**Historia de Sagriel.**

Sagriel fue uno de los primeros Asharus en rebelarse, también fue un vocero de la rebelión antes de q esta misma sucediera, amaba a los hombres y los consideraba su propia creación, sus hijos y desde un principio dilato las reglas impuestas por la primera casa que no eran otra cosa que la palabra de dios. protegió a los hombres y les dio el don de la vida conocido en la hueste celestial como **Sagriel el dador de vida** **o Sagriel el del soplo divino**. Durante la guerra, fue cayendo en una espiral de muerte y destrucción, ostentando el título de **Baron de la agonia**, **El azote de los puntos cardinales**, **Los ojos de la perdición**, entre otros.

Fue tal su dominio en la batalla, que Abaddon lo nombro Defensor de Dûdâêl, la cual defendió en incontables ocasiones hasta su caída semanas antes del final de la guerra, cuando fue nombrado **Sagriel el tres veces infame**. No solo abandono su puesto y dejo que sus camaradas a su suerte, sino que también abrió una brecha para que el enemigo pudiera colarse en la fortaleza.

**La invocación de Sagriel.**

El infierno no fue un lugar agradable, el odio de sus camaradas y el confinamiento lo convirtió en un torturador terrible, no solo afligía a las pobres almas de los hombres, sino que también torturaba a los suyos. Con el comienzo de la desaparición de los grandes duques, solo fue cuestión de tiempo para que su nombre resonara entre la gente del polvo, sus hazañas en la guerra eran recordadas por muchos hombres hasta que, con el paso del tiempo, su nombre llego a la boca de una Hechicera, la incauta lo invoco en busca de conocimiento y ayuda. El demonio cumplió todos los pedidos, fue diligente y amable y con el paso de los años se gano la absoluta confianza de la hechicera, fue su maestro y amigo, la consoló cuando estaba triste y lo curo cuando la peste la enfermo, en los últimos años de vida, la invocadora requería de la ayuda del demonio con más frecuencia y fue en este punto, cuando Sagriel manipulo a la necesitada maga, con la promesa de cuidar a la invocadora a toda hora, en este punto el joven Ulrich de Essen entrego su carne al demonio.

Pasaron más de seis años y la muerte se llevó a Sofia, Sagriel cumplió con su parte del pacto, tal vez no la ayudo todo lo que lo podía ayudar, pero la consoló hasta su último suspiro y le revelo a **Sofia Abadesa de Essen** (978 al 1039, hija de Otón II Emperador del Sacro imperio germánico– Coro Celestial, facción Anacroneta), cuál era su destino después de la muerte, los dos lloraron juntos, como un fiel cuadro del pasado y del terrible destino del pueblo del polvo.

Con la libertad, salió al mundo y con muchísima paciencia fue eligiendo a sus seguidores, hombres con mucha fe, necesitados de guía y consuelo.

**Sagriel tiene 4 pactos.**

Pacto 1 (algún noble importante de Germania)

Pacto 2 (Caballero Reinhold de la baja nobleza)

Pacto Ferdinando de Auster (Algún Sacerdote con llegada política)

Pacto 4(Un comerciante importante)

Se tomo el tiempo de buscar los pactos, seguramente armo una red, entre Germania y el comerciante que debería estar en Constantinopla y el sacerdote que esta Jerusalén.

Sagriel, seria parte del sequito del caballero, aun cuando los esclavos trabajan en común, no saben nada de los otros esclavos, es muy cuidadoso en este punto por lo cual sería como células terroristas.

**La intención de Sagriel**, es crear una secta que lo empodere como un poder en los reinos cristianos, quiere afectar a los humanos y dirigir sus destinos a un tiempo de mayor iluminación (una visión personal, que esta disfrazada de buenas intenciones, pero en realidad solo busca ganar poder en beneficio personal).

**El ángel.** (Sagriel ama en especial a las embarazadas, las considera sus hijas y es en único momento que el ángel que alguna vez fue sale a luz).

