



Tribus

SOMBRAS DE HUESO

HIRFATHRA HISSU

Paga a cada Espiritu como se Merezca



Kamduis-Ur, la Loba de la Muerte era la más silenciosa de los cachorros de Padre Lobo, y cazaba por toda la Tierra, tratando de aprender de todas las criaturas con quienes se encontraba y a quienes cazaba. Cuando alguna respuesta se le escapaba le preguntaba a Padre Lobo, quien a veces le respondía, y a veces no, para que así ella pudiera seguir su caza. Padre Lobo le enseñó a tratar con las altas cortes espirituales y a encontrar su propio camino. Cuando Padre Lobo fue asesinado aulló de dolor, pero no por su pérdida, sino por todo lo que aún no le había enseñado.

Con el tiempo otros la buscaron como maestra, los hombres Lobo conocidos como las Sombras de los Huesos. Chamanes, ritualistas y curanderos, dedican sus vidas al estudio de lo desconocido, a resolver los grandes misterios, y a restablecer las antiguas relaciones de Padre Lobo con las Cortes Espirituales (aunque a expensas de otros asuntos más mundanos). Para ello se aventuran en los territorios salvajes más remotos, en los rincones más oscuros de la ciudad, y en los confines más lejanos del inframundo. Han heredado la naturaleza inquisitiva de Madre Luna y el conocimiento instintivo sobre el Reino Sombrío de Padre Lobo.

Apariencia: El nombre Sombras de Hueso es más que apropiado, pues sus largos y duros viajes les otorgan un aspecto delgado, aunque no por ello enfermizo. Ellos no viajan sin esperar problemas. En su forma Gauru son espectros terroríficos, altos, sombríos, y con garras aparentemente más largas de lo normal. En todas las formas llevan multitud de amuletos y baratijas, cada uno con protecciones contra todo tipo de horrores. En las otras tribus dicen que se puede reconocer a una Sombra de Hueso por sus ojos: uno puede mirar a los de un joven sin pestaña, pero a duras penas resistirá la mirada de un anciano chamán.



Tótem: Kamduis, la Loba de la Muerte, la más extraña de los hijos de Padre Lobo. Viajaba a extraños lugares en busca de perspectivas únicas y era intermediaria entre Padre Lobo y las cortes espirituales menores. Se dice que viajó al mismísimo Reino de la Muerte y regresó con extraña sabiduría. Los primeros Sombras de Huesos estuvieron años trabajando para crear rituales capaces de invocarla y atarla para que pudieran realizar un pacto con ella.

Trasfondo: Muchos futuros Sombras de Hueso tienen experiencias con el mundo espiritual y/o sobrenatural antes del Primer cambio, percibiendo que hay algo más allá de lo que los humanos contemplan. Tratando de investigarlo sin medios, muchas veces parecen locos compulsivos: Entrar a formar parte de las Sombras de Hueso es un medio para aliviarles.

Iniciación: Las Sombras de hueso prueban la voluntad del cachorro de apartar su velo de ignorancia y de controlarse ante lo que contempla al otro lado. Algún mentor puede enviar al aspirante a una corte espiritual aliada de Lobo de Muerte y comprobar la impresión que provoca. Otros envían a los cachorros al Reino Sombrío, para que resuelvan acertijos absurdos e imposibles. Otros incluso son aceptados por las recomendaciones de espíritus a los ancianos.

Creación del Personaje: Aunque la habilidad mental es importante, lo prioritario para un chamán es mantener la Compostura ante los espíritus, aunque Aplomo también es importante para interpretar profecías. Academicismo, Ocultismo, Supervivencia y Expresión también son habilidades valoradas. En cuanto a Méritos destaca Idiomas, especialmente en cuanto a Primera Lengua, siendo la Tribu con más miembros que la hablan con fluidez. También es importante gastar puntos de méritos en ritos.

Renombre Primario: Sabiduría.

Listas de Dones Tribales: Muerte, Visión, Protección.

Organización: Las Sombras de Huesos normalmente toman un rol de consejero, e incluso sus alfas dedican mucho tiempo a la planificación mucho antes de ir a la guerra. Raramente convocan grandes reuniones, prefiriendo entrevistarse a nivel individual con sus hermanos de tribu para tomar decisiones. Cuando dos o más manadas de Sombras de Hueso se encuentran, suelen hacerlo de forma ritual. Según las otras tribus, aquel que intente espiarles mientras intercambian nombres secretos y prohibiciones de los espíritus atraerá sobre sí una docena de horribles maldiciones.

Logias: Logia de la Profecía, Logia de los Heraldos, Logia de la Muerte.

Territorios: Como todos los Uratha, las Sombras de Hueso marcan y defienden territorios centrados en Loci, donde sobornan, dominan o apaciguan a espíritus locales a cambio de información del Mundo Sombrío. También suelen adoptar territorios no convencionales habitados por ciertos tipos de espíritus, como autopistas, ríos y senderos de destrucción de tornados. Muchas veces, estos territorios pasan por medio de territorios de otros hombres lobo, lo que requiere delicadas negociaciones entre los hombres lobo y los espíritus involucrados.



Conceptos: Guardián del Locus, cartógrafo de la Sombra, mediador con las cortes espirituales, guardián de los ritos, necroarqueólogo, Furia moderna, curandero reclusivo.

Cita: *Recibí estas cicatrices de uno de los Heliones que mi manada rescató de un Magath que había sido un roble. El Helión agradecido rasgó mi carne, para que cuando llegara la noche yo pudiera a los Ithalunim lo que habíamos hecho.*

Estereotipos:

- **Cazadores en la Oscuridad:** Es sabio escuchar las lecciones silenciosas que los Cazadores enseñan, pero ellos también deberían escuchar cuidadosamente a otras voces.
- **Garras Sangrientas:** Puede ser difícil hablar con ellos como iguales, pero nuestro mutuo respeto por nuestra fuerza relativa trasciende la necesidad de palabras. Presuntamente...
- **Maestros del Hierro:** Son sabios en cuanto a los patrones que rodean la existencia humana, pero no siempre andan con el cuidado que deberían.
- **Señores de la Tormenta:** Tienen la fuerza y la voluntad para cruzar los caminos que les mostramos, pero dependen de nosotros para descifrar los misterios que allí encuentran.
- **Lobos Fantasma:** Si podemos encontrar en los rincones lejanos del Hisil lo que falta en sus almas, no tendrán excusas para no reconocer a las Tribus de la Luna como sus hermanos.

- **Tribus Puras:** Su credo de odio tiene sus antiguos lazos de obligación con sus señores Primogénitos, pero esto no implica que vayamos a buscarlos.
- **Vampiros:** Extrañas cosas. Claramente tienen un poder por encima de la carne, pero están claramente vacíos en espíritu. ¿Tienen un lugar?
- **Magos:** Mucha sabiduría, mucha locura. Ellos son o bien la creación más brillante de la humanidad o bien los nuevos tiranos de la carne.
- **Humanos:** Están al margen y desconocen tanto de lo que pasa a su alrededor, pero su ignorancia no les protege, ni les previene de dar fuerza a la oscuridad de la Sombra. Y por ello debemos cazar.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte