



Zorro Ártico II
2007

Imagen por Zorro Ártico (<http://zorro-artico.deviantART.com>)

Referencia de Personaje
Sigmund Fabrizio Lugiènne Dunkelstern-Erzengel

Versión 1.1 (Revisión 26/Diciembre/2007)

Índice del documento:

Título	Página
Datos del personaje / Reseña del personaje	2
Lista de técnicas del personaje	4
Anexos e Imágenes	11

Códigos de color:

(XXXXXXXXYYYYYY) – Imagen en el Anexo

(XXXXXXXXYYYYYY) – Técnica final

(XXXXXXXXYYYYYY) – Referencia en el Anexo

(XXXXXXXXYYYYYY) – Hipervínculos

Datos del personaje:

Nombre: Sigmund Fabrizio Lugiènne Dunkelstern-Erzengel

Estado Civil:

Casado el día 26 de Marzo del año 2007 con Alex Wind Lugiènne Erzengel (**Imagen #1**)

Edad: **Terrestre:** 6221 años, nacido el 13 de Abril del 4214A.C.
Astral-Sociedad: Día 103 del 34to Período del 136vo Ciclo
(**Anexo #1 sobre fechas**)

Sitio de Nacimiento:

Ciudad Capital Imperial Lúmengrid
Sistema Central de la Sociedad VRIL/Phoenix; Prefectura de Ízidor

Lugar de Residencia:

Principal:

Casa de 2 pisos en la Región de la Ciudad de Paderborn, Alemania.

De verano / Secundaria:

Casa de 3 pisos, en la Región de Nueva Ítaca, en la Prefectura de Lighthalzen, en el Sistema del Mar Solar.

Especie: Zorro Arcano (Vulpes Praetor Fulmen III) (**Imagen #2**)

Rangos:

Director General de la Sociedad VRIL/Phoenix
Mariscal de Fuerzas Armadas Imperiales Sociedad VRIL/Phoenix
Arcángel Supremo de la Luz, Plataforma Celeste

Arma principal:

Espada Rúnica de los Arcángeles, Ira Celeste (**Imagen #3**)

Reseña del personaje:

Siendo hijo directo del Arcángel Supremo de la Luz Azrael, tiene 6221 años de edad; nace en la Ciudad Capital Imperial Lúmengrid de la Sociedad VRIL/Phoenix en el sector A661 de la Galaxia Andrómeda.

Es el Director General de la Sociedad y el Mariscal de las Fuerzas Armadas de ésta.

Llegó al Planeta Tierra el Jueves 4 de Mayo del año 2006 a las 9:03p.m en la Nave Crucero Acorazado de Batalla Hauuneubu III después de 300 años de viaje como nómada y comandante militar a través de varios mundos; en los cuáles ha aprendido muchas técnicas, enfrentado infinidad de peligros y ha conocido a muchas personas y se ha hecho de aliados.

Ha heredado el Título de Arcángel Supremo de la Luz del propio Azrael y ahora es un mercenario al servicio de su propia milicia e intereses.

Aunque su apariencia es tranquila y sus poderes son en su mayoría de Luz, su existencia está fuertemente ligada al *Apocalipsis* y *al Final de los Tiempos*, siendo él el encierro viviente de antiguos dioses y espíritus arcanos de la destrucción, destacándose principalmente los espíritus y presencias del *Destructor Arcano Uggae Alla Xul*, del *Dios Egipcio del Caos* y la *Destrucción Seth*, del *Demonio Mayor Baphomet* y del *Padre Creador del Infierno Shub-Niggurath*.
(Imágenes 4~7)

Se casó con Alex-Wind el lunes 26 de marzo del año 2007 a las 5:30p.m ante la presencia del Arcángel Supremo Azrael (Su propio padre) en el Templo de la Luz, en la Plataforma Celestial.

No tiene hijos propios, más cuenta con una hija adoptiva, Keiko; la cuál es hija de su propio hijastro Lestat; niña la cuál comparte la misma especie que su padre adoptivo/abuelo por azares del destino.

Lista de Técnicas de Sigmund F. Lugiènne Dunkelstern-Erzengel

Tipos de Batalla

Batalla a rango tipo Mago, bajo atributos de Luz, Oscuridad y Electricidad.

Batalla cuerpo a cuerpo tipo Caballero, con utilización de impactos eléctricos de alto poder, gran dominio de la espada y alta velocidad de movimientos, llegando fácilmente a límites tan altos como la Velocidad de la Luz

Batalla de alta velocidad tipo depredador, sin utilización de armas y a la mayor velocidad posible, mezclándose frecuentemente con el ambiente.

Técnicas (Generales):

1. EMP Shockwave:

Impacto de Rango Eléctrico

Impacto eléctrico de descarga rápida, destruye sistemas eléctricos y llega a dar impactos de hasta 500'000V

2. Kanpa:

Impacto de Rango Eléctrico/Oscuro

Impacto de oscuridad y electricidad unidas, causa un daño muy grave en el objetivo al paralizarlo y quemarlo bajo el efecto combinado de ataque.

3. Señor del Bermellón (Técnica Final, requiere 4 turnos)

Estallido Eléctrico Masivo/Convocación Eléctrica

Mayor ataque eléctrico existente, crea diversos vórtices eléctricos de alto poder que se van juntando hasta volverse uno sólo, del cuál sale materializándose el Leviatán Eléctrico Balthur, el cuál arrasa con todo el campo de Batalla volviéndolo un sitio llano y seco; cargando todo con electricidad y calcinándolo aún esté vivo. Al final de la convocación el Leviatán desciende a tierra y se une con su convocador, creando una explosión de plasma de tan alto poder como para desolar campos de cientos de kilómetros a la redonda.

4. Seelensturm (Tormenta de almas) (Técnica Final, requiere 2 turnos)

Convocación oscura continuo.

Ataque y defensa al mismo tiempo. Abre un vórtice por dónde sale un torrente de almas libres tomadas del Seol (Sitio dónde van las almas al morir) para dar un impacto espiritual severo y dañar el alma del objetivo, pudiéndolo hacer enloquecer o en casos más extremos, destruir su alma y con ello darle muerte.

5. Impacto de Alma

Impacto de Rango oscuro.

Ataque energético de alto nivel. Saca su propia alma de su cuerpo para usar directamente la energía proveniente de ésta, disparando un rayo directo y que

nunca falla hacia el objetivo, atacando el alma directamente y provocando un dolor similar al de una gran quemadura. Puede provocar el enloquecimiento del objetivo.

6. Idioteque

Hechizo de Luz.

Invade y daña momentáneamente la mente del objetivo, disminuyendo su capacidad mental al mínimo posible así como realzando su estupidez al máximo. Provoca que el objetivo se ataque sólo y que tenga alucinaciones de aquello que está haciendo, como sueños despierto, confundiéndolo y haciéndolo creer que ha realizado un ataque positivo.

Tarda 10 minutos en cesar el efecto.

7. Himmelfahrt

Impacto Físico Masivo

Ataque en vuelo, utilizando las alas de ángel, aumenta la velocidad al máximo posible y realiza un impacto de carga, seguido de una lluvia de plasma ardiente y objetos arrastrados por el cono de vacío.

8. Freiflug

Técnica de Movimiento de alta Velocidad

Técnica de movimiento libre en vuelo, indiferente a la locación. Permite desplazarse entre dimensiones, limbo, universo real y la nada como un todo ínter espacial sin restricciones.

9. Rayo Sonne (Técnica Final, requiere 2 turnos)

Impacto Físico de Rango de Alto poder

Rayo de energía concentrado utilizando una gran cantidad de sus propias fuerzas. Calcina y destruye todo a su paso. No es una técnica que es sólo aplicable al personaje, sino que los Cruceros Acorazados de la Sociedad, como los Hauuneubu, los Neger Reiter y los Gêrat pueden generar con sus reactores éste tipo de ataque.

Éste ataque, producido por una cadena de más de 32 Cruceros Acorazados puede llegar a destruir un planeta completo con facilidad.

10. Impacto Drej

Impacto Físico de Rango de Alto poder

Crea una esfera de energía concentrada que en seguida es lanzada hacia el objetivo a tal velocidad que puede ser confundida fácilmente con un rayo, está compuesta de Antimateria, por lo cuál cualquier contacto que ésta tenga con el objetivo terminará resultando en un agujero perfectamente circular en el lugar de impacto, al poder ésta descomponer la estructura atómica de cualquier material existente.

11. Lex Aeterna

Técnica de restauración

Devuelve cualquier ser vivo a su estado original, curándolo y restaurándole las energías si es el caso. No lo devuelve directamente en el tiempo, por lo que no hay pérdida de recuerdos de lo sucedido; más lo que regresa en el tiempo es el estado de ese ser.

12. Lex Divina

Técnica de restauración

Devuelve cualquier artefacto o arma a su estado original, resultando en que si ésta es una fusión se separe o que si tiene algún poder o hechizo vigente sobre ésta, tal poder se cancele.

13. Impacto Asura

Impacto de Luz Masivo Cuerpo a Cuerpo

Potente impacto físico, compuesto de la energía del golpe sumada a un impacto energético de gran poder. Puede llegar a destrozarse a un oponente de un solo golpe si se cuenta con las energías para hacerlo.

14. Morgenstern (Estrella de la mañana)

Técnica de Apoyo tipo Luz

Crea una esfera de luz pura, similar a la luz del Sol, deshabilitando los poderes de las criaturas dependientes de la noche. Puede usarse para potenciar la luz de la Luna.

15. Todstern (Estrella de la Muerte)

Convocación Oscura

Crea una esfera de perfecta luz negra que irradia el aura pura de la Muerte. Debilita a los enemigos robándoles sus energías y entregándoselas a su convocador, pudiendo llegar a matar a los afectados por la debilidad.

16. Kaupe

Escudo de hechizos temporal

Crea un escudo contra hechizos impenetrable que dura 5 minutos, cualquier hechizo convocado sobre el protegido de éste será denegado y en algunas ocasiones puede llegar a devolverlo al atacante.

17. Quebranto de alma

Carga Oscura de alto poder

Carga en su espada o arma una gran cantidad de energías oscuras, para luego soltarlas sobre el objetivo lanzándolas o atacándolo directamente cuerpo a

cuerpo. Puede llegar a destruir el alma del objetivo en un solo golpe, matándolo en el instante.

18. Soul Drain (Absorción de alma)

Ataque oscuro de alto poder

Arranca el alma del objetivo durante un ataque físico que cause gran daño, llegando a absorberla y convertirla en energías para sí mismo. El objetivo muere en el instante y su alma y recuerdos se pierden por siempre.

19. Grand Cross (Gran Cruz) (Técnica Final, requiere dos turnos)

Convocación de Luz de alto poder

Golpea el suelo con la espada de la Ira Celeste, sacando una gran cantidad de energías de luz y creando con éstas una cruz enorme en el suelo, que daña tanto al que la convoca como al objetivo que esté dentro de la cruz, sin permitirle moverse mientras dure la convocación. Es un ataque súper masivo, por lo que puede llegar a reventar el cuerpo del objetivo.

20. Overdrive (Sobremarcha)

En estado de Overdrive hay técnicas exclusivas

Transformación de Sobremarcha forzada

Overdrive Nivel 1:

Eleva su poder casi 1200 veces, más a costo de dañarse a sí mismo y perdiendo velocidad. Su forma cambia a la de un Arconte de 6 metros de altura compuesto de Energías.

Overdrive Nivel 2:

Eleva aún más su poder, pero en su mayoría se vuelve enormemente rápido, sobrepasando fácilmente constantes como la Velocidad de la Luz. Su forma cambia a la de un pequeño zorro alado, más está protegido por un escudo de energías o Campo AT tan fuerte como para poder atacar con éste.

Overdrive Nivel 3:

No eleva grandemente su poder ni velocidad, pero cobra forma antropomórfica con alas, volviéndose muy peligroso por el tipo de ataques que puede realizar.

Overdrive Nivel 4:

Su forma cambia de nuevo a la de un zorro pequeño alado, gana gran cantidad de fuerzas y velocidad, pero se daña a sí mismo a cada instante, llegando a apreciarse las manchas de sangre provocadas por la inmolación de su propia materia para convertirla en energía pura.

Overdrive Nivel 5:

Última transformación de Sobremarcha. Su forma cambia a la de un Caballero Antropomórfico de armadura Negra extremadamente pesada, midiendo casi 4 metros de altura y saliendo fuego tanto de las separaciones de la armadura como de las cuencas de sus ojos. Bajo él se forma una estrella de 8 puntas,

símbolo de los espíritus que viven dentro de él; irradia llamas encendidas y el mirarlo durante más de 5 segundos provoca ceguera.

Escala de poder de la transformación de Sobremarcha (Overdrive)

Nivel	Poder en Veces lo normal (Multiplicador)
1 (Imagen #8)	1250 (1250X)
2 (Imagen #9)	2500 (2X)
3 (Imagen #10)	5000 (2X)
4 (Imagen #11)	15000 (3X)
5 (Imagen #12)	60000 (4X)

21. Death Oasis, Sergei (Oasis de Muerte, Sergei) (Imagen #13)

Máxima Transformación posible de Sigmund.

Transformación máxima posible de Sigmund, eleva su poder al límite y se esparce sobre todas las líneas de tiempo y espacio, volviéndose Omnipresente. No es afectado por ningún tipo de control del Tiempo, así como puede restaurarse a sí mismo luego de ser destruido, ya que él se encuentra en todas las líneas de tiempo con la misma fuerza.

Tiene técnicas exclusivas bajo esta transformación, llegando a ser algunas tan poderosas como para poder llegar a ocasionar un Apocalipsis frente a los ojos del objetivo, el cuál no tendría como defenderse al ser atacado desde todos los flancos y tiempos cronológicos posibles.

Sólo llega a utilizarla en casos extremos, ya que implica la fusión y convocación de todos los espíritus y dioses malignos durmientes dentro de su alma; provocando con esto que todo muera a su paso si no cuenta con el poder necesario para mantenerse aislado mediante un gran escudo.

Técnicas (Sólo Transformación Overdrive o Sergei):

1. Psionic Shockwave (Onda de Choque Psiónica)

Impacto Eléctrico/Luz de Rango de alto poder

Choque Eléctrico/Luz Psiónico de alto poder, ataca tanto el cuerpo como la mente del objetivo, alentándolo momentáneamente y haciendo que pierda levemente el control de sus acciones. Puede llegar a aplicar hasta 5'000'000V en un solo golpe.

2. Psionic Storm (Tormenta Psiónica)

Convocación eléctrica de alto poder

Convocación de una gran tormenta eléctrica sobre el terreno de batalla, provocando la caída de rayos al azar y de gran capacidad destructiva. Cuando un rayo alcanza el suelo crea una explosión de plasma grande, pudiendo hacer que los objetos/seres que se encuentren en un rango de 15 metros se incendien.

3. Psionic Blade (Espada Psiónica)

Convocación de arma de energía

Crea una espada de energías que alcanza temperaturas altísimas, pudiendo traspasar el acero y metales con tanta facilidad como si se trataran de mantequilla. Puede llegar a cortar lo que sea.

4. Door to Nothingness (Puerta a la Nada) (Técnica final, requiere 3 turnos)

Convocación a encierro Arcano

Crea una puerta a la Nada absoluta de adónde sólo él puede salir, el objetivo que entra en éste espacio se pierde por siempre, y los recuerdos de esa persona en las mentes de todos sus conocidos se pierden por siempre.

El objetivo no muere, pero nunca más vuelve a salir de su encierro.

5. Ira de Dios (Técnica Final, requiere 5 turnos)

Máxima Convocación Destructiva de Luz

Utiliza la espada de la Ira Celeste para convocar la Ira infinita del Supremo, borrando por completo todo en el campo de batalla; al final de ésta técnica sólo queda en pie quien la convocó y sus aliados.

Técnicas (Sólo Transformación de Sergei):

1. Last Word (Última palabra)

Técnica de supresión universal.

Contrarresta o suprime cualquier técnica convocada reduciendo su poder a cero; no puede ser contrarrestada de ninguna forma.

2. Harsh Mercy (Piedad Cruel) (Técnica Final, requiere dos turnos)

Convocación de explosión de Luz

Crea una explosión de Luz gigantesca, que sólo afecta a quienes el que la convoca elige. No mata a sus objetivos, más los deja moribundos y semiquemados, hundiéndolos en un dolor enorme del cuál no se podrán recuperar jamás.

4. High Energy Protons (Protones de Alta Energía)

Intercambio eléctrico

Cambia todos los neutrones del cuerpo del objetivo en protones de alta energía, haciendo que éste se desestabilice por completo y que la simple idea de moverse sea tan amenazante como para crear una explosión termonuclear sin control. El efecto termina a los 5 minutos.

5. Anub-aref (Técnica Final de Alta Velocidad, requiere un turno)

Convocación directa al poder de Seth, Dios del Caos y Destrucción

Dispara un rayo de caos hacia el objetivo, moviéndose éste como una serpiente por el campo y lo carga con energías de caos puro, haciéndolo perder el control de sí mismo y haciéndolo enloquecer. El final de 5 turnos o 10 minutos, el objetivo estalla al no poder contener ya más el caos dentro de sí.

6. Duppira (Técnica Final, requiere 2 turnos)

(Convocación completa: “Ssalmani-ia qimax pagri taqbira duppira”)

Convocación directa al poder del Destructor Arcano Uggae Alla Xul

Toma momentáneamente la forma de Uggae Alla Xul, convirtiéndose en una especie de zorro alado de color rojo con los ojos de brillo amarillo intenso; salta dentro del cuerpo del objetivo con las alas extendidas y sale por su espalda, con la esencia del alma de su objetivo convertida en piedra en su hocico. Si la esencia es destruida, el objetivo muere inmediatamente.

7. Sello Final, Nergal (Técnica Final, requiere 3 turnos)

Convocación directa al poder del Creador del Infierno, Shub-

Niggurath

Sella los poderes totales del objetivo dentro de una piedra dejándolo inútil. La piedra al ser destruida estalla anulando los poderes del objetivo para siempre y desolando una gran área relativamente al poder que ha sido encerrado. El objetivo de ésta convocación no recupera sus poderes jamás y queda reducido a un simple mortal. Ésta técnica no puede ser devuelta a su convocador mediante ninguna forma.

8. Guadaña del Cegador de Almas (Técnica Final, requiere 2 turnos)

Convocación directa al poder del Demonio Mayor Baphomet

Hace aparecer la Guadaña del Cegador de almas Baphomet, pudiendo cortar con ésta el hilo de la vida de cualquier ser y enviándolo al Infierno sin juicio ni escala alguna; los que presencian la guadaña en las manos del convocador pueden enloquecer momentáneamente por el temor.

9. Razor End (Final de Navaja) (Técnica Final, requiere 5 turnos)

Máximo poder posible de Sergei, Convocación a todos los espíritus contenidos.

Convocación al máximo poder de **Death Oasis, Sergei**, crea una copia exacta en poder y habilidad al de su objetivo, la cuál se lanza contra éste y estalla energéticamente neutralizando los poderes del objetivo. En seguida al estar éste neutralizado, Sergei toma la espada de la Ira Celeste y se lanza contra el objetivo, rebanándolo en apenas décimas de segundo con la espada y haciéndolo estallar al final, acabando de un solo golpe con su existencia. El alma del objetivo va a alguno de los 3 encierros finales, pudiendo ser la Nada Arcana, El Infierno o el Seol, sin poder llegar a salir jamás.

Anexos e Imágenes

Imágenes:

Imagen #1; Formas animales básicas

Alex Wind Lugiènne Erzengel & Sigmund F. Lugiènne D-E.

Alex (Zorrita violeta)

Sigmund (Zorro azul)



(Imagen por el mismo autor // <http://Sigmund-SL.deviantART.com>)

Imagen #2; Vulpes Praetor Fulmen III, forma Antropomórfica



Imagen 3; Espada Rúnica de los Ángeles, la Ira Celeste



Imágenes de la #4 a la #7

Imagen #4: Destructor Arcano Uggae Alla Xul



Imagen #5: Seth, Dios Egipcio del Caos y la Destrucción

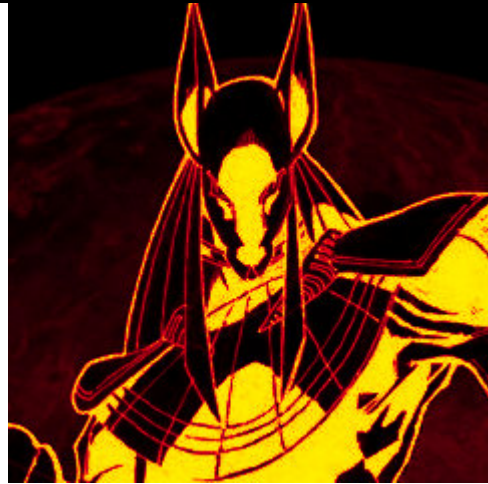



Imagen #6: Demonio Mayor, Baphomet



Imagen #7: Padre Creador del Infierno, Shub-Niggurath (Forma Real)



Imágenes de la #8 a la #12, estados de Overdrive

<p>Overdrive Nivel 1</p>	<p>Overdrive Nivel 2</p>
	<p>Falta imagen ;P</p>
<p>Overdrive Nivel 3</p>	<p>Overdrive Nivel 4</p>
<p>Falta Imagen ;P</p>	<p>Falta Imagen ;P</p>

Overdrive Nivel 5



Imagen #13; Death Oasis Sergei



Anexos de datos

Anexo #1 sobre fechas

1 Ciclo = 300 años que es subdividido en 487 Períodos de 225 días

Fecha en que se empezó a contabilizar el tiempo para la Sociedad VRIL/Phoenix
(Aproximada):

12 de Mayo del Año 38541 A.C.