

LA HERMANDAD DE AGYRODES

“Lo suyo es mío, lo mío es nuestro, pero si quiero es solo mío”

La Hermandad de Agyrodes es un grupo de ladrones y saqueadores compuesto principalmente de Magos y Changeling que desarrollan como un arte, el robo de objetos, artefactos, conocimiento e información; una actividad desafiante que pone a prueba sus habilidades, dominio de la Artesanía de la Voluntad y el uso del Glamour para descubrir, encontrar y entrar en los lugares más resguardados y robar sin ser descubiertos ni dejar rastros.

Su nombre proviene del género de arácnidos de la familia Arañas Gotas de Rocío conocidas como cleptoparásitos, es decir insectos que roban presas de otras arañas, invaden y residen en la telaraña de su anfitrión a pesar de que pueden tejer sus propias telarañas, pero sin embargo a veces la relación puede ser comensal o mutua, con provechos mutuos con el anfitrión. Se dice por esto, que todos sus miembros tienen una marca de una araña dentro de gota de color rojizo tatuada denominada *La Gota de la Hermandad*.

Aparte del gusto y placer descubrir lugares escondidos, entrar sin ser vistos y tomar lo ajeno, los miembros de la hermandad disfrutan escondiendo los objetos y artefactos robados en diversos lugares aleatorio del país para poner sus propias habilidades para esconder tesoros y desafiar a otros ladrones los busquen y roben. Rara vez guardan de manera celosa los objetos hurtados y solo se quedan con aquellos objetos útiles para los siguientes robos. Solo en algunas ocasiones, devuelven los objetos robados a sus legítimos dueños o los intercambian por información para realizar nuevos robos.

No tienen ninguna sede específica y se reúnen en lugares concurridos y en grupos pequeños entre 5 a 15 personas, para hablar de sus próximos robos, comunicándose en códigos a través de juegos de mesa, partidas de rol o comunidades de videojuegos, animé o similares; evitan a toda costa reunir a todos sus miembros, razón por la cual ni ellos saben a ciencia cierta la cantidad de miembros activos de la Hermandad. No dejan registro escrito de ningún acuerdo, conversación y plan, todos son acuerdos de palabras y juramentos.

RECLUTAMIENTO

Nadie entra a la hermandad, ellos te busca y te recluta. Cada miembro tiene un registro acabado de los objetos que roban y donde los esconden, haciendo seguimiento de su estado o estableciendo mecanismos de seguridad. Cuando alguien intenta o logra robar uno de los objetos, se activan las alarmas y el intruso queda marcado; lo siguen y evaluar según su forma de robar y el motivo. Si dichos criterios concuerdan con las ideas base de la hermandad, lo contactan para realizar trabajos en conjunto hasta que existe la suficiente confianza para ingresarlo como miembro oficial siguiendo el rito de la Marca de Agyrodes.



LA HERMANDAD DE AGYRODES



MEMBRESÍA

La Hermandad de Agyrodes está compuesta principalmente de Changelings y Magos, formando un grupo variopinto de linajes, cortes y sendas. En general sus miembros dedican gran parte de sus días a día en trabajos administrativos o de servicios como personal de aseo, garzones, carteros, telefonistas y cualquier otro oficio invisibilizado por la sociedad pero que le permita escuchar y leer información clasificada, además de tener accesos por las “puertas traseras” de los establecimientos y trabajar constantemente la posibilidad de lidiar con la banalidad y mantener en control y escondidas sus artes y la artesanía de la voluntad.

Se dice que hay un grupo reducido de líderes que mantienen unida a la hermandad mediante el trabajo en células. Cada uno de estos líderes mantiene contacto con una sola persona que a su vez es líder de una célula, que está compuesto de 4 o 5 personas. Tanto él como los miembros de la célula tienen al menos 3 o 4 personas de contactos, armando así una gran red tanto de trabajo como de información.

Sin embargo, la única misión de los líderes de célula es mantener contacto con su grupo, reunirse con ellos para ver algún trabajo específico, o para ver si hay nuevos miembros para el rito de la Marca de Agyrodes. Por lo tanto, a nivel del trabajo por célula, existe una cadena de mando semi-horizontal entre sus miembros. Esto también implica que se reparten el botín de la manera más equitativa posible o cuando no es posible por el tipo de robo, votan entre ellos para ver quien lo hizo mejor performance para llevarse el objeto o artefacto.

Los líderes de células reconocidos por los miembros de la Hermandad son los siguientes:

- Morgana, La Oráculo de los Secretos (Changeling)
- Thalía, La Encantadora de Ilusiones (Changeling)
- Ogrin, El Maestro de la Voluntad (Mago)
- Elysia, de los Elementos Cambiantes (Mago)

RITUALES Y RITOS

La Hermandad tiene principalmente dos ritos: el primero y más importante es el denominado rito de la Marca de Agyrodes o *La Gota de la Hermandad*. Este rito es la fase final del proceso de reclutamiento a la Hermandad y consiste en el juramento a los principios de la Hermandad y el establecimiento físico-mágico de *La Gota de la Hermandad*. El segundo rito, más común y frecuente, es la reunión de las células ante un posible plan identificado por el líder mediante la red de información, mediante juegos de mesa, partidas de rol o comunidades de videojuegos, animé o similares.

FAVOR

Una vez por Historia, el miembro de La Hermandad de Agyrodes puede concentrar la Voluntad y el Glamour imbuido en la Marca de Agyrodes o La Gota de la Hermandad para que una persona olvide completamente su presencia.

PROHIBICIÓN

Los miembros de la Hermandad de Agyrodes sufren daño agravado cada vez que delatan, voluntariamente o mediante coerción, aun compañero de la Hermandad. A ojos del Ensueño hacerlo es una violación de su juramento; para los Magos, la fuerza imbuida en la marca es la que les genera daño a través del poder del juramento.