**El demonio.** (Sagriel, se nutre de la agonía, le apasiona aliviar a los enfermos para que su dolor continúe.)

**Ulrich de Essen.**

Este joven caballero de la baja nobleza fue un estudiante prodigio de medicina, así como en el uso de la espada, conocido como un gran duelista, durante su vida fue ayudante de la abadesa en temas médicos, y se destaco como un excelente instructor, conocido por su virtud en el manejo de la espada, hachas y lanzas. De joven se enamoro de la Abadesa y se entre en cuerpo y alma a su servicio con doce años (1012), su amor fue tanto carnal como espiritual, cuando la abadesa enferma de peste a los 55 años (1033), el joven se entrego a Sagriel por libre voluntad y desde ese momento el demonio habita su cuerpo.

En la actualidad Ulrich de Essen se hace pasar por su nieto, llego hace unos días a Jerusalén, en sus viajes por Europa, visito mucha capitales y ante el llamamiento del papa a la cruzada, Sagriel en un principio se opuso firmemente, ya que comprendió las verdaderas causas de la cruzada, pero tras la conquista de Jerusalén sintió un fuerte llamado a la ciudad, escucho las trompetas de la hueste y supo que no estaban solos, un eco lejano de las vos del viejo de los tiempos retumbo en su cabeza, ese eco le dijo vergüenza, fue como un si un fierro caliente lo atravesará. Sagriel no pudo soportar tal ofensa y se encamino a Jerusalén.

 **Defectos.**

**Miembro a Prueba (4 puntos)** Tu personaje es un desertor. Se volvió en contra de su facción y todavía queda mucho camino para que sea de nuevo aceptado en la facción de la que desertó. Otros demonios que sean miembros de esa determinada facción o bando lo tratarán con desconfianza, incluso hostilidad. Su reputación podría manchar incluso a los demonios con los que trata.

**Infamia (2 puntos):** Las acciones de tu personaje durante la Guerra de la Ira le han garantizado una reputación y una hostilidad desde otros demonios. **La dificultad de todas las tiradas Sociales aumenta en uno mientras tu personaje interactúa con otros Caídos.**

**Antigua Enemistad (2 puntos)** Tu personaje todavía mantiene una enemistad con un demonio, que prevalece desde la Guerra de la Ira. Incluso si el motivo de la enemistad permanece en el abismo, este aprovechará cualquier oportunidad para hacerle tropezar.

**Dos puntos indican que el enemigo de tu personaje está trabajando activamente para que tu vida sea lo más complicada posible, acudiendo a sus amigos y aliados para importunarte a la mínima oportunidad.**

**Beneficios.**

**Aura Angelical (1 punto**) Tu personaje exuda la nobleza y la gracia de un ser celestial, incluso en su forma no alterada como mortal. Ignorando su apariencia física, irradia un aura de sabiduría, confianza y autoridad que desmiente su condición humana, incluso si el Tormento empieza a consumir su alma. **La dificultad de todas las tiradas de Carisma y Apariencia se reduce en uno cuando tu personaje interactúa con mortales**.

**Sueños del Pasado (2 puntos**): Cuando duerme, tu personaje es capaz de rememorar recuerdos especialmente vívidos de la Edad de la Ira, que se arremolinan en el subconsciente de la carcasa mortal. Tu personaje no tiene consciente control acerca de los recuerdos que invoca mientras duerme, pero pertenecerían a situaciones y retos con los que el personaje lucharía.

*El Narrador puede usar este Mérito para otorgar valiosa información al personaje que no podría obtener de otro modo.*

**Además, si tu personaje tiene el Trasfondo Legado, este Mérito reduce la dificultad de todas las tiradas de Legado en uno**.

**Aptitud Natural armas CC (3 puntos**): Tu personaje tiene una Habilidad en particular en la que resalta. Le resulta natural o simplemente a estudiado de forma más extensa en esa Habilidad.

Pagas menos de lo normal en putos de experiencia para ganar puntos en esa Habilidad, y cada nivel se consigue como si fuera uno menos. El primer punto de la Habilidad cuesta solo un punto de experiencia, si lo aprende antes de que empiece la partida. **También ganas un dado extra en cualquier tirada que requiera esa Habilidad.**

**Forma Atávica (2 puntos**) A su regreso al mundo mortal, el caído descubre muchas de sus hazañas del pasado se han convertido en una leyenda humana. A través del tiempo y de las interpretaciones humanas, la historia se ha distorsionado. Sin embargo, los demonios tienen la posibilidad de aprovechar estos recuerdos a través de su apariencia en Forma Apocalíptica.

La reveladora forma de tu personaje es una imagen icónica del mito humano, ya sea el rostro de un dragón, un gigante en llamas o una atractiva sirena. **La dificultad para todas las tiradas Sociales se reduce en uno cuando se interactúa con mortales en Forma Apocalíptica.**

Además, la dificultad para resistir el efecto de Revelación aumenta en uno.

Sagriel, usa 4 espadas.

**Primera espada:**

Susurro del viento, esta espada es la espada original de antes de la caída.

Las otras tres espadas, fueron realizadas con los restos de las espadas de aquellos ángeles que derroto en duelo, forjadas por algún Annunaki al servicio de Abaddon.

**Saber del Fundamento**

• *Manipular la gravedad*

El demonio puede alterar el modo en que afecta la gravedad a su cuerpo, lo que le permitiría saltar grandes distancias, flotar suspendido en el aire o caer sobre sus enemigos como un meteorito. Sistema: **Tira Fuerza + Atletismo**. El demonio puede saltar (o trepar) hasta **20 metros por éxito**, o caer una distancia similar sin sufrir daño. Para anular por completo el efecto de la gravedad es preciso obtener tantos éxitos como puntos tenga la Resistencia del personaje. Los personajes que desafíen la gravedad no serán livianos, per se: las fuerzas exteriores siguen afectándolos como de costumbre. Los efectos de esta evocación duran un solo turno.

Tormento: Los demonios monstruosos que llevan a cabo esta evocación dejan a su paso una estela de turbulencias. El efecto de la gravedad aumenta o disminuye al azar para aquellos objetos o personas que se encuentren a tantos metros del demonio como puntos de Tormento tenga éste. El Narrador es libre de describir a su antojo los caóticos efectos que se sucedan al paso del monstruo.

•• *Manipular la adherencia*

El demonio puede alterar la adherencia de su cuerpo a los objetos físicos. Podrá correr por las paredes, colgarse de un techo o aferrarse al lateral de un coche en marcha como una araña. Sistema: **Tira Destreza + Atletismo**. La dificultad la determinará el ángulo de la superficie en relación con la tierra. Correr por una pendiente empinada tiene una dificultad de 6, mientras que hacerlo por una superficie vertical será dificultad 7. Avanzar a lo largo de un plano invertido (como un techo) tendrá una dificultad de 8. El personaje podrá moverse **hasta tres metros por dicha superficie por cada éxito que obtenga**. Los efectos de esta evocación duran un solo turno.

Tormento: Cuando un demonio monstruoso realice esta evocación, las superficies con las que interactúe se deformarán a su paso, irradiando ondas de intenso calor y acusando las marcas de los pies y manos de la criatura. Todo aquel que entre en contacto con esta superficie en el mismo turno que el demonio sufrirá un nivel de daño letal.

••• *Manipular la inercia*

El demonio puede afectar la inercia de todo lo que toque, deteniéndolo en seco u otorgándole una fuerza irresistible. De este modo, podrá interrumpir el avance de cualquier proyectil en pleno vuelo (siempre que pueda verlo) o arrojar un objeto más lejos de lo que pudiera soñar ningún humano. Sistema: **Tira Destreza + Atletismo**. El demonio puede lanzar un objeto hasta a **30 metros de distancia por éxito** conseguido, sea cual sea su Fuerza. Para detener un proyectil en pleno vuelo será preciso obtener al menos tantos éxitos como dados de daño tenga el misil. Por ejemplo, un cuchillo arrojadizo inflige Fuerza + 1 de daño. Si la persona que lo lanza tiene Fuerza 3, deberás conseguir cuatro éxitos o más para que tu personaje pueda atrapar el cuchillo. Tu demonio debe ver el proyectil para afectarlo de este modo. Las piedras, los cuchillos e incluso las flechas entran en la categoría de posibles candidatos, pero las balas no. Si tu demonio arroja un proyectil contra un objetivo, **cada éxito extra conseguido se convierte en un nivel de daño automático**. Los efectos de esta evocación duran un solo turno. Tormento: Los objetos afectados por un demonio monstruoso se tornan inherentemente inestables durante algún tiempo, convirtiéndose en desastres potenciales para la próxima persona que intente utilizarlos. Durante tantos turnos como puntos de Tormento tenga el personaje, cualquier objeto que haya sido sometido a esta evocación provocará un fracaso si los dados muestran un 1, un 2 o un 3 al utilizarlo por el motivo que sea.

**Saber del Despertar**

• *Encontrar al fiel*

Esta evocación permite al Azote localizar a un individuo en concreto, tanto mortal como demonio, rastreando su reserva de Fe. Sistema: Tira **Percepción + Consciencia**. La dificultad dependerá de la información relativa al sujeto que posea tu personaje. Si conoce el nombre común del sujeto, la dificultad será de 8. Si el sujeto es un demonio y el personaje conoce su Nombre Celestial, la dificultad será de 7. Si conoce el Nombre Verdadero del demonio, dificultad 6. El Azote puede detectar y localizar a un individuo a tantos kilómetros de distancia como puntos de Fe permanente tenga. Los demonios que sean buscados de este modo podrán emplear su consciencia sobrenatural para detectar la búsqueda como una acción refleja (consulta la sección dedicada a los poderes inherentes). Si el demonio detecta la búsqueda, podría evitar que lo encontraran superando una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si consigue más éxitos que el Azote, eludirá la búsqueda.

Tormento: Los demonios monstruosos sólo pueden detectar focos de ruina espiritual o corrupción. Podrán valerse de esta evocación para localizar individuos cuya Fe o Fuerza de Voluntad se haya reducido a cero.

•• *Purificar*

Los Azotes utilizan esta evocación para purificar seres vivos, sea éste vegetal, animal o humano. Al concentrar su Fe en un objetivo, cualquier veneno, infección o tejido enfermo es literalmente expulsado del organismo, surgiendo en forma de fluido negro y viscoso. Sistema: **Tira Resistencia + Medicina**. La dificultad de la tirada dependerá de la virulencia y la magnitud de la enfermedad o veneno. **Purificar un cuerpo de los efectos del alcohol tiene una dificultad de 6**, mientras que una enfermedad mortal como la tuberculosis o el cáncer, supondrá una dificultad de 8 o más. Este proceso es a todo o nada. O bien la evocación repele la enfermedad o no la repele, y el demonio sólo podrá intentarlo una vez con un sujeto determinado en el caso de una enfermedad o veneno específico. El Azote ha de poder tocar a su objetivo a fin de realizar esta evocación.

Tormento: Los Azotes monstruosos utilizan esta evocación para propagar la enfermedad y la corrupción. Cada éxito que obtengan en su tirada de Fe infligirá un nivel de daño contundente a una víctima con vida. Es más, la víctima padecerá un nivel de daño contundente adicional y perderá un punto de Fuerza de Voluntad temporal a diario desde ese momento, lo que refleja la propagación de la corrupción por su sistema. Esta enfermedad no tiene tratamiento médico. Afectará a la víctima durante tantos días como puntos de Fe tenga el Azote.

••• *Sanar*

Esta evocación permite al Azote sanar incluso las peores heridas que pueda sufrir un demonio o un mortal. Sistema: **Tira Resistencia + Medicina**. El Azote puede recuperar todo el daño contundente de su objetivo, o un nivel de salud de daño letal o agravado por éxito. El personaje tiene que tocar a su objetivo para ejecutar esta evocación.

Tormento: Los Azotes monstruosos emplean esta evocación para envenenar el cuerpo de sus víctimas. Cada éxito reduce temporalmente la Resistencia del objetivo. Si éste perdiera toda su Resistencia, entraría en coma y sufriría un nivel de salud de daño agravado (o daño letal, si la víctima no está sujeta al daño agravado) por hora y éxito restante a menos que reciba atención médica de inmediato. La Resistencia se pierde durante tantos días como puntos de Fe tenga el demonio.