



THYRSUS

**Chamanes de la Senda del Éxtasis,
Herederos de la Atalaya del Libro de Piedra
en el Dominio de la Naturaleza Primordial,
Reino de los Tótems y Morada de las Bestias.**



Los magos que Despiertan con un lazo hacia el Reino de la Naturaleza Primordial beben directamente de las fuerzas primordiales de vitalidad que rigen la creación. Sus corazones laten con el pulso del mundo, y están movidos por una pasión y vigor que les separa de los otros Despertados.

Muchos Thyrsus tienen una buena salud inusual cuando Despiertan, mientras que otros están enfermos o heridos, despertando en el transcurso de sus delirios febriles. Una vez ganan el suficiente dominio del Arcano Vida, muchos alcanzan un nivel de perfección física y dureza con los que pocos, salvo atletas olímpicos, podrían soñar. Muchos de los Despertados más poderosos físicamente viajan la Senda Thyrsus.

La conexión de los chamanes con el Reino de la Naturaleza Primordial no es del todo beneficiosa. Con frecuencia les da una intensidad que otros encuentran inquietante. Tras Despertar, los Thyrsus ganan comprensión sobre los misterios de la vida y del mundo espiritual que casi invariablemente cambian drásticamente el eje de sus vidas.

Pueden parecer ser algo distraídos o impacientes con aquellos con menos vitalidad y motivación que ellos. Algunos pueden parecer antisociales o vagamente ferales. Esto se ve reforzado por el hecho que los Magos en la Senda Thyrsus suelen tener más energía que sus iguales, e invierten grandes cantidades de pasión en todo lo que hacen. Aquellos a quienes aman, los aman con una pasión incandescente. Aquellos a quienes odian, los desprecian con una intensidad terrible.



Los Thyrsus persiguen sus objetivos con un fervor que haría retroceder a los mortales (o magos) inferiores, y los demás los ven como obsesionados a causa de ello. En el furor de sus pasiones, pueden parecer absolutamente amorales, como fuerzas de la naturaleza por derecho, más cercanos a los animales o a espíritus de apariencia humana que ahombres y mujeres mortales. A veces pueden parecer insensibles o crudos, discutiendo asuntos de vida o muerte casi frívolamente, pero eso es algo difícil de evitar, dada su perspectiva. La vida y la muerte se siguen mutuamente en un ciclo eterno. Llamar a una “buena” y a la otra “mala” es absurdo para estos magos.

Para los demás, parecen la encarnación de la carta de tarot “La Luna”, con sus pasiones animales y sus instintos afilados.

Órdenes: Pese a las grandes excentricidades de los Thyrsus, todas las órdenes los codician como miembros. El mundo de los Despertados es peligroso, y la presencia de magos que pueden curar tanto el cuerpo como el alma puede significar para una cábala la diferencia entre el éxito y la aniquilación. Los Thyrsus suelen unirse con gran frecuencia a la Flecha Adamantina (pues estos magos guerreros aprecian su dureza en el combate) y al Mysterium (a causa de su énfasis en la supervivencia y en el saber). Por supuesto, también hay Thyrsus entre los Guardianes del velo (los más introvertidos) y entre la Escalera de Plata (los más extrovertidos).

Apariencia: Los Thyrsus suelen ser atractivos físicamente debido a las aplicaciones de su propia magia, aunque hay un estereotipo de los Chamanes como descuidados o francamente sucios. Como pasa en muchos estereotipos, hay una pizca de verdad en ello. Vivir en la naturaleza y centrarse en los sucesos y habitantes de la Sombra deja a estos hechiceros con poco tiempo o energía para malgastarlo en vanidad, moda o, con frecuencia, higiene.

Sanctasanctórum: Los Thyrsus prefieren establecer sus sanctasanctórum lejos de las multitudes enloquecedoras, en lugares donde puedan vivir cerca de la naturaleza. No lo hacen sólo porque se deleitan en el mundo natural, sino porque pueden ver claramente el peaje que la vida urbana se cobra en el cuerpo y el alma humana. Con una afinidad natural hacia las artes curativas, dependen menos de la civilización que la mayoría. Pueden establecerse en una cabina en un bosque de robles, una cueva al lado de una montaña, o en una barraca de adobe en el extremo de un desierto. Los Thyrsus son felices cuando están lejos de la civilización. En las ocasiones en que se ven obligados a vivir en una ciudad, suelen buscar una casa (o apartamento, si es necesario) cerca de un parque, reserva forestal o zona verde. De todos modos, algunos Thyrsus pueden preferir estar cerca de un gran lago o algún otro curso de agua natural.

Trasfondo: Pocos magos Despiertan en la Senda del Éxtasis sin ya poseer una fuerte conexión con la vida y/o el mundo espiritual. Suelen ser aquellos que están íntimamente familiarizados con los ciclos de la naturaleza. Doctores, cazadores, parteras, granjeros y marineros pueden despertar cuando sus profesiones les garanticen una perspicacia hacia el mundo espiritual o el flujo vital.

Los niños suelen Despertar como Thyrsus de un modo desproporcionado, pero hasta los adultos en la Senda suelen poseer un grado de inocencia y entusiasmo infantil que parece fuera de lugar para alguien capaz de doblar la realidad con sus deseos.



Creación del Personaje: Los que viajan en la Senda del Éxtasis destacan físicamente de un modo inusual para los Magos. Con frecuencia poseen una remarcable dureza, fuerza o velocidad que les permiten sobrevivir lejos de la civilización durante largos periodos de tiempo. Los Atributos físicos suelen ser primarios, aunque la Senda posee una buena proporción de eruditos. Los Atributos sociales suelen ser terciarios, aunque aquellos magos que tratan frecuentemente con espíritus pueden cultivar los protocolos y rasgos Sociales necesarios para interactuar con seres de otro mundo.

Aunque entre los Thyrsus hay mucha variedad en cuanto a Habilidades, hay tres que la mayoría prefieren: Pericias, Supervivencia y Trato con Animales, pues todos ellos les facilitan sus vidas de exilio voluntario.

Muchos (pero en ningún caso todos) Thyrsus valoran la Caridad como su virtud ideal, pues la propia vida es generosa. Su Vicio más común es la Gula, pues les cuesta abandonar aquello que abrazan tan apasionadamente. En cuanto a Méritos, los Thyrsus son más propensos a tener un Familiar que los magos de otras Sendas.

Atributo de Resistencia Favorecido: Compostura

Arcanos Dominantes: Espíritu / Vida

Arcano Inferior: Mente

Nimbo: “Vibrante.” Los observadores adyacentes sienten una “euforia del corredor” mientras su sangre circula más rápido y sus corazones se sienten más fuertes. Los pelos en la nuca se erizan, enviando un escalofrío a la médula. Os observadores ven movimiento por el rabllo de sus ojos, o creen ver formas de diseños aleatorios, como caras observándoles desde los dibujos abstractos del papel pintado de las paredes. Con magia poderosa, hasta pueden escuchar gruñidos, aullidos o zumbidos de insectos provenientes de objetos inanimados, como lámparas, grapadoras o coches.

Asociaciones: Los Thyrsus pueden ser los magos más solitarios, estableciéndose lejos de la civilización. En consecuencia, son la Senda menos organizada. Cuando los Thyrsus trabajan juntos, creen firmemente en una meritocracia estricta. Aquellos que pueden realizar (y lo hacen) una magia poderosa reciben más responsabilidad y respeto. Más allá de ello, cuanto menos jerárquicas sean las relaciones entre la gente, mejor.

Legados: Cuentasueños, Domadores de Ríos, Huérfanos de Proteo.

Conceptos: Sanador nativoamericano, lunático visionario, berserker, veterinario iluminado, herbalista, bruja, ecoterrorista.



Esteretipos:

- **Acanthus:** Aunque somos en gran medida parte de este mundo, los Arcadianos parecen estar bien lejos de él, y me cuesta confiar en ellos a causa de eso.

- **Mastigos:** La mayoría de ellos están a medio paso de ser unos psicópatas. El resto ya han cruzado esa frontera.

- **Moros:** Somos exactamente lo mismo, pero con nada en común. Ellos son nosotros vueltos al revés. Donde hacemos luz, ellos invocan sombras, y donde hacemos ruido, ellos producen ecos.

- **Obrimos:** Nunca están contentos en dejar las cosas desarrollarse naturalmente. En vez de ello, insisten en ordenar y reordenar todo hasta que quede bien en su estrecha visión del mundo. En serio, me ponen de los nervios.

- **Vampiros:** Cáscaras retorcidas y parodias de la humanidad que permanecen cuando la verdadera vida y potencial ya han partido.

- **Hombres Lobos:** Estas bestias son como nosotros, sólo que más violentas y menos iluminadas.

- **Durmientes:** Han provocado una pelea con la naturaleza y se niegan a ceder, pese al coste para ambos bandos.

*¿Recuerdas aquellas viejas películas de la selva
en que los exploradores escuchaban siniestros tambores en la distancia?
Alguien les estaba cazando.*

Escucha ahora. ¿Oyes los tambores? ¿Qué es lo que te caza?

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte