



Tribus

Señores de la Tormenta

IMINIR

No permitas que nadie contemple o provoque tu debilidad.



Cuando Padre Lobo fue asesinado y los Uratha comprendieron las consecuencias de sus actos, acudieron a los dos Primogénitos más antiguos para que les guiaran. Huzuruth-Ur, Lobo Horrible, el más viejo, fuerte y cruel de ellos, les gruñó amargamente jurando venganza eterna contra ellos por su crimen. Skolis-Ur, Lobo del Invierno, sintió parte de esta rabia, pero no era nada comparado con su amargura, por lo que apartó su rostro y emitió un penetrante aullido de dolor jamás escuchado antes. Los Uratha se asustaron, y Lobo del Invierno comprendió que su debilidad era lo que había causado aquello por lo que retomó el control de sus emociones y tomó el manto del liderazgo como su padre le había enseñado. Entregó su lealtad aquellos hombres lobo lo bastante fuertes para gobernar y subyugarle, y entregó a todos sus descendientes una porción de su fuerza, infundiéndoles su sentido de responsabilidad y dignidad.

Los Señores de la Tormenta aún siguen los mandatos de Skolis. Intentan liderar a sus primos para culminar el trabajo inconcluso con la muerte de Padre Lobo. Saben que deben ser fuertes y no ceder para vivir según sus responsabilidades, nunca controlándose por el miedo, la debilidad o la preocupación que no aprueben sus métodos. Lo único que importa es hacer lo que se debe sin fallar ni quejarse.

Los Señores de la Tormenta son los alfas entre alfas, y dominan la política de los Uratha, siendo la personificación del poder elemental y de la ambición política. Persiguen sus objetivos (personales, de manada, o tribales) de modo incansable, y creen que los Uratha deberían retomar su papel de guardianes del mundo (o al menos de las fronteras entre la carne y el espíritu).



Apariencia: Los Señores de la Tormenta tratan de mostrar una imagen de poder, vistiendo ropas que realcen su estatura y su físico, con colores vibrantes que llamen la atención. Cualquier joya, mundana o fetiche, la llevan de modo prominente y meticulosamente limpia. Sus formas Gauru son enormes torres de músculos que ni la más feroz tormenta podría derribar. Cuando hablan con alguien suelen estar muy cerca, mirando por encima a su interlocutor, y manteniendo el contacto visual todo el rato. Suelen llamar a la gente por sus nombres de pila, ignorando las convenciones, gesticulan ostentosamente y no evitan el contacto físico, todo ello para mantener a quienes están a su alrededor en una actitud pasiva.

Tótem: Skolis, Lobo del Invierno, el segundo espíritu más viejo hijo de Padre Lobo. Era él quien protegía y cuidaba a sus hermanas y hermanos cuando Padre Lobo estaba ocupado. Los Señores de la Tormenta le 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. Es un patrón leal mientras los considere dignos, pero como vea debilidad en ellos, se volverá en su contra.

Trasfondo: Los Señores de la Tormenta no solo buscan poder, sino hacer algo digno con él. Irradian autoconfianza, toman lo que desean caballeramente y tratan de convencer a aquellos que no opinan igual, actitud que acaba provocando el rechazo de la gente hacia ellos. Un cachorro latente puede sentir que le falta algo y tratar de llenar ese vacío futilmente, lo que a largo plazo acabará provocándole el Primer Cambio. Tras él, esos cachorros se dan cuenta que aunque el poder y autoridad es su derecho de nacimiento, lo que realmente estaban buscando era un propósito, y los Señores de la Tormenta pueden proporcionárselo.

Iniciación: La ordalía tribal de los Señores de la Tormenta suele ser un duro test de supervivencia, que prueba la resistencia y el aguante del hombre lobo, para así poder rechazar los débiles, no motivados e indignos. El motivo oculto de estos tests, de todos modos, es otorgar confianza y autoestima, recordándoles constantemente lo fuertes que son y su capacidad para sobrevivir si es necesario.

Creación del Personaje: Los rasgos primarios dependen del tipo de Señor de la Tormenta. Un manipulador se centrará en los rasgos Sociales (Manipulación, Política, Persuasión, Socializar, Subterfugio). Un comandante fuerte y dominante se centrará en rasgos Físicos, sin descuidar Presencia, Aplomo o Intimidación. Una voz de la sabiduría que dirige mediante el ejemplo, primará los rasgos Mentales, además de Compostura y Expresión. Debido a sus ritos de iniciación suelen tener elevadas puntuaciones en Supervivencia y Resistencia, a la vez que una elevada Voluntad.

Renombre Primario: Honor



Listas de Dones Tribales: Dominio, Evasión, Clima

Organización: No todo Señor de la Tormenta puede ser un alfa de manada, y darse cuenta de ello evita que sus manadas se rompan. Aquellos que no pueden ser alfas tratan de demostrar su maestría en otros campos, y si es necesario buscar el liderazgo en una nueva manada. Una muestra de autoridad y confianza puede cortar de raíz tensiones potenciales y hacer más fácil la colaboración dentro de una manada de hombres lobo inexpertos. Su jerarquía tribal no es tan rígida como se cree. Aunque cada Señor de la Tormenta conoce su posición, los más sabios saben que no es conveniente formalizarla en exceso, pues podría crear pequeños enfrentamientos tribales innecesarios. Suelen reunirse en noches de tormenta, en las que sus aullidos se mezclan con los truenos.

Logias: Logia de los Cuervos, Logia del Trueno, Logia del Invierno.

Territorios: Más que las otras tribus, los Señores de la Tormenta prefieren territorios considerados inhóspitos por hombres y lobos, como altas montañas azotadas por el viento, llanuras pantanosas, o desoladas estepas de la tundra. No lo hacen porque no tengan mejores opciones, sino porque alguien ha de hacerlo, ¿y quien mejor que los Uratha más fuertes y tenaces? Aún así, no todos los Señores de la Tormenta siguen esta filosofía, y muchos buscan de realizar sus ambiciones en los lugares más confortables que puedan lograr.

Conceptos: Alfa pródigo, representante de la manada, ojo de la tormenta, profeta y beta de la manada, chantajista, cruzado justiciero, veterano mentor envejecido.

Cita: *Este es tu territorio, ¿no es así? Podía habérmelo imaginado. No, para de hablar, y déjame contarte que vamos a hacer para arreglarlo.*

Estereotipos:

- **Cazadores en la Oscuridad:** Representan nuestro extremo opuesto del espectro, defendiendo sus territorios sutilmente inculcando la paranoia entre sus enemigos. Es una estrategia extraña, pero parece funcionar.
- **Garras Sangrientas:** Son tan honorables, valientes y reacios al compromiso como nosotros, pero no siempre desean hacer lo que es necesario para realmente proteger sus territorios.
- **Maestros del Hierro:** La adaptabilidad y el compromiso les han proporcionado un poder significativo e inalcanzable en sus territorios urbanos, pero ¿cuánto les ha costado esta especialización?
- **Sombras de Hueso:** Viajan valerosamente a extraordinarias distancias para confrontar lo que otros no entienden y temen. Nosotros haríamos lo mismo si fuera tan necesario como ellos creen.
- **Lobos Fantasma:** Aquellos que logren sobrevivir el mayor tiempo posible por su cuenta son dignos de nuestro respeto y pueden ser aliados decentes. El resto no son mejores que niños ignorantes y asustados.



- **Tribus Puras:** La piedad de Luna está por encima del dogma vengativo y amargo de su fanatismo petulante. Veremos quien aguanta más.
- **Vampiros:** Si realmente son los señores ocultos de la noche, ¿porqué cada movimiento suyo está motivado por un terror inmortal hacia su presa?
- **Magos:** Ocultan muy bien su fuerza, pues no hay modo de distinguirlos de un humano ordinario hasta que es demasiado tarde. Me pregunto si simplemente temen al rebaño humano, o si se ocultan de cosas que ellos pueden ver y nosotros no
- **Humanos:** Los peores de ellos se sonríen o halagan mansamente entre ellos, haciéndoles imposible de respetar. Los más fuertes de ellos se arriesgan a alienarse incluso de sus iguales, olvidando así lo que realmente les hace fuertes para empezar.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Uxas

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte