



Campos de Trascendencia

Cada Dragón tiene sus propias ideas acerca de lo que vendrá después de que el Gran Trabajo se halla completado por fin. Estos campos no son ningún tipo de organización formal, pero sirven para diferenciar a los Dragones entre si en términos de cómo ven ellos la trascendencia y lo que creen que supondrá para ellos y para el resto de los Vástagos el lograrla. Además de los siguientes campos hay otros menos extendidos. Además no todos los Dragones pertenecen a un campo, algunos de ellos tienen una visión más agnóstica de la trascendencia.

Los Angelicos:

Los Vástagos están condenados. Son el erróneo resultado de la fusión involuntaria entre la imperfección mortal y la perfección inmortal. Estos Dragones que a veces se llaman a si mismos los Nephilim, creen que se debe purgar el estigma de la imperfección espiritual, la cual es la causa de sus debilidades físicas y de su tormento mental. Para ellos, la trascendencia consiste literalmente en convertirse en seres semi-divinos (ángeles), aunque no en un sentido estrictamente bíblico, sino más bien en un sentido Gnóstico. Unos pocos creen que realmente se convertirán en las criaturas aladas representadas tradicionalmente en la iconografía religiosa. Sin embargo la mayoría opina que ciertamente se convertirán en algo que va más allá de su actual estado, algo que con toda seguridad será más beatífico, pero todavía relativamente similar en cuanto a la forma que actualmente poseen. De hecho, la mayoría está convencida de que esa transformación solo les acercará un paso más a una trascendencia aun mayor. A través de una evolución posterior, podrán lograr la meta final del apoteosis: la divinidad.

A pesar de su apodo, los Angélicos no son manifiestamente religiosos. Su verdadera dedicación es al conocimiento (gnosis), pues ese es el camino hacia la trascendencia. Muchos buscan su camino en textos Cabalísticos, Gnósticos y Sufies y en otras lecturas aun más elusivas. Otros consiguen hallar la sabiduría fácilmente a través de su metodología favorita, que puede ir desde la pseudo-ciencia hasta el espiritualismo. La clave está en obtener tanta información como sea posible, y Dios no es más que un término utilizado para representar la acumulación de todo el conocimiento. La divinidad no está tan relacionada con la omnipotencia como con la omnisciencia.



Gusanos Devoradores:

La habilidad del ser humano para emplear herramientas y su mayor inteligencia, le hacen superior a formas de vida inferiores y justifican que las consuma para alimentarse. La habilidad de un vampiro para utilizar Disciplinas y desafiar a la muerte lo convierten en un exitoso cazador del ganado, y por lo tanto en merecedor de consumir su sangre vital. Para los Gusanos Devoradores, la trascendencia no es más que alcanzar la cúspide en la cadena alimenticia. Una vez conseguida, ninguna otra criatura - viva, muerta, no-muerta - sin importar lo anciana, lo inteligente o lo habilidosa en la caza que sea, podrá prevalecer frente a ellos. Incluso los vampiros más ancianos, se convierten en una frustrada pero gimoteante presa para los Gusanos Devoradores, depredadores como la Tierra nunca antes ha visto. Este campo de trascendencia toma su nombre de la mítica figura de Apofis, la gran serpiente que literalmente consumía el sol cada día trayendo las tinieblas al mundo.

Estos Dragones comprenden que la Bestia - el depredador definitivo - es su mejor parte. Su verdadera nobleza ha sido corrompida por los fragmentos de la debilidad humana que aun permanecen, impidiéndoles a los Vástagos alcanzar su destino. Es la meta final de este campo purgarse de esta corrupción a cualquier precio. De todos modos estos Dragones no son salvajes estúpidos. Al contrario, ellos respetan la astucia animal y saben cuando es más conveniente huir que caer en un frenesí bestial. Perderse a si mismos en la violencia, aunque satisfactorio en muchos aspectos, está visto como nada más que una idiotez caótica. Las Bestias que se deleitan en la sangre continuamente tienen una corta esperanza de vida. Estos Dragones por su parte, agudizan sus sentidos, estudian a su presa todo lo posible - esto incluye al ganado y a otros Vástagos - y perfeccionan el arte de la caza. Una noche su necesidad de estudiar terminará y podrán saciar su sed con cualquier ser que deseen.

Arahats:

El concepto de reencarnación es central para esta escuela de pensamiento, cuyos miembros creen que el Abrazo es una especie de castigo Kármico impuesto por aquellos pecados cometidos en encarnaciones pasadas, incluyendo la más reciente vida mortal. Este punto de vista Oriental, afirma que el Gran Trabajo representa el estado final de iluminación, el cual solo puede lograrse cuando el karma considera que el "tiempo merecido" por el individuo reencarnado ya se ha completado. En este punto, el Vástago alcanza el nirvana, la Golconda o algún estado similar, convirtiéndose en una figura no distinta de Buda. Permanece al margen del mundo de los vivos y de los no-muertos, sin verse afectado por ninguno de ambos, sin embargo permanece en este mundo y puede servir como guía a aquellos faltos de iluminación.

Naturalmente, este punto de vista es abrazado más fervientemente por aquellos Dragones teosofistas y por los pertenecientes al Rito Oriental, aunque este campo también atrae a otros Dragones. Incluso un Dragón cuya vida entera y posterior Réquiem ha estado inmersa en la ingeniería biomecánica puede repentinamente reconocer como todo su trabajo adquiere un mayor sentido desde la perspectiva de este campo. Aquellos Dragones particularmente morales o altruistas suelen verse atraídos por esta idea de trascendencia, especialmente si se han visto expuestos previamente a enseñanzas Orientales.



Sin embargo, los Arahats no deben confundirse con completos pacifistas. Muchos de ellos persiguen alcanzarla perfección de su forma física y la excelencia en las artes marciales - un número significativo de los miembros del Jurado del Hacha se adscriben a las creencias de este campo. Para conseguir la pura iluminación no se trata de ser bueno, sino de ser el mejor. Como se interpreta esto depende de cada Dragón individualmente.

Liches:

Los animales no tienen control sobre los elementos que constituyen su mundo, por lo que tienen que plegarse a sus caprichos. El ganado, por su parte, es capaz de ejercer el control sobre una porción significativa del planeta, manufacturando utensilios e interfiriendo en los procesos naturales con algo cercano a la impunidad. Sin embargo, a pesar de jactarse por su habilidad para moldear el mundo a su alrededor, permanecen limitados respecto al control que ejercen sobre las mentes y las voluntades de otros, confiando en sustitutos tales como: el soborno, el chantaje o las drogas para coaccionar a sus conciudadanos. Los Vástagos no necesitan esas artimañas, puesto que sus Disciplinas les permiten imponer su voluntad directamente sobre otras criaturas y transformarse a sí mismos según sea necesario para hacer frente a los retos más difíciles.

Los Liches creen que la trascendencia está principalmente relacionada con el control. Trascendiendo, un Lich obtendrá un control total sobre el resto de los seres y las cosas a su alrededor, consiguiendo también el control sobre su propia mente y su propio cuerpo. Ya no necesitará la sangre, los rituales o dispositivos para fortalecerse a sí mismo y para obtener la facultad de cambiar lo que él desee cambiar. La única limitación para un Lich será el deseo y la imaginación.

Para lograr ese grado de control - para trascender - se requiere primero que el Dragón comprenda como funcionan las cosas. No es suficiente con tener conocimientos de biología, ciencias físicas, matemáticas y química, aunque esos conocimientos sea importantes; el Lich también debe comprender la realidad oculta tras el mundo percible. El mundo de los fenómenos no es más que una ilusión tras la que se oculta el mundo noumenal donde yacen desnudas las verdades finales acerca de la existencia. Un Lich dedica su Réquiem, su Gran Trabajo, a descubrir este cuarto trasero de la realidad y a aprender como doblarlo para lograr sus fines. De un modo similar a manejar un títere, el Lich puede ejercer grandes cambios en nuestro mundo ilusorio realizando leves cambios en la fábrica de la realidad. Aquellos seguidores de estos principios, creen que muchos otros, incluidos algunos mortales, han estado cerca de descubrir estos secretos, aunque solo fuera atisbándolos fugazmente. Los diarios y notas de estos arcanistas, visionarios, chiflados y magos son de particular importancia, ya que si se leen cuidadosamente pueden revelar sus secretos.



Eleusinos:

La mortalidad es una ilusión que limita el potencial de un individuo, constriñendo su habilidad para ver las verdades y actuar en consecuencia. La no-muerte es un estado más allá de la mortalidad, en el cual la fachada de vida puede verse como lo que realmente es: una fugaz experiencia que engaña a aquellos demasiado aferrados a ella. Liberados de la vida, los no-muertos pueden actuar de modos imposibles para los mortales obtener una sabiduría inalcanzable cuando se esta atado a una cáscara mortal.

Sin embargo, la no-muerte tampoco es a muerte verdadera, por lo que también posee sus limitaciones - el hambre, el frenesí y la susceptibilidad a la luz solar, por ejemplo. Este campo, que toma su nombre de una religión de los misterios griega, que solo la verdadera muerte los liberará de esas persistentes limitaciones y debilidades. De todos modos, también creen que a menos que muera de un modo determinado, creen que en vez de trascender, serán condenados a una existencia como tristes espíritus a los que se le niega el reposo para siempre. Por ello, los Eleusinos, buscan descubrir la muerte perfecta, esa que les permita trascender la condición de Vástagos y les permita convertirse en algo superior.

La Eutanasia y la Nigromancia son parte y parcela de la búsqueda de los Eleusinos. Enviando a otros a la muerte y después trayendo sus espíritus de vuelta para conocer cual ha sido su destino, los Eleusinos se acercan más y más a su meta de la trascendencia. Algunos lo hacen empleando antiguos métodos - cuchillos rituales, encantamientos, velas negras, cuerpos en descomposición, otros usan técnicas más modernas, provocando que los sujetos queden en parada cardio-respiratoria y reviéndolos poco después empleando equipos de reanimación. En ocasiones son necesarios métodos de reanimación más extremos, pero de un modo u otro, el dragón descubrirá que le sucedió al sujeto en el momento de su muerte.

Los Eleusinos son notorios por su búsqueda de nuevos sujetos para su trabajo, utilizando cualquier método para inducir o coaccionar al ganado (y ocasionalmente a otros Vástagos) para que se sometan a sus investigaciones. Por supuesto, llegará el momento en el que los Eleusinos sepan lo suficiente para eutanasizarse a si mismos - si alguien lo ha hecho ya, no lo han dado a conocer.

Chtonianos:

Hay más cosas en el Cielo y en la Tierra de las que los Vástagos o el ganado han soñado, incluso en medio de las angustias de la más febril o alucinógena de las pesadillas. Más allá del reino del mundo que conocemos, más allá de este plano de existencia e incluso quizá más allá de los límites del universo conocido, existen "cosas", entidades alienígenas que poseen una forma tan horrenda, que incluso una simple mirada sería suficiente para reducir a pedazos la mente del más duro de los testigos.



Algunas de estas entidades son tan horribles, que incluso desafían cualquier descripción racional, pero la pronunciación de una simple sílaba de sus miles de nombres podría dejar al que la mencionó inconsciente y atraer la atención de la cosa - algo que solo aquellos comple- insisten en que trascendiendo la no-muerte acudirán al Luciferino reino donde moran estas criaturas. Cuando eso ocurra, ya no compartirán las preocupaciones del ganado y de los Vástagos, por que para las cosas que moran más allá, la humanidad es lo mismo que un grupo de hormigas para un mamut – están fuera de su percepción.

Los Chtonianos pasan gran parte de su tiempo examinando pasajes oscuros de textos profanos, que se supone que contienen pistas acerca de la naturaleza de esas "cosas". Lo que está claro es que poseen unos intelectos de lo más alienígenas, lo que dificulta conocer cuales son sus verdaderos fines. Por eso los Dragones de este campo consumen su Réquiem ahondando en todos los ancianos secretos que son capaces de hallar. También tratan de atraer la atención de esas "cosas" con la esperanza de descubrir algo más acerca de aquello en lo que se convertirán una vez se halla completado el Gran Trabajo, utilizando sacrificios humanos y vampíricos para adorar a estos seres. Un Maestro del Terror sanguíneo en Providence supuestamente desapareció una noche tras tratar de invocar a algo a lo que él se refería como Ool Gaharst, dejando tras de si una escena tan terrible, que su refugio fue quemado hasta los cimientos por orden del Príncipe en un intento de que nadie tratase de nuevo de emular su trabajo. Sin embargo los Chtonianos aceptan estos riesgos. Están convencidos de su destino y encuentran imposible el no aprender tanto como puedan.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Corcovado

Digitalizado por:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte

Publicado originalmente (y agradecimientos):

Requiem Net