



Órdenes

CONCILIO LIBRE



¿Puedes sentirla? La Magia aún existe, como un árbol atrofiado retorcido bajo el peso del Abismo. Las naciones invocan al fuego del cielo cuando es la hora de la guerra. Hay voces a la deriva en ondas invisibles, desde Nueva York a Jakarta, desde Mogadisco a Moscú. El mundo está lleno de sellos y runas. Hombres y mujeres morirán por una bandera o harán lo que sea para conseguir una marca. Esta es una era de poder y oportunidades. Y los Despertados pueden ver las sombras Supernas sobreponiéndose a todo... si miran en la dirección correcta. Pero también es una era de horror pues el poder no tiene un ethos. Las herramientas de poder están allí para tomarlas, pero la dirección es mala. De hecho, es muy mala.

El Concilio Libre trata de cambiar esto. Esta era, este tiempo de glorioso caos, necesita ser traducido a la sabiduría Despertada. Mediante un nuevo tipo de Alquimia, el Concilio cambiará las ilusiones de la Quiescencia de los Durmientes, convirtiéndolas en su propia perdición.

Atlantis es un digno sueño, pero para el Concilio Libre, los otros magos cometen el error de atarse al pasado, asegurándose así que siempre serán inferiores a sus ancestros. La orden ve la Ciudad Despertada como un ideal espiritual, pero no creen que sus viejos ritos sean el mejor modo de renovar el poder Despertado. El Concilio Libre sostiene que virtualmente cualquier método, siempre y cuando mantenga algún sentido genuino, puede ser empleado para invocar los Reinos Supernos. La Humanidad encontró la chispa esencial del Despertar en la prehistoria, y nunca la olvidó. La Quiescencia tan solo puede subyugarla; los seres humanos recrean los signos de sabiduría en todos sus alrededores. Incluso este Mundo caído contiene tesoros incontables para el buscador Despertado.



El poder arcano no es sabiduría. El Concilio Libre descubrió esta verdad cuando cuestionó la ortodoxia atlante. Con todo su poder, hasta los grandes maestros estaban ciegos ante la nueva verdad de esta era acelerada. Era el momento de abandonar las viejas jerarquías y buscar la verdad mediante la democracia y el consenso. Los niveles de iniciación y los secretos vetados a los llamados indignos eran lo peor, pues replicaban los valores de los Exarcas y de sus Videntes del Trono. El Concilio Libre insiste en que la humanidad jamás debería humillarse en pro de la seguridad del entrenamiento ocultista. La magia existe ahora y está avanzando tan rápido como un pensamiento. Agárrate a la tradición, y te dejarán atrás.

Vista General

La sociedad Despertada siempre ha tenido su cuota de rebeldes y genios extraños, magos que jamás podrían aceptar las respuestas fáciles de la tradición Atlante. La Escalera Plateada los expulsó, la Flecha Adamantina rechazó protegerlos y el Mysterium expurgó sus palabras de la historia. Pero los Despertados siempre han sido sensibles al espíritu de una era, y ha habido momentos en que las gotas del descontento han crecido hasta convertirse en un diluvio. Estas eras han coincidido con algunos de los mayores logros de la historia humana, pero también con guerras y desastres. ¿Son los magos quienes causan estos desastres? ¿O más bien llevan sus lecciones en sus corazones? Existen tantos niveles de conspiración entre los magos y la humanidad Durmiente que es casi imposible decir quien lleva el peso de la historia, pero durante estos períodos cruciales, el conocimiento arcano crece. A principios del siglo XIX, cábalas de toda Europa expusieron una teoría asombrosa: que las agitaciones conducen a nuevas prácticas ocultas genuinas, no a meras sombras de Atlantis. Los hombres y las mujeres no eran tan débiles como los Exarcas suponían y forzaron los muros de su prisión durante generaciones.

El nuevo movimiento se dio a sí mismo cientos de nombres distintos basados en cualquier cosa, desde inspiraciones Durmientes al humor esotérico. El conflicto era inevitable. Se extendió por todo el mundo mediante los hechizos de la Rebelión de los Boxers, las pistolas del Oeste Americano y las Bombas de los Anarquistas de Londres. Los historiadores del Mysterium lo llaman la Guerra Sin Nombre, pues en su momento, las otras órdenes se negaron hasta a dar a los revolucionarios un nombre común. Después de todo, los nombres garantizan un poder simbólico. Los herederos de Atlantis, pese a todas sus disputas internas, querían ver como la historia enterraba a estos apóstatas. La guerra dejó a los rebeldes malheridos, pero estos se negaron a arrodillarse e incluso sus filas aumentaron. Los miembros jóvenes de las órdenes tradicionales desertaban, encantados por las oportunidades ofrecidas por las facciones rebeldes. Incluso así, los rebeldes Sin Nombre no podían probar su valía ante las órdenes antiguas hasta que se posicionaran *a favor* de algo, de vez de en contra de la tradición. El Gran Rechazo satisfizo este requerimiento.



Los Videntes del Trono sabían que los rebeldes suponían una gran oportunidad. Los magos Sin Nombre abrazaban las tecnologías y modas del mundo Durmiente. Podrían ser usados para borrar toda memoria de Atlantis. Juntos, los Videntes y los Sin Nombre podrían crear un mundo donde la humanidad ni siquiera pudiera *concebir* la existencia de lo oculto, enmendando los pocos errores que quedaban en el mundo-prisión creado por los Exarcas. Los Videntes del Trono enviaron emisarios a las Cábalas Sin Nombre, ofreciéndoles riquezas y poder a cambio de una alianza que pudiera unir la magia tecnológica y cultural a una agenda de control.

La orden Sin Nombre rechazó la oferta. La rechazaron con pistolas, bombas y Artes capaces de reventar las mentes. En 1899, en la Víspera del Año Nuevo, el Gran Rechazo de alianza concluyó con la formación oficial del Concilio Libre, cuyos miembros al fin habían descubierto un enemigo común. El espíritu del mundo moderno sería la libertad, no la tecnocracia, y era el momento de explorarlo.

Miembros

Las antiguas órdenes desearían que pensaras que el Concilio Libre consiste en punks mal entrenados y activistas políticos que ponen en peligro a todo el mundo con hechizos mal hechos, y que mancillan los Reinos Supernos con cada contacto desconsiderado. A veces, eso es cierto. Por otro lado, los magos novicios pueden hablar bien del Concilio Libre solo por llevar la contraria, pero también pueden buscar escapar de la carga del aprendizaje. Muchos magos tratan a sus pupilos como esclavos y carne de cañón en batallas por el saber antiguo. Unos pocos maestros incluso paralizan el desarrollo de sus aprendices porque tienen miedo de ser superados. El resentimiento crece y los aprendices les abandonan.

El Concilio Libre ofrece un entorno en el que las ideas de los magos jóvenes son debatidas libremente, pero los novicios que esperan libertad total para actuar como quieran se encuentran una sorpresa. El Concilio Libre se toma la democracia en serio, pero no aceptan cualquier idea (y hay muchas) que se pone sobre la mesa. Como los magos en todas partes, los libertinos viven vidas peligrosas combatiendo a sus rivales y buscando obtener el poder mágico. Creen en la seguridad y en la ayuda mutua. La rebelión sin contenido tampoco es de utilidad. Tras someterse al debate y la violencia esporádica de las misiones del Concilio, los supervivientes se convierten en ocultistas idealistas pero *prácticos* con una serie flexible de capacidades. Los libertinos tienden a ser generalistas fuera de sus especialidades arcanas. Un intenso interés en la cultura y la tecnología, y su iconoclastia, hace que el miembro ideal sea una combinación de ingeniero, antropólogo y guerrillero.

Los magos jóvenes no son los únicos en unirse al Concilio Libre. Hechiceros veteranos se unen a la orden para rechazar sus antiguas alianzas corruptas o para explorar teorías ocultistas radicales. Los desertores experimentados añaden la influencia política y el poder arcano a la causa.



Todos los libertinos tienen un interés común en la cultura contemporánea y suelen ser escépticos respecto a la herencia Atlante. Algunos incluso dudan que Atlantis haya existido. En cualquier caso, creen que es inútil limitarse a la tradición. Si Atlantis existió alguna vez, debería ser en el futuro y debería ser un lugar mejor que el descrito en las leyendas. Por supuesto, los miembros del Concilio Libre rara vez se ponen de acuerdo acerca del mejor modelo para una sociedad Despertada (o mundana). En sus Sanctums se enfrentan las voces en discusión de anarquistas, capitalistas defensores del mercado libre y partisanos de otras incontables doctrinas.

Filosofía

Se han escrito volúmenes (y se han celebrado duelos) sobre lo que deberían creer los libertinos. Pese a ello, sus miembros tienen poco en común más allá de los estatutos de unidad forjados en el amanecer del siglo XX.

La democracia busca la verdad; la jerarquía abriga la Mentira

La Quiescencia hace más que cegar a los Durmientes a las grandes verdades de la existencia. Crea un modo de pensar que provoca que se mientan entre ellos diluyendo el poder a través de los rangos sociales, creando jerarquías para controlar la difusión del conocimiento. Esta es una afirmación radical por sí misma, pero el Concilio Libre da un paso más allá y proclama que hasta los magos están malditos a encerrar su saber en jerarquías de engaños mutuos. Cada generación pierde un poco del saber que fue oculto en los niveles superiores de iniciación y jamás fueron transmitidos. En consecuencia, los secretos de Atlantis (si el mito no es una *mentira*) han sido filtrados a través de tantos maestros y aprendices que son prácticamente inútiles. Tan solo los descubrimientos compartidos y el debate libre pueden derribar la Mentira.

La humanidad es mágica; las obras humanas contienen secretos arcanos

El Concilio Libre cree que la humanidad nunca olvidó realmente los secretos de la magia. Los seres humanos crean instintivamente sus propios milagros. Estos sólo son sombras del potencial que podrían alcanzar si Despertaran, pero apuntan a nuevos modos de entender la magia. La tecnología y la cultura tienen sus propias leyes y símbolos secretos, extraídos de regiones Supernas aún esperando a ser descubiertas. Los libertinos abrazan una visión moderna de la magia, extraída de los logros humanos, no de mitos vetustos. Esto no implica que la magia sólo provenga de la tecnología y los medios de comunicación modernos. Muchos libertinos creen que las sociedades preindustriales y en desarrollo han estado haciendo sus propios descubrimientos a través de la historia Durmiente y que es un error atarse excesivamente a los valores occidentales actuales. Por supuesto, otras cábalas del Concilio creen lo opuesto: que la Ilustración y sus herederos son los únicos cursos de la historia humana dignos de atención. Lo que ambos grupos tienen en común es que ven estos desarrollos como nuevos y vitales por sí mismos, en vez de ser memorias mezcladas de la gloria Atlante.



Destruye a los seguidores de la Mentira

Esta es una de los puntos de acuerdo más contenciosos de las cábalas del Concilio Libre. Aunque todos coinciden en que los Videntes del Trono son los exponentes más extremos de la Mentira, no hay consenso sobre cómo reformar la sociedad Despertada lejos de sus tradiciones autoritarias. Las células más radicales defienden una guerra revolucionaria contra la Escalera de Plata y sus colaboradores, pero otros creen que una campaña pacífica de cooperación y reformas a nivel de Consiliums persuadirá gradualmente a los magos de abandonar sus jerarquías desfasadas.

Rituales y Costumbres

El Concilio Libre ha existido desde hace poco más de un siglo, por lo que sus miembros saben que sus tradiciones fueron inventadas, no reveladas. El espíritu de la invención y adaptación persiste, de modo que las cábalas del Concilio Libre inventan regularmente nuevos rituales y convenciones que encajen en sus propios intereses.

Asamblea

Las cábalas del Concilio Libre funcionan democráticamente, ya sea mediante el consenso absoluto o mediante el voto mayoritario. Además, las cábalas forman con frecuencia asambleas regionales como alternativa al Consilium local. Los grupos individuales envían Síndicos a la asamblea, que a su vez formulan propuestas para ser votadas por todos los magos representados. Algunas Asambleas exigen que sus miembros renieguen de su asociación con el Consilium, pero la mayoría no lo hacen. Incluso así, el poder colectivo de una asamblea bien organizada puede hacer tambalear a un Consilium, pues todos sus miembros comparten una dedicación a una política concreta. Una variación conocida como la Columna, organiza a los magos en batallas contra sus enemigos. Aunque se permite a cualquier cábala dirigida democráticamente unirse a la Asamblea, los libertinos forman invariablemente la mayoría de sus filas.

Casas del Saber

La misión del Concilio Libre de renovar las artes arcanas tan solo puede realizarse mediante el intercambio fácil de descubrimientos mágicos. El sistema de Casas del Saber ayuda en esta transacción proporcionando un almacén de conocimiento mágico. Esto no implica que siempre sea fácil acceder a una Casa del Saber; su cábala al cargo determina los requisitos necesarios. Algunas Casas del Saber usan un sistema de libre mercado, vendiendo su contenido a cualquier mago que pueda pagar el precio en dinero en efectivo, Maná o trueque. Otras sólo sirven a cábalas que profesen una ideología aceptable para los propietarios de la Casa del Saber.

Techné

La orden prefiere llamar a su estilo de magia *techné*, una palabra griega que significa habilidad o arte. Techné no es sólo una aplicación de antiguas técnicas atlantes, sino una filosofía que combina tecnología, arte y cultura para producir magia relevante en un contexto moderno. Mientras las otras órdenes se atan a una tradición que pertenece a un remoto pasado, el Concilio Libre mira hacia nuevos horizontes.



Títulos y Deberes

Los cargos del Concilio Libre son elegidos democráticamente y existen por razones prácticas en vez de tener un papel ritual.

Emisario

Un Emisario es un libertino a quien una cábala del Concilio Libre o una Asamblea ha otorgado poder para misiones diplomáticas con magos de otras órdenes. No se permite a los Emisarios defender ninguna postura o hacer ninguna oferta que no haya sido votada a favor por parte de los magos a quien representa, a no ser que su cábala o la Asamblea le haya otorgado tales poderes previamente. A su vez, las Cábalas y las Asambleas están obligadas a buscar reparación si se inflinge algún daño al emisario.

Strategos

Durante una crisis, los magos del Concilio Libre pueden anular voluntariamente sus derechos democráticos para dar a un Strategos el poder de tomar decisiones en todos los asuntos relevantes a sus competencias. La mayoría de strategoi suelen combinar las defensas de un grupo de libertinos, aunque unos pocos deciden sobre asuntos que van desde la economía del sanctum hasta debates metafísicos. Muchas Asambleas (incluyendo prácticamente todas las Columnas) emplean un strategos a quien se permite tomar decisiones que afecten a todos los miembros de la Asamblea. Independientemente del asunto, el poder de un strategos está limitado formalmente a una persona.

Síndico

En las regiones dominadas por Asambleas del Concilio Libre, los libertinos escogen uno de los suyos para representarles. Los Síndicos no toman decisiones, sino que debaten con otros síndicos y generan propuestas votadas por todos los miembros. Los Síndicos pueden adquirir considerable influencia. Sus posturas en varios asuntos suelen llevarse a cabo por sus propias cábalas, u otras, y su habilidad de llevar un asunto complejo a voto les permite dominar cualquier debate con sus perspectivas.

Estereotipos:

- **Flecha Adamantina:** Honorables, pero sirven a una agenda desfasada.
- **Guardianes del Velo:** Despreciable policía secreta.
- **Mysterium:** Preservadores de la nostalgia.
- **Escalera Plateada:** Pronto serán irrelevantes.

Tipo de Documento: Oficial

Autor: Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por: Zettai van Ugen

Un documento de: Requiem Nocte