



# OBRIIMOS

Teurgos en la senda del poder,  
herederos de la Atalaya de la Llave de Oro en el Dominio del Eter,  
Reino de las Esferas Celestiales y Morada de los Angeles.



Los magos que despiertan con una conexión con el Reino de las Esferas Celestiales a menudo recuerdan su Despertar como si hubiesen sido golpeados por el rayo divino y como si se hubiesen transformado en el trueno. Sin ser advertidos y sin comprender claramente porqué, son sobrepasados por la absoluta certeza de que son los campeones de lo Divino – aunque lo que ellos definen por “lo Divino” parece variar drásticamente. Algunos sienten lo Divino como el dios patriarcal del juicio. Otros sienten lo divino como una manifestación de la Naturaleza inmanente, mientras que otros lo sienten como un proceso sintiente continuo de coincidente consciencia propia. Lo que quiera que sientan que es lo Divino –y muchos pasan años intentando discernir solamente a qué fuerza sirven- el Poder con el que todos están de acuerdo que han Despertado para servirle como Sus guerreros.



En última instancia, ninguna fe en particular une a los magos en la Senda del Poder. Es su convicción compartida el hacer lo correcto, luchando en la buena lucha y haciendo que la voluntad de lo Divino se manifieste en la Tierra (y en todas partes). Los Obrimos están comprometidos a hacer lo que ven como justo y correcto para el bien superior. Tal y como lo ven ellos, el mundo ha perdido su camino, y ellos han sido encargados de devolverlo a su lugar –algo necesario por muchos motivos. Los otros los asocian con la carta del Tarot de “La Fuerza”, blandiendo una voluntad indomable con un propósito inquebrantable.

Este sentido de justicia divina les da a los Obrimos una confianza que es difícil de debilitar. Dudan de sí mismos menos que muchos otros y frecuentemente sufren de un caso irónicamente abundante de hubris. Un mago Obrimos es consciente de que el mundo está hecho de energía y magia, y a él se le ha dado el derecho de dominarlo. Careciendo de cualquier comunicación directa con el ser divino, muchos llegan a la conclusión de que sus propias voluntades son la voluntad divina. Lo que dicen se hace, incluso si eso va en conflicto con lo que otro mago dice –incluso si es otro Obrimos.

**Órdenes:** La Flecha Adamantina es ideal para los Obrimos. Es la más guerrera de las órdenes y el talento de los Teúrgos (sin mencionar sus temperamentos) es apropiadamente idóneo para hacer la guerra. Muchos Obrimos (aquellos que aprecian la seguridad de una jerarquía bien definida) también se ven empujados hacia la Escalera de Plata.

Algunos Obrimos se unen al Concilio Libre porque buscan adaptar su magia de Fuerzas al presente con el poder de la ciencia. Otros se unen a los Guardianes del Velo para actuar como los más poderosos defensores de los Misterios. Aquellos que se unen al *Mysterium* habitualmente lo hacen para buscar conocimiento que los hará mejores artificieros o para encontrar componentes materiales para algún tipo de arma imbuida que intenten construir.

**Apariencia:** Los Obrimos tienden a mantener apariencias bien arregladas. Sus ropas preferidas es habitualmente lo suficientemente suelta para garantizar libertad de movimientos sin estorbar. Aquellos que trabajan con otros magos pueden llevar algo que muestre su oficio o rango para que se vea allá donde estén, aunque ese adorno es a menudo tan sutil que puede pasar fácilmente desapercibido para los que no estén buscándolo.

**Sanctasanctórum:** Aquellos en la Senda del Poder tienen dos tipos de sanctasanctórum: ciudadelas y claustros.

Las ciudadelas son sanctasanctórum en zonas de conflicto y son elegidas con la defensibilidad en mente. A menudo son realzadas con una completa colección de defensas mágicas y muchas contienen armerías de armas especialmente preparadas. Mientras la palabra “ciudadela” sugiere una gran estructura amenazante, este es raramente el caso en el mundo moderno. En teoría, un hogar móvil o un apartamento propiamente preparado y protegido podría ser una ciudadela, así como una cueva, una arboleda sagrada, un rascacielos o un jet privado.



Los claustros son sanctasanctórum en áreas relativamente pacíficas, a donde un mago va a estudiar, meditar o rezar. Al contrario que las ciudadelas, los claustros son habitualmente grandes estructuras amenazantes –hangares, monasterios, ermitas. Un claustro contiene habitualmente una biblioteca u otros magos experimentados de quienes los Obrimos pueden aprender.

**Trasfondo:** El único denominador común que une a los magos a la Senda Obrimos es una profunda familiaridad con el conflicto. Aquellos que se convierten en Obrimos son luchadores y supervivientes, con un buen conocimiento de la lucha. La presencia o profundidad de sus creencias religiosas anteriores al Despertar parece que no influyen en su Despertar para nada. Un ateo puede Despertar en esta Senda igual que un rabino u otro individuo devoto. Esto puede ser especialmente confuso para aquellos con un concepto dogmático (o no existente) de lo Divino, y algunos Obrimos pasan muchos años intentando llegar a un acuerdo con su nuevo rol en el mundo.

**Creación de Personaje:** Los magos en la Senda Obrimos se especializan frecuentemente en un área u otra, y pueden tener igualmente cualquier categoría de Atributos como primaria. Aquéllos que se ven como líderes naturales pueden cultivar los Atributos Sociales. Aquellos que se ven como generales en la guerra con el enemigo pueden focalizarse en los Atributos Mentales y acercarse al conflicto desde la perspectiva estratégica o estudiosa.

Los Obrimos a menudo comienzan con o acumulan muy altas puntuaciones en Fuerza de Voluntad, un reflejo de la robusta confianza en sí mismos que poseen estos agentes de lo Divino.

Los magos de la Llave Dorada toman la Justicia como su Virtud ideal. El Vicio más repudiado (pero insidiosamente común) es el Orgullo.

**Atributo de Resistencia Favorecido:** Aplomo.

**Arcanos Gobernantes:** Fuerzas / Cardinal.

**Arcano Inferior:** Muerte.

**Nimbus:** “Iluminación”. Las cosas se vuelven auto-luminosas, pareciendo brillar desde el interior, y el aire se carga con energía, acompañado por un olor de ozono quemado o humo invisible. Todo parece estar preordenado, divinamente elegido. Con magia poderosa puede escucharse un coro lejano.

**Asociaciones:** A los Obrimos les gusta la jerarquía. Si hay dos en una habitación, necesitan determinar quién manda sobre quién. Si varios Obrimos trabajan juntos, todos quieren un organigrama gráfico para mostrar quién está dónde en la cadena de mando y quién es responsable de qué. Un Obrimos solo puede llevar varios sombreros, dependiendo de en cuántos grupos esté trabajando.

**Legados:** Adeptos Perfeccionados, Tres Veces Grandes, Domadores del Fuego.



**Conceptos:** Soldado de Dios, terrorista, artista marcial, hiperdisciplinado, estudioso de filología, policía Despertado, defensor de los débiles, inquisidor contemporáneo, persona de refuerzo en cualquier trabajo, héroe del vecindario, zelota intransigente, cazador de monstruos.

### *Estercotipos*

- **Acanthus:** Sus asombrosos talentos mágicos están socavados y desaprovechados por su absoluto rechazo a entregarse a una sola causa.

- **Mastigos:** Egoístas y amorales, personifican lo peor del Despertar, valorando su propio poder y complaciéndose en vez de hacer lo correcto.

- **Moros:** En el mejor de los casos son expoliadores de los muertos. En el peor de los casos son profanos depredadores de la sociedad.

- **Thyrus:** Más cercanos a los bárbaros de lo que cualquier otro Despertado tiene derecho a estar, muchos son todavía individuos nobles y fiables camaradas de armas.

\*\*\*\*\*

- **Vampiros:** Estas repugnantes criaturas son vilipendiadas por todas las culturas que han sufrido siempre sus actos depredatorios. No tienen un lugar legítimo en el mundo. Deben ser destruidos a la más mínima oportunidad.

- **Hombre Lobo:** Es suficientemente duro para los humanos actuar de acuerdo a su auténtica naturaleza. ¿Cuánto más debe de serlo para estas salvajes criaturas?

- **Durmientes:** Cuando dejas que la luz brille a través de ti, los Durmientes lo pueden decir, y les hace cambiar lentamente en su Sueño. Brilla más fuerte y ¿quién sabe qué puede pasar?

*Te resistes a mí?*

*A mí, que camine a través del fuego sin ser quemado?*

*Veo a través de tus defensas y las desvelo con una palabra.*

*No te atrevas a desafiarme.*

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Alya

**Digitalizado por:**  
Zettai van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte