



Órdenes

ÓRDENES MÍSTICAS

Mientras que el Despertar de un Mago y su Senda determinan que clase de mago será, eso no le proporciona una idea de lo que se supone que debe hacer. Para proporcionar esa dirección y un sentido de pertenencia a una sociedad, los magos han creado órdenes mágicas expansivas, con tradiciones que se remontan hasta los tiempos de la mítica Atlántida.

LA FLECHA ADAMANTINA



Todas las ordenes practican técnicas de defensa oculta esenciales, pero La Flecha Adamantina va aun mas lejos interiorizando la metáfora de la Guerra. Es la postura política de la orden y su praxis oculta Para algunos es una dura y ascética senda que acaba con la cobardía y favorece la acción sobre la contemplación. Otros ven la orden como la plataforma perfecta para liderar las batallas secretas de los Despertados, vendiendo sus servicios al mejor postor, o incluso arrebatando lugares de poder a los mas débiles. Por encima de todo, la Flecha Adamantina actúa. No es dada al ocultamiento inútil, a meditar mirándose el ombligo o al débil pacifismo. Saben que los Despertados están en medio de una guerra esotérica y se necesita mano dura para inclinar la balanza del lado correcto.

Pero aquí esta la cuestión. ¿Qué lado es el correcto? Hubo un tiempo en que la Flecha protegía la Atlántida de cualquier amenaza, ya fuera de origen interno o externo. Era llamada **Ugula Draconis**, la **Garra del Dragón**. Nadie podía negar que era un trabajo noble, ya que mantenía viva la llama del poder humano en una época llena de monstruos conquistadores y de brujas renegadas. Cuando llegó a la Atlántida no había dudas ni acuerdos, incluso aunque las tierras de los alrededores sufriesen ataques y fueran arrasadas para favorecer su gloria Despertada. Con el tiempo lo ideal se convirtió en belicismo y afán de conquista. Un simple soldado en las fulgurantes calles de la ciudad podía convertirse en un dios en la espesura salvaje.



La arrogancia llevó a la Caída y la Caída al Exilio. La Atlántida se fragmentó y la Flecha protegió sus pedazos. La Flecha siempre había asegurado estar por encima de la política, dedicada al deber puro de proteger los secretos mágicos de los profanos. Ahora en cambio, la duda y la oposición fragmentan a las antiguas órdenes. Cada vez que una Flecha escoge un bando, moldea la arena política. No es raro que esta clase de magos vayan impacientándose con su deber de guardianes y comiencen a amasar poder para sí mismos.

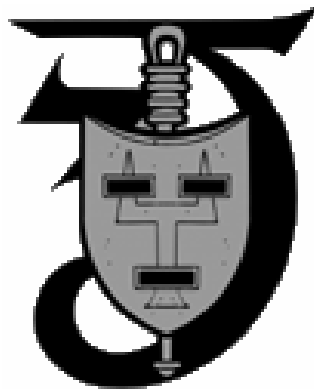
Un Flecha es en primer lugar un guerrero pero esta es una definición demasiado estrecha. Por cada guerrero en primera línea que se enfrenta a los horrores del Abismo con las manos desnudas y su alma, hay un estratega que ve y manipula los patrones secretos del mundo. Los conflictos económicos, esotéricos y ecológicos son observados, dominados y moldeados del modo en el que la Flecha quiera. Los magos ven la realidad como algo con varias capas, llena de signos y movimientos invisibles para los no iniciados. El arte de la Guerra Despertada sigue estos patrones utilizando infinidad de técnicas.

La Flecha Adamantina esta segura de sus raíces Atlantes, pero no reclama ningún suceso histórico como suyo. En vez de eso reclaman las virtudes comunes de guerreros de muchas culturas. Un Flecha puede afirmar que esas virtudes son la radiación espiritual del legado de la Orden antes del Exilio, una antorcha ardiente para guiar a los soldados de todas las épocas, lejos de la violencia mezquina hacia una ética común de justicia. Es cierto que esto supone una paradoja, ya que la orden lleva en su interior la capacidad para la atrocidad, regir por la fuerza y una sed de violento y auto justificado poder. Al igual que el oculto arte de la guerra, este defecto puede manifestarse de infinitas formas, haciendo que sea difícil detectarlo y mantenerlo bajo control. La Flecha Adamantina reconoce el problema esencial pero no siempre esta segura de si una acción particular le llevará a alcanzar sus ideales o a abrazar sus pecados.

Solo el noble servicio le da significado a la vida de una Flecha. Después de la Caída, la orden defendió a otros magos de los nuevos peligros del Mundo Caído y acordó pactos de lealtad. Hoy en día esa es la labor primaria de la Flecha Adamantina. Sus magos defienden los santuarios y las cábalas mientras pertenezcan a los legítimos herederos de Atlantis. Algunas Flechas custodian cosas malvadas que no pueden (o a causa del cruel destino, no deben) ser expulsadas del mundo.



LOS GUARDIANES DEL VELO



La magia es un arte secreto. Los Guardianes del Velo la mantienen oculta por una razón. La orden cree que la Atlántida se definía por su humanidad. Recompensaba los frutos de la brillantez humana y reflejaba sus defectos. La Atlántida es lo mas cercano a la Utopía que jamás ha existido, pero no era perfecta. Incluso la Atlántida necesitaba vigilantes, espías y asesinos. El Mundo Caído no es diferente.

Los Guardianes del Velo, también llamados **Visu Draconis** o el **Ojo del Dragón**, protegían secretamente a la Atlántida de luchas y traiciones internas. Ellos decían que era un trabajo desagradecido, ya que sacrificaban los viajes de iluminación personal, por el bien de la ciudad Despertada. Incluso en sus mejores tiempos, la Atlántida tenía enemigos sutiles: grandes bestias, demonios ocultos bajo fachadas de carne humana y rebeldes avariciosos. Al igual que sus compañeros de la Flecha Adamantina, eran vistos como instrumentos de la Atlántida, nunca como sus señores. Pero mientras que la guerra era competencia de los honorables y visibles voluntarios, ellos se encargaban de problemas mas sutiles. Ellos descubrían a aquellos que pretendían socavar el rasgo distintivo de la Atlántida, el cual era que allí, los humanos podían gobernar sin temer a la noche de la barbarie tirana. En ocasiones el ideal resultaba ser verdad, pero en los últimos días de la ciudad se les acuso de matar y espiar en su propio beneficio.

El reinado de la Atlántida, se basó en parte, en el trabajo secreto de esta orden. Ellos eliminaban discretamente a enemigos extranjeros donde podían, moviéndose mas allá de las amenazas sobrenaturales, para presionar a jefes y señores para lograr su merced, y si era necesario haciendo tambalear sus reinos avivando los fuegos de la insurrección interna. Algunos de estos reinos eran verdaderas amenazas directas para la Atlántida, habitualmente a causa de los complots de magos no Atlantes, pero habitualmente eran potenciales amenazas, potencial que los magos espías Guardianes, identificaban con ojo experto y después destruían. Si Atlantis era una utopía para sus habitantes, se debía en parte, a la labor de los Guardianes derribando cualquier poder que pudiera hacerle sombra algún día.



Incluso después de la Caída, los Guardianes continuaron practicando sus sutiles artes dentro de los regímenes de los Durmientes, ocultando conspiraciones útiles y mitos a los ojos de la historia, y usando planes, complots y cuchillos para proteger a los magos de los enemigos, tanto Durmientes como sobrenaturales. Incluso cuando sus intenciones parecen pragmáticas esconden un significado oculto. La orden cree que la Paradoja ensancha el Abismo, por lo que la magia debe permanecer oculta. Sus oscuras acciones son un sacrificio oculto en si mismas: los Guardianes mancillan su propio karma para que otros magos puedan pulir el suyo, libres de cazadores de brujas y de sucios peligros.

Ninguna otra orden es tan odiada como los Guardianes del Velo. Los otros magos los ven como un mal necesario, valiosos pero desagradables aliados. Incluso el Concilio Libre es mas respetado por que su caótico fin, todavía pone su énfasis en el conocimiento no en la represión. Las voluntades de los Despertados están entrenadas para romper barreras y buscar la libertad, por lo que la mayoría de los magos desconfían de aquellos que ponen trabas al deseo humano.

Aun así, la orden sigue teniendo su utilidad y a pesar de que la mayoría de los magos odian a los Guardianes, aun acuden buscando su ayuda y la orden demanda su ayuda a cambio. Esta ayuda no es siempre voluntaria, pero los Guardianes experimentados aprenden a acumular conocimiento acerca de los esqueletos en los armarios de los otros magos y ha aprovecharse de este conocimiento. Por encima de todo los Guardianes han aprendido a moverse entre los Durmientes pasando inadvertidos, difundiendo historias útiles y cuidadosas medidas de influencia mágica para pillar con la guardia baja a los enemigos de los magos, mientras favorecen sus propios intereses. Los rumores afirman que hubo un tiempo en el que la orden manipuló naciones y civilizaciones con este fin. Incluso ahora los Guardianes implantan memorias y signos secretos en las culturas del mundo. Los miembros de la orden pueden recibir ayuda enseñándole una palabra mágica a un Durmiente, que la aprende en los inútiles pero potentes ritos de una sociedad secreta que la orden creó hace siglos. Historias de líneas familiares criadas para servir a la orden a través de generaciones llenan los anales de la rumorología Despertada. Y por lo que todos saben, la mitad de los rumores podrían ser mentiras propagadas por los Guardianes.



EL MISTERIUM



Olvida las políticas ocultas y los gobiernos del Mundo Caído. El conocimiento es poder. Con el paso del tiempo, el conocimiento místico triunfa sobre la ambición mundana. Los miembros del Misterium consideran su orden como la mas pura porque rechaza el poder mundano. Sus miembros prefieren buscar el puro conocimiento mágico. Esto no quiere decir que no halla mistagogos (así se auto-denominan los miembros de esta orden) influyentes, pero incluso en estos casos, los miembros de la orden priorizan la búsqueda de conocimiento. El poder es un bienvenido efecto secundario, proveniente de poseer el principal valor de lo oculto: el conocimiento sobre hechicería.

La cábala estereotípica de miembros del Misterium, es un grupo de sabios solitarios memorizando enmohecidos grimorios y Artefactos corroídos. A lo largo de la historia, los cazadores de brujas y la ignorancia han obligado a la orden ha permanecer oculta, esperando durante siglos que la curiosidad humana derrotara al dogmatismo. Los viejos mistagogos siguen fortificándose en viejas bibliotecas, pero hoy en día la orden se ha vuelto mas aventurera. El moderno mistagogo es un arqueólogo, un criptógrafo, y un maestro en la resolución de enigmas que rebusca entre las ruinas. Adivina los esquemas de las calles de la ciudad y de los códigos de programación. Pero además de estos puzzles, los enemigos también amenazan al Misterium. Maldiciones antiguas y grupos de cultistas tratan de mantener los secretos de la Atlántida sumergidos y a los magos ignorantes. La moderna orden valora tanto a sus estudiosos aventureros como a sus bibliotecarios.

El mundo moderno es un almacén de sabiduría secreta, esperando ser descubierta, catalogada y desarrollada por el bien de los Despertados. Los magos del Misterium viajan a oscuros y recónditos lugares del planeta para añadir lo que sea que allí yace, a su recopilación de conocimiento mágico. De todos modos, no hay que asumir que la orden comparte fácilmente su, duramente obtenido, conocimiento. Ciertos conocimientos son demasiado peligrosos para ser de dominio público o demasiado valiosos para desprenderse de ellos. La exploración se cobra su precio en dinero y vidas, y el Misterium necesita cierta influencia para financiar, proveer de personal y proteger futuras expediciones.



En la Atlántida los miembros del Misterium eran bibliotecarios y profesores. La leyenda describe el Cenáculo de las Visiones, donde los magos podían consultar a los fantasmas de los científicos y literatos y también enormes bibliotecas escritas en la lengua de las hadas, ángeles, demonios y dioses. La anciana orden se aventuró en las zonas salvajes para aprender las ciencias naturales y apropiarse de las innovaciones de los estados bárbaros. Estas expediciones eran tanto marciales, como científicas porque los extranjeros (y los horrores nocturnos que muchas veces los gobernaban) temían y odiaban la Gran Ciudad. Los primeros mistagogos pagaron con sangre su conocimiento, asegurándose un lugar de honor en los plateados corredores de la ciudad.

Sin el Misterium, también llamado **Alae Draconis**, las **Alas del Dragón**, la cábala dirigente jamás habría sido capaz de construir la Escalera Celestial. La orden creció en poder tanto como la Escalera Celestial, y restringió el acceso a sus saberes para evitar que posibles competidores usurparan su posición. Así, la orden se convirtió en uno de los arquitectos de la Caída, destruyendo las bibliotecas que habían construido. Los supervivientes temían que los bárbaros, a los que una vez saquearon, les hicieran lo mismo a ellos y que la sabiduría de Atlantis se desperdigara por el mundo. Los magos de la orden fundaron sus propias tradiciones a medida que viajaban errantes, enseñando el arte de la escritura, la poesía y la narración, imbuyendo estas artes con símbolos vitales mágicos. Ellos esperaban que las futuras generaciones pudiesen ver mas allá de la ficción y Despertaran, renovando las artes Atlantes.

Los modernos mistagogos creen que ellos son el futuro. Ha llegado la hora de rescatar los secretos de la magia de su prisión de lenguajes antiguos, ciclos míticos y criptas olvidadas. Esta es para ellos la misión mas importante del mundo. Aunque las actitudes varían, la orden en general no tiene mucha paciencia para la santidad de la historia humana. Todo lo que les preocupa es la Atlántida, la magia y los códigos secretos que yacen ocultos en el mundo. Es por este motivo, por el que el resto de los magos les acusan de ser saqueadores y profanadores de tumbas. Pero la orden llama hipócritas a sus acusadores, porque luego están encantados de utilizar el conocimiento por el que estos magos arriesgaron sus vidas.



LA ESCALERA DE PLATA



Hubo un tiempo en el que los magos gobernaban. Nunca lo olvides. No creas que fue su hubris la que provocó la Caída de la Atlántida, ni que la humanidad merecía ser arrojada a las tinieblas. Esta es una de las partes mas sutiles de la Mentira. La conquista de la realidad, la guerra por el Imperio Misterium, se desarrolló tal y como debía producirse. Expande tu perspectiva y observa que la caída de la Ciudad Despertada fue tan solo una escaramuza. ¿Regresaremos? Sin duda, pero ahora hay otras batallas que deben ser luchadas, tronos que derribar de las fortalezas Celestiales de nuestros enemigos. Une tu destino con el de la humanidad y con el de los Despertados y te unirás a la Escalera de Plata.

Es una poderosa promesa que ha durado a través de los años, articulada incluso cuando la Caída forzó a los tearcas (nombre de los miembros de esta orden) a mirar hacia atrás, hacia las ruinas de la Atlántida. Ellos dicen que es adecuado que tamaña destrucción siga a una contienda por el premio final, pero difícilmente pierden la esperanza, ya que la Escalera de Plata tiene una potente arma que sus enemigos nunca podrán poseer: los Durmientes.

La Escalera de Plata sostiene que ellos apoyan a la ignorante humanidad y extienden la llama del Despertar tanto como es posible. La Quietud hace que esto sea muy peligroso, por lo que es necesario liberar tan solo una porción de la verdad, gradualmente, para que de ese modo, los hombres y mujeres dedicados puedan seguir el flujo hasta un Despertar completo. Los magos deben de estar preparados para aceptar a estos nuevos aprendices. Deben cooperar para expandir la influencia de los Despertados y entrenarse para la batalla que está por venir. La Escalera de Plata quiere nada menos que un ejercito creciente de Durmientes, unido por las conspiraciones, antes de construir otra torre que les lleve hasta los dioses.

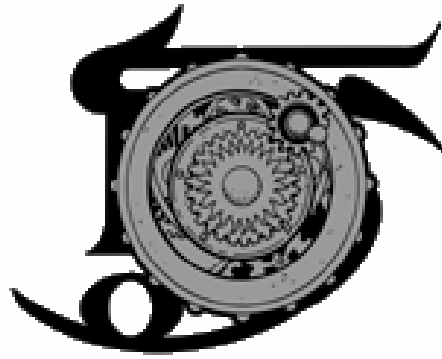


La Escalera de Plata esta acostumbrada a gobernar a los magos. Aunque no eran los Señores oficiales de la Atlántida, sus miembros eran los consejeros que sostenían la balanza del poder, la **Vox Draconis**, la **Voz del Dragón**. Como sacerdotes, visires y jueces de la tradición, los tearcas sostenían los principios de la ley. Mantener unida toda una nación de magos, es una proeza que no se ha vuelto a lograr desde entonces y la orden tiene motivos para sentirse orgullosa. Cuando los jueces de la Escalera de Plata juzgaban con justicia, mantenían la balanza de poder entre los magos y la humanidad ignorante. Como sacerdotes promovían un sabio equilibrio entre las necesidades materiales y los deseos espirituales. Por supuesto, los tearcas tenían debilidades humanas incluso entonces y más que ninguna otra orden fueron seducidos por las promesas de la Escalera Celestial, poner a los dioses y demonios bajo el reinado de la humanidad. ¿Existe mayor promesa?

Otras órdenes fueron humilladas por la Caída pero no la Escalera de Plata. Aunque algunas luminarias aun hablaban del equilibrio entre lo espiritual y lo material, otros usaban estas palabras para justificar su deseo de arrebatar el Imperio Misterium a la humanidad. Pero sus enemigos no eran ya los poderes inhumanos del mundo. Atrapando la humanidad en la Mentira de la Quietud, han demostrado a los resurgidos tearcas que ellos (¿Quiénes serán ellos?) temen a los hombres y mujeres mortales. Si la humanidad se une para enfrentarse a ellos, los derrotaran. Por lo que la orden ha invertido su tiempo en promover el oficio de sabio consejero por todo el mundo, susurrando sus instrucciones a príncipes, generales y ministros.



EL CONCILIO LIBRE



¿Puedes sentirlo? La magia existe ahora como un árbol raquítico retorcido bajo el peso del Abismo. Las naciones invocan el fuego desde los cielos en tiempos de guerra; las voces se desplazan mediante ondas invisibles desde Nueva York hasta Yakarta. El mundo esta lleno de sellos y runas; hombres y mujeres morirían por una bandera o trabajarían andrajosos por reconocimiento. Es una época de poder y de oportunidades, y si miran en la dirección correcta, los Despertados podrán ver las sombras de los Celestiales cubriéndolo todo. Pero también es un tiempo de horror, porque el poder no tiene un fin apropiado. Las herramientas del poder están a disposición de quien quiera cogerlas, pero su utilización es nefasta.

El Concilio Libre quiere cambiar esto. Esta edad, este tiempo de glorioso caos, necesita ser traducido en sabiduría Despertada. Con un nuevo tipo de alquimia, el Concilio Libre convertirá los caparazones de la Quietud de los Durmientes en ruinas.

La Atlántida es un valioso sueño, pero para el Concilio Libre, los otros magos cometen el error de ligar excesivamente su destino con el pasado, asegurando que ellos siempre serán inferiores a sus ancestros. La orden ve la Ciudad Despertada como un ideal espiritual, pero no cree que los viejos ritos sean el mejor modo de restablecer el poder de los Despertados. La orden sostiene que virtualmente, cualquier método puede ser utilizado para invocar los Reinos Celestiales, en la medida en que ese método, contenga algún significado. La humanidad halló la chispa esencial del Despertar en la prehistoria y nunca la olvidó. Incluso este Mundo Caído contiene infinidad de tesoros para el buscador Despertado.



El poder arcano no da la sabiduría. El Concilio Libre descubrió esto, cuando comenzó a cuestionar la ortodoxia Atlante. Incluso con todo su poder, los grandes maestros estaban ciegos ante las nuevas verdades de la acelerada época. Era la hora de derribar las viejas jerarquías y de buscar nuevas verdades mediante la democracia y el consenso. Niveles de iniciación y secretos apartados de aquellos que presuntamente, no estaban a la altura eran pésimas opciones ya que la humanidad nunca estuvo dispuesta a humillarse por la emoción del entrenamiento ocultista. La magia existe ahora y se mueve a la velocidad del pensamiento. Aférrate a la tradición y te dejará atrás.

La sociedad Despertada siempre ha tenido su cuota de rebeldes y de extraños genios, magos que nunca aceptan las sencillas respuestas de la tradición Atlante. La Escalera de Plata los margina, la Flecha Adamantina rechaza protegerlos y el Misterium oculta sus palabras de la historia. Pero los Despertados siempre han sido sensibles a los flujos de la historia y hay momentos en los que el descontento crece hasta convertirse en riada. Estas épocas coinciden con los mas grandes descubrimientos en la historia del hombre, pero también con guerras y desastres. ¿Causan los magos estos sucesos o llevan estas lecciones en su corazón? Muchas capas de conspiración se extienden entre los magos y los Durmientes por lo que a día de hoy es imposible decir quien lleva el peso de la historia, pero no hay duda de que durante estos periodos pivotantes el conocimiento arcano se incrementa. En los inicios del siglo XIX las cábalas a lo largo de Europa expusieron una asombrosa teoría: que estos acontecimientos llevarían a nuevas praxis ocultas no a meras sombras de Atlántida. Los hombres y mujeres no eran tan débiles como los Exarcas suponían y se revelaban contra su prisión a lo largo de las generaciones.

Este Nuevo movimiento se dio así mismo cientos de nombres basados desde en inspiraciones de Durmientes hasta humor esotérico. El conflicto era inevitable, se expandió por el globo a través de los hechizos de la rebelión de los Boxers, las pistolas del Lejano Oeste y las bombas de los anarquistas en Londres. Los historiadores del Misterium lo llamaron la Guerra Sin Nombre, porque el resto de órdenes rechazaron darles un nombre a los revolucionarios. Después de todo, los nombres le dan a su recipiente poder simbólico, los herederos de la Atlántida querían, aún con todas sus disputas internas, que la historia enterrase a estos apostatas.

La Guerra dejó a los rebeldes ensangrentados pero sin ser sometidos y de hecho sus filas se incrementaron. Los jóvenes de las otras ordenes desertaron atraídos por las oportunidades que ofrecía la facción rebelde. Sin embargo los rebeldes Sin Nombre no pudieron probar su valor a las ancianas ordenes hasta que tomaron una determinada postura, en vez de rechazar la tradición. Este requerimiento se completó con El Gran Rechazo.



Los Videntes del Trono sabían que los rebeldes representaban una gran oportunidad. Los magos Sin Nombre abrazaban las nuevas tecnologías y las modas de los Durmientes. Podían ser utilizados para barrer completamente el recuerdo de la Atlántida. Juntos los Videntes y los Sin Nombre podían crear un mundo donde la humanidad jamás concibiese lo oculto, encerrando a los pocos defectuosos restantes en las prisiones de los Exarcas. Los Videntes del Trono enviaron mensajeros a las cábalas de los Sin Nombre ofreciéndoles poder y confort a cambio de una alianza que aunaría la magia cultural y la tecnológica en una agenda de control. La orden Sin Nombre declinó la oferta. La declinaron con bombas, pistolas y Artes fragmentadotas de mentes. En la víspera de Año Nuevo de 1899 el Gran Rechazo de la alianza, concluyó con la formación oficial del Concilio Libre, ya que al final habían descubierto un enemigo común. El espíritu del nuevo mundo sería la libertad, no la tecnocracia y ya era hora de explorarlo.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Willy Wonka

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte