



MASTIGOS

**Brujos de la Senda del Azote,
Herederos de la Atalaya del Guantelete de Hierro
en el Dominio del Pandemonium,
Reino de las Pesadillas y Morada de los Demonios.**



Aquellos que Despiertan en la tentadora pesadilla de la Senda del Azote están destinados a estar entre los magos que menos confianza reciben. Su conexión con el Reino de las Pesadillas les otorga un impulso escalofriante y seductivo hacia la manipulación y la subversión. De todos modos, pese a las constantes tentaciones que experimentan, ellos poseen un control total acerca de cómo expresan ese impulso. Aunque muchos Mastigos incrementan su mala reputación con el tiempo, muchos se esfuerzan para emplear sus talentos extraordinarios de una manera que finalmente sirva al bien común. Algunos se ven a sí mismos como ejerciendo un rol darwiniano. Al centrarse en los defectos de los demás, agujonean a las personas para que sean más conscientes de sus debilidades y así trabajar para darles un punto de apoyo. Aunque esto parece ignominioso para algunos, muchos Despertados juzgan a las cosas más por sus resultados evolutivos que según una mera base ética. Cuando el objetivo final es la Ascensión al Mundo Superno, tus debilidades pueden resultar funestas. Es mejor tener a un amigo en el papel de catequista que a un enemigo.

Uno de los problemas más frecuentes para los Mastigos durante sus primeros pasos en esta Senda es la impresión de estar rodeados de gente que oculta secretos. Ello se debe a que el Arcano de Mente les deja la sensación de estar rodeados por otras presencias, todas ellas con sus propios secretos. Esto vuelve a los Mastigos suspicaces y les produce una proclividad a espiar y manipular que les resulta útil, pero que perjudica su reputación.



Los Mastigos no reconocen a nadie salvo a sí mismos como amos. Reniegan de cualquier código de conducta no establecidos por y para sí mismos. En algunos casos, esto se traduce en códigos de conducta hiperrestringidos, más bien propios de un monje ascético que de un Brujo, pero otros en la Senda del Azote usan su marca particular de nihilismo como excusa para satisfacer cualquier conducta que les sienta bien (independientemente de las consecuencias para otros o para sí mismos). Muchos los asocian con la carta de Tarot “El Demonio”, una mente poderosa pero no atada por las preocupaciones morales.

Mágicamente, la marca propia de los Mastigos es la sutileza. Su magia raramente es espectacular o flagrante, y muchos en esta Senda se sienten sumamente incómodos empleando cualquier tipo de magia evidente.

Muchos otros magos asumen que todos los Mastigos son inherentemente corruptos, pero esto iguala a los Brujos con las aplicaciones más bajas de sus filosofías. Es cierto que un mortal que ya está inclinado a causar daño puede practicar mayoritariamente esta inclinación una vez despierta como Mastigos, pero esto es tan cierto como que un mago inherentemente bueno puede ejercitar su voluntad hacia el bien común con la misma facilidad.

Órdenes: Debido tanto a su actitud hacia el poder y a las Habilidades Arcanas que enseña, la Escalera plateada es la orden favorita de los magos en la Senda del Azote. Casi igual de preferidos son los Guardianes del Velo, cuyos caminos sutiles y sus Habilidades Mágicas resuenan de modo acorde con la Senda Mastigos. A lo lejos, en tercer y cuarto lugar respectivamente, están el Mysterium y el Concilio Libre. La Flecha Adamantina siempre está buscando más Mastigos debido a sus extraordinarias habilidades de reconocimiento.

Apariencia: La mayoría de las veces, los Mastigos están perfectamente arreglados y vestidos elegantemente. Con frecuencia causan excelentes primeras impresiones, pues prestan tanta atención a los pequeños rituales de autodisciplina (etiqueta adecuada, buen cuidado de uno mismo...) que ellos sienten que les ayudan a dominarse a sí mismos en modos que luego les ayudarán a dominar a otros.

Sanctasanctórum: Como ratas, cucarachas o termitas, los Mastigos pueden vivir en cualquier parte sin ser jamás detectados. Tienden a mezclarse con sus alrededores, y prefieren zonas urbanas antes que sanctasanctórum aislados. Un comfortable apartamento en un gran edificio donde puedan anónimamente ante sus vecinos es ideal para un Mastigo.

Trasfondo: El Despertar como Brujo suele ser más común entre aquellos individualistas devotos. Ellos siguen su camino independientemente de lo que los otros piensen sobre ellos. Con frecuencia son rebeldes, innovadores, egoístas y algunos parecen ser inherentemente proclives hacia el engaño, la seducción o la manipulación para lograr lo que desean. Muchos en la Senda del azote comienzan como abogados, seductores, inventores, estrellas del porno, mentirosos, iconoclastas, sociópatas, profesionales de la salud mental, escritores, evangelistas o estafadores.



Creación del Personaje: Los Mastigos son sutiles y les encanta obtener sus objetivos de manera indirecta. Dada su preferencia por los Atributos Mentales y Sociales, sus Atributos Físicos casi siempre son terciarios. Aquellos en la Senda del Azote necesitan una gran cantidad de Voluntad.

Los Mastigos suelen vivir y morir por sus Habilidades Sociales, que son las que más enfatizan, aunque las Habilidades Mentales las siguen de cerca. Fullerías y Sigilo son Habilidades Físicas comunes entre ellos.

Los Mastigos ven Fortaleza como una virtud ideal, aunque no todos la practiquen. Se advierten entre ellos sobre la Lujuria, pero este vicio parece ser endémico a la Senda.

Atributo de Resistencia Favorecido: Aplomo

Arcana Gobernantes: Espacio / Mente

Arcanum Inferior: Materia

Nimbus: “De Pesadilla”. La percepción en profundidad aporta nueva claridad, y puede parecer que los objetos se ven desde todos los lados con una simple mirada, o que las cosas parecen estar imposiblemente lejos, más allá del alcance. Los objetos parecen estar delineados con una llama invisible, y exóticas fragancias están suspendidas en el borde de la realidad. Con magia poderosa, a veces pueden escucharse gritos lejanos o aullidos de rabia.

Asociaciones: Los Magos en la Senda del Azote son extraordinariamente cuidadosos respecto a con quienes se asocian. Tienden a ser algo paranoicos, especialmente al tratar con otros de su propia Senda (conocen demasiado bien como son los suyos para confiar completamente en ellos). Sus estilos de vida relativamente móviles (capacitados por el Arcano de Espacio) también tienden a socavar cualquier tipo de asociación o afiliación estable. En consecuencia, las alianzas entre Mastigos son normalmente tan breves como sea posible. Las interacciones que tienen mientras tanto suelen ser frías y rigurosamente formales, incluso mientras se esfuerzan entre bastidores de lograr que el otro esté en desventaja.

Las asociaciones más duraderas que tienen muchos Mastigos son aquellas con Sonámbulos (u otros Magos) cuyas mentes han logrado condicionar para la esclavitud.

Ocasionalmente, los Mastigos que sirven al mismo maestro (o comparten un Sonámbulo) están obligados a trabajar juntos durante prolongados periodos de tiempo. Bajo tales circunstancias, sus interacciones dependen por completo de los magos involucrados y no se basan en ninguna estructura organizacional preexistente.

Legados: Ahl-i-Batin (Sutiles), Clavicularius, Esfinge

Conceptos: Infernalista escalofriante, cazador de demonios itinerante, antihéroe luchador, asesino invisible, azote de pesadillas, diplomático *realpolitik*, intérprete de sueños de feria.



Esteriotipos:

- **Acanthus:** Mentirosos empedernidos, tramposos y escurridizos, hasta el último de ellos – y por si fuera poco, benditos con la buena fortuna. Envidiable.
- **Moros:** Es fácil reírse de su subdesarrollado sentido del drama, pero nunca subestimes a un mago capaz de dar órdenes a los muertos y a las piedras bajo tus pies.
- **Obrimos:** Moralistas insoportables. Desafortunadamente, tienen suficiente poder bruto para que no podamos simplemente ignorarlos.
- **Thyrus:** ¿Nobles salvajes? Lo dudo

- **Vampiros:** Excelentes herramientas si puedes distraerles de su desfile dramático nocturno. Golpea sus egos, promételes un glorioso triunfo sobre los suyos, y los tendrás compitiendo para servirte.
- **Hombres Lobos:** Demasiado descarados como herramientas, demasiado enfadados como aliados, demasiado poderosos como enemigos. Mejor evitarlos.
- **Durmientes:** El botín es para el vencedor. Desafortunadamente para ellos, estos estúpidos no se dan cuenta de que ellos son el botín.

*Tu complejo de Edipo está escrito sobre toda tu alma —
Vaya neurosis de mierda.
¿Que sucedió con las grandes megalomanías del pasado?
¿Los Césares y los Napoleones?
Si te ha de faltar un tornillo, intenta poner el listón más alto.*

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte