



Garras Sangrientas (Suthar Anzuth)

Grandes guerreros con una similitud religiosa a su feroz tótem, los Garras Sangrientas son criaturas tanto de la batalla como de la caza. Padre Lobo, dicen, fue primero y por encima de todo un guerrero; fue del progenitor de su raza, que los hombres lobo ganaron su gran fuerza y sus terribles garras. Según la manera de pensar de los Garras Sangrientas, los problemas más serios deben resolverse permanentemente, y los mayores instrumentos que tienen para hacerlo son sus colmillos. El débil y privilegiado mundo humano en el que viven es una mentira. Uno debe pelear y matar para sobrevivir y crecer, y solo un estúpido no intentaría ser el mejor guerrero que pudiera ser.



Tótem: Cuando Padre Lobo cazaba con los Primogénitos, el Lobo Fenris era siempre el primero en saltar a la batalla, y el último en abrir sus garras de la garganta su presa. Tan solo demostrando ser los mejores en batalla lograron los Garras Sangrientas que fuera su Tótem. Llamado el Destructor, el Devorador de Montañas, libera su gran y terrible ira sobre aquellos que no son de los suyos, y enseña a los suyos a hacer lo mismo.

Limitación Tribal: No ofrezcas ninguna rendición que tú no aceptaras.

Renombre Tribal: Gloria.

Lista de Dones Tribales: Inspiración, Rabia, Fuerza.



Sombras de Huesos (Hirtathra Hissu)

Chamanes y ritualistas curanderos y sabios, estos hombres lobo, las Sombras de los Huesos, dedican su vida al estudio de lo desconocido y a restablecer las antiguas relaciones que Padre Lobo mantenía con las cortes de los espíritus. Descubrir y comprender el conocimiento que falleció con Padre Lobo requiere aventurarse en lo salvaje más primitivo, en los rincones más oscuros de la ciudad, y en los confines más lejanos del mundo espiritual. Es a estos lugares donde los Sombras de Hueso satisfacen su curiosidad sin miedo.



Tótem: La Loba de la Muerte era la más tranquila de los cachorros de Padre Lobo, y su caza rodeaba la tierra. Tratando de aprender de todas las bestias como presa, subía a las montañas y contemplaba el nacimiento de las cabras salvajes. Retaba al cielo y contemplaba la sabiduría del águila en el vuelo. Viajaba a extraños lugares en busca de perspectivas únicas que ofrecían en situaciones ordinarias, y con frecuencia se le ofrecía intermediar entre Padre Lobo y las cortes espirituales menores. Los primeros Sombras de Huesos trabajaron durante años para crear rituales capaces de invocarla y atarla para que pudieran realizar un pacto con ella.

Limitación Tribal: Paga a cada espíritu amablemente según su tipo.

Renombre Primario: Sabiduría.

Listas de Dones Tribales: Muerte, Discernimiento, Guarda.

Cazadores en la Oscuridad (Meninna)

Los Cazadores en la Oscuridad se preocupan principalmente de los lugares agrados del mundo. Muchos marcan grandes regiones en los páramos salvajes, cuidando estos territorios salvajes y vigilando a los espíritus endémicos de estos territorios. Otros consideran que los lugares sagrados en el Reino de las Sombras urbano no son menos importantes que aquellos más allá del alcance de los humanos. Éstos dedican su vida a cuidar los lugares urbanos sin alterar los extraños ecosistemas de la vida urbana.

Los Cazadores en la Oscuridad son depredadores ocultos tanto en los territorios urbanos como en los páramos salvajes.



Tótem: Los Primogénitos cazaban tanto de día como de noche, pero según el relato de los Cazadores en la Oscuridad, Loba Negra era quien más se sentía por la noche como en casa. Cuando Padre Lobo cazaba de noche, ella era la primera en encontrar el rastro. Cuando la manada descansaba tras un agotador día de caza, Loba Negra protegía a sus hermanos y hermanas mientras dormían. Cuando el sol se ponía y se alzaba la luna, no había cazador que fuera más ágil y silencioso que ella. Los primeros Cazadores en la Oscuridad la persiguieron durante años, hasta que finalmente la acorralaron en su refugio y obtuvieron su juramento de patronazgo.

Limitación Tribal: No permitas que ningún lugar sagrado de tu territorio sea violado.

Renombre Primario: Pureza.

Listas de Dones Tribales: Elemental, Naturaleza, Sigilo.

Maestros del Hierro (Forsil Luhol)



Hay hombres-lobo de todas las tribus en las ciudades, pero los Maestros del Hierro afirmarían que los demás no están verdaderamente en las ciudades. Sin duda están en el mismo lugar geográfico, pero no forman parte de la propia ciudad. La ciudad no es un lugar donde vives, es algo de lo que formas parte. Es espiritual, mental, físico, sexual y visceral, todo a la vez ... y es el territorio de los Maestros del Hierro. Los Maestros del Hierro siguen el ritmo de la gran velocidad a la que la humanidad cambia, destacando lo bien que va. A medida que los humanos cambian la faz de la tierra y los Páramos Espirituales, los Maestros del Hierro aplican los mejores productos del ingenio humano para mejorar y honrar sus territorios.

Tótem: Lobo Rojo pasaba casi todas sus horas de actividad preguntando a Padre Lobo por qué llovía, por qué permanecía la montaña, por qué soplaban el viento... A cada pregunta, Padre Lobo respondía lo mismo: "Sucede, y ello es bueno. No necesitas saber nada más." Pero el Lobo Rojo nunca estaba satisfecho con esta respuesta y se le otorgó la responsabilidad de vigilar a la humanidad y descubrir para Padre Lobo los efectos que esas criaturas provocaban sin saberlo sobre el Reino de la Sombra. Los primeros Maestros del Hierro ganaron su patronazgo debatiendo sobre su misión y descifrando sus acertijos, probando así que eran dignos.

Limitación Tribal: Honra tu territorio en todas las cosas.

Renombre Primario: Ingenio.

Listas de Donces Tribales: Conocimiento, Moldear, Tecnología.

Señores de la Tormenta (Iminir)

Los Señores de la Tormenta son los alfas entre alfas. Intentan liderar a sus primos de las otras Tribus para hacer el trabajo que quedó incompleto con la muerte de Padre Lobo. Saben que deben ser fuertes y no ceder para vivir según corresponde a sus responsabilidades, nunca controlándose por el miedo, la debilidad o la preocupación que sus primos no aprueben sus métodos. Lo único que importa es hacer lo que se debe sin fallar ni quejarse.





Tótem: Lobo del Invierno, el segundo espíritu más viejo hijo de Padre Lobo, se preocupó y cuidó a sus hermanas y hermanos cuando Padre Lobo estaba ocupado en otro lugar. Cuando Padre Lobo murió aulló de pena, pero luego tomó el manto del liderazgo como su padre le había enseñado. Los Señores de la Tormenta pidieron que mostrara esa misma responsabilidad a sus primos mitad carne, y por su fuerza de voluntad y su sangre fría lo obligaron a aceptar.

Prohibición Tribal: No permitas que nadie contemple o provoque tu debilidad.

Renombre Primario: Honor

Listas de Donces Tribales: Dominación, Evasión, Tiempo

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Adaptación:
Jay Done

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte