



Hombre Lobo

Auspicios de los Uratha

Cuando nuestros ancestros asesinaron a Padre Lobo para que un cazador más fuerte pudiera tomar su lugar, inmediatamente comenzaron a pelear entre ellos. Cada jefe o alfa poderoso creía tener el derecho de heredar completamente todos los deberes y toda la fuerza de Padre Lobo. La sangre fue derramada sobre la tierra a medida que la pelea se hacía más fiera, y Madre Luna lloró al verlo. Nadie sabe cuánto duró esto, pero todo el tiempo que pelearon entre ellos en vez de contra los enemigos que afirmaban combatir, fue demasiado. Aún podríamos estar peleando hoy en día, con el mundo sufriendo por ello, si no fuera por el descenso de la Lúnulas. ¿Por qué intervino Madre Luna? No lo sabemos. Nadie puede conocer su mente. Algunos creyeron que actuó por benevolencia, como una madre sufrida pero aún amante de sus hijos. Otros dicen que fue por interés personal: que éramos simplemente la mejor elección para mantener vigilado al mundo, y que esta fue la mejor manera de encomendarnos este trabajo. Y hay otros que afirman que estaba obedeciendo alguna oscura prohibición propia, que sólo caminaba por la tierra cuando se lo permitía algún críptico alineamiento celestial, y que otorgarnos nuestros auspicios tan solo fue una idea en el último momento. Y otros dicen que no intervino de ningún modo, que las Lunas no ofrecieron bendiciones, sino que fueron obligadas a servirnos. Nadie lo sabrá con seguridad nunca, pues tal es la naturaleza de nuestra variable y siempre cambiante madre.

Siguiendo los órdenes de Luna, Las Lúnulas de los cinco coros descendieron. Nos contaron que aunque el poder total de Padre Lobo era demasiado grande para poder ser contenido por cualquier ser limitado por la carne, cada uno de nosotros podíamos heredar una parte proporcional de sus deberes. Recuperaron memorias de los cinco roles de Padre Lobo (guerrero, visionario, juez, sabio y acechador) y de las magias que Padre Lobo empleaba en cada uno de estos cinco roles. De estos susurros de la memoria, los cinco coros lunares enseñaron a cada Uratha como adoptar uno de los cinco roles de Padre Lobo. Madre Luna había contemplado el Primer cambio de cada uno de esta generación de Uratha, y observó la naturaleza interna de cada hombre lobo, de modo que sabía cual de los roles de Padre Lobo era el más apropiado. Prometió entregar una señal evidente a las futuras generaciones de Uratha, para que cada hombre Lobo conociera cual sería su rol.

Cada uno de nosotros (menos los herejes que se llaman a sí mismos "Puros") experimenta el Primer Cambio bajo el atento ojo de Luna. El Primer Cambio no es solo un momento de terrible transformación, sino un breve instante de comunión con el coro lunar ligado la fase lunar. Aquellos nacidos con almas de guerreros y asesinos desarrollan su máximo potencial bajo la luna llena, mientras aquellos con la fortaleza de enfrentarse a las pruebas enloquecedoras del mundo espiritual lo desarrollan bajo el brillo de la luna creciente.

Ahora la Gente tiene los instrumentos y el coraje para andar por la Celosía como Padre Lobo anduvo por las Marcas Fronterizas. La intercesión y la bendición de Luna han encendido una nueva esperanza en que los Uratha no estarán Desposeídos para siempre.



RAHU (La Luna Llena, El Guerrero)



El Rahu aúlla bajo la luna llena, pues es un reflejo de la cara guerrera de Luna. Los rahu toman el mando en la guerra, ya sea una guerra silenciosa contra manadas vecinas o un combate abierto contra sus enemigos. Los Rahu reflejan cada aspecto del arquetipo guerrero. Son los berserkes saqueadores y los generales calculadores. Estos dos estilos opuestos incluso pueden encontrarse en el mismo hombre lobo. Los guerreros Desposeídos se transmiten conocimientos de combate que incluyen desde las tácticas de César en la Guerra de las Galias hasta los últimos manuales más actualizados robados a fuerzas armadas de élite.

Habilidad de Auspicio: Ojo del Guerrero. Una vez por sesión, un Rahu puede intentar "leer" un enemigo, determinando quien es el mejor guerrero. El jugador tira Astucia + Instinto Primario, y el éxito indica que el hombre lobo puede descubrir más o menos si la amenaza es más fuerte o débil que él. Un éxito extraordinario otorga una mayor comprensión de la diferencia entre los dos. El Ojo del Guerrero solo tiene en cuenta las habilidades que pueden afectar un combate directo. Un hombre lobo puede leer a un experto vampiro asesino como "más débil", aunque el vampiro sea mucho más mortífero cuando puede elegir el momento del encuentro.

CAHALITH (La Luna Gibosa, El Visionario)



El Cahalith es un Narrador, un buscador de visiones, y un guardián del saber entre la Gente. Si la luna gibosa está embarazada, los Cahalith que reflejan esta luna están embarazados con ideas, emociones y energía creativa. Son los visionarios de los Desposeídos, frecuentemente perdidos en ensueños que recuerdan el lejano pasado, o cazando tenues destellos del futuro. A medida que la luna crece hacia llena, un Cahalith mira hacia el futuro; a medida que decrece, rememora el pasado. Los Cahalith también conocen muchas historias y aullidos épicos.

Habilidad de Auspicio: Sueños Proféticos. Una vez por historia, el jugador puede pedir al narrador un sueño profético, que le proporcione algunas pistas sobre los retos que el Cahalith deberá afrontar. El Cahalith debe dormir al menos cuatro horas para poder soñar sobre el futuro. El sueño siempre estará envuelto en un simbolismo que el personaje debe interpretar. Además, el Cahalith automáticamente gana un dado a todas las tiradas de ocultismo para interpretar profecías o resolver enigmas ocultos.

ELODOTH (La Media Luna, El Caminante Intermedio)



La personalidad de todos los Hombres Lobo cambia ligeramente en el transcurso del mes, pero los Elodth lo sienten y fluyen con más fuerza que el resto de auspicios. Ellos se toman su rol como puente entre las distancias muy seriamente, y muchos pasan la mitad de su tiempo en cada forma nativa, experimenta con parejas sexuales de ambos géneros o decide caminar en los dos mundos deliberadamente. La perspectiva siempre cambiante les da a los Elodth una visión única de los otros auspicios. Como resultado, los Elodth reciben la confianza como jueces y árbitros en los territorios de los Desposeídos y llevan ellos las negociaciones. También son excelentes diplomáticos en cuanto al hostil y voluble mundo espiritual. Muchos Elodth creen entender a Luna mejor que el resto de los Uratha, por lo que son los más nominados para juzgar las violaciones del Juramento de la Luna, la sangrada ley de Luna.

Habilidad de Auspicio: Enviado Espiritual. Un Elodth gana automáticamente dos dados en cualquier tirada de Empatía, Expresión, Persuasión o Política para negociar con espíritus. La bonificación no se aplica a tiradas para amenazar o intimidar espíritus. Se espera que el Elodth ofrezca las palabras adecuadas para aplacarlos, demostrando su habilidad para contemplar la situación desde el punto de vista del espíritu.

ITHAEUR (La Luna Creciente, El Amo de los Espiritus)



Los Hijos de la luna creciente son los ocultistas de los Desposeídos, aquellos que aprenden los secretos del dominio sobre los espíritus. Mientras un Elodth convence a un espíritu con un razonamiento sofisticado que le resulta agradable, un Ithæur lo ata firmemente mediante la magia, o ataca su prohibición. Los Ithæur no pueden desvincularse de los horrores sombríos del Reino Sombrio, y tratan de dominar a aquellos espíritus que destruirían a aquellos Uratha que solo emplearan palabras bonitas con ellos.

Habilidad de Auspicio: Maestro Ritual. Los Ithæur adquieren el rasgo Rituales y los ritos a un menos coste de experiencia.

IRRAKA (La Luna Nueva, los Acechadores)



Cuando Luna no puede ser vista, entonces cazan los Irraka. Los Irraka son los exploradores y acechadores, los astutos cazadores que eluden las mayores amenazas tan solo para atacar los puntos débiles de estas amenazas desde atrás. Ellos también se aplican socialmente, probando la dedicación de los desposeídos a sus manadas, sus tribus y al Juramento de la Luna. Los Irraka siempre están en los límites, a veces acechando las fronteras del territorio de su manada, a veces vagabundeando las fronteras entre la sociedad Uratha y la humana.

Habilidad de Auspicio: Sentido del Explorador. Como exploradores de los Desposeídos, los Irraka lo tienen fácil para reconocer la experiencia espiritual. Los Irraka reciben dos dados en la tirada para mirar desde un mundo al otro, o para percibir espíritus efímeros, o para descubrir en que dirección se encuentra el Locus, mientras se está en su área de influencia.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
White Wolf

Traducción y Adaptación:
Uxas

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte