



TRIBUS PURAS

Hace miles de años, según los Exiliados, la mayor parte de la Primera Manada se alzó y asesinó a Padre Lobo, pero no todos participaron en ese acto. Se dice que tres hombres lobos de la Primera Manada no alzaron sus garras contra su padre. Tal vez temían los colmillos de Padre Lobo. Tal vez no les importaba la incapacidad de Padre Lobo para proteger adecuadamente el mundo físico (¿acaso importaba si los espíritus esclavizaban y destruían a los humanos y animales? Los débiles debían dar paso a los fuertes). Otros incluso abandonaron Pangea antes que elegir un bando de la batalla, por temor a elegir el bando perdedor.

Aunque, al igual que sus primos Exiliados, los autollamados Puros fueron expulsados de Pangea y se dispersaron por todo el mundo, sus descendientes no se consideran Exiliados. Estos hombres lobos se llaman a sí mismos las Tribus Puras, o simplemente los Puros. Para ellos la culpa de la muerte de Padre Lobo recae únicamente en los descendientes de sus asesinos. No fue su pecado, aúllan, ellos fueron leales a Padre Lobo. A medida que este aullido crecía, Lobo Monstruoso, Lobo Rabioso y Lobo Plateado (los tres hijos espirituales de Padre Lobo más rencorosos, llenos de odio y amargados) se fijaron en ellos. Estos tres Primogénitos odiaban a las "tribus parricidas" por su acto sangriento que puso fin a Pangea, y vieron en los autoproclamados Puros los medios para castigar a los criminales. Los tres espíritus se mostraron ante los tres Puros con una oferta de alianza, naciendo así las Tribus Puras, los enemigos más fieros e incansables conocidos por los Exiliados. Las Tribus de la Luna solo les conocen parcialmente, aunque algunos Exiliados se pasan al otro bando. Se sabe que los Puros también tienen a Primogénitos como tótems tribales, hermanos de los espíritus tótem de las Tribus de la Luna, pero con los milenios, ambos grupos se han escindido.

Lo que los Exiliados no saben es que los Puros han construido una cultura basada en el odio. Para las Tribus Puras, el mundo no sanará hasta que los Exiliados hayan sido erradicados de su faz. Para mantener esta cultura de odio, los Puros rompen a sus jóvenes, no pueden permitir que conozcan ambas versiones de la historia. Sus ritos de iniciación son crueles, diseñados para romper la voluntad de los jóvenes, para luego reconstruirla según el tótem y la manada. Hasta un punto, cada Puro ha sido forjado hasta convertirse en un soldado en la primera línea, mediante un ritual de abuso e intercesión espiritual. El propósito de esta iniciación no es simplemente engendrar odio hacia los Exiliados, sino arrebatar al recluta cualquier ilusión de humanidad que le quedara para que acepte mejor las enseñanzas de los veteranos acerca de lo que es realmente. En el proceso, el recluta también aprende la historia del parricidio y del paraíso perdido, el pecado original que arruinó un mundo perfecto y como este mundo jamás regresará mientras los pecadores vivan.



No obstante, ambas facciones de hombres lobos raramente emprenden guerras abiertas entre ellas. Cuando las Tribus Puras actúan contra los Exiliados lo hacen mediante una guerra de guerrillas, golpeando con furia a un objetivo y luego retirándose hacia la oscuridad. Los Puros pueden esperar hasta asegurarse que tienen la superioridad numérica y son más fuertes antes de atacar, o pueden realizar un ataque aparentemente estúpido, conducidos por un extraño tabú o juramento que los Exiliados no pueden comprender. Una manada de Puros puede despreciar el Juramento, pero los instintos aún les incitan a proteger su territorio y a seguir su propia jerarquía.

Las Tribus Puras poseen un gran territorio alrededor del mundo, mayor incluso que el de las Tribus de la Luna, y sus miembros superan en número a los Exiliados. Se les puede encontrar en el centro de un infierno urbano, o en el corazón inhóspito de la naturaleza; parecen tener un gran desprecio hacia la raza humana, aunque ello no les impide vivir entre "las ovejas" si es necesario. A veces sus territorios son fronterizos con los de las manadas de Exiliados: a veces, la manada de Puros más cercana está a muchas millas de distancia. En unas pocas regiones, los Exiliados son fuertes mientras que los Puros son pocos y dispersos, pero lo habitual es que los Puros posean la mayor parte del territorio y los Exiliados deban combatir para mantener sus posiciones.

Las Tribus Puras parecen tener una relación distinta a la de los Exiliados con el mundo espiritual, y parecen tener diferentes aliados y más fuertes. Sus tótems de manada se manifiestan como criaturas monstruosas y primarias, a veces distorsionadas bestias de leyenda en vez de como animales reales. Se dice que los Puros practican un gran número de ritos, muchos de los cuales invocan poderes espirituales desconocidos para los Desposeídos. Aunque los Puros tienen una baja Armonía, sus pactos espirituales y tribales les permiten emplear sus ritos y fetiches con gran efectividad. Si las historias son ciertas, los Puros se oponen a la tradición de los Exiliados de perseguir a los fugitivos del mundo espiritual, buscando reestablecer la supremacía de los señores del Reino Sombrío, forjando una nueva Pangea donde la humanidad asuma de nuevo su papel bajo el gobierno de los reyes espíritus. Este reflejo oscuro del Juramento, sin duda complace en gran medida a los espíritus.

Si los Puros tienen una debilidad es que ellos no poseen el favor de Madre Luna. No tienen auspicios, tal vez porque, en su arrogancia, jamás se les ofreció su bendición (o porque sus ritos eliminan la marca de los auspicios en ellos). Pese a su odio hacia los Exiliados y su voluntad de acabar con ellos, los Puros nunca emplean armas de plata contra las Tribus de la Luna. De hecho, jamás se ha visto a ningún Puro llevar encima plata en forma de joyas ni de ningún otro tipo. Algunos Cahalith sugieren que la maldición de Madre Luna es mucho más fuerte en los Puros, pero como se manifiesta es un secreto que las Tribus Puras guardan celosamente. Otros sostienen que su imposibilidad de usar plata sería debido a un poderoso tabú en ellos.

Recientemente, en la década de 1990, se produjeron docenas de ataques coordinados de los Puros contra los territorios de los Exiliados en Norteamérica. Las implicaciones de estos ataques fueron muy inquietantes, pues los Puros fueron capaces de superar la territorialidad de los hombres lobos y trabajar unidos para lograr un objetivo común. La ofensiva de guerra más coordinada entre hombres lobos en años fue conducida por el odio, lo que no presagiaba nada bueno para los Exiliados.



ÍGNEOS (IZIDAKH)

Los Ígneos son los líderes espirituales de las Tribus Puras. Mucho más que los otros Puros, sostienen con fuerza que los Exiliados están condenados por definición. Sus apasionados sermones afirman que los Exiliados deberían ser asesinados, mientras duermen si es necesario, o en el campo de batalla si su derrota aportará a más desertores a la causa de los Puros. Los Ígneos sostienen que los Exiliados son unos herejes que veneran a Luna cuando deberían haber honrado a Padre Lobo. Mientras un solo descendiente de Padre Lobo siga con vida, dicen, la mácula en su raza jamás será perdonada. Solo mediante el fuego puede borrarse la mácula, y las horribles marcas en la piel de algunos Ígneos apuntan hacia crueles rituales de venganza.

Los Tocados por el fuego siguen a Lobo Rabioso, y sus Dones se basan en el poder de la enfermedad y la convicción religiosa. Los Ígneos están encantados de aceptar conversos, al igual que lo está Lobo Rabioso. Muchos de los Ígneos son oradores carismáticos, y cuando deciden dirigirse a su persa, como prefacio de un feudo, sus palabras tienen un retorcido atractivo cuidadosamente elegido para introducir la duda en el corazón de los Exiliados. Cuando un hombre lobo da su espalda a las Tribus de la Luna para aliarse con los puros, reaparece con frecuencia, fervoroso y marcado, entre los bandos de los Ígneos. Si reaparece.

El tabú de Lobo Rabioso es que no pueden dejar sin desenmascarar una afirmación falsa. Los Izidakh deben tratar de desenmascarar las mentiras en el momento en que se pronuncien, aunque ello les obligue a perder imagen ante otros hombres lobos.

GARRAS DE MARFIL (TZUUMFIN)

Lobo Plateado, el tótem de los Garras de Marfil, está obsesionado con la pureza. No aceptará una petición de servicio de ningún hombre lobo que haya servido a los "enclenques de Luna". Es más, los Garras de Marfil emplean una magia de sangre propia para discernir el linaje de un hombre lobo. Si el recluta desciende de un Exiliado en vez de un Puro, no se le permite unirse a los Garras de Marfil. Tan solo los "más puros de los puros" tienen acceso a los Dones de absolución de la sangre que concede Lobo Plateado. Algunos hombres lobos abandonan los exiliados para unirse a los Puros por razones personales, violando el Juramento y siéndoles arrebatadas las bendiciones de Luna, pero estos renegados jamás ingresan en los Garras de Marfil.

Mientras los Ígneos rabian con pasión y fanatismo, los Garras de Marfil son casi fríos en su furia. Parecen poseer la mayor previsión entre los Puros y con frecuencia son quienes hacen los planes más a largo plazo. Son los Puros más proclives a mantener alguna apariencia de vida humana, aunque se dice que los humanos que caen bajo su poder han de soportar terribles destinos. Los jóvenes Exiliados a veces se preguntan si no se puede razonar con los Garras de Marfil, tal vez incluso hacer un tratado de paz con ellos, pero sus esperanzas con frecuencia son hechas jirones. El odio de los Garras de Marfil hacia los Exiliados no es rabioso como el de los Ígneos o salvaje como el de los Reyes Predadores, pero no es menos intenso.

Tan sólo aquellos con fuertes líneas de sangre ascienden a posiciones de poder e influencia entre los Tzuumfin. El poder se transite hereditariamente entre ellos, en vez de basarse en méritos mediante retos, como sucede con los Desposeídos.



REYES PREDADORES (NINNA FARAKH)

Los Reyes Depredadores son monstruos primitivos. Siguen a Lobo Monstruoso, el más anciano de los Primogénitos, y desprecian con vehemencia las débiles vidas humanas producto de las comodidades modernas. Los Reyes Depredadores no odian a los Exiliados por el asesinato de Padre Lobo, pues nada que no pueda defenderse a sí mismo tiene un derecho innato a vivir. Lo que los Reyes Predadores no pueden perdonar es la pérdida del paraíso de cazadores que fue Pangea. Si Pangea hubiera sobrevivido, los Uratha habrían sido libres de cazar abiertamente, y de tratar a los humanos como el ganado que son. En cierto modo, respetan a los ancestros de los Exiliados por los grandes cazadores que fueron, y en cierto modo también parecen respetar a los Exiliados lo suficientemente fuertes para darles un buen combate. Pero mientras los Exiliados trabajen para mantener el mundo tal y como es, el mundo que fue jamás regresará. Por eso, los Exiliados deben morir.

La forma de batalla favorita de los Reyes Predadores es Urshul, y bajo la forma de enormes, y feroces lobos monstruosos acaban con la vida de sus oponentes. Los Ninna Farakh son los guerreros más terribles de las Tribus Puras, y hasta sus aliados tratan de mantenerse lo más lejos posibles de ellos cuando comienza el combate. Sus cacerías rituales son sangrientas y salvajes, y con frecuencia dejan un rastro de asesinatos no resueltos en los archivos de los cuerpos de seguridad. Normalmente parecen seguir el liderazgo de los Garras de Marfil, pero no está claro hasta que punto éstos podrían controlar a los Reyes Predadores sin fuera necesario.

El tabú de Lobo Monstruoso es que no puede tocar libremente nada hecho por las manos de los humanos, excepto para destruirlo. No puede caminar por carreteras, no puede chocar con los humanos vestidos con quienes se tope, hasta una carrera por los campos sembrados de un granjero le causa dolor a sus zarpas. Los hijos de Lobo Monstruoso sufren un tabú menos severo, pero aún así sólo suelen vestir ropas hechas por ellos mismos con frecuencia de la piel de sus presas).

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte