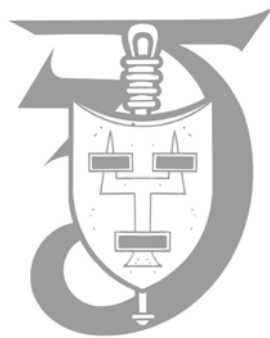




## Órdenes

# GUARDIANES DEL VELO



La magia es un Arte secreto. Los Guardianes del Velo procuran que así sea por una razón. La orden cree que Atlantis se definía por su humanidad. Recompensaba los frutos del genio humano y reflejaba sus defectos. Atlantis fue lo más cercano a una utopía que haya existido, pero no era perfecta. Según los Guardianes del Velo, la perfección es propia de los individuos. Las sociedades siempre tienen fallos. Hasta Atlantis necesitó a guardias, espías y asesinos. El Mundo Caído no es distinto.

Los Guardianes del Velo, también llamados el Visus Draconis, u Ojo del Dragón, protegían en secreto a Atlantis de distensiones y traiciones internas. Se trataba de un trabajo desagradecido, en el que los magos experimentaron búsquedas personales de iluminación en pro del bienestar de la ciudad despertada. Incluso en sus días de gloria, Atlantis tenía enemigos sutiles: grandes bestias, demonios ocultos en carne humana y rebeldes que amenazaban la ciudad a causa de la locura o la avaricia. La orden fue odiada de modo ritual, aunque no racional, pues justificar el papel de los Guardianes pondría en duda la legitimidad de la propia Atlantis. Como sus compañeros de la Flecha Adamantina, debían ser vistos como instrumentos de Atlantis, nunca como sus amos. Pero mientras la guerra era algo propio de voluntarios honorables, a la vista de todos, los Guardianes del Velo se encargaron de las materias más sutiles del estado. Si se revelaban públicamente, erosionarían el ideal según el cual Atlantis estaba gobernado por los humanos, sin temor a la noche o a la tiranía bárbara. A veces, este ideal era cierto, pero en los últimos días de la ciudad, se acusaba en susurros a la orden de espiar y de matar en su propio interés.



El reino de Atlantis se consolidó en parte con el trabajo secreto de los Guardianes. Discretamente eliminaron a enemigos extranjeros, presionaron a caciques y señores ofreciéndoles favores, y en caso de necesidad, derribaron reinos al inflamar los fuegos de la rebelión desde dentro. Algunos de estos reinos llegaron a ser una amenaza para Atlantis, normalmente mediante los planes de los magos no atlantes, pero la mayoría de ellos no pasaron de potenciales amenazas (potenciales detectados con precisión por los magos-espías de los Guardianes, tras lo cual eran aplastados, todo ello sin implicar a Atlantis). Si Atlantis parecía una Utopía para su gente, era en parte debido a que se neutralizaba cualquier poder que algún día pudiera suponer una amenaza.

Incluso tras el Exilio, los Guardianes practican sus artes sutiles en los regímenes Durmientes, tejiendo útiles conspiraciones y mitos más allá de la arcilla de la historia, y empleando planes, mentiras y cuchillos para proteger a los Magos contra enemigos tanto Durmientes como sobrenaturales. Aunque sus objetivos son pragmáticas, no están exentos de significado oculto. La orden cree que cada paradoja ensancha el Abismo, de modo que la Magia debe permanecer oculta. Sus propias hazañas oscuras son un sacrificio oculto. Profanan su propio karma para que otros magos puedan afilar el suyo, libres de los cazadores de brujas y de otros peligros más nauseabundos.

## Vista General

Si exceptuamos a los Videntes del Trono y a los Desvanecedores, no hay orden como odiada como los Guardianes del Velo. Los Magos los ven como un mal necesario, aliados valiosos, pero desagradables. Hasta el Consejo Libre es más respetado, pues sus propios ethos caóticos todavía acentúan el descubrimiento en vez de la represión. Las voluntades Despertadas se entrenan para romper barreras y buscar la libertad, por lo que la mayoría de los magos tienen una desconfianza inherente hacia cualquiera que ponga grilletes a los deseos humanos.

