



# CIRCULO DE LA CACERIA

El Círculo de la Cacería es una rareza entre los Uratha, pues cualquier hombre lobo puede unirse a él (incluyendo, según los rumores más extendidos, los Puros). Cada manada del Círculo de la Cacería está formado por hombres lobos que se han unido para cazar a un enemigo particular o a un grupo de enemigos). Cada miembro de la manada está tan consumido por su necesidad de matar a una presa, que se aliará con hombres lobos de otras tribus o filosofías, romperá el Juramento e incluso traicionará los preceptos de la Armonía con tal de contemplar la muerte de sus enemigos. No hace falta decir que este tipo de mentalidad y devoción sanguinaria es rara, y más raro es aún encontrar a varios Uratha que compartan la misma tenacidad contra el mismo enemigo. Aún así, esto sucede con la suficiente frecuencia como para que el círculo sobreviva.

Los Hermanos, como se llaman a sí mismo los miembros de este Círculo, siguen a un espíritu que afirma ser un hijo menor de Padre Lobo, aunque no uno de los Primeros. Este espíritu-lobo, Ortuz-Ur, el Lobo Sangriento, llama a sus hijos desde el reino Sombra con aullidos fúnebres y gruñidos ferales. Estos gritos se vuelven más y más fuertes a medida que los Hermanos se aproximan a su presa.

El eje conductor de cada manada de Hermanos es su presa. Lo más habitual es que esta presa sea otro hombre lobo o una manada de ellos, pero también se han formado manadas de Hermanos para cazar vampiros, magos, espíritus o incluso humanos individuales. Los miembros del Círculo de la Cacería siempre conocen el nombre de su presa, y normalmente conocen mucha más información. Para odiar a alguien tanto lo suficiente como para dejar a un lado todas las creencias personales para perseguirlo, un Uratha debe conocer muy personalmente su enemigo. Sea quien sea la presa, no es simplemente un rival o un enemigo político. Se trata de alguien que ha herido a cada uno de los Hermanos de esa manada a un nivel muy personal y profundo. A veces, la presa ni se da cuenta de lo que ha hecho (esto es especialmente común para seres como los vampiros, que no conocen lo suficiente sobre los hombres lobos como para saber por qué esas bestias le persiguen tan implacablemente. Esto no les importa a los Hermanos. Si se han unido al Círculo de la Cacería, hace tiempo que ya dejaron atrás el momento de perdonar y dar explicaciones.

Una vez la caza ha concluido y la presa está muerta, la manada de Hermanos se separa, acordando nunca volver a hablarse entre ellos y nunca entrar en sus respectivos territorios. Lobo Sangriento impone esta orden. Los antiguos Hermanos de la misma manada saben instintivamente si sus pasos están a punto de cruzarse, de modo que pueden evitarse entre ellos. Una vez la cacería ha finalizado, ya no tienen nada más que decirse entre ellos.



**Prerrequisitos:** Ninguno, excepto el odio ardiente necesario para empujar a un hombre lobo a unirse al círculo.

**Calidad de Miembro:** La mayoría de los miembros del Círculo de la Cacería son Hermanos, dedicados a cazar su presa y nada más. No obstante, algunos de ellos son miembros a tiempo completo, y dedican su tiempo a realizar ofrendas a Ortuz y a ayudar a otros futuros Hermanos a encontrar potenciales compañeros de manada. Estos hombres lobo fueron Hermanos en algún momento, pero su presa falleció antes de ser encontrada o son los únicos supervivientes de una cacería fallida. Estos hombres lobos son llamados los Perdidos. Vetados para siempre de cumplir sus votos a Lobo Sangriento, le sirven directamente.

Para unirse al Círculo de la cacería, un hombre lobo ha de encontrar a uno de los Perdidos y comunicarle sus intenciones. El Perdido luego trata de encontrar a otros Uratha que deseen cazar a la misma presa. Cuando hay suficientes Uratha para formar una manada, todos los futuros Hermanos deben acompañar al Perdido a las profundidades de los vergeles espirituales, a la guarida de Lobo Sangriento. Allí, el gran espíritu escucha el juramento de cada hombre lobo: Que permanecerá al lado de sus compañeros, y que nunca los traicionará o cazará, hasta que la manada logre acabar con su presa. Tras este juramento, la manada ya puede comenzar.

**Beneficios:** Todas las manada de Hermanos ganan un poderoso sirviente de Lobo Sangriento como tótem. A cambio, tiene prohibido servir a otros tótems que no sean Ortuz-Ur y su sirviente: las habilidades exactas de este tótem varían, pero siempre reflejan las necesidades específicas de la manada en cuestión. En términos de juego, la manada tiene 20 puntos de Tótem con los que construir su espíritu tótem, pero el tabú es siempre el mismo: **la manada tiene prohibido realizar cualquier acción que no sea comer, descansar y perseguir su presa.** A veces, perseguir a la presa requiere negociar servicios con otros Uratha o espíritus, y Lobo Sangriento lo entiende. Si los Hermanos comienzan a mostrar agendas que no sean la cacería, cada miembro de la manada pierde un punto de Resistencia cada día hasta que la cacería comience de nuevo (incluso si un solo miembro de la manada se comporta así). Además, los hermanos tienen prohibida la violencia entre ellos. Incluso el menor intento, para liza durante un minuto con gran dolor al ofensor.

**Tipo de Documento:**  
**Oficial**

**Autor:**  
**Heinrich von Murnau (Uxas)**

**Digitalizado por:**  
**Zettai van Ugen**

**Un documento de:**  
**Requiem Nocte**