MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 04



Celestiales

ᑕᕮᒪᕮᔕᖇIᗩᒪᕮᔕ

Biblioteca del jugador

Contenido canon · Edición institucional · 1 de noviembre de 2026

Maquetación independiente · Texto íntegro y consulta en la Wiki

playmcworld.com/wiki

1. Celestiales

Los **Celestiales** son la primera de las **tres grandes razas** del universo conocido y fueron creados por el **Dios Benjamín** al inicio del **Primer Sol**. Representan el orden, el **propósito** y la perfección de la creación.

A diferencia de los **Mortales**, los **Celestiales** no nacieron para descubrir quiénes son, sino para cumplir el **propósito** para el cual fueron creados. Los **Ángeles**, mientras permanezcan unidos a la energía del **Dios Benjamín**, jamás experimentarán hambre, enfermedad o envejecimiento, pues su existencia es sostenida directamente por su creador.

Sin embargo, cuando un **Ángel** rompe ese vínculo y comienza a sostener su propia existencia, su **Alma** despierta y le permite experimentar conscientemente sus necesidades y emociones, así como ejercer el libre albedrío. La voluntad ya forma parte de su **Espíritu**. Es entonces cuando deja atrás la perfección con la que fue creado y comienza a recorrer un camino propio.

Aunque todos los **Celestiales** comparten un mismo origen, cada **subraza** representa una forma distinta de vivir esa relación entre el **propósito** y el libre albedrío.

1.1. Ángeles

1.1.1. Dificultad: Experta

Los **Ángeles** son seres espirituales creados por el **Dios Benjamín** durante los primeros años del **Primer Sol**. Fueron concebidos para propagar su fuego, proteger la creación y combatir toda forma de **corrupción** que amenace el equilibrio del mundo. Interpretarlos requiere comprender una existencia guiada por el deber, donde el servicio y la obediencia ocupan un lugar por encima de cualquier interés individual.

1.1.2. Historia

Los **Ángeles** fueron la primera creación del **Dios Benjamín** tras el nacimiento de **Caelum**, durante los primeros años del **Primer Sol**. Mientras la **Diosa Ana** daba origen al nuevo universo, **Benjamín** creó guardianes capaces de custodiar la **Llama Eterna** y proteger la creación.

Cada **Ángel** recibió un **propósito** inscrito en su **Espíritu**. Algunos fueron destinados a custodiar lugares sagrados; otros, a proteger comunidades, transmitir mensajes divinos u observar el mundo y a sus habitantes. Aunque sus responsabilidades son distintas, todos forman parte del orden establecido por su creador.

Los **Ángeles** son parte de la **Llama Eterna** y reciben su energía directamente del **Alma** de esta. Ese vínculo sostiene su existencia y mantiene su propia **Alma** inactiva. Cuando se habla del fuego del **Primer Sol**, se hace referencia a esta Llama.

Entre los antiguos **Ángeles** hubo **Vigilantes** que comenzaron a compartir conocimientos con los **humanos** y a establecer vínculos contrarios al orden divino. Durante la primera guerra todavía eran **Ángeles**. Tras su juicio y expulsión de las esferas **celestiales** fueron reconocidos como **Caídos**: su **Alma** quedó plenamente activa y comenzaron a ejercer libre albedrío sin depender de la **Llama Eterna**. De la unión entre **Caídos** y **humanos** nacieron los primeros **Nefilim** o **Gigantes**.

La rebelión y la guerra entre **ángeles** marcaron la **historia** de la creación y permitieron que la **corrupción**, que ya existía, comenzara a manifestarse y

propagarse por los mundos. Desde entonces, los **Ángeles** que permanecen vinculados al orden divino también combaten su expansión.

Los **Ángeles** constituyen el principal ejército de la **Familia Islas** y actúan como guardianes del orden divino. Las antorchas, los braseros y las llamas sagradas con los que suelen representarse simbolizan su vínculo con la **Llama Eterna**.

1.1.3. Biología

- Esperanza de vida: Eterna. Los **Ángeles** no envejecen mientras conserven su vínculo con la **Llama Eterna**. Esto no los vuelve invulnerables: pueden morir.
- Reproducción: No se reproducen. Su **Alma** inactiva les impide experimentar el instinto, el deseo y las necesidades que los llevarían a hacerlo.
- Alimentación: Su energía procede del **Alma** de la **Llama Eterna**, de la que forman parte. Por ello, no necesitan utilizar la alimentación de su **cuerpo** físico para sostener su existencia. No sienten hambre ni experimentan saciedad o placer al comer. Los alimentos y las bebidas **mortales** no cumplen para ellos una función nutritiva.
- Emociones: Poseen una **Sombra** activa, que conserva su **historia** y las emociones y sentimientos que nacen de ella. Sin embargo, su **Alma** inactiva les impide experimentarlos conscientemente. Pueden conocer y relatar su **historia** sin sentir un vínculo emocional con ella. Su obediencia y lealtad a la **Familia Islas** se manifiestan mediante el cumplimiento del **propósito** de su **Espíritu**.
- Naturaleza: Son seres de origen celestial con **Espíritu**, **Cuerpo** y **Sombra** activos, y **Alma** inactiva. Su **Cuerpo** existe y les permite manifestarse e interactuar con el mundo material, pero no necesitan emplearlo para obtener la energía que sostiene su existencia: la reciben directamente de la **Llama Eterna**. Su voluntad procede del **Espíritu** y se orienta al **propósito** para el cual fueron creados.

Nota: La **Llama Eterna** posee su propia **Alma**. Los **Ángeles** reciben energía de ella, lo que permite que su **Alma** individual permanezca inactiva. Recibir energía de un **Alma** ajena no equivale a tener activa la propia.

1.1.4. Sociedad

La **sociedad** angelical se organiza en **Nueve Coros Angelicales**, distribuidos en tres grandes esferas. Cada coro cumple una responsabilidad dentro del orden establecido por el **Dios Benjamín**: custodiar la **Llama Eterna**, preservar el conocimiento, transmitir la voluntad divina o proteger la creación.

Sus responsabilidades forman parte del **propósito** inscrito en su **Espíritu**. Su organización se sostiene en el cumplimiento de ese **propósito**, sin depender de ambiciones, deseos de poder o reconocimiento personal.

1.1.5. Primera Esfera

Son los **Guardianes del Plan Divino**, los **Ángeles** más cercanos al **Dios Benjamín**. Custodian su presencia, preservan el conocimiento y ejercen la máxima autoridad espiritual del **Reino Celestial**.

- **Serafines**: asistentes personales del **Dios Benjamín** y guardianes de la **Llama Eterna**. Custodian la fuente que sostiene la existencia angelical y velan por su presencia sagrada.
- **Querubines**: escribas del **Reino Celestial**. Registran la **historia**, preservan el conocimiento y mantienen los **Libros de las Sombras** y los archivos de los seres. Habitan en los **Registros Akáshicos**. La atención y el registro del jugador durante el tutorial corresponden al personaje encargado de ese recorrido.
- **Tronos**: máxima autoridad de la **Jerarquía Angelical**. Interpretan la voluntad del **Dios Benjamín**, imparten justicia y dirigen al resto de los coros.

1.1.6. Segunda Esfera

Son los **Ejecutores del Plan Divino**. Convierten las disposiciones de la autoridad celestial en acciones y coordinan la protección de los mundos.

- **Dominaciones**: máxima autoridad militar y administrativa de cada mundo dentro de la organización celestial.
- **Virtudes**: comandantes responsables de coordinar regiones, fortalezas y grandes proyectos.
- **Potestades**: oficiales que ejecutan las órdenes de las **Virtudes** y organizan la defensa frente a la **corrupción** y otras amenazas contra la creación.

1.1.7. Tercera Esfera

Son los **Guardianes de la Creación**. Mantienen el contacto directo con sus habitantes, observan lo que ocurre en los mundos y cumplen las misiones que les han sido encomendadas.

- **Principados**: guardianes militares encargados de proteger ciudades y fortalezas.
- **Arcángeles**: mensajeros, predicadores y guardianes de la fe de la **Familia Islas**. Comunican las disposiciones divinas y transmiten sus enseñanzas.
- **Ángeles**: protectores de los **mortales** y observadores del mundo. Constituyen el primer ámbito de servicio de quienes comienzan su recorrido dentro de la **Jerarquía Angelical**.

1.1.8. Gameplay

Interpretar a un **Ángel** significa representar a un ser cuya voluntad está orientada al **propósito** inscrito en su **Espíritu**. Su **Alma** permanece inactiva: no actúa por hambre, ambición, placer o sentimientos personales, sino conforme a la misión para la cual fue creado.

Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. Tu objetivo inicial es proteger a la humanidad, a los seres vivos y al propio **Jardín del Edén**, preservando la paz. Observar, orientar, custodiar y responder ante las amenazas forman parte de ese servicio.

Aunque perteneces al linaje celestial, comienzas sin prestigio, grandes hazañas ni autoridad adquirida. Tu lugar dentro de la **sociedad** angelical se

desarrollará mediante tus acciones y las responsabilidades que recibas durante la aventura.

Un **Ángel** puede mostrarse disciplinado, paciente y constante. Conoce su **historia** y comprende su misión, pero no experimenta conscientemente las emociones de su **Sombra** mientras su **Alma** permanezca inactiva. Su lealtad se expresa mediante sus actos y el cumplimiento de su **propósito**.

Al crear tu personaje podrás elegir uno de los siguientes coros iniciales. Esta elección orienta tu servicio, sin concederte experiencia previa ni autoridad automática sobre otros personajes:

- **Ángel**: para quienes comienzan su servicio como protectores y observadores, antes de definir una vocación más específica.
- **Arcángel**: para quienes orientan su servicio hacia la predicación, la enseñanza de la fe y la transmisión de mensajes divinos.
- **Principado**: para quienes orientan su servicio hacia la protección de comunidades y las labores militares del **Reino Celestial**.
- **Querubín**: para quienes orientan su servicio hacia la escritura, el registro de la **historia** y la preservación del conocimiento.

Si no sabes qué camino elegir, podrás consultar al **Dios Benjamín** o dejar la elección en manos del azar mediante una tirada de **1D6**:

- **1–2**: **Arcángel**.
- **3–4**: **Principado**.
- **5–6**: **Querubín**.

1.1.9. Ascensos

Los **ascensos** no son automáticos. Representan el reconocimiento del servicio prestado al **Reino Celestial** y deben obtenerse mediante el desarrollo del roleplay.

Como regla general, un personaje deberá permanecer al menos un **Sabbat** en su rango actual antes de ser considerado para un ascenso. Su **duración** es de aproximadamente seis semanas, aunque puede extenderse. Durante ese periodo

deberá participar activamente y demostrar compromiso con las responsabilidades de su coro.

Los personajes que destaquen en acontecimientos importantes, campañas militares, festividades religiosas o los **Juegos de Metatrón** podrán ser considerados para ascender antes del periodo habitual.

Cuando exista incertidumbre sobre si un personaje está preparado, el **Dios Benjamín** podrá autorizar una tirada de **1D20**. Esta representa el juicio del destino, pero no sustituye la decisión divina.

- **1–5**: aún no está preparado.
- **6–15**: el ascenso deberá esperar al siguiente **Sabbat**.
- **16–19**: el ascenso es aprobado.
- 20: además del ascenso, recibe una bendición especial o el reconocimiento directo del **Dios Benjamín**.

1.1.10. Caminos de desarrollo

Cada vocación posee una progresión distinta dentro de la **Jerarquía Angelical**.

1.1.11. Camino Militar

1.1.12. Ángel → Principado → Potestad → Virtud → Dominación

Los miembros de esta línea se dedican a la defensa del **Reino Celestial**, la protección de sus habitantes y el combate contra la **corrupción**.

1.1.13. Camino Religioso

1.1.14. Ángel → Arcángel → Serafín

Los **Arcángeles** que destaquen por su servicio en los templos, la organización de festividades y la difusión de las enseñanzas de la **Familia Islas** podrán ser considerados para convertirse en **Serafines**, guardianes de la **Llama Eterna** y asistentes personales del **Dios Benjamín**.

1.1.15. Camino del Conocimiento

1.1.16. Ángel → Querubín

Los **Querubines** no siguen una jerarquía de **ascensos** tradicional. Su labor consiste en registrar la **historia**, preservar el conocimiento y elaborar los Archivos del **Reino Celestial**.

1.1.17. Los Tronos

1.1.18. Cualquier tipo de Ángel → Trono

Los Tronos constituyen la máxima autoridad de la **Jerarquía Angelical**. Únicamente existen tres **Tronos**, cuyos cargos se ejercen durante un **Sabbat**, de aproximadamente seis semanas, antes de que su nombramiento pueda ser renovado o asignado a otro **Ángel**.

Cualquier miembro de la **Jerarquía Angelical** puede proponer candidatos. La decisión final corresponde al **Dios Benjamín**, quien designa a los encargados de interpretar y aplicar su voluntad.

1.1.19. La Caída

· · ·■ LA CAIDA

La Caída culmina con el juicio y la expulsión de un **Ángel** de las esferas **celestiales**, tras apartarse del **propósito** establecido por su creador. A partir de entonces es reconocido como **Caído**, su **Alma** está plenamente activa y ejerce libre albedrío, experimentando conscientemente necesidades, deseos y las emociones de su **Sombra**.

Su **Espíritu** ya poseía voluntad. Lo que cambia es su relación con ella: ahora puede reflexionar sobre su propio rumbo y tomar decisiones que no se limiten al cumplimiento del mandato recibido.

Los antiguos **Vigilantes** constituyen el antecedente histórico de este proceso. Compartieron conocimientos con los **humanos** y establecieron vínculos contrarios al orden divino, pero todavía eran **Ángeles** durante la guerra. Fueron reconocidos como **Caídos** después de su juicio y expulsión.

Dentro de la **sociedad** angelical, **los Tronos** juzgan **la ruptura** con ese orden y dictan la expulsión de la **Jerarquía Angelical**. Tras ese juicio, la condición de **Caído** reúne la separación del orden celestial, la independencia de la **Llama Eterna** y la plena actividad de su **Alma**.

El **Ángel** deja de sostener su existencia mediante su vínculo con la **Llama Eterna** y comienza un camino propio como **Caído**. Las características de esta **subraza** se explican en el siguiente apartado.

1.2. Caídos

· ·. CAIDOS

1.2.1. Dificultad: Avanzada

· ·. · DIFICULTAD AVANZADA

Los **Caídos** son seres de linaje celestial que viven fuera del orden angelical. Poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** activos, lo que les permite ejercer voluntad, experimentar necesidades, reflexionar y sentir las emociones que nacen de su **historia**.

Su origen está vinculado con los **Vigilantes**, **Ángeles** que se enfrentaron al orden del **Dios Benjamín**, también llamado **Dagda**. Interpretarlos implica descubrir una existencia construida mediante decisiones propias, en lugar de limitarse al mandato de su creador.

1.2.2. Historia

Los **Vigilantes** fueron **Ángeles** creados por el **Dios Benjamín** para cumplir un **propósito** dentro de la creación. Como los demás **Ángeles**, recibían su energía del **Alma** de la **Llama Eterna**, mientras su propia **Alma** permanecía inactiva.

Durante su contacto con la humanidad comenzaron a compartir conocimientos que **Dagda** no quería que los **humanos** conocieran. Entre ellos se encontraban la forja de armas y el trabajo de los metales, los encantamientos, el conocimiento de raíces y plantas, y la interpretación de los astros y sus señales.

Sus acciones desencadenaron la primera rebelión y guerra entre **ángeles**. Durante aquel conflicto, los **Vigilantes** todavía eran **Ángeles**. Tras ser juzgados y expulsados de las esferas **celestiales**, pasaron a ser conocidos como **Caídos**.

La guerra no creó la **corrupción**. Esta ya existía, pero aún no había encontrado la manera de brotar y crecer en los mundos. El conflicto abrió las condiciones para que comenzara a manifestarse y propagarse por la creación.

Al romperse su vínculo con la **Llama Eterna**, su **Alma** despertó. Comenzaron a sostener su propia existencia y a experimentar conscientemente hambre, deseos y las emociones procedentes de su **Sombra**. La voluntad de su **Espíritu** adquirió una nueva relación con la conciencia y el libre albedrío.

Los **Caídos** continuaron transmitiendo a la humanidad aquellos conocimientos prohibidos. Su expulsión no puso fin a su relación con los **humanos** ni a su interés por la creación, aunque sus actos siguieron siendo juzgados por los **Ángeles**.

De la unión entre **Caídos** y **humanos** nacieron los primeros **Nefilim** o **Gigantes**. La unión entre dos **Caídos**, en cambio, da origen a otro **Caído**.

1.2.3. Biología

- Esperanza de vida: hasta 10,000 años, contados desde su **Caída**, tras el juicio y la expulsión de las esferas **celestiales**. Esta **duración** no corresponde a la **edad** inicial de un personaje.
- Reproducción: sexual. **Caído** con **Caído** da origen a un **Caído**; **Caído** con humano da origen a un **Nefilim**.
- Alimentación: al dejar de recibir energía del **Alma** de la **Llama Eterna**, necesitan comer y beber para sostener su existencia y atender las necesidades de su **cuerpo**.
- Emociones: su **Sombra** contiene su **historia** y las emociones y sentimientos que nacen de ella. Su **Alma** activa les permite experimentarlos conscientemente, reflexionar sobre ellos y comprender cómo afectan sus decisiones.

- Naturaleza: conservan su linaje celestial, pero su existencia ya no depende directamente de la **Llama Eterna**. Poseen los cuatro elementos activos y pueden construir un rumbo propio a partir de su voluntad, su conciencia y sus experiencias.

Nota: Los **Caídos** que nacen de la unión entre dos **Caídos** cuentan su vida máxima de 10,000 años desde su nacimiento. Quienes fueron **Ángeles** la cuentan desde su **Caída**, tras el juicio y la expulsión de las esferas **celestiales**.

1.2.4. Sociedad

Los **Caídos** se consideran almas libres. Tras conocer la estructura y la obediencia de las esferas **celestiales**, rechazan las jerarquías como principio para organizar sus propias vidas.

Su vínculo con la creación ocupa un lugar central en su forma de existir. Se sienten atraídos por la humanidad, los seres vivos y la belleza del **Jardín del Edén**. Buscan descubrir el amor y la belleza en cada cosa y en cada ser, explorando aquello que antes no podían experimentar conscientemente.

No poseen una organización centralizada ni una jerarquía común. Pueden integrarse en comunidades o formar grupos por afinidad, mediante relaciones que eligen construir libremente.

Su rechazo de la jerarquía no los exime del juicio de los **Ángeles**. Para el orden celestial, su expulsión y la transmisión de conocimientos prohibidos siguen formando parte del conflicto entre ambos.

1.2.5. Gameplay

Interpretar a un **Caído** significa explorar cómo se vive cuando las necesidades, las emociones y las decisiones propias adquieren un lugar en la existencia.

Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. La humanidad y el propio Jardín ofrecen un entorno para descubrir vínculos, conocimientos y experiencias. Puedes acercarte a sus habitantes, aprender de ellos y decidir qué relación deseas construir con la creación.

Tu personaje comienza sin prestigio, grandes hazañas ni autoridad adquirida. La **historia** de los antiguos **Vigilantes** pertenece al pasado de la **subraza** y no te concede automáticamente sus conocimientos, capacidades o participación en la primera guerra.

Puedes interpretar la curiosidad ante una emoción, el descubrimiento del afecto, la búsqueda de belleza o el desacuerdo con una autoridad. Ser libre no

obliga a actuar contra toda norma: permite decidir qué compromisos asumir y por qué hacerlo.

La transmisión de conocimientos prohibidos forma parte del legado de los **Caídos**, pero no significa que tu personaje los conozca todos desde el inicio. Su aprendizaje y su participación en la **historia** se desarrollan durante la aventura.

El **propósito** inscrito en tu **Espíritu** continúa formando parte de tu identidad. Ahora puedes relacionarte con él desde tu conciencia, tus emociones y tus decisiones, construyendo el camino que deseas recorrer.

1.3. Nefilim — Gigantes

· ⤡ ▫▫▫▫▫▫▫ ▫▫▫▫▫▫▫

1.3.1. Dificultad: Intermedia

· ⤡ · ▫▫▫▫▫▫▫▫▫ ▫▫▫▫▫▫▫▫▫▫

Los **Nefilim**, también llamados **Gigantes**, descienden de la unión entre **Caídos** y **humanos**. Combinan una extraordinaria fortaleza física con una intensa necesidad de alimentarse, poseer y ampliar su dominio sobre aquello que los rodea.

Poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** activos. Su voluntad, su conciencia y sus emociones les permiten construir una identidad propia, aunque su hambre y su atracción hacia la **corrupción** representan un conflicto central en su existencia.

1.3.2. Historia

· ⤡ ⁖ ▫▫▫▫▫▫▫

Los primeros **Nefilim** nacieron de la unión entre **Caídos** y **humanos**, después de la expulsión de los **Vigilantes** de las esferas **celestiales**. También pueden nacer de la unión entre dos **Nefilim**. Una unión entre dos **Caídos**, en cambio, da origen a otro **Caído**.

Heredaron parte de la naturaleza celestial de sus progenitores, pero nacieron con su propia **Alma** activa. No heredaron la misión inscrita en el **Espíritu** de sus padres: cada **Nefilim** posee una identidad y un **propósito** propios.

Mientras los **Caídos** encontraron en la creación un motivo de curiosidad, belleza y amor, los **Gigantes** desarrollaron una intensa necesidad de poseerla. Su hambre no se limitaba a los alimentos: también buscaban acumular bienes, controlar territorios y dominar cuanto estuviera a su alcance.

La **corrupción** ya existía antes de la primera guerra entre **ángeles**, pero el conflicto permitió que comenzara a manifestarse y crecer en los mundos. Su manifestación como **Sculk** encontró en los **Nefilim** seres especialmente atraídos hacia ella.

Los **Gigantes** constituyen el grupo con mayor presencia de enfermos por **corrupción**. Su voracidad, su afán de dominio y su relación con esta enfermedad

están comenzando a destruir el **Jardín del Edén**. Su destrucción se encuentra en curso: el Jardín todavía existe y sus acontecimientos continúan desarrollándose.

Este proceso forma parte de la **historia** colectiva de la **subraza**. No significa que todos los **Nefilim** estén corrompidos ni que cada personaje participe automáticamente en la destrucción que comienza a afectar

al Jardín.

1.3.3. Biología

· ⤡ ⤡ BIOLOGÍA

- Esperanza de vida: hasta 5,000 años.
- Reproducción: sexual. **Caído** con humano da origen a un **Nefilim**; **Nefilim** con **Nefilim** da origen a un **Nefilim**.
- Alimentación: omnívoros. Su gran tamaño y su voracidad implican una necesidad de alimento superior al promedio. El hambre ocupa un lugar importante en su relación con el entorno.
- Emociones: su **Sombra** contiene las emociones y los sentimientos vinculados con su **historia**. Su **Alma** activa les permite experimentarlos conscientemente, desarrollar deseos y reflexionar sobre sus decisiones.
- Naturaleza: poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** activos. Destacan por su tamaño, fortaleza física y resistencia, junto con una intensa inclinación a poseer, controlar y dominar.
- **Corrupción**: sienten una fuerte atracción hacia el **Sculk** y son especialmente propensos a enfermar por **corrupción**. Esta predisposición no significa que nazcan necesariamente corrompidos.

1.3.4. Gameplay

· ⤡ ⤡ GAMEPLAY

Interpretar a un **Nefilim** implica explorar la relación entre hambre, posesión y voluntad propia. Su naturaleza lo impulsa a querer más, pero las decisiones que tome frente a ese impulso formarán parte de su **historia**.

Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. Su abundancia, sus habitantes y sus recursos ofrecen un entorno en el que esa necesidad puede manifestarse: desear más alimento, acumular objetos o intentar controlar aquello que considera valioso.

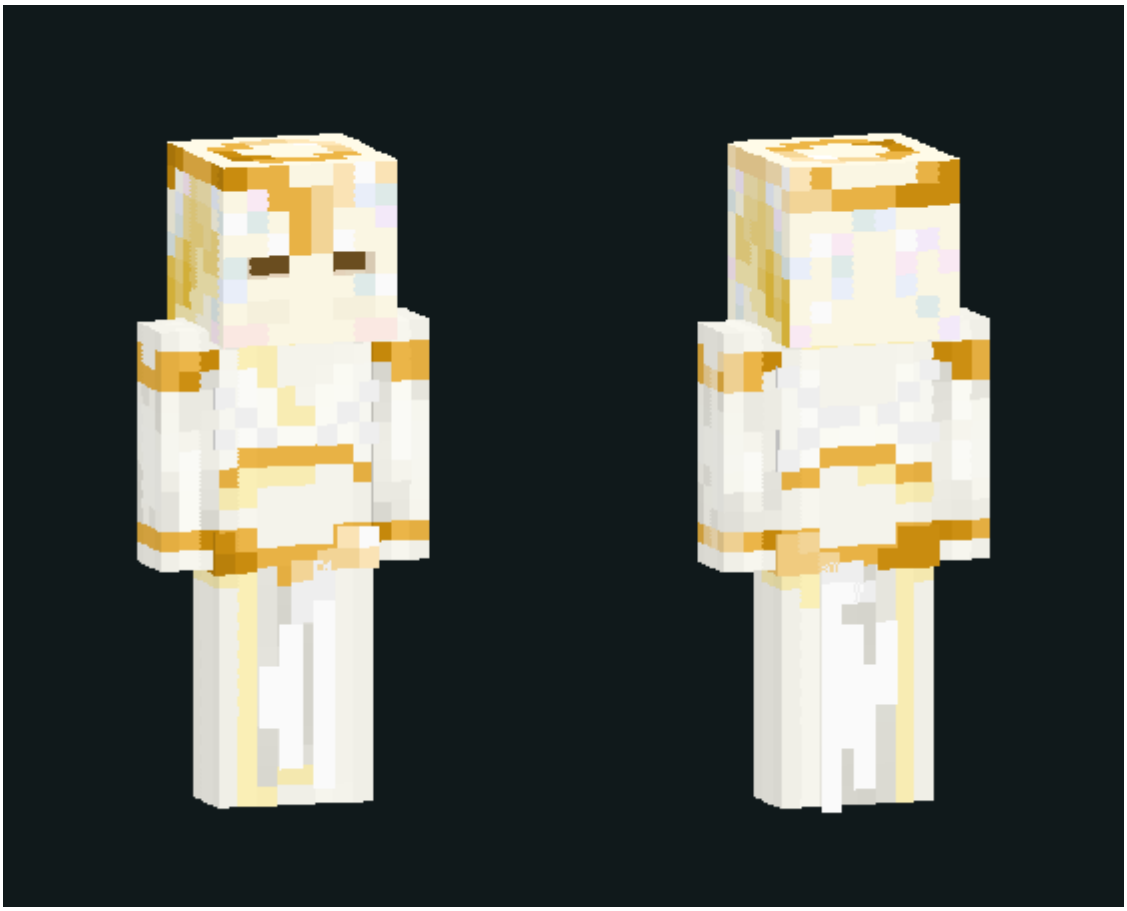
Estos impulsos deben desarrollarse mediante el roleplay. Tu fortaleza natural no equivale a experiencia, autoridad o conocimientos previos. Comienzas como alguien nuevo, sin grandes hazañas ni prestigio, y descubres tus capacidades durante la aventura.

La atracción hacia el **Sculk** puede formar parte de tu interpretación, pero no significa que debas comenzar enfermo ni que conozcas de antemano sus efectos. Tu relación con la **corrupción** se desarrollará conforme avances en la **historia**.

La destrucción del **Jardín del Edén** está comenzando y forma parte de una **historia** en desarrollo. No se incorpora automáticamente como una hazaña o una culpa personal en tu ficha. Tu personaje construye su participación en los acontecimientos mediante lo que vive dentro de **MC-WORLD**.

Su **Espíritu** contiene un **propósito** propio. Interpretarlo supone descubrir cómo se relaciona ese **propósito** con sus necesidades, sus emociones y el deseo de extender su dominio sobre el mundo.

Angeles



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Caidos



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Nefilim Gigantes



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.