



Órdenes

FLECHA

ADAMANTINA



Hay armas que traen la muerte, y armas que garantizan la vida. La Flecha Adamantina abraza ambas. Cada orden practica técnicas esenciales de defensa ocultas, pero la Flecha va más allá, interiorizando la metáfora de la guerra. Es la posición política y la praxis ocultista de la orden. Para algunos, es un camino ascético y duro que hace arder la cobardía y promueve la acción por encima la contemplación. Otros ven la orden como la plataforma perfecta para dirigir las batallas secretas de los Despertados, vendiendo sus servicios al mejor postor o incluso arrebatando las Moradas a los más débiles. Por encima de todo, la Flecha Adamantina *actúa*. Sus miembros no se entregan a un enclaustramiento sin propósito, la meditación sin sentido, o el débil pacifismo.

Saben que los Despertados están en medio de una guerra esotérica, y traen una fuerte mano que alzar para el bando adecuado. Pero he aquí la pregunta: ¿Qué bando es el bando adecuado? Una vez, la Flecha protegió Atlantis contra todas las amenazas, internas y externas. Eran conocidos como la Ungula Draconis, la Garra del Dragón. Nadie podía negar que se trataba de una causa justa, pues mantenía la llama del poder humano viva en una era en la que abundaban los monstruos conquistadores y las brujas renegadas. Para Atlantis no había duda ni compromiso, aunque las tierras interiores sufrieran incursiones y desolación por su gloria Despertada. Con el tiempo, ese ideal se convirtió en belicismo y conquista. Un mero soldado en las calles brillantes de la ciudad podía convertirse en un dios en los exteriores salvajes. Y si podía hacerlo allí, ¿porqué no en los cielos?



La arrogancia llevó a la caída, y la Caída llevó al Exilio. Atlantis se fragmentó y la Flecha Adamantina protegió sus pedazos. La Flecha siempre ha afirmado estar por encima de la política, devotos al deber puro de defender los secretos de la magia de sus profanadores. De todos modos, ahora, la duda y la oposición arruinan las viejas órdenes. Cada vez que un mago de la Flecha elige un bando, moldea la arena política. No es de extrañar que tales magos con frecuencia se vuelvan impacientes como meros guardianes, y traten de obtener el poder para ellos.

Vista General

Una Flecha es un guerrero primero, pero no es tan simple como algunos creen. Por cada guerrero en la primera línea que se enfrenta a los horrores del Abismo con sus propias manos, hay un estratega que contempla y manipula los patrones secretos y enfrentados del mundo. Se estudian conflictos económicos, ecológicos y más esotéricos, hasta dominarlos y someterlos en la forma que la Flecha desee. Los Magos ven la realidad como algo con muchos niveles, lleno de símbolos y movimientos invisibles para los no iniciados. El arte de la guerra Despertada sigue estos patrones empleando mil técnicas distintas.

La Flecha Adamantina tiene claras raíces atlantes, pero no reclama ningún evento histórico en particular como suyo. En vez de eso, promueve las virtudes guerreras comunes en muchas culturas. Una Flecha puede insistir que estas virtudes son el resplandor espiritual del legado de la orden tras el Exilio, una antorcha ardiendo para alejar a los soldados de todas las eras de la violencia mezquina y guiarlos hacia una ética común de justicia. No obstante, si esto es cierto supone una contradicción, pues la orden lleva en su interior la capacidad para la atrocidad, el gobierno mediante una junta, y una sed por un gobierno violento y auto-justificado. Como las artes ocultas de la guerra, este defecto puede manifestarse de un sinfín de formas, haciéndolo difícil de detectar y controlar. La Flecha Adamantina reconoce el problema esencial, pero no siempre está segura si una acción particular promueve sus ideales o sus pecados.

Ser guerrero nunca es una virtud automáticamente. Tan solo un servicio justo da a una Flecha el sentido de su vida. Tras la Caída, la Orden defendió a otros magos de los peligros del Mundo Caído, y realizó juramentos de lealtad. Hoy en día, este sigue siendo el papel principal de la Flecha Adamantina. Sus magos defienden Moradas, Sanctums y cábalas, siempre y cuando estas sigan siendo herederos dignos de Atlantis. Algunas Flechas vigilan abiertamente males que no pueden (o que no deben, por obra de algún cruel destino) ser expulsadas del mundo. Cuando las Flechas asumen el poder, afirman seguir su ethos en espíritu. A veces, surge una amenaza que requiere un liderazgo militar. A veces las responsabilidades de una Flecha son moral o místicamente débiles, y siente que el mejor modo de defender sus juramentos es tomar el mando. Pero aunque la Flecha Adamantina es respetada, no puede garantizar que sus miembros sean almas virtuosas. Es el poder, y no la prudencia, lo que motiva a muchos de sus miembros a tomar el manto del gobierno.



Miembros

La Flecha Adamantina atrae a un gran número de magos jóvenes, hombres y mujeres impulsivos y seguros de sí mismos, que creen que sus Arcanos les conceden automáticamente sabiduría militar. A estos aspirantes rápidamente se les extirpa tales ideas. Una Flecha se entrena para resistir mucho y vivir de un modo simple. Los mentores de la Flecha cuelgan los secretos del combate mágico ante sus ojos, sólo para negárselos hasta que el estudiante se haya humillado a sí mismo mediante el trabajo duro, una disciplina ascética y una búsqueda tortuosa. Algunos maestros son increíblemente severos, y dejan a sus protegidos con cicatrices físicas y psíquicas. Algunos nunca se gradúan más allá del nivel de aspirante, pero en la mayoría de los casos, los mentores detestan permitir que uno de los Despertados malgaste su vida. Los mejores profesores crean guerreros-diplomáticos que pueden dominar tanto la etiqueta como el combate sangriento con la misma seguridad. Los peores profesores apagan a guardianes tranquilos emocionalmente, cuya naturaleza taciturna e incómoda puede ser confundida por sabiduría relajada.

Pero algunos candidatos no necesitan ser templados. Estos son los tácticos y atletas naturales que los ancianos de la Flecha buscan para entrenar y, sobretodo, domar antes que puedan poner en peligro a otros. La Flecha Adamantina no da elección a estos jóvenes magos. Aunque aprenden fácilmente hechizos de batalla y pueden desarrollar estrategias en sus mentes con gran facilidad, es necesario que se les enseñe el honor, la discreción y un sentido de la responsabilidad hacia el resto de los Despertados. La orden se lamenta cuando falla en adoctrinar a estos iniciados. Matarlos trae vergüenza, y sus nombres no vuelven a ser pronunciados jamás.

Los viejos magos tienden a unirse a la orden en respuesta a una crisis, o como consecuencia de un sentimiento de indignación. La Flecha les da los medios para vengarse o para corregir una injusticia. Idealmente, la orden solo acepta buscadores de venganza que puedan aprender a ampliar su perspectiva y ver que todos los Despertados merecen ayuda.

Filosofía

La Flecha Adamantina practica lo que llama el Camino Brillante o la Senda Adamantina. El nombre Atlante no tiene traducción precisa y significa tanto “sabiduría inflexible” como “luz del trueno”. La Senda Adamantina está dividida en cinco preceptos: la Mano. La mano humana crea, se comunica y destruye. Siempre está saludando, negociando y derrotando al mundo exterior, y es una de las principales puertas del sentido del tacto. De este modo, sus cinco “dedos” representan los caminos ideales de un guerrero para comportarse en el Mundo Caído. Estos son:



La Existencia Es Guerra

Todos los seres adquieren sabiduría separándose a sí mismos de la unidad de las cosas, y luego separando la unidad de lo que queda. Tan sólo examinando lo que se ha roto puede un mago comprender su totalidad original. Si el mago permaneciera en su éxtasis original, sentiría la unidad de todas las cosas igual que una célula conectada a una gran colonia de tejidos: como una máquina, sin una comprensión verdadera. La vida es más que sufrimiento, es una prueba continua de voluntad y creatividad. En este proyecto, hasta los Exarcas tienen su lugar. Ellos separaron lo Supremo de lo Caído y crearon la prueba definitiva. Aunque la Flecha honra a la perdida Atlantis, el universo partido ofrece la oportunidad de probarse a uno mismo más allá de cualquier cosa que la ciudad perdida pudiera proporcionar. Hablando en términos prácticos, una Flecha debería ser capaz de emplear cualquier método de lucha como una solución alegórica a un problema no violento, y cualquier técnica pacífica para ganar una guerra.

La Iluminación Es Honor

Los magos saben que todo tiene un sentido esotérico, de modo que un sentido por sí mismo no puede ser signo de sabiduría. La verdadera iluminación es la habilidad de crear un sentido a la vez que reflejarlo. Los Juramentos son como una Flecha se relaciona con el mundo, convirtiendo sus lecciones en ataduras inquebrantables de honor. Un juramento rescribe la identidad de un mago en algo mayor que él mismo. Cuando promete proteger a un compañero, comparte el sentido de su voto con su protegido y con sus enemigos a la vez. Los juramentos jamás deberían romperse, pero tampoco deberían ser demasiado estrictos, para que el guerrero no basara su juicio en palabras formales en vez de en pensamientos dinámicos.

La Adaptabilidad Es Fuerza

Una flecha nunca debería depender exclusivamente de la magia, o de cualquier tipo de poder. Si habitualmente emplea magia, fuerza física, o espadas para imponerse, se centra en un modo de hacer las cosas, y rechaza las lecciones ofrecidas por tácticas nuevas. Desde un punto de vista pragmático, un enemigo puede aprender los hábitos de un guerrero y emplearlos contra él. La magia simpática es la raíz de muchos hechizos marciales. A no ser que se despoje de sus hábitos irreflexivos, un mago se hará a sí mismo vulnerable. Aunque es fácil ver los problemas de depender demasiado de la magia (o de un tipo de magia), la orden también hace que sus miembros examinen sus vidas mundanas. ¿Es un mago abiertamente dependiente de los lujos humanos? ¿Tiene un discurso orgulloso? Si es así, debería corregirse a sí mismo. Algunas Flechas adoptan una vida ascética, pero otras van pasando de una práctica a otra, listos para cambiar su ropa, sus modales y hasta sus nombres para prevenirse ante la complacencia.

Lo Supremo Es Uno Mismo.

Hay una razón por la que sólo los humanos se vuelvan magos. Un ser humano no es, en esencia, distinto al universo. El cuerpo, mente y alma forman un microcosmos de una realidad mayor. La disciplina física es más que músculos y huesos, es un camino para explorar una realidad oculta, que reposa incrustada en la carne, al igual que la sabiduría atlante puede encontrarse en el Mundo Caído. Los abismos profundos de la mente y sus fenomenales cumbres aún recuerdan el Mundo Supremo.



El Servicio es Maestría

A través de las eras, la Flecha Adamantina ha aprendido que el gobernante público raramente es el verdadero maestro de una jerarquía oculta. Del mismo modo, los gobiernos de los Durmientes dependen de una red de actores ocultos. Es obvio, pues, que el poder proviene de la acción, no de la contemplación pasiva de una estructura sin sentido. Un estado o una sociedad secreta se benefician de su cara pública, quien es el punto focal de los ideales del grupo y el rostro de su poder oculto. Una flecha jamás debería buscar el poder para sí mismo, pues ello le supondría un ascenso a un cargo simbólico e inefectivo. En vez de ello, ha de servir a una cábala como consejero y guardián. El gobernante representa el ideal que el mago debe esforzarse en obedecer, incluso cuando esa persona no siempre se comporta conforme sus ideales. En tiempos de crisis, una Flecha puede ser el líder efectivo, pero sus acciones siempre deberían estar al servicio de ese gobierno ideal, lo que esta para siempre fuera de su campo.

Rituales y Costumbres

La Flecha Adamantina valora la eficiencia, de modo que integra sus ritos en los aspectos prácticos de entrenarse y ejercitar el arte del guerrero.

Juramentos

Raramente una Flecha está sin un juramento hacia alguna persona, cábala o ideal. El primer juramento de un aprendiz es hacia su profesor, esperándose que obedezca cualquier orden, sin importar lo absurda o peligrosa que sea. Al ponerse a merced de un maestro, el mago está obligado a esforzarse más allá de sus propias autolimitaciones. Tras ello, una Flecha encuentra su lugar en la sociedad Despertada jurando servir a una persona, organización o causa. Los juramentos de las Flechas son lo suficientemente amplios para dar mucho lugar a las interpretaciones y casi nunca requieren obedecer una orden al pie de la letra. En vez de ello, el guerrero promete servir y quien recibe la promesa confía en él para que haga buen uso de su habilidad.

Orden de Retos

Aunque los magos de la Flecha Adamantina son famosos por su talento en los duelos, restringen los retos dentro de sus propios rangos. La sabiduría militar es dura de aprender, peor todo lo que uno ha de hacer para perderla es morir. La orden prefiere evitar malgastar a sus miembros en duelos sin sentido. Tradicionalmente, un retador debe derrotar a los subordinados de una lecha antes de poder retarle. Esta jerarquía de justicia (o venganza) evita que la mala suerte destruya toda una vida de sabiduría acumulada y desanima los asesinatos internos mediante el pretexto de un duelo. Esta regla no se aplica a los retadores externos a la orden. Una Flecha debe enfrentarse a aquellos en solitario, si es que lo hace.



Títulos y Deberes

La Flecha Adamantina respeta dos relaciones: estudiante y profesor, y comandante y subordinado. Dentro las cábalas de la orden, estas asociaciones son normalmente la misma, pero fuera de ellas, la última viene determinada por la naturaleza de los juramentos de la Flecha, ya sea señor o vasallo. Los profesores y alumnos no tienen nombres oficiales, pero emplean los vernáculos del lenguaje común de los magos.

Protector Abanderado

El defensor designado de una cábala mixta o el segundo miembro más veterano de una cábala de Flechas toma este título como símbolo de las virtudes marciales de un grupo. Un Protector Abanderado considera que su prerrogativa es representar la cábala en cualquier duelo mágico y organizar las defensas del grupo. Esto da libertad a sus superiores para refinar su gobierno o (en el caso de superiores dentro de la orden) para desarrollar aún más las artes místicas de la guerra.

Sabio de Adamantio

Los líderes de guerra y los jefes tácticos reciben el título de Sabio de Adamantio. En estos días oscuros el título es raro, pues los magos modernos raramente combaten en grandes grupos. Un Sabio de Adamantio es con frecuencia el líder no oficial de un Consilium o de una gran cábala. Su título es técnicamente el de un consejero militar, pero su guía es de facto la ley.

Estereotipos:

- **Mysterium:** Cuidadores de lo que protegemos, pero desagradecidos.
- **Guardianes del Velo:** Indignos de confianza, pero lamentablemente necesarios.
- **Escalera Plateada:** Debemos alianza a su ideal, pero no a sus prácticas.
- **Concilio Libre:** No les debemos ningún juramento.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte