crear vida de elementos inanimados. Las criaturas creadas tendrán conciencia, aunque normalmente serán imperfectas. Te seguirán como su creador y te amarán como tal, aunque con el tiempo serán conscientes de su imperfección e inhumanidad y terminarán odiándote. Cada uso de este Sephirot crea a una criatura del tamaño de una persona o menos. Siempre que la criatura este contigo tendrás un +3 a acciones físicas o de intimidación. También podrás darles ordenes que estén dentro de sus capacidades y estos tratarán de cumplirlas. Cada vez que uses este Sephirot marcas dos veces tentación.
- **Resurrección prohibida (Scriptura):** Puedes resucitar a cualquier persona muerta sin importar cuando murió siempre que tengas una parte de su cuerpo. Incluso un hueso pequeño es suficiente. La persona vuelve a la vida aunque con recuerdos terroríficos o muy placenteros de su tiempo muerto, tú eliges. Cada vez que uses este Sephirot, marcas tentación dos veces.

Potestades

Potestades Raphaelitas: Agua, vida y muerte, protección, inspiración, purificación. Elige dos potestades Signum Raphaelitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

Nombre	Nivel	Efecto

Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si buscas conocimiento y lo encuentras, pero incurriendo en un costo importante para ti o para una persona inocente, marca experiencia.
- ❖ Si recibes la enseñanza de alguien más sabio y venerable que tú y aprendes algo nuevo, marca experiencia.
- ❖ Si por arriesgarte y confiar más en tu instinto, dejando de lado tu confianza en los libros, aprendes algo nuevo, marca experiencia.
- ❖ **Otro:**

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista

- +1 a Mente (max+3)
- +1 a Corazón (max+3)
- +1 a Alma (max+3)
- +1 a Cuerpo (max+3)
- Un nuevo movimiento Ramielita
- Un nuevo movimiento Ramielita
- Un movimiento de otra Orden
- Un movimiento de otra Orden
- Una nueva potestad Ramielita Signum
- Una nueva potestad Ramielita Signum
- +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum).
- Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por tí.

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- +1 a cualquier Atributo
- Borrar una cicatriz
- Borrar un avance de tentación (Sephilot)
- Borrar un avance de tentación (Sephilot)
- Una nueva potestad Ramielita Signum
- Una nueva potestad Ramielita Sigil
- Una nueva potestad Ramielita Sigil
- Una nueva potestad Ramielita Sigil
- +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- Una nueva potestad Ramielita Scriptura
- Una nueva potestad Ramielita Scriptura

Ramielitas

Esta orden está compuesta por los seguidores del arcángel Ramiel. Los Ramielitas son los poseedores del conocimiento y los sabios entre las otras órdenes. Sus dones divinos les permiten ver el pasado como también el futuro. Su emblema es un libro y el alfa y omega. El Himmel de los Ramielitas está localizado en la antigua ciudad checa de Praga, la nueva Venecia del Este. Su color es el azul.

Nombre

- ❖ Barakiel, Dabriel, Hadraniel, Lahabiel, Xathanael, Otro: _____

Apariencia

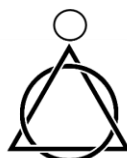
Elige cuantas sean necesarios y márcalos:

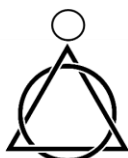
- ❖ Mirada escrutinadora, mirada distante, mirada reprobatoria.
- ❖ Contextura delgada, contextura atlética, contextura frágil.
- ❖ Cabellos azulosos, cabellos grises, cabellos negros.

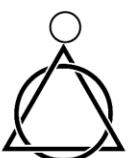
Temperamento

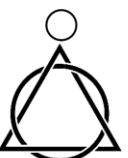
Elige dos y márcalos: Analítico, pragmático, frío, instructor, amable.


Atributos


Cuerpo


Mente


Corazón


Alma


Potestad

Experiencia
☐☐☐☐☐☐

Tentación
☐☐☐☐☐☐

Vínculos

Personaje	Tipo	Intensidad

Daño

- ☐ Magullado
- ☐☐ Herido (-1)
- ☐☐ Mal Herido (-2)

Cicatrices

- ☐ Lisiado (-1 Cuerpo)
- ☐ Aplastado (-1 Corazón)
- ☐ Traumatizado (-1 Mente)
- ☐ Quebrado (-1 Alma)

Armas y equipo

- Ropajes angélicos.
- Bastón o espada
- Armadura liviana.
- 2 Kit de erudito.
- Kit de viajero.
- Otros:

Condiciones



Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Qué aspecto del conocimiento es aquel que más te apasiona?
- ❖ ¿Sientes que toda la sabiduría ancestral debe ser contenida y prohibida? ¿Si no es así, que sería aquello que te haría dudar si liberar ese conocimiento es bueno, pues significa un bien mayor?
- ❖ ¿Qué conocimiento no te atreverías siquiera a estudiar, ya que sientes tu alma se corrompería?

Atributos iniciales del personaje

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +0, Mente: +1, Corazón: -1, Alma:+1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos (cualquiera menos potestad).

Vínculos iniciales

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Iluminaste a alguien con la luz del conocimiento verdadero, pese que incluso hayas hecho algo prohibido. Ese conocimiento cambio la vida de esa persona, para bien o para mal. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de agrado, amistad o rivalidad (tú eliges), él o ella de admiración o rivalidad (él o ella elige).
- ❖ Protegiste una pieza de conocimiento antiguo dañino y una persona siente odio por ti por lo ocurrido. Ambos comienzan con un vínculo de intensidad de 1. Tu de Rivalidad o Deuda (tú eliges), él o ella de Rivalidad.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia de Fidelidad con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad de un vínculo que tu tengas. La intensidad de un vínculo nunca puede ser superior a 3.

Movimientos de orden

Elige y marca uno de los siguientes movimientos:

- **Biblioteca arcana:** Cuando un problema relacionado a los engendros de pesadilla o a los tiempos del pasado parece sin solución, ve y consulta los libros de tu orden. Tira por Mente. En un acierto elige una, si obtienes un 10+, eliges dos
 - ❖ Pregúntale al MC una pregunta relacionada como resolver el problema.
 - ❖ Obtienes un +1 la próxima vez que enfrentes el problema que investigaste
 - ❖ De ser posible, descubres una debilidad oculta de tu oponente o un elemento del cual puedas sacar ventaja en el futuro.
- **Ingeniero de guerra:** Cuando seas miembro de una compañía y tomes el rol de Soporte en ella, serás contabilizado como dos miembros para fines de calcular el atributo de Soporte.

- **Inteligencia deductiva:** Cuando desentrañes un misterio o recopilas información, añade un +1 a tus tiradas.
- **Invocador experto:** Cuando invoques una potestad, añade un +1 a tu tirada.

Movimientos de tentación (Sephilot)

Comienzas con el movimiento **Contrición**. Cuando completes el marcador de tentación con 5 puntos, reinícialo y compra un avance de tentación adicional, siguiendo el orden: Signum - Sigil- Scriptura.

- **Contrición:** Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.
- **Conocimiento prohibido (Signum):** Haz estudiado y leído sobre cosas que no debieras y ahora sabes dónde encontrarlas. Cada vez que uses este Sephirot puedes tener acceso a información o reliquias del pasado, ya sea porque lo conocías de antes o sabes dónde encontrarlo. Marca tentación cada vez que lo uses.
- **Autoridad del creador (Sigil):** Puedes detener cualquier potestad como si fueras el mismo creador, incluso cesar los efectos de una potestad ya lanzada. Marca tentación según el nivel de la potestad que detienes: 1 - Signum, 2 - Sigil. 3 - Scriptura.
- **El olvido (Scriptura):** Condenas a una criatura a ser borrada de la existencia. Todos la olvidan y su paso por el mundo es reconfigurado, para que otros sean responsables de sus logros y fracasos. La criatura condenada es enviada a un plano de existencia vacío, donde vivirá eternamente en soledad. Marcas tentación tres veces.

Potestades

Potestades Ramielitas: Aire, orden, destino, tiempo, conocimiento, sabiduría. Elige dos potestades Signum Ramielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

Nombre	Nivel	Efecto

Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Cuando una experiencia límite te enseñe algo más de la naturaleza, marca experiencia.
- ❖ Cuando sobrevivas a un embate terrible de la naturaleza o enfrentes a una fuerza salvaje terrible (tempestades, bestias y monstruos), marca experiencia.
- ❖ Cuando descubras algo que estuvo pedido por mucho tiempo, marca experiencia.
- ❖ **Otro:**

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista

Cuando logres un avance elige una de las siguientes opciones:

- +1 a Mente (max+3)
- +1 a Corazón (max+3)
- +1 a Alma (max+3)
- +1 a Cuerpo (max+3)
- Un nuevo movimiento Urielita
- Un nuevo movimiento Urielita
- Un movimiento de otra Orden
- Un movimiento de otra Orden
- Una nueva potestad Urielita Signum
- Una nueva potestad Urielita Signum
- +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por tí

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- +1 a cualquier Atributo
- Borrar una cicatriz
- Borrar un avance de tentación
- Borrar un avance de tentación
- Una nueva potestad Ramielita Signum
- Una nueva potestad Urielita Sigil
- Una nueva potestad Urielita a Sigil
- Una nueva potestad Urielita Sigil
- +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- Una nueva potestad Urielita Scriptura
- Una nueva potestad Urielita Scriptura

Urielitas

Esta orden tiene a su cargo preservar el conocimiento de los caminos de Señor. Los Urielitas son los exploradores y mensajeros entre los ángeles. Como tales, sus dones les permiten encontrar el camino incluso en la oscuridad de la noche o en medio de una tormenta. También son excelentes buscadores de alimentos y pueden encontrar agua y comida en los desiertos más áridos. Su emblema es el ojo que todo lo ve, su color es el verde y su Himmel está emplazado en Mont Savage, en los Pirineos.

Nombre

- ❖ Domiel, Gzrel, Jael, Phanuel, Qaspiel, Sarakiel, Otro: _____

Apariencia

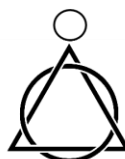
Elige cuantas sean necesarios y márcalos:

- ❖ Mirada esperanzadora, mirada analítica, mirada distante.
- ❖ Contextura atlética, contextura grácil, contextura delgada.
- ❖ Cabellos negros, cabellos castaños, cabellos verdosos

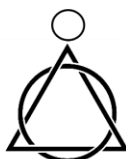
Temperamento

Elige dos y márcalos: Salvaje, aventurero, inquieto, sobreviviente, gentil.

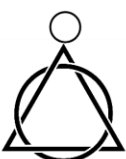
Atributos



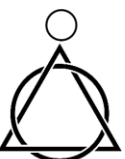
Cuerpo




Mente



Corazón



Alma



Potestad

Experiencia

☐☐☐☐☐☐

Tentación

☐☐☐☐☐☐

Vínculos

Personaje	Tipo	Intensidad

Daño

- ☐ Magullado
- ☐☐ Herido (-1)
- ☐☐ Mal Herido (-2)

Cicatrices

- ☐ Lisiado (-1 Cuerpo)
- ☐ Aplastado (-1 Corazón)
- ☐ Traumatizado (-1 Mente)
- ☐ Quebrado (-1 Alma)

Armas y equipo

- Arco/flecha o dagas.
- Armadura liviana.
- Ropajes angélicos.
- Kit de viajero.
- Mapas locales.
- Otros:

Condiciones



Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿En qué circunstancias crees que un instinto animal podría apoderarse de ti y superar a tu mente racional?
- ❖ ¿Qué piensas sobre las personas? ¿Son molestas y ruidosas o te agradan? ¿Prefieres la vida ermitaña o te gusta vivir en comunidad?
- ❖ ¿Qué cosa te haría volar mas allá de los límites conocidos, pese a que te lo prohibieran?

Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +1, Mente: -1, Corazón: +1, Alma: +0, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos (cualquiera menos potestad).

Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Un evento límite te puso en una situación compleja a ti y a otra persona donde tuvieron que luchar contra los elementos de la naturaleza. Lograron sobrevivir ya que ambos se ayudaron mutuamente. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de agrado o amistad (tú eliges) y él o ella de amistad.
- ❖ Alguien te enseñó una lección muy valiosa sobre la naturaleza. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tu de admiración, él o ella de agrado.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de adoración y otro con la iglesia de Fidelidad con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad de un vínculo que tu tengas. La intensidad de un vínculo nunca puede ser superior a 3.

Movimientos de orden

Elige y marca uno de los siguientes movimientos:

- **Olfato Salvaje:** Cuando sigas la pista o el rastro de alguien considera los 7 a 9 como si fueran un 10+. Si obtienes un 10+ nada adicional sucede.
- **Sobreviviente:** Cuando estés en las tierras salvajes, lanza por Corazón para buscar refugio o escondite. En un acierto lo encuentras, en un 10+ este te da una ventaja sobre quien este tras de ti o quien estés persiguiendo, obteniendo un +1 a todas tus acciones mientras saques ventaja de tu refugio. Nunca estarás falto de alimento.
- **Vigía de combate:** Cuando seas miembro de una compañía y seas asignado al puesto de Vigía, serás contabilizado como dos miembros para el cálculo del atributo de Vigía.
- **Compañero animal:** Tienes un ave que te es fiel como compañera de vuelo. Tienes un vínculo especial con ella y puedes tener una comunicación rudimentaria. Elige una de las siguientes: **Ave mensajera:** Puedes enviar el ave a cualquiera de los 5 Himmels angélicos con mensajes. El ave luego regresará al Himmel Urielita donde te esperará. El ave mensaje también te avisará una vez por sesión cuando un peligro fuese a ocurrir poniéndote de sobre aviso. **Ave de rapiña:** +1 cuando pelees en el aire con su ayuda. Nunca estas falto de presas para alimentarte.

Movimientos de tentación (Sephrot)

Comienzas con el movimiento **Contrición**. Cuando completes el marcador de tentación con 5 puntos, reinícialo y compra un avance de tentación adicional, siguiendo el orden: Signum - Sigil- Scriptura.

- **Contrición:** Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.
- **Caos ingente (Signum):** La esencia del caos se cuela en un grupo humano, alterándolo de formas insospechadas. Todo orden y ley establecido se erosiona y el caos toma el control de la mente de todos. Marcas tentación en función del tamaño del grupo que quieres afectar: 1 - Ciudad pequeña, 2 - Ciudad mediana, 3- Ciudad grande.
- **Bestialidad (Sigil):** Condenas a una criatura a asumir la forma y mente de un animal salvaje. Todo rastro de inteligencia o conocimiento humano es borrado de su mente. Esta maldición solo puede revertirse por poderes nivel Scriptura. Marcas tentación dos veces.
- **Cuerpo Primigenio (Scriptura):** Asumes la forma de un Dios. Tu cuerpo toma una forma extraña y que provoca temor en quien lo observe (es posible sobreponerse a este temor). Eres inmune al daño e inmortal, puedes adaptar la forma de tu cuerpo a tus necesidades. Tu toque provoca 5 puntos de daños automáticamente. El efecto dura una escena. Si tu marcador de tentación se llena mientras estas en esta forma, esta será tu forma para siempre. Marcas dos veces tentación cada vez que la usas.

Potestades

Potestades Urielitas: Tierra, entropía, instintos, naturaleza, transformación, adaptación. Elige dos potestades Signum Urielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

Nombre	Nivel	Efecto