No obstante, la orden tiene su utilidad, y aunque muchos magos están resentidos con los Guardianes, aún acuden a ellos buscando ayuda, y la orden exige ayuda a cambio. Esta no siempre es voluntaria, pero los Guardianes experimentados aprenden a descubrir los secretos ocultos de otros magos, y emplearlos de modo adecuado.

Por encima de todo, los Guardianes han dominado el arte de moverse entre los Durmientes de un modo mundano, sembrado historias útiles y cautelosas medidas de influencia mágica para bloquear la magia de sus enemigos a la vez que se preocupan por sus propios intereses. Según los rumores, la orden llegó a manipular en el pasado a naciones y civilizaciones con estos fines. Incluso ahora, los Guardianes siembran códigos culturales y símbolos secretos en las culturas del mundo. Los miembros de la orden pueden recibir ayuda pronunciando una palabra secreta a un Durmiente, quien la aprendió en los rituales inútiles (pero poderosos) de una sociedad secreta fundada por la orden hace siglos. Historias de linajes familiares criados para servir la orden durante generaciones y cámaras de tortura reforzadas para las criaturas sobrenaturales completan los anales de los rumores de los Despertados. Y por lo que se sabe, la mitad de los rumores pueden ser mentiras creadas por los Guardianes.



Donde la lenta sutileza falla, los cuchillos invisibles, las pistolas silenciosas y los hechizos asesinos prevalecen, de modo que los Guardianes del Velo son asesinos temidos. Los estereotipos los pintan obsesionados con la muerte, asesinos sin remordimientos, pero de nuevo, estos magos saben sus pecados. Esto los hace aún más peligrosos. Están convencidos que cualquier acto es absolutamente necesario para lograr la administración Despertada del mundo, y la victoria final sobre los Exarcas.

## Miembros

Los Guardianes del Velo eligen a sus miembros cuidadosamente, con un proceso de lento adoctrinamiento que comienza cuando la orden detecta una combinación del potencial de Despertar y la necesaria mentalidad. Al principio, engañan a los novicios en una conspiración llena de otros Guardianes y Durmientes. Los veteranos ponen a prueba la capacidad del novicio de guardar secretos ante los no iluminados, y de cometer actos cuestionables en pro de una causa mayor. Esta etapa es conocida como el Velo Gris, la cortina menos importante de una red de tramas que ponen a prueba la dedicación del mago y condicionan su ética para que acepte los métodos de la Orden. La segunda etapa es el Velo Carmesí. Aquí, un mago debe estar dispuesto a matar para la conspiración. A veces, un hechicero asesina realmente a alguien ya marcado por la Orden para morir, pero cualquier demostración de un intento sincero sirve.

Aún así, los Guardianes no desean sirvientes sin mente. Desean a Magos que crean en un ideal tan fuertemente que maten, mientan y mueran por él, pero no desean que abandonen totalmente el juicio moral individual. Así, el Velo Negro final presenta un dilema al iniciado, pidiéndole que realice un acto que es inmoral según los estándares de la orden. Si el mago obedece, nunca podrá unirse a la orden. La sociedad secreta que conocía desaparece. No lo matan, pero los Guardianes le vigilan durante toda la vida. Si se niega a obedecer, la Orden levanta el engaño final y el mago se convierte en un miembro verdadero.

Muchos creen que la orden prefiere a iniciados que eran espías, asesinos o conspiradores en el mundo Durmiente, pero esto es un malentendido. Los Guardianes del Velo utilizan las agencias de inteligencia mundanas y las hermandades secretas como campos de prueba, pero la mayoría de los candidatos son engañados para que se unan a la orden. En consecuencia, los Guardianes provienen a menudo de trasfondos inofensivos antes de unirse a la orden. La sociedad prefiere moldear a un obrero de una fábrica moral y pragmático y convertirlo en un eficiente espía que un contratar a un psicópata entrenado por el gobierno.



## Filosofía

Los Guardianes del Velo tienen pocos escritos antiguos, pues la escritura es un secreto compartido con cualquiera que lea. En vez de ello, mantienen una tradición oral. Esta Ley de la Máscara es presentada en los primeros Velos, pero tan sólo se enseña completamente a un mago que se gradúa completamente en la orden.

**Las paradojas fortalecen al Abismo del mismo modo en que el castigo responde al orgullo.**

Una Paradoja es más que una discontinuidad en la realidad. S un defecto que abre el Mundo caído al veneno del Abismo. Los Guardianes señalan las anomalías y manifestaciones como prueba de ello, al igual que las tradiciones que parecen mostrar que los viajes astrales eran antes mucho menos difíciles. La orden desanima la práctica de magia vulgar. Los Guardianes que lanzan de un modo descuidado hechizos de desafían la realidad se arriesgan a ser censurados o algo peor. Simbólicamente, el propio Mundo Superno es demasiado puro para tolerar actos tan vanos. Incluso como amos ocultos, los magos tienen un lugar en el orden cósmico. Si no son capaces de emplear talentos sutiles para subyugar al Mundo Caído, sus almas pueden permitir que la oscuridad penetre en ellas.

**Los pecados por una causa justa proporcionan sabiduría a los Despertados.**

La sabiduría es una fuerza real, no un concepto subjetivo. Los Guardianes del Velo sostienen que la iluminación es una entidad impersonal que puede ser generada y transferida entre buscadores Despertados. La mayoría de Magos mejora su Sabiduría empleando la magia con cuidado y aferrándose a la compasión, pues la magia es el arte de perfeccionar la humanidad, no de abandonarla. Los Guardianes toman otro camino. Las mentiras y los asesinatos son pecados, pero si son ofrecidos como sacrificios para el bien de los Despertados, estos pecado crean Sabiduría... para otros Magos. La orden reconoce que sus prácticas erosionan la integridad de sus propias almas, pero también proporcionan seguridad y justicia para los no alineados. Aunque la doctrina clásica afirma que hay una transferencia metafísica del mérito, la mayoría de Guardianes están satisfechos sabiendo que su sacrificio ayuda a los magos.

**Los Méritos deben guiar al Mundo Caído.**

El gobierno corresponde a los méritos individuales. Los Despertados son más sabios que los Durmientes, y los maestros son más sabios que los aprendices. Los Magos deberían promover una mayor sabiduría entre sus cargos, pero nunca hasta el extremo de que pueda solaparse con sus obligaciones y poner en peligro otras búsquedas de iluminación. Los secretos arcanos y los simbolismos oscuros deben eliminar las búsquedas de aquellos aún no preparados para las facetas superiores del conocimiento místico. Los durmientes no deberían tratar con los secretos de Atlantis ni poner en peligro a lo magos. Los magos deberían ser moderados e incluso misteriosos con su sabiduría, y ofrecer su guía de modo humilde pero firme a los menos avanzados. En esta meritocracia no hay lugar para el chauvinismo; el sexo, la sexualidad, la etnia y similares casi nunca son empleados para determinar la dignidad. Las intolerancias mezquinas están más allá de la perspectiva Despertada.



## Rituales y Costumbres

Los Velos ya han sido descritos. Los Guardianes del Velo tienen muchos otros rituales. Dos de los más comunes son:

### **La Máscara.**

La Máscara es más que una nueva identidad. Es un nivel de falsa existencia que un Guardián emplea para realizar un trabajo concreto. Se dice que hay 49 identidades arquetipos, desde el Sacerdote de la Calavera que santifica el asesinato hasta el Cetro, que asume el mando. La historia y la cultura proveen diversas variaciones, incluyendo el Traje Negro, el Mercader Sabio y el Soldado Herido. Estos roles son a veces ayudados por verdaderas máscaras encantadas, y algunas de las posiciones de la orden tradicionalmente requieren que el Mago se las ponga. En sentido abstracto, la Máscara es una serie de hechizos que ocultan la identidad de un mago para que pueda asumir un rol concreto. Los Guardianes visten el Traje Negro para parecer agentes del gobierno que suprimen la evidencia de lo sobrenatural, o usan el Cetro para asumir el mando de una corporación o de una oficina del gobierno. Simbólicamente, la Máscara enseña humildad a un mago, pues debe suprimir su propio egotismo para encajar en el papel.

### **El Laberinto.**

El Laberinto es un nombre para la red de sociedades secretas, quintas columnas y cultos espurios que los Guardianes del Velo crean para ocultar la magia a los indignos y ejercer influencia sobre los Durmientes. Un novicio es iniciado a través del Laberinto, penetrando los Velos de engaño hasta que encuentra la verdadera orden. Tales organizaciones raramente ejercen un mando directo sobre los Durmientes. En vez de ello, el dinero del gobierno se destina a oscuros presupuestos, los negocios no pueden prosperar sin el apoyo de cierto club privados, y los investigadores Durmientes son derivados a cultos deseosos de acosarles con información voluminosa pero inútil. En el frente ocultista, la orden lanza desinformación sobre aspirantes a hechiceros e inventa profecías que los Guardianes llevarán a su término posteriormente. Es tan fácil para los guardianes engañar a esos ingenuos. Más de un mago se ha obsesionado en obtener poder temporal mediante el Laberinto.

## Títulos y Deberes

Los Guardianes del Velo crean muchos títulos. Algunos son elementos falsos del Laberinto y otros existen sólo para tratar con magos de otras órdenes. Adicionalmente, la orden puede tener rangos secretos conocidos solo por sus maestros, que no los profanan revelándolos a la mayoría. Hay dos títulos ampliamente conocidos:



### **Interfeotor.**

Los Interfectores son ejecutores e interrogadores que sirven a un Consilium. En los actos oficiales, el Interfeotor va enmascarado. Se espera que los magos le ridiculicen ritualmente rechazando tocarle o pisar su sombra. Es común rotar a los magos en la posición (cada uno con la máscara del cargo) para que el papel retenga una cualidad impersonal. Los Interfectores suele ser empleados por Consiliums muy antiguos o represivos. El cargo cada vez es menos común con los años, y muchos magos afirman que es obsoleto.

### **Epopte.**

Los Epoptes (“observadores”) realizan dos funciones. Dirigen el Laberinto, manteniendo la red de influencias y despistes de la orden, y reclutan nuevos miembros, enviándoles a través de los Velos. Un Epopte raramente trabaja solo. Dirige a otros Guardianes para apoyar las conspiraciones e iniciar a los novicios a través de los tres Velos. Los Epoptes son siempre Guardianes experimentados, pero raramente ascienden a los mayores rangos de la orden. Los Guardianes del Velo valoran el Laberinto, pero tratan de mantener sus juegos a distancia. Los Epoptes tienen una tendencia a enredarse en la política mundana de su oficio, y habiendo probado el poder sobre el mundo Durmiente suelen ser reacios a abandonarlo por las preocupaciones más esotéricas de los rangos de mayor graduación.

## **Estereotipos:**

- **Flecha Adamantina:** Dejémosles tratar con los enemigos evidentes. Nosotros nos encargaremos del resto.
- **Mysterium:** Algunos secretos deberían seguir siéndolo.
- **Escalera Plateada:** Solucionamos sus errores sin quejarnos.
- **Concilio Libre:** Torpes ignorantes.

**Tipo de Documento:**  
**Oficial**

**Autor:**  
**Heinrich von Murnau (Uxas)**

**Digitalizado por:**  
**Zettai van Ugen**

**Un documento de:**  
**Requiem Nocte**