



# IGNEOS

## JEZIDAKH



### ***La Fe No Es una Enfermedad***

*Era llamado Lobo Rabioso, Gurim-Ur, incluso por aquellos que lo amaban y querían. Estaba loco, y nosotros, sus hijos, los Ígneos, no sentimos vergüenza en admitirlo, pues su locura – la nuestra- es la que viene con la fe. Era implacable en su fervor, y rehusaba ser criticado. Sus hermanos llamaron a su pureza de alma “enfermedad”, pero Gurim-Ur conocía la verdad del mundo. Es verdad que ese conocimiento le costó. Le costó su posición por que los otros Primeros le llamaron débil y estúpido, y le hicieron el omega. Le costó paz y comodidad, por que la traicionera luz de Luna quemó sus ojos y su carne. Gurim-Ur era puro antes de que los Puros existieran, y el precio por su gracia fue uno que él pagó con mucho gusto, aunque esto le marcó para siempre como Lobo Rabioso.*

*Pero Padre Lobo lo entendía. Padre Lobo traspasó su sabiduría más sagrada a Gurim-Ur. Gurim-Ur era sabio y Gurim-Ur era honesto – no podía sufrir ni siquiera una mentira en su presencia. ¿Es de extrañar, entonces, que estuviera loco? Incluso en los tiempos antes del tiempo, incluso en Pangea, el mundo estaba lleno con mentiras e impureza. Solo mira a Luna, la puta inconstante que los Exiliados veneran. Solo mira a los humanos, tan descontentos con lo mucho que el mundo les ha entregado que no descansan hasta que no han manchado sus manos con la sangre de toda cosa viviente. Y mira a los Exiliados mismos, tan auto engañados que liquidan a su magnificante patrón y entonces proclaman que era una necesidad. ¿Es de extrañar que estuviera loco? Gurim el honesto, que vio el mundo por lo que era y trató de corregir los errores – pero dicha tarea era demasiado grande para que la asumiera el más joven y pequeño de los Primeros.*

*Después de la muerte de Urfarah, Lobo Rabioso se volvió tranquilo por primera vez. Había visto la verdad de las palabras de su padre, y supo qué necesitaba hacerse. Hizo llamar a los Uratha, y al contrario que sus exigentes hermanos mayores y los tótems cómplices de los Exiliados, el pidió algo muy simple de sus seguidores: fe.*

*Los Ígneos tenemos fe. Creemos en Lobo Rabioso, y creemos que Él nos dirá lo que Él necesita que sepamos. A veces esa sabiduría es clara y tranquila. Y a veces viene en mitad de los espumarajos de la locura. No cuestionamos a Lobo Rabioso.*



### **LOS RABIOSOS**

Los Izidakh son probablemente los más numerosos entre las Tribus Puras (y por tanto de los Uratha como un todo) por que los Ígneos piden muy poco a sus miembros. Solo piden una fe inquebrantable y absoluta de todos y cada uno de los hombres lobo que proclamen su lealtad a los Ígneos. Cualquier Uratha que desee vivir bajo estos términos (y pueda sobrevivir a los ritos de iniciación de la tribu) puede entrar y disfrutar de una paz mental experimentada por pocos, si alguno, grupos en el mundo.

¿Qué es lo que provoca esta pureza de propósito? La simple honestidad. El voto tribal de los Ígneos les prohíbe mentir o incluso escuchar mentiras. Este estilo de vida es agotador, ciertamente (y los Izidakh no envidian la locura de su tótem salvaje – a menudo se ven conducidos a la Rabia Mortal por la cantidad pura de mentiras en el mundo a su alrededor) pero su honestidad es limpieza. Los pecados del mundo no tienen oportunidad de acumularse en el alma de los Ígneos. Son salvajemente honestos, con ellos mismos o cualquier otro, y nunca son más felices que cuando purgan las mentiras de los otros Uratha (Puros o no).

### **PRÁCTICAS TRIBALES**

De forma similar a las otras tribus de hombres lobo, las prácticas de los Ígneos varían de un lugar a otro. En un territorio los Izidakh pueden parecerse a un culto dedicado a Gurim-Ur, mientras en otro pueden estar mucho más interesados en la guerra de enfermedades (y así parecer al principio fríos y antisépticos). Sin embargo los principios de la Fe y la Honestidad son el eje central de la tribu, y están expresadas en cada manada Ígnea, de hecho, en cada Izidakh individual alrededor del mundo. Por tanto algunas similitudes pueden ser observadas a pesar de sus prácticas.

### **RITOS DE INICIACIÓN**

Los Ígneos están deseando, en teoría, a cualquier hombre lobo que desee agregárseles. En la práctica sin embargo, el hombre lobo no solo tiene que pasar el Rito de Iniciación, sino sobrevivir a él. Estos ritos son una combinación brutal de confesión, bautismo y presta de juramento. La forma exacta varía según cada maestro del rito en cuestión, pero siguen tres fases generales:

#### **La Quema:**

Toda la deshonestidad e impureza debe ser arrancada del suplicante. Cualquier lazo de tribu o manada debe ser quebrantado, y las marcas de Renombre Lunar quemadas, dejando las lívidas marcas rojas de los Puros. Esta parte del rito normalmente involucra hierros de marcar al rojo vivo, aunque otras manadas simplemente inmolan a los reclutas, y unos pocos usan implementos de plata especialmente preparados para quitar las cicatrices de la antigua vida del hombre lobo (esta última práctica no es vista de forma favorable por las otras tribus Puras, pero incluso ellos tienen que admitir que cualquier hombre lobo que desee aguantar horas de escarificación con una hoja de plata está seguramente entregado).

Durante esta fase, todos los pecados del suplicante son quemados, y puede comenzar una nueva vida con una conciencia limpia. Esta fase también hace al suplicante un “ígneo” en el sentido literal, y la tribu ve esto como un tipo de bautismo, imbuyendo al hombre lobo con la chispa de la Fe Ígnea que le (se espera) contagiará en un rabioso e infeccioso infierno a la vez que completa su iniciación.



Por supuesto, un hombre lobo Exiliado que pertenezca a una manada tiene que renunciar a ella, lo que casi siempre conduce a perder un círculo de Armonía. Los Ígneos son bien conscientes de esta desafortunada circunstancia, y de ninguna manera escatiman a un nuevo recluta la oportunidad decir adiós a su manada o que cierre de otra forma con su vieja vida (después de todo, los Izidakh esperan que trate a su nueva manada con la apropiada atención). Los ancianos Ígneos en cambio han sido conocidos por informar a otras manadas Puras de la localización de los ex compatriotas del recluta, si los ancianos piensan que esos Exiliados van a ser un problema. Ocasionalmente un Ígneo habla a sus ex compañeros de manada con tanto fervor que estos terminan agregándosele. Esto es, por supuesto, motivo de celebración y mucho Renombre tanto para el recluta como para el maestro del rito.

Los hombres lobo que son iniciados directamente en la tribu, en lugar de desertar, disfrutan de un poco más de clemencia durante esta parte del rito. Después de todo, ya que no han sido seducidos por las Tribus de la Luna, estos hombres lobo no tienen tanto que expiar. Aún así, conocen el fuego antes de que acabe el rito, mientras el maestro del rito intenta quemar las persistentes trazas de su humanidad.

#### **El Juramento:**

Una vez que el maestro del rito está satisfecho de que el suplicante esté satisfactoriamente limpio, administra el Juramento. El Juramento Ígneo normalmente lleva semanas para que el suplicante lo aprenda, y dependiendo de las prácticas de la manada en el área, puede tener que aprenderlo escuchando a otro Ígneo repetirlo. Algunos Izidakh sienten que el Juramento es demasiado sagrado para escribirlo; otros sienten que encerrarlo en una memoria física es aceptable mientras que el Juramento no sea escrito en papel u en otro medio humano – por ejemplo, puede ser escrito con sangre en la piel tratada de un enemigo caído. El Juramento dicho por entero, en Uremehir por supuesto, incluye una afirmación acerca de la elección de convertirse en un Ígneo, múltiples promesas de fe a la Tribu y Gurim-Ur, una promesa para proteger y pelear junto a los “Hermanos Mayores” (las otras dos Tribus Puras) y detalles específicos añadidos en recuerdo de héroes locales Ígneos. El suplicante es animado a añadir sus propias florituras poéticas al Juramento, especialmente si es un converso de una Tribu Exiliada (dado que los conversos normalmente conocen la Primera Lengua mejor que los reclutas recién cambiados).

Si el hombre lobo falla al recitarlo, se le permite intentarlo de nuevo pero pasando primero por la Quema otra vez. Obviamente se busca su fe de alguna manera. Los Ígneos son normalmente muy pacientes en esto, y están bien preparados para que algunos reclutas necesiten múltiples intentos para completar el Juramento. De hecho, algunos de los grandes héroes de la Tribu no pudieron completar el Juramento hasta que no estuvieron espiritualmente listos. Y los Izidakh están bastante deseosos de esperar.

#### **La Caza:**

Después de que los pecados del suplicante hayan sido quemados y haya pasado con éxito el Juramento, se le permite finalmente cazar como uno de los Ígneos. El recién aceptado Izidakh nombra el objetivo de su primera cacería. Si ya está dentro de una manada, ésta caza con él, si no, el maestro del rito que lleva a cabo la Quema lleva a su manada para la Caza.

La Caza comienza en el primer anochecer después de que se complete el Juramento, lo que significa que el hombre lobo puede tener desde unos pocos minutos a 24 horas para nombrar a su objetivo. El objetivo de la Caza de un Ígneo varía dependiendo del Ígneo en cuestión y de las costumbres de los ígneos de la zona. Un Ígneo que nunca se ha encontrado con otro hombre lobo que no sea un Izidakh, puede nombrar a su objetivo como “un hombre lobo Exiliado”, mientras que un converso de las Tribus de la Luna podría decir “Jason Hearing, Rahu de los Señores de la Tormenta”, ya sea por que tenga un resentimiento particular contra Jason o por que sepa que será una presa fácil.



El objetivo también puede ser humano, a veces los Ígneos nombran a sus parientes, esposos, líderes espirituales u otras figuras de autoridad, o incluso “el primer humano que vea” como el objetivo de su Caza. Otros eligen espíritus, aunque son cuidadosos y evitan romper cualquier pacto espiritual bajo los cuales vivan cuando hacen esto.

La Caza dura tanto como sea necesario. Si no concluye antes de las primeras luces, el Ígneo no sufre estigma alguno. Gurim-Ur, se dice, podía tardar años en llevar a cabo una cacería, por que podía ser distraído por otros asuntos durante el camino. Los Ígneos no se avergüenzan de seguir sus impulsos, sin embargo, no deben olvidar sus objetivos.

### **CASTIGO Y PENITENCIA**

Los Ígneos comprenden que todos los Uratha pecan, incluso después de los ritos de purificación de la Tribu. La Rabia Mortal cuenta por sí misma por muchos pecados. Los Puros son tan capaces de perder el control y matar a sus compañeros hombres lobo, igual que cualquier otro hombre lobo. Las Técnicas de los Puros de interrogación y adoctrinación pueden ser llamadas “tortura”, y mantener secreta su naturaleza del rebaño humano es una tarea molesta. Pero los Ígneos creen de todo corazón que el pecado puede ser perdonado, que la Armonía puede ser restaurada y que cualquier hombre lobo puede estar espiritualmente íntegro de nuevo. No es sorprendente, sin embargo, que este tipo de absolución no llegue fácilmente.

Los Ígneos hacen una nítida distinción entre castigo y penitencia, aunque han elaborado ritos para cada uno. Castigo, para los Ígneos, significa que el hombre lobo ha cometido un pecado contra la Armonía o que de otra forma ha cometido un error que afecta directamente a su manada, a la tribu o a los Puros como un todo. De hecho, revelar la naturaleza de los Uratha a un ser humano es probablemente merecedor de castigo, por que afecta potencialmente a todos los hombres lobo Puros (así como a los Exiliados, pero los Ígneos naturalmente no se preocupan por ello). Para que un hombre lobo sea castigado debe probarse su culpabilidad de manera que satisfaga a su manada y al menos otros dos hombres lobo Puros. Si se cumplen esos criterios, es llevado a encarar su castigo.

La forma del castigo varía dependiendo de la severidad del crimen, si era o no la primera ofensa del individuo y como se comporte el criminal. Si, de hecho, admite su culpa e incluso busca castigo por sus crímenes, puede que pase simplemente con un tirón de orejas metafórico (aunque entre los Ígneos esto probablemente involucre sufrir heridas múltiples de garra y mordisco durante varias horas, llegando a sangrar hasta la muerte y luego lanzado a un charco de alcohol o gasolina). Si intenta evitar la justicia, negar su crimen hasta que se vuelva embarazosamente obvio para cualquiera que es culpable, la retribución de su tribu será mucho más severa. Los miembros pueden ser aserrados y luego rápidamente vueltos a poner en su sitio para permitir la regeneración. Algunos miembros más progresivos de la tribu utilizan balas huecas que permanecen en el cuerpo del ofensor, de forma que tiene que escarbar para sacarlas. Más a menudo, sin embargo, el ofensor es inmolado y se le deja que arda hasta el último segundo posible, punto en el cual las llamas son apagadas.

Los Ígneos, a pesar de su desatada creatividad en pensar dichos castigos, no obtienen placer al atormentar a sus compañeros Izidakh. De hecho, esto les aflige terriblemente, porque al castigar a sus compañeros de tribu, no solo se abren a sí mismos a la pérdida de Armonía (la tortura es tortura, sea cual sea el motivo) sino que además deben soportar contemplar el hecho de que nadie, ni siquiera los Ígneos, son realmente Puros. Lo último es una sobria comprensión que todos los Izidakh deben afrontar eventualmente. Para el antiguo problema, sin embargo, existe una solución en forma de penitencia.



La penitencia es similar al castigo en que la penitencia deriva de un pecado contra los Puros, en algún nivel. Hay dos diferencias principales. La primera es que un Izidakh (o un hombre lobo Puro de otra Tribu - los Ígneos están felices de ayudar a sus hermanos Garras de Marfil y Reyes Depredadores a limpiar sus almas) debe elegir llevar a cabo la penitencia. Lo segundo es que el crimen que provoca la penitencia puede ser, y normalmente es, un crimen que el Puro comete contra si mismo, en lugar de contra otros hombres lobo. De hecho comer la carne de humanos probablemente no hiera a la manada o tribu de ninguna forma tangible, pero daña la relación del hombre lobo con los espíritus y daña su salud espiritual. Por esta razón un hombre lobo probablemente no sufriría castigo por comerse a un ser humano, dependiendo de las circunstancias, pero sería animado a aceptar la penitencia. El castigo por un crimen no cuenta como penitencia, y tradicionalmente el castigo es impuesto primero, aunque en algunas manadas se considera apropiado dejar que el ofensor llegue a término con su propia alma primero antes de rendir cuentas ante su sociedad.

La penitencia es normalmente llevada a cabo en solitario, aunque algunos ígneos se sienten más a gusto con sus manadas observando. Otros Izidakh, normalmente aquellos con mayor rango de Honor, Sabiduría o Pureza que el ofensor, determina la forma de la penitencia. Esto evita el problema de quien avisa a los antiguos de la tribu; en muchos lugares simplemente se espera que no se llegue a pecar, aunque algunos llevan espíritus como consejero moral. A un hombre lobo penitente se le puede pedir que se queme él mismo con hierros al rojo vivo, que se frote espadas calientes sobre sus ojos abiertos o que corten sus parpados, que atravesase su carne con agujas calientes o que trague carbones ardientes. “El perdón llega cuando la carne se ampolla” dicen a menudo los Ígneos a sus nuevos reclutas. Algunas manadas extremistas incluso envían al penitente al Hisil para que se someta a las atenciones de los espíritus de dolor, enfermedad o fuego. Aunque esto, como puede imaginarse, puede salirse de las manos rápidamente.

#### ***Efectos Mecánicos***

*Más allá de justificar puntuaciones más altas de lo normal en Resistencia y Resolución, ¿Qué efectos tienen el castigo y la penitencia en los Ígneos? Por un lado, les ayuda a recuperar Armonía. Los Ígneos no se engañan en pensar que pecar contra la Armonía es noble o apropiado, pero creen fervientemente que a veces el pecado es necesario. Esta es la forma del mundo – requiere que los creyentes pequen para que el pecado sea eliminado. Algunos Ígneos despotrican contra los Exiliados por la pérdida de Pangea, donde dichos pecados no serían necesarios, y otros exaltan poéticamente la belleza y nobleza del fuego purificador que se lleva el pecado del mundo. En otras ocasiones, los brutales ritos de penitencia y castigo son lo único que mantiene a los Ígneos lejos de convertirse en Zi’ir.*

De todas las Tribus Puras, los Ígneos son indudablemente los más deseosos de adoptar conversos Exiliados. No es que los Ígneos encuentren ningún valor redentor en la adoración blasfema de la traidora Luna o los demasiado perdonadores tótemes Primogénitos. Es simplemente que los Ígneos ven a todos los Uratha como Uratha, hijos de Padre Lobo, y por tanto, todo hombre lobo tiene potencial para el honor. De hecho, un Exiliado esta mucho mejor muerto que siguiendo su senda actual, pero el asesinato de otro Uratha duele a los Izidakh tanto como la de cualquier otro hombre lobo. Así, los Ígneos son felices de ofrecer una “salida” a sus enemigos Exiliados – Entrar en la tribu y asegurarse una paz perfecta de mente y alma para siempre. Recházalo y muere, pero muere sabiendo que el mundo es mejor por la pérdida.



### **MENTIROSO, MENTIROSO**

Los Izidakh tienen una prohibición tribal contra dejar estar las declaraciones inciertas. Esa prohibición es una piedra angular en su fe, y así, juega un gran papel en el comportamiento diario de la Tribu más, dicen, que cualquier otra prohibición tribal de los Exiliados. ¿Cuánto de a menudo tiene realmente un Garra Sangrienta que considerar si una rendición es una que aceptaría después de todo? Pero al final, la prohibición es un simple voto Tribal, y por tanto, muchos Ígneos no sufren ninguna penalización inmediata por romperlo. En términos mecánicos solo en Armonía 7 o superior se provoca una tirada de degeneración por violar el voto Tribal, y pocos Ígneos permanecen a ese nivel.

La Tribu como un todo, en cambio, se toma este voto muy en serio. Mentir es un pecado sin importar como de moral sea el hombre lobo en cuestión, y los antiguos son felices de reforzar la prohibición en cualquier número de dolorosas formas. Por supuesto, los Ígneos de Armonía 6 o menor (lo que viene a ser la mayoría de ellos) a menudo ve el mentir como un Católico ve un pecado menor – una mala idea hacerlo en frente del sacerdote de uno, pero no es un gran problema en el gran esquema de las cosas.

### **ALIMENTANDO EL FUEGO**

Una de las cosas por las que los Ígneos son tan numerosos como son es porque ellos reclutan. Los Ígneos parlamentarían con los Exiliados en lugar de saltar directamente al combate con ellos, por que cada conversación es un intento de convencerlos. Los Ígneos quieren que los Exiliados vean la verdad mas de lo que quieren verlos muertos. Sin embargo eso no significa que los Izidakh sean benignos o amables. Si una manada rehúsa hablar, los ígneos presentarán batalla sin piedad en sus corazones. Cuando conversan sin embargo, el fervor de los Izidakh sorprende a los Exiliados. Esto puede manifestarse de varias formas, un Ígneo puede ser un lunático apenas contenido, incapaz de completar una frase sin una declaración de oración a Gurim-Ur o una maldición a los enemigos de la Armonía. Otro puede ser un manipulador carismático, casi comprensivo, sonriendo y profesando que los Exiliados y los Puros solo son enemigos a causa de malentendidos milenarios. Sin embargo, a pesar de cuales sean los métodos los ígneos son peligrosos y espeluznantes, no a causa de lo que dicen, sino por que creen en ello. En el instante en que un Izidakh siente que un hombre lobo es insalvable, deja de ser parte del Pueblo por lo que concierne al Ígneo.

Los Ígneos por tanto son felices de asistir a las reuniones con los Exiliados, si los Ígneos sienten que pueden hacerlo sin acabar en una batalla campal. Si el territorio consiste en más área reclamada por los Puros que áreas de los Exiliados, o si las manadas dominantes han llegado a algún acuerdo de pacto de no agresión (lo cual es raro, pero no es algo que no se haya visto antes), los ígneos hacen un esfuerzo por mostrarse de la mejor manera, de manera que se hable. Presentan la mejor cara de la Tribu, como lo ven ellos, la obligación inquebrantable con la honestidad y la Armonía, la fe absoluta en su Tótem y su modo de vida y, por supuesto, el fuerte lazo de manada y Tribu que solo puede encontrarse entre los Puros. La mayor parte del tiempo los Exiliados ven a los Ígneos como a fanáticos religiosos, desesperadamente equivocados y esclavos de su agobiante fe. Pero a veces, especialmente para los hombres lobo que vienen de trasfondos religiosos estrictos, o que han tenido problemas al ajustarse a la caótica vida de los Uratha, los Ígneos parecen limpios, tentadores, y por supuesto, puros.

Los Izidakh, sin embargo, no confían en los conversos para su membresía. Los Ígneos también buscan nuzusul y sangre lupina para aumentar los números de la Tribu. Encontrar hombres lobo recién cambiados es comparativamente fácil. Solo requiere pillarlos rápido antes de que alguien mas lo haga, y eso es enteramente un asunto de cuantas manadas Exiliadas (o Puras, de todas formas – los Garras de Marfil y los Reyes Depredadores no suelen competir por miembros, pero ocurre) halla en el área y de cuan alerta estén.



Engendrar nuevos hombres lobo en cambio, requiere tiempo y es difícil. Los sangre de lobo son susceptibles a la Vesania, incluso si no lo son tanto como los humanos. Las oportunidades de producir descendencia Uratha son mejores, pero aún es difícil decir si un niño en concreto va a Cambiar, y aunque supieran con exactitud si un niño en concreto va a convertirse en Uratha o no aún quedaría por saber cuando. A veces los Ígneos adoptan una familia de sangre lupina, protegiéndolos y escudándolos de los sobrenatural (especialmente de los Exiliados), y poniendo una cuidadosa vigilancia en los miembros para el caso de que Cambien. Sin embargo, esto requiere años de paciencia, y normalmente solo sucede si el Ígneo recibe una señal de que la familia producirá un héroe o visionario para la tribu.

### **HACIENDO LA GUERRA**

Los Ígneos proclaman que ellos solo usan la violencia como última opción, lo que es cierto, hasta cierto punto. De hecho la violencia es normalmente su segundo curso de acción. El primero es demandar sumisión y conformidad de sus enemigos. Si sus enemigos rechazan aceptar la superioridad moral y espiritual de los Izidakh, entonces el combate sangriento es la única alternativa.

Desde el punto de vista de los Ígneos, esto tiene todo el sentido. Después de todo, ellos están al menos incómodos solo por escuchar mentiras, y los más iluminados no pueden soportar escuchar mentiras sin desafiarlos. Este tipo de adherencia a la verdad está atado a hacer de cualquiera un poco más recto, y los Ígneos están sumidos en los principios de la honestidad y la armonía desde el primer momento de su iniciación. Cualquiera que proclame una posición contraria a los honestos y espiritualmente puros Ígneos, por tanto, está obviamente equivocado, y por tanto debe someterse o morir.

Por supuesto esta actitud acaba en unos pocos puntos clave. El primero es que los Ígneos no siempre emergen victoriosos. Mientras que a menudo tienen superioridad numérica, los Exiliados no son exactamente una estirpe agonizante, y pueden normalmente reunir suficientes fuerzas como para combatir a los Puros. Si los Exiliados superan a los Ígneos, los supervivientes deben preguntar como puede pasar esto, dada la pureza Izidakh. La respuesta que los antiguos de la Tribu dan normalmente es que el mundo es deshonesto e impuro, y que los Ígneos, no importa cuan brillantes ardan, no pueden esperar cambiar esto sin oposición. Los Exiliados y su vil patrona Luna están trabajando activamente para desbaratar la pureza espiritual del mundo. Ellos plantean una auténtica amenaza, por que están deseando recurrir a tácticas cobardes como usar plata, pero espiritualmente son inferiores.

El segundo problema con la actitud Ígnea de superioridad sin compromiso es que las Tribus Pura no siempre están de acuerdo en todo. De esta forma, a veces una manada Ígnea combate a una manada de Garras de Marfil o de Reyes Depredadores. Los Ígneos se sienten extremadamente inseguros en estas situaciones, por que no tienen una respuesta dogmática fácil para estos conflictos. Los otros Puros son rápidos en recordar a los Ígneos que, al menos en la leyenda, Gurim-Ur era el omega de los Primeros, sumiso hacia sus hermanos mayores. A veces, esta respuesta atrae a los Ígneos para retirarse y aceptar que Gurim-Ur se mueve de formas demasiado misteriosas para que lo comprendan los Uratha mortales. A veces conduce a los Ígneos a un frenesí rabioso incluso contra sus compañeros Puros. De hecho, la penitencia que sigue a la batalla es brutal.



### **VISIONES Y SUEÑOS FEBRILES**

Los Ígneos ven a su Tótem como la fuente de toda sabiduría. La proclamación de oráculos es una constante importante en la mentalidad espiritual de los Izidakh, sea en forma de antiguas profecías, “textos” ocultos (normalmente garabateados en paredes de roca en lugar de los libros actuales, aunque a veces los Ígneos llevan sus visiones al papel) o el don de un sueño febril. Para los Ígneos el mundo es un lugar misterioso y fundamentalmente incognoscible, excepto en la medida en que el conocimiento les es concedido por su Tótem Tribal.

Por supuesto Gurim-Ur no aparece realmente y hace conocer su voluntad a la Tribu, al menos no hasta donde sabe cualquier Izidakh vivo (aunque las historias de visitas personales y visiones de Lobo Rabioso no son infrecuentes). Él envía sus mensajes a través de profecías, alucinaciones y sueños traídos por la enfermedad o el dolor. De hecho es algo ampliamente aceptado dentro de la Tribu que si una revelación tiene lugar sin dolor, la revelación no debe ser creída. Luna, dicen los Ígneos, envía sus visiones en forma de sueños relajantes o mensajeros Lúnulas angélicos. Gurim-Ur prueba a sus sujetos antes de concederles sabiduría.

Provocar una visión profética no es algo que un Ígneo intente a la ligera. La Tribu entiende que el salir al desierto sin agua ni comida y permanecer allí una semana es mucho más probable que cause la muerte a que traiga sabiduría espiritual. Los Ígneos solo intentan buscar los avisos de Gurim-Ur cuando encaran una crisis de fe, o un enemigo aparentemente insuperable. Cuando esto sucede un miembro de una manada es elegido para recibir una misión. Los hombres lobo que se han probado a si mismos en batalla como tácticos y guerreros hábiles más que como brutos o que han tenido éxito entrando en comunión con los espíritus normalmente tienen el honor, pero a veces un alfa de manada elige a un Ígneo basándose en profecías, advertencias de los ancianos o una sensación visceral.

Inducir una visión es, como la mayoría de las cosas de la Tribu, una ordalía dolorosa. Muchas de las técnicas para llevar a cabo las penitencias se aplican (y de hecho no es infrecuente para un Ígneo salir de una penitencia con historias y visiones de Gurim-Ur). A veces el interrogador se somete a si mismo a los efectos de los Dones de Enfermedad, y se pierde a si mismo en los sueños febriles que traen. Un hombre lobo que muere en busca de una visión es póstumamente reverenciado: cazas y festines se organizan en su nombre, y canciones rezándole son compuestas y recordadas. A menudo vuelve en sueños para guiar a sus compañeros de manada.

#### ***La “Verdadera” Naturaleza De La Profecía***

*Como cualquiera que haya estudiado realmente las profecías en la “vida real” sabe, crear pronunciamientos proféticos vagos y después reajustarlos a los eventos actuales es bastante fácil. Igualmente, un hombre lobo que lleva a cabo una penitencia por un crimen atroz probablemente pierda algo de prestigio ante sus compañeros de manada, y proclamar que Gurim-Ur le ha concedido una visión durante la penitencia puede ser una buena manera de recuperar estatus social, dado que no solo implica (potencialmente) que la Tribu tiene una nueva dirección, sino que implica que Lobo Rabioso perdona cualquiera que fuera el pecado que llevó a la penitencia en primer lugar. Un alfa de manada que inadvertidamente causa la muerte de un compañero de manada eligiéndole para recibir una visión, puede sufrir la ira del resto de la manada. Pero si canta sus alabanzas suficientemente alto, resaltando el paraíso que ahora disfruta por dar la vida por iluminar a la manada, no solo se quita los problemas con sus compañeros de manada, sino que les seduce también para perseguir visiones. Si proclama que ha vuelto en sueños para guiarles, cualquier acción que tome obtendrá una gran legitimidad. Sin embargo, ninguna de estas opciones requiere que las profecías sean algo más que ficción.*



*Por supuesto la mayoría, o por lo menos no todos los ígneos son tan cínicos u oportunistas. La mayoría de los Ígneos que proclaman haber recibido una visión de Gurim-Ur realmente creen que la han recibido. Esto no hace a las visiones profecías legítimas, por supuesto, las fiebres y el dolor pueden causar realmente alucinaciones, y normalmente no son más que construcciones de la mente tratando de sobrellevar el trauma físico del cuerpo. La naturaleza inherentemente mística y espiritual de los hombres lobo hace de las profecías algo más probables (o al menos plausibles), pero el asunto es que los Ígneos nunca saben si una profecía es realmente genuina. Como tantas cosas en su vida deben jugárselo todo en su fe.*

### **EL VIRUS DE LA FE**

Los Ígneos tienen un inmenso respeto por la enfermedad. De hecho es uno de los primeros conceptos que salta a la mente cuando los Exiliados piensan en la Tribu, lo que puede parecer extraño, dado el enfoque primario de la Tribu en la fe y la honestidad. Pero ellos saben que la fe y la ideología pueden propagarse mucho como si fueran una plaga, y son perfectamente felices con que así sea – siempre que, por supuesto, la fe que se propague sea la suya. Los Exiliados propagan su blasfemia de la misma manera. Un nuzusul es iniciado en la Tribu, y aprende los mandatos y costumbres de la Tribu. Mientras crece y se vuelve más poderoso y experimentado, aprende los ritos para iniciar a otros en la Tribu. Eventualmente podrá “crear” otros miembros de su Tribu, mientras tenga material puro con el que trabajar (esto es, hombres lobos no iniciados). Los Ígneos pueden por tanto propagar su fe como una enfermedad en la sociedad Uratha. Buscan de forma agresiva hombres lobo susceptibles y los “infectan”. Mientras que ningún Izidakh se referirá a su fe como una enfermedad, los paralelismos son inequívocos, y a través de los años la tribu a forjado fuertes relaciones con espíritus de enfermedad, como se evidencia en el uso de la Tribu de los Dones de Enfermedad.

### **VIDA DESPUES DE LA MUERTE**

La creencia en una recompensa (o castigo) después de la vida no está tan extendida entre los Uratha como entre los humanos, pero los Ígneos la adoptan de todo corazón. A los nuevos reclutas de la Tribu se les dice que cuando los Exiliados mueren sus almas se vuelven Lúnulas, atrapadas para siempre al servicio de su cruel, caprichosa e irracional señora. Las muchas marcas de Renombre que sirven como insignias de honor durante la vida indican el horror que está por venir. Por ejemplo, un Rahu que dedique su vida a la pureza y se vuelva un ejemplo entre su pueblo se convertirá, después de la muerte, en un miembro del Coro de la Furia, y será obligado a servir como cabeza de turco o saco de entrenamiento para espíritus más poderosos. Los Ígneos dicen que las “Lúnulas” conocen su antiguo estado, pero no pueden comunicarlo a los Uratha. Y aún más, los espíritus lunares desprecian a los Exiliados por su estupidez y envidian a los Puros por su libertad, pero los espíritus lunares están atados por su señores de forma que sirvan a las Tribus de la Luna. Esta, dicen los Ígneos, es la razón de por qué las Lúnulas son tan hostiles hacia los Puros – por que ellos son libres. Algunos Ígneos muy cultos señalan que cuando las Lúnulas se vuelven totems para las manadas de Exiliados, los hombres lobo se vuelven locos lentamente. ¿Qué mas pruebas se necesitan del odio de las Lúnulas?

Para los Puros caídos en desgracia, les aguarda un destino similar. Sin embargo, en lugar de volverse Lúnulas, se vuelven espíritus de sueños, destinados a deambular dentro y fuera de las engañosas mentes humanas todo el tiempo. Los Ígneos caídos son consignados, al momento, a volverse ilusiones y mentiras, sin tener la habilidad de decir o hacer nada verdadero u honesto de nuevo. Para los ígneos esto es el auténtico infierno: tener conciencia, pero no integridad.



Los Puros fieles, por supuesto, disfrutaban de un destino muy diferente después de la muerte. De hecho los Ígneos dicen que a los Puros se les presentan varias opciones. Algunos eligen renacer, y de hecho muchos de los grandes líderes espirituales entre los Ígneos relatan, con gran detalle, sus vidas pasadas como miembros de la Tribu (estos detalles no son normalmente verificables, dado que los Puros no guardan registros mundiales de sus miembros, pero por supuesto los Ígneos no mienten). Otros Puros eligen volver como espíritus, renunciando a todo lo humano de sus almas y uniéndose a los Tótem de las Tribus Puras para siempre. Finalmente, aquellos Puros que mueren en servicio de su Tribu, su manada o los Puros en general pueden elegir entrar en un lugar del Misil llamado Taga Dan, el Paraíso de la Caza. La Tribu tiene múltiples historias sobre los placeres de encontrarse ahí, pero todas concuerdan en un punto: nadie es capaz de mentir y la verdad nunca hiera o es ofensiva. En dicho lugar, los Ígneos pueden finalmente ser libres de las trampas y redes del mundo terrenal y su deshonestidad.

Las historias de Taga Dan, y las advertencias de tormentos después de la muerte, son más que suficientes para motivar a los Ígneos si empiezan a desesperarse, pueden sufrir ahora, pero mientras se mantengan fieles a su fe, cosecharán las recompensas cuando finalmente mueran.

### **LA MENTALIDAD ÍGNEA**

Una de las ventajas de los Ígneos es su gran diversidad, la cual radica en su mayor parte en su gran número. ¿Pero que hace a los Ígneos tan atractivos para los nuevos hombres lobo y como inducen los Izidakh a los Exiliados para que abandonen sus Tribus y se conviertan?

Los Ígneos no tienen un señuelo especial, una zanahoria mágica que haga a la Tribu irresistible. Lo que tienen los Izidakh es una larga tradición de lavados de cerebro, adoctrinación e incluso conversión a punta de espada (o de las Garras de los Ígneos). Cuando la elección es “convertirse o morir” muchos hombres lobo eligen convertirse. Algunos razonan que pueden decir cualquier cosa y escapar cuando llegue el momento, pero los Ígneos tienen mucho cuidado con estas tácticas. De hecho, asumen que cualquiera que capturen les está mintiendo desde el principio. Solo después de un período de “educación” y de limpieza espiritual puede el cautivo aceptar siquiera la noción de integrarse en los Ígneos, así que, mientras que la Tribu habla al recluta potencial sobre la posibilidad de unirse desde el principio, los Izidakh no lo consideran seriamente un posible converso hasta que haya tenido lugar algo de preparación.

Como se podría esperar, esta “preparación” involucra tortura, aunque no de una variedad tan brutal como las que usan los Ígneos en el castigo, la penitencia o incluso los ritos de iniciación. Simplemente quieren que el cautivo sepa que van en serio sobre lo que dicen de aceptarlo como un Ígneo, y que van en serio sobre lo de su fe en general.

Aunque los Ígneos aceptan a cualquier hombre lobo que desee unírseles (o a quienes puedan coaccionar para que lo hagan), algunas cosas comunes existen entre los Uratha que se convierten en Izidakh. La primera, obviamente, es la capacidad para la fe. Incluso si un hombre lobo no era un devoto seguidor de una religión o ideología en principio, los Ígneos se vuelven expertos reconociendo a un alma que solo espera el conjunto correcto de principios que le guíen. Los Uratha que tienen metas grandiosas, especialmente aquellas que involucran unir a las Tribus de los Exiliados o incluso a las manadas locales en una comunidad mayor, se vuelven buenos conversos ya que los Ígneos pueden enseñarles que su idealismo no está fuera de lugar. Los hombres lobo que han perdido a sus manadas o aquellas manadas que han tenido tiempos difíciles debido a un mal liderazgo o cuyos miembros tienden a perder Armonía también son susceptibles a los halagos Izidakh.



Una cierta medida de buena voluntad de ceder el control de la vida de uno también es un buen rasgo para un Ígneo potencial. La Tribu es bastante parecida a un culto en cierta forma – se espera que los miembros estén listos para matar o morir en servicio de los ideales de la Tribu. Gurim-Ur sirve como un símbolo divino para la reverencia y adoración de la Tribu, pero como se ha mencionado, los Izidakh no esperan verle pronto en ningún momento. Así, los aspectos de adoración y culto de la Tribu se centran en los ancianos poderosos, en los espíritus tótem de la Tribu y en la noción de honestidad y Armonía. Muchos miembros también exhiben delirios de persecución. Incluso aunque los Puros sobrepasen en número a los Exiliados y los Ígneos sobrepasen a las otras Tribus Puras, los miembros de la Tribu a menudo despotrican contra un mundo que busca destruirlos.

El mundo, dicen, es fundamentalmente defectuoso y deshonesto, y la maldad y la falsedad acechan en cualquier esquina. Esto que dicen es falso, por supuesto – las mentiras no atacan a los hombres lobo literalmente. Los espíritus de mentiras existen, pero no son ni de lejos tan predominantes como dicen los Ígneos, y dichos espíritus no son (normalmente) lo suficientemente poderosos como para desafiar a los Izidakh. Pero la idea de estar constantemente bajo ataque, incluso si es uno de implicaciones espirituales más que de una realidad sangrienta, es crucial para mantener la cultura de sacrificio y dolor auto infligido que los Ígneos tanto aprecian. Admitir que tienen una mayoría, que están ganando su guerra, o incluso definir esa guerra muy detalladamente probablemente resultaría en que algunos de sus miembros reconsiderasen por qué es necesario desollar la carne de sus cuerpos con cuchillos al rojo vivo. Y una vez que cae la penitencia, temen los antiguos de la Tribu, la fábrica entera de la Tribu no durará mucho.

Los hombres lobo pueden pasar el Primer Cambio en cualquier momento de sus vidas, y los Ígneos necesitan estar preparados para adoptar nuevos miembros que puedan ser adolescentes, adultos o incluso ancianos (aunque el cambio normalmente no llega tan tarde en la vida). Los Ígneos encuentran que cuanto más joven es un hombre lobo cuando llega su Primer Cambio más fácil es convencerlo para que se una a la Tribu. Los quinceañeros, especialmente, al haber descubierto la horrible verdad de su existencia quieren que todo signifique algo. Y los Ígneos están encantados de darles ese significado. Los adultos que generalmente han tenido más experiencia en la vida y siempre tienen la ventaja de tener unos cuantos años más sobre sus espaldas a menudo tienen la perspectiva necesaria para evitar aceptar la retórica de los Ígneos en el mismo momento. Engendrar la fe necesaria y miedo en individuos maduros e inteligentes es fácil si la persona viene de un trasfondo de creencias morales exclusionista blanco o negro, pero la discordante naturaleza del Primer Cambio ayuda bastante. Llevar a los recientemente cambiados Uratha a los terrenos espirituales y explicarles como las cosas han ido a peor desde el asesinato de Padre Lobo es una técnica típica, como lo son la privación de sueño, la desnutrición, los bombardeos de estímulos mezclados con humillaciones y un montón de otros trucos empleados también por los cultistas mortales.

### **LA FE DE LOS ÍGNEOS**

Se ha dicho mucho de la devoción de los Ígneos hacia su fe, por tanto es bueno tomarse un momento y delinear esta fe. A todos los miembros de la Tribu se les dicen los siguientes códigos de comportamiento, aunque no siempre con las mismas palabras. Violar estas contriciones solo requiere de una tirada de Degeneración en Armonía 7, como al romper un voto tribal, aunque hacerlo también comporta censura social entre los Izidakh.

- **Mantener el Código:** El Juramento de Urfarah es inviolable, aunque es interesante notar que el dogma de los Ígneos mantiene (si bien sutilmente) que el Juramento debe ser seguido por que Gurim-Ur lo aprueba, no por que venga de Padre Lobo.



- **La Sabiduría de Lobo Rabioso nos Guía:** Los Ígneos creen que Gurim-Ur hace conocer su presencia a través de visiones, pero también a través de la locura y la enfermedad. Los locos y los enfermos por tanto disfrutan de una cierta medida de piedad por parte de los Ígneos, aunque estos se defenderán si es necesario.

- **Todos Nacen en la Misma Manada:** Los Ígneos consideran a todos los Uratha como hermanos, tanto Puros como Exiliados (la mayoría de los Ígneos están deseando, en principio, extender la misma cortesía a los Perros del Infierno, pero en realidad los Izidakh sienten hacia los Asah Gadar la misma repulsión que los propios Exiliados). Matar a un hombre lobo es algo terrible por que todo hombre lobo es capaz de ser merecedor de respeto y redención. Matar a un hombre lobo Puro es uno de los mayores pecados imaginables.

- **La Mentira No Puede Ser Ocultada, y los Mentirosos Deben Arder:** Por otro lado, si a un hombre lobo se le da la oportunidad de convertirse y la rechaza, los ígneos no tienen más opciones que matarle. Sienten remordimientos en este acto, y llevan a cabo penitencia para expiarlo, pero que esté mal no cambia el hecho de que sea necesario. La única vez que a los Ígneos se les permite mentir es cuando se infiltran entre los Exiliados, y a dichas almas valerosas se les da la oportunidad para llevar a cabo tanta penitencia como sea necesaria para redimir sus almas cuando finalmente vuelvan a su gente.

- **El Servicio es Recompensado, el Pecado es Castigado:** Los Ígneos tienen una fe perfecta en que el mundo trabaja de una forma particular, y el mayor recurso de la virtud se encuentra en ser fiel a ese modo. Gurim-Ur es, por supuesto, la autoridad definitiva sobre la auténtica naturaleza del mundo, habiendo recibido su sabiduría de Padre Lobo. Los Ígneos tienen creencias específicas sobre la otra vida (ver mas arriba en “Vida después de la Muerte”) y esas acciones guían sus acciones en esta.

Por supuesto las diferentes manadas siguen estas creencias de forma diferente. Una manada particularmente militante puede creer que los Exiliados están todos tocados por la locura de Luna y por tanto irremediabilmente dañados (o que al menos requieren una prolongada purgación antes de tener la oportunidad de ser redimidos). Otras manadas sienten que pretender ser Exiliados o esconder de otra manera su lealtad es permisible mientras que se trabaje activamente para la mayor gloria de la Tribu.

Al igual que con las religiones humanas hay tantas permutaciones como practicantes.

### **ROSTRO DE LOS ÍGNEOS**

A continuación hay varios ejemplos de personajes Ígneos “arquetípicos”, junto con una breve descripción de cómo podría ser el personaje. No se dan rasgos para estos personajes, son solo ejemplos e inspiración para hombres lobo Ígneos que puedan aparecer en las crónicas de Hombre-Lobo.

- **El Inquisidor:** Este Ígneo trata principalmente con otros hombres lobo. Puede que sea o no un converso Exiliado, pero si lo es, probablemente sea particularmente severo con otros conversos. El Inquisidor impone castigos y asigna penitencias, así que necesita ser un maestro del rito competente. También es un guerrero, y es brutal en la lucha contra los Exiliados. Conoce el precio de dejar de lado la Armonía – incluso si no ha experimentado la caída él mismo, ha visto a otros Ígneos cerca del estado de Zi’ir y lo teme con todo su corazón. Puede haber sido un leal (o incluso desleal) soldado en su vida pre-cambio, o puede haber tenido una profesión menos marcial que aún requiriese discutir con gente difícil (maestro, policía, capataz de una factoría).

Ciertamente el Inquisidor necesita ser fuerte y brutal, pero también requiere ser creativo. La gente es capaz de acostumbrarse al dolor, sobre todo si se aplica de la misma forma. El Inquisidor necesita por tanto ser capaz de sorprender a sus objetivos con una nueva técnica, integrar el dolor psicológico con el físico y ser un experto en métodos de interrogación.



*Ceniza es horroroso. Años de penitencia han transformado su rostro en una masa de cicatrices de quemaduras. Sus orejas han desaparecido casi por completo, dado que se corta una pequeña porción de ellas con una hoja al rojo por pequeñas transgresiones. Una vez, fue un Rahu de los Señores de la Tormenta, pero se convirtió a los Ígneos después de que dos de sus compañeros concibieran un niño unihar y el resto de la manada les ayudase a ocultar su crimen. Aunque una vez fue un converso Exiliado, es reluctante a permitir a otros dicha conversión a menos que él crea en la sinceridad de los reclutas desde el principio. Ve a los Exiliados como desesperanzadoramente manchados por la sociedad humana, y de hecho desea que los hombres lobo Puros pudieran ser concebidos, criados y educados lejos de la humanidad.*

- **El Proselitista Encantador:** Este personaje es el que con más probabilidad se encontrarán los personajes en una situación fuera de combate. Su manada puede estar buscando reclutas o puede estar midiendo a los Exiliados locales como objetivos. Camina en una delgada línea cuando trata con otros Uratha por que no puede negar su afiliación Tribal (al menos no sin violar su voto Tribal), pero también desea evitar el salto directo al combate. De esta forma necesita parecer peligroso, pero no amenazador. Debe ser una fuerza a ser tenida en cuenta, pero no debe hacer que los Exiliados piensen que los está arrinconando. Dicho Izidakh se vuelve un experto en reconocer emboscadas y tácticas de manada, sabiendo cuando parlamentar es una opción y cuando luchar es una necesidad, y sabiendo en todo momento cuanto puede alejarse de su manada y tenerlos a distancia de aullido.

Sin embargo más importante que todo eso es que el Proselitista debe amar su Tribu. Debe tener una completa y perfecta fe en los Ígneos y sus ideales y debe tener respuestas para todas las preguntas y toda la retórica espiritual que los Exiliados indudablemente le lanzarán. Si no tiene este tipo de fe y conocimiento, será mejor que sepa como imitarla.

*Shawna Singer nació en una familia Ígnea. Su madre y abuela antes que ella lucharon y murieron en servicio de la Tribu y dijo que sabía en su corazón que Cambiaría mucho tiempo antes de que lo hiciera. También dice que Gurim-Ur no le permitió Cambiar hasta que hubo demostrado su fe suficientemente – y lo hizo matando a su hermano que había Cambiado antes que ella pero que se había vuelto uno de los odiosos Perros del Infierno. Su muerte fue de hecho una enorme bendición para los Exiliados en el área, así que ella tiene una pequeña cantidad de rencoroso respeto merecido, lo que usa para conseguir la máxima ventaja cuando trata con ellos. A pesar de ello, Shawna odia a los Exiliados con todo su corazón. Hasta que acepten la verdad y se vuelvan Puros, no son Imru para ella. Es bastante capaz de enmascarar ese odio cuando trata con los Exiliados, pero se limpia a fondo a si misma después de cada conversación con un Exiliado.*

- **El Infiltrado:** Los Infiltrados deben existir, por mucho que duela a los Ígneos, por que son por su misma naturaleza mentirosos. A pesar de todo, a veces, en lugares donde los Exiliados tienen bien cogidos los territorios deseables y han reorganizado el Hisil a su perversa imagen, se vuelve necesario plantar una semilla en su sociedad. Los Infiltrados deben ser conscientes de los rostros que dejan atrás, pero en una forma diferente de los Proselitistas. Los Infiltrados deben guardar su afiliación en secreto, y eso a veces significa negar a su Tribu. Deben pretender aceptar la retórica de los Exiliados, y deben encontrar algún tipo de acuerdo con las Lúnulas y falsear el Renombre. Los Ígneos han creado fetiches que ayudan en esta tarea, pero incluso así los infiltrados deben estar constantemente en guardia.

Pocos de ellos se unen a manadas Exiliadas, en su lugar o bien una manada de infiltrados entran en el área, fingiendo ser de una Tribu no muy bien representada, o bien finge ser un lobo solitario. En cualquier caso, los Infiltrados por largo tiempo son raros, y son mucho más poderosos y cultos de lo que pretenden ser. Ese extraño Lobo Fantasma que no reclama territorio y corre sin manada puede parecer un don nadie apenas reconocido por la Lúnulas, pero pobre de la manada que se cruce con él y encuentre que es muy experimentado y que es un luchador brutal.



*Temblor fue una vez un Elodoth de los Garras Sangrientas, pero entró en la Tribu principalmente por su experiencia militar. Nunca sintió una fuerte conexión con sus compañeros de Tribu y la manada en la que entró estaba compuesta principalmente por Sombras de Hueso. Una noche, la manada fue a cazar y alcanzaron a un miserable de los Puros. Temblor estaba bastante retrasado, y llegó a tiempo para ver la calavera de su alfa abrirse por el golpe de garra de un guerrero Ígneo. Temblor se unió a la refriega y por primera vez se sintió un hombre lobo. El Ígneo lo sometió, y durante los siguientes días lo educó en su estilo inimitable. Temblor volvió al territorio de su manada y les dijo a los otros que sus compañeros de manada habían muerto luchando contra una extraña criatura de los vergeles espirituales. Desde entonces se ha negado a entrar en otra manada, dice que es por respeto a sus compañeros caídos. De hecho está esperando una oportunidad para demostrar ser útil a los Izidakh, después de lo cual ingresará en una manada de nuevo.*

**- El Erudito de la Fe:** Como los devotos humanos de varias religiones han descubierto a través de los años, vivir de acuerdo a un código otorgado por un ser divino es a menudo difícil de reconciliar con vivir simplemente la vida de uno. Esto es especialmente verdad cuando, como parte del código de comportamiento, se espera que uno crea algo ultraterreno o absolutamente imposible bajo todas las leyes observables. Afortunadamente siempre ha habido sacerdotes, eruditos y teólogos que ayudan a manipular el hecho en una forma compatible con las creencias. Los Ígneos también tienen sus Eruditos. Dichos hombres lobo ayudan a los Izidakh a adaptarse al mundo moderno mientras aún permanecen leales a los preceptos tan queridos por la Tribu. Los Eruditos también recomiendan penitencia a veces, aunque esta tiende a tomar la forma de relatar lo que otros Uratha se han hecho a sí mismos e instruir a los pecadores para que tomen inspiración de su ejemplo. Los Eruditos conocen la historia de la Tribu, tanto la actual como la mítica (aunque no tienden a distinguirlas) y a menudo actúan como planeadores de la guerra descubriendo los objetivos más importantes de la caza de los Ígneos.

Los Eruditos también actúan como maestros del rito para los Ígneos y otros Puros en el área, si es necesario. Mientras que estos maestros del rito no tienen necesariamente visiones proféticas, son bastante confortables eligiendo a un Izidakh para que asuma la responsabilidad y a menudo se les llama para interpretar la visión después de todo.

Aunque la tarea más importante que un Erudito puede tener es reforzar la fe de los Ígneos si esta languidece. El Erudito necesita ser mucho más que un historiador: tiene que ser un líder, un agitador y una inspiración para el resto de la Tribu. Después de todo, si los Ígneos pierden su fe no tienen nada.

*Samuel Mentis fue adoctrinado en los Ígneos poco después de su Primer Cambio. Durante su Caza, durante la culminación de su rito de Iniciación, vio un signo. El sol se alzaba en el este, bañándolo todo en un fuego rojo sangre, y solo él pudo seguir viendo la presa a través del brillo. A partir de entonces, Samuel ha tomado sobre sí el deber de ser el miembro de su manada que ve a través de todo lo que pueda desorientarles – mentiras de los Exiliados, engaños espirituales, incluso el Kuruth cuando es necesario. Aún está aprendiendo la historia de su fe, pero cada nuevo hecho o leyenda que aprende solo afirma su decisión de ser un guía.*

**- El Profeta:** Los detractores de los Izidakh entre los Garras de Marfil dicen que los Ígneos no están esperando a su Mesías, solo esperando al siguiente. Aunque esta afirmación es un poco exagerada, es verdad que los Ígneos reverencian a sus profetas hasta el punto de que cualquier Izidakh con un poco de carisma y una voluntad de sobrellevar algo de trauma puede ser alzado como un gran vidente. Los Profetas, por tanto, no son infrecuentes en la Tribu, pero uno que sobrevive el tiempo suficiente como para ganarse un nombre por sí mismo si es raro. Como se mencionaba en “La verdadera naturaleza de la profecía” algunos de estos Profetas son unos charlatanes, algunos creen que tienen visiones y de hecho si tienen visiones.



A pesar de ello, merece la pena apuntar que incluso si un Ígneo no tiene visiones y aún así dice que las tiene (lo que es un riesgo para la Armonía, de todas formas), debe sobrellevar la agonía que la Tribu requiere de sus Profetas. Por tanto, la vida de los Profetas no es para los vagos o los cobardes, aunque los orgullosos o los locos de poder pueden disfrutarla.

Entre los Ígneos, los Profetas juegan un rol parecido al de los Eruditos en el hecho de que a los eruditos se les pide que guíen el sendero de la Tribu. Sin embargo, a menos que una visión o profecía tenga un significado obvio, lo que es raro, otros Uratha se darán prisa en interpretarla. Por tanto, un Profeta astuto debe aprender como sus Profecías van a ser interpretadas si desea ejercer alguna influencia real. Sin embargo puede no desearlo. Algunos Profetas desearían en secreto escapar de sus visiones, especialmente dado que los Ígneos deben sobrellevar un dolor horrible para tenerlas.

*Clavos tuvo su primera visión mientras llevaba a cabo una penitencia por mentir. La penitencia fue simple, ella mantenía su mano aún mientras cada uno de sus compañeros de manada clavaba un clavo al rojo a través de ella. Al tiempo que el último clavo atravesaba su carne vio amenaza en uno de los ojos de sus compañeros, y se acercó a otra manada Ígnea para consultar sus visiones, temiendo que su propia manada no la creyese. Estuvieron de acuerdo en vigilar a su compañero como observadores neutrales. Y por tanto estuvieron cerca cuando el compañero al que ella había nombrado intentó hacer pasar a una manada de Garras Sangrientas a través de un locus cercano. El traidor fue ejecutado y Clavos, como ella misma se llamaba, fue declarada Profeta. Sin embargo, aún no ha tenido otra visión y su manada está empezando a dudar de su habilidad. Ella cree que es posible que solo necesite otro tipo de dolor para proporcionarle otra visión.*

### **VIDA ENTRE LOS RABIOSOS**

Como la mayoría de los hombres lobo, los Ígneos corren en manada. No sienten aversión a unirse a otros hombres lobo Puros, pero la mayoría de los Izidakh se sienten realmente en casa entre los de su propia clase. El conocimiento de que todo el mundo alrededor es honesto, y comparte la misma fe, es reconfortante para los Uratha igual que lo es para los humanos.

Aunque los Ígneos no tienen auspicios para guiarles en roles fijos dentro de la manada, aún encuentran que cada manada tiene deberes que necesitan ser ocupados. Estos deberes no tienen títulos o descripciones formales dentro de la manada, normalmente, aunque algunas manadas con un fuerte sentido de la tradición a menudo adoptan posiciones nombradas, las cuales se pasan a los protegidos o sucesores. Los deberes listados aquí son comunes en manadas Ígneas; en manadas mixtas estos deberes pueden no ser necesarios o deseados.

- **Atrapa-verdades:** Es un triste hecho del mundo moderno que las mentiras sean algo común. Incluso una frase como “lo siento” o “Que tengas un buen día” es normalmente incierta, común en la conversación humana solo a través de siglos de repetición y refuerzo. Si una manada Ígnea reclama territorio urbano o el contacto con humanos se vuelve frecuente por otras razones, la manada puede beneficiarse de un Atrapa-verdades. A pesar del nombre, un Atrapa-verdades normalmente pasa más tiempo “atrapando” mentiras, las cuales lego anota mentalmente o las graba o apunta de algún modo. En una ceremonia especial mensual, cuando las mentiras de la manada son purgadas mediante el Rito de la Purgación. El Atrapa-verdades añade su letanía coleccionada de falsedades al procedimiento.



- **Enlace:** Más común en manadas Izidakh que no tratan con humanos, o incluso otros hombres lobo, a menudo, el Enlace es normalmente un Ígneo con una puntuación de Armonía más baja que la de sus compañeros de manada. Por tanto es capaz de conversar con otros hombres lobo, o incluso mentirles si es necesario, sin riesgo para su alma. Por supuesto el Enlace no (o no debería) obtiene disfrute de su labor, y de hecho muchas manadas usan este tipo de deber como un castigo por un pecado cometido contra la Armonía, si la penitencia debida no es llevada a cabo. Incluso así, el Enlace disfruta de cierta capacidad de autonomía en sus asuntos, dado que sus compañeros de manada no están presentes normalmente en sus negociaciones o conversaciones con otros.

- **Purificador:** Esta posición es normalmente una recompensa para el miembro de la manada que más a hecho por distinguirse durante el pasado mes, ya sea sufriendo heridas en batalla, liderando a la manada a una victoria o bendiciendo a la manada con una visión de Gurim-Ur. El Purificador es simplemente responsable de asegurarse de que el espacio sagrado de la manada y las herramientas rituales funcionales y limpiadas espiritualmente para su próximo uso. Dependiendo de la manada en cuestión, esto puede ser simplemente un asunto de rasgar las manchas de sangre del suelo de un sótano y asegurarse de que un bidón de líquido fresco esté cerca, o puede requerir horas de trabajo meticuloso limpiando trocitos de carne de instrumentos metálicos de dolor. N cualquier caso se espera que el Purificador esté agradecido por esta posición, aunque monótona como puede ser, no es solo un deber sagrado sino también seguro.

### **HERMANOS MAYORES**

Los Ígneos luchan junto a sus hermanos Puros con orgullo, seguros de que incluso si los Reyes Depredadores y los Garras de Marfil no comparten el profundo compromiso Ígneo con la verdad, las otras Tribus Puras están al menos en la senda apropiada. Dicho esto, los conflictos surgen a veces entre las Tribus Puras.

Los Reyes Depredadores, sienten los Izidakh, tienen un admirable compromiso con los principios de los Puros, pero los Reyes Depredadores pueden estar un poco ensartados en su enfoque. Después de todo, los humanos no fueron quienes mataron a Urfarah, y los humanos no son quienes combaten rutinariamente a los Puros. Los Ígneos no son humanos, y lo reconocen, pero la humanidad posee el mundo físico ahora, y por tanto vivir en él requiere ciertas concesiones. Los Reyes Depredadores, parece, se arriesgarían a exponerse en lugar de rendirse a esta realidad, y para los Ígneos esto es como robar al Conde para dárselo al Marqués. Es mejor evitar la exposición de los Uratha y expiar los pecados cuando sea necesario, pero a pesar de las ofertas constantes de ayuda con la penitencia, los Reyes Depredadores no parecen interesados.

Los Garras de Marfil por otro lado parecen ir mas bien hacia la otra dirección, abrazando la ideología humana. Mantener una línea de sangre pura no es realmente natural, por que una infusión de sangre nueva solo hace a la especie más fuerte. Los Ígneos no envidian la insistencia Tzuumfin en una pureza familiar (y los Ígneos no tienen mucha elección en el asunto), pero temen que los poderosos Garras de Marfil puedan dejarse a si mismos en un rincón. Por tanto si los Izidakh encuentran a un recién Cambiado que tiene sangre de Garra de Marfil, normalmente se lo ceden a esta Tribu, siempre que haya una manada de Garras de Marfil en el área para cuidar de él.



### **EL ENEMIGO**

Los Ígneos tienen una doble mentalidad con respecto a los Exiliados. Por un lado, muchos de estos hombres lobo están simplemente equivocados. Los Ígneos no mantienen que un hombre lobo nacido en el Siglo XX sea responsable de los que pasó en las ignotas nieblas del pasado (la mayoría no al menos), y dichos hombres lobo merecen una oportunidad de arrepentirse. Si cuando se les enfrenta a los hechos, tal y como lo ven los Izidakh, los Exiliados deciden abandonar su vida pecaminosa y unirse a los Ígneos, o incluso están de acuerdo en escuchar más, los Ígneos lo cuentan como una gran victoria.

Por otro lado los Exiliados están viviendo una vida pecaminosa. El pecado puede ser perdonado, por supuesto, pero los Uratha tienen que pedir perdón. La Redención no se puede forzar. Si los hombres lobo Exiliados rehúsan, a los Ígneos solo se les deja una opción: matar a los pecadores para evitar que el pecado se extienda.

Los Ígneos ven rasgos merecedores de redención, así como rasgos merecedores de masacre en cada una de las Tribus Exiliadas.

- **Garras Sangrientas:** Los poderosos Suthar Anzuth proporcionan a los Ígneos un montón de problemas. Los Garras Sangrientas son guerreros ejemplares y pueden ser valiosas adiciones a los Izidakh. Pero los Garras Sangrientas es peligroso acercarse a ellos precisamente a causa de su habilidad marcial. Los Ígneos no se adhieren al mismo tipo de ética guerrera que los Garras Sangrientas, y cuando se enfrentan a una manada de Garras Sangrientas, los Ígneos a menudo confían en la superioridad numérica y una fe absoluta en su honradez para verles caer.

Los Ígneos más experimentados encuentran, sin embargo, que los Garras Sangrientas están menos preparados para tratar con enemigos que no pueden combatir directamente, como en el caso del fuego o la enfermedad. Ambas cosas, naturalmente, están casualmente dentro del terreno de experiencia de los Izidakh. Una vez que un Garra Sangrienta se sienta sobre los restos carbonizados de su casa, tosiendo sangre a causa de una enfermedad que no puede eliminar, los Ígneos están en un terreno más sólido para la proselitización.

- **Sombras de Hueso:** Los Sombras de Hueso y los Ígneos tienen poco terreno en común. Los Hirfathra Hissu centran su atención espiritual en los muertos y en los misterios del Misil, mientras que los Ígneos están mucho más interesados en temas morales. Cuando los Ígneos buscan reclutas entre los Sombras de Hueso, los Izidakh normalmente buscan a los Elodoth. A la media luna normalmente les concierne las ramificaciones morales del trato con espíritus (y con los efectos que las decisiones morales pueden tener con dichos tratos), y por tanto los Ígneos tienen algo con lo que trabajar. Los otros Sombra de Hueso, sin embargo, deben ser considerados individualmente.

Muchos Ígneos, a pesar de ello, matarían a los Sombras de Hueso en lugar de convertirlos, incluso aunque dicha actitud vaya nominalmente contra el carácter de los Izidakh. Los Sombras de Hueso ponen su empeño en entender la muerte y lo que viene después, pero mucha de la propaganda Ígnea para inspirar a los hombres lobo a trabajos de lisiar, matar, torturar y a la auto mutilación trabaja con el gran principio de la recompensa después de la muerte. Si los Sombras de Hueso descubren algo que va en contra de dichas historias (como alguno afirma haber hecho) los Hirfathra Hissu amenazarían a todo lo que sostiene a los Ígneos.

- **Cazadores en Tinieblas:** Los Meninna tienen muchas cualidades respetables. Son, como Tribu, devotos a la pureza, y mientras que los Ígneos no apoyan seguir los dictados de las Lúnulas y las marcas de Renombre, los Izidakh concuerdan con los preceptos de la Armonía. Los Cazadores protegen sus lugares sagrados, y cualquier hombre lobo lo encontraría admirable. De las cinco Tribus de Exiliados, los Cazadores son los que menos equivocados están, según la percepción de los Ígneos. Por supuesto los Cazadores también son reservados y merodeadores, y los Ígneos encuentran estos rasgos demasiado cercanos a la deshonestidad (o peor, a la vergüenza) para su gusto. Incluso así, con un poco de educación, estos hombres lobo serían unos buenos Izidakh.



- **Maestros del Hierro:** Los Maestros del Hierro confunden un poco a los Ígneos. Por un lado los Maestros del Hierro son inteligentes y están bien adaptados, tomando las mejores innovaciones de la humanidad mientras mantienen su identidad como hombres lobo. Los Ígneos apuntan que los lobos cazan donde el ganado es abundante, y no querrán pasar hambre simplemente por quedarse en el mismo lugar. Los Maestros del Hierro ejemplifican este instinto de supervivencia. Y lo que es más, sus tácticas funcionan. Tienen habilidades y fetiches contra las que las otras Tribus no pueden competir, y tienen una decidida ventaja sobre las otras Tribus en el Hisil urbano.

Por otro lado los Ígneos deben decir: ¿A que coste consiguen este conocimiento? ¿A que peligro expone sus almas este conocimiento? Abrazar lo que los humanos les han hecho al mundo es una proposición peligrosa precisamente por que mucho de lo que los humanos dicen, hacen o creen es pura ficción. Los Maestros del Hierro no están comprometidos con la humanidad per se, solo con la adaptabilidad, y en el estado actual del mundo eso significa adherirse a los logros humanos. ¿Pero cuantas mentiras humanas deben absorber los Maestros del Hierro? Algunos hombres lobo de la Tribu, creen los Ígneos, incluso siguen religiones humanas, lo que les enferma sin fin. Mentir es algo malo, pero apostarse el alma de uno en una mentira tan obvia es algo insondable para los Izidakh, y a menudo imperdonable.

- **Señores de la Tormenta:** Los fuertes y orgullosos Iminir no impresionan demasiado a los Ígneos. Si, los Señores de la Tormenta se centran en afilar su poder personal, en quemar y en no cargar a sus seguidores hombres lobo, pero los Puros han escuchado las leyendas. Saben que cuando Padre Lobo cayó, Skolis-Ur aulló de miedo y pena, arrepentido de lo que había hecho, pero no tomó la honorable opción de unirse a los Puros. En su lugar, su vergüenza y culpa fueron tan grandes que se quedó con los traidores, temeroso de que Gurim-Ur y sus hermanos lo rebajasen. Los Señores de la Tormenta, seguidores de Lobo de Invierno cargan esta semilla de debilidad en sus almas, e imaginan que por parecer fuertes y resueltos pueden hacer que otros lo ignoren. Eso puede funcionar entre los Exiliados pero los Puros se lo saben mejor.

Por supuesto la redención es posible, la debilidad de Skolis-Ur puede ser quemada de incluso el Señor de la Tormenta más cobarde, y los Ígneos lo han hecho muchas veces en el pasado. Los Señores de la Tormenta, dicen los Ígneos, gritan de dolor como cualquier otro cuando los hierros queman su carne, pero después de ello, finalmente libres de este antiguo pecado, los Iminir se vuelven esplendidos Izidakh.

- **Lobos Fantasma:** ¿Por qué evitaría un hombre lobo las Tribus? Para los Ígneos tiene perfecto sentido. Un hombre lobo que Cambia bajo la voluble mirada de Luna está encadenado en un falso deber, aunque la culpa no sea suya, y los Ígneos no culpan a los hombres lobo que se pliegan a una de las Tribus de la Luna cuando no se les presenta otra opción. Pero un hombre lobo que instintivamente ve el mal y ceguera de los Exiliados... ese hombre lobo es encomiable. Los Ígneos se aproximan a los Thirhirtha Numea cuidadosamente hasta que sepan por qué el Lobo Fantasma en cuestión no reclama una Tribu. Un hombre lobo que ha sido expulsado de una Tribu o que encuentra a las Tribus Exiliadas estúpidas o de alguna manera equivocadas reciben una bienvenida muy diferente que simplemente está decidiendo a que Tribu unirse. En cualquier caso, los Ígneos son agresivos en la persecución de los Lobos Fantasma simplemente por que hay menos que hacer en el proceso de volverlos Puros.



### **EL MUNDO DE TINIEBLAS**

Los hombres lobo no están solos en las sombras, y aunque los Ígneos están más ocupados con sus hermanos Exiliados y como iluminarlos mejor, los Ígneos a veces cruzan sus sendas con otros seres extraños.

Los Vampiros no interesan demasiado a los Ígneos. Los Muth Luzuk hacen presa en la humanidad, y los Ígneos, mientras que no entienden qué anima a los cadáveres chupa sangre entienden la naturaleza del depredador y la presa (o quizás sea mas exacto parásito y huésped). Los vampiros a veces trabajan en asuntos cruzados con los de los Ígneos, especialmente en lo que concierne a los terrenos de caza urbanos, pero estas criaturas buscan cosas diferentes en el territorio de lo que buscan los hombres lobo. Los conflictos, por tanto, tienden a ser mínimos. En cualquier caso, un vampiro no suele ser un desafío físico para una manada de Uratha Puros.

Los lanzadores de conjuros humanos son otro asunto. Los Izidakh a menudo prefieren ignorar el hecho de que los magos existen en absoluto, por que reconocer su existencia significa otorgar a la humanidad un lugar en la mentalidad espiritual de los hombres lobo que su dogma realmente no permite. Se supone que los humanos son débiles, espiritualmente hablando, y un humano que puede invocar espíritus, transformar el acero en plata y eliminar la Rabia Mortal con una mirada amenaza la fe de los Ígneos. Algunos miembros de la Tribu creen que los magos son de hecho, una raza especializada de Poseídos, poseídos al (o al menos ante de) nacer. De hecho algunos teóricos creen que los espíritus responsables de estas criaturas no son otros que los unirá (y no es del todo coincidental que esto les dé otra razón para odiar a los Exiliados). Existen otras teorías sobre la fuente de la magia humana, pero ninguna pinta a los magos de una forma muy favorecedora. Un mago viviendo en un territorio Ígneo será mejor que pise con cuidado. Afortunadamente la mayoría de ellos ya lo hacen como norma general.

Los fantasmas no suelen ponerle los pelos de punta colectivamente a los Ígneos. Los eruditos de la Tribu ocasionalmente presentan razones de por qué los espíritus de los muertos tardan en desaparecer, pero dado que todos los hombres lobo nacen como humanos, han estado expuestos a la idea de espíritus inquietos. La actitud general Ígnea sobre el asunto es que las almas humanas van a algún lugar después de muertos, pero no es Taga Dan, ni es ningún lugar en el Hisil que hayan encontrado, así que no es nada que concierna a la Tribu. Los fantasmas, por tanto son solo almas humanas que se han quedado atascados en el camino. Algunos Ígneos, quizás reteniendo una chispa de su humanidad, tratan de ayudar a los fantasmas a continuar destruyendo sus anclas, pero muy pocos Izidakh tienen por costumbre tratar con estas sombras. La excepción es si un hombre lobo atrae la atención específica de un fantasma (normalmente matando al humano en si). En ese caso la manada hace un intento especial de llevar al fantasma a su descanso o, si se demuestra imposible destruirlo.

Otros seres extraños acechan en el Mundo de Tinieblas, por supuesto, y los Ígneos a veces cruzan su senda con ellos. La primera reacción de los Izidakh cuando se encuentran con algo que no reconocen inmediatamente es tratar de encajarlos en su visión global. Así, aunque una criatura pueda no tener relación con las criaturas del Misil, si una manada Ígnea no tiene información, la criatura puede ser llamada Poseído o Hithimu. Si los Ígneos no pueden reconciliar lo que ven con sus propias creencias, su siguiente respuesta es normalmente la hostilidad. La criatura puede ser un truco de Luna, el engendro impío de un espíritu y un hombre lobo exiliado (que las Tribus de la Luna se someten a los caprichos sexuales de sus tótem es una historia ampliamente extendida entre los Ígneos) o algo más no destinado a este mundo. Permitirle vivir podría comprometer a los Ígneos... mejor prevenir que curar.



### **ASUNTOS ESPIRITUALES**

El Hisil es hogar para una variedad infinita de espíritus. Virtualmente cada lugar, animal, material objeto e incluso concepto encontrado en la Tierra tiene un espíritu representativo (excepto claro está, los humanos). Los Ígneos, sin embargo, tienden a ver esta diversidad en términos simplistas. La pregunta principal que la Tribu hace cuando se enfrenta con un espíritu en Crepúsculo o Materializado es ¿representa ese espíritu una amenaza?

Esta pregunta puede enviar el mensaje de que la Tribu está demasiado preocupada por la seguridad o supervivencia física, y ciertamente estas cosas merecen consideración para los Izidakh. Los Puros, por lo general, disfrutan de mejores relaciones (o al menos, son menos hostiles) con los espíritus salvajes que los Exiliados, así que la noción de que un espíritu puede representar un peligro significa algo diferente de lo que significa para las Tribus de la Luna. Un espíritu es una amenaza si porta una enfermedad para la Tribu o si sirve como distracción de la fe. Los Ígneos tienen una agenda, y la Tribu puede enfermar si permite que los espíritus de lujuria o incluso guerra distraigan a sus miembros con recados sin importancia. Mientras que los Puros no sufren el mismo estigma que los Exiliados, los Ígneos al menos no creen a los efímeros habitantes del Hisil. Los Ígneos sienten que los espíritus son incapaces de tener fe, por que son totalmente incapaces de elegir. Esta actitud es en su mayor parte verdad, y los Ígneos no le envidian a los espíritus lo que son. Los espíritus no tienen fe, pero no la necesitan para hacer sus tareas señaladas. Aunque a veces, la tarea señalada de los espíritus es ser reducido a jirones por los Ígneos.

Los poseídos dan problemas considerables a los Ígneos, por que aunque la Tribu considera a los humanos muy por debajo de merecer su atención, los ígneos reconocen que los humanos tienen potencial para la fe (y dado que cualquier humano podría posiblemente ser un nuzusul, los humanos incluso tienen la oportunidad de tener la fe correcta). Las incursiones espirituales sobre la humanidad elimina esta opción, y por tanto los Poseídos, piensan los Ígneos, deben ser exorcizados o destruidos. Por supuesto Gurim-Ur obra de formas misteriosas, y ocasionalmente un espíritu aliado con los Ígneos elige un peón humano. Los Izidakh respetan la sabiduría de Gurim-Ur en este asunto, como en todas las cosas.

### **ARMONÍA**

Los Puros están atados a los preceptos de la Armonía, exactamente igual que los Exiliados. Un hombre lobo, no importa su afiliación tribal es aún un hombre lobo, y cometer pecados contra la Armonía no es permisible solo por que una determinada mentalidad tribal diga otra cosa. Sin embargo, dicho esto, los Ígneos suelen mantener su Armonía mejor que los Exiliados. Hay varias razones para esto, pero a lo que se reduce es que los Ígneos viven de acuerdo a un estricto código de creencias y comportamiento, y muchos de estos comportamientos reflejan los preceptos de la Armonía.

En general, el Ígneo medio se mantiene alrededor de Armonía 7 o 6. Si la manada vive en un área en la cual los conflictos con otros hombres lobo son raros, el principal puede alzarse hasta incluso 9, mientras que en un territorio altamente disputado puede bajar hasta 4. Los Ígneos suelen trabajar juntos para mantener su Armonía, aunque, esta es una de las razones por las que la penitencia es tan importante. En términos de juego un acto de penitencia puede servir como una justificación para un pecado contra la Armonía, lo que significa que si un Ígneo tiene éxito en un intento de evitar perder Armonía después de pecar, un acto de penitencia (como el Rito de Penitencia) puede darle un método de hacerlo. Así mismo, no importa su puntuación actual de Armonía, los Ígneos tienden a actuar como si pensarán que son fuertes moralmente.



### **CREACIÓN DEL PERSONAJE**

Los personajes Ígneos tienden a centrarse en los Atributos y Habilidades Sociales, especialmente si están involucrados en la infiltración o en el proselitismo. No todos los Ígneos son inquietantemente celosos en sus creencias. Algunos de ellos son bastante fervientes, casi reverentes, pero pueden estallar en terribles aullidos cuando sienten que Gurim-Ur les dirige (altas puntuaciones de Intimidación y Presencia). Aquellos que se especializan en aplicaciones eruditas de la fe, por supuesto, se inclinan más hacia los Atributos y Habilidades Mentales, quizás con Méritos como Idioma (Primera Lengua) y Saber Enciclopédico. Memoria Fotográfica es común entre los ígneos que toman el papel de Atrapa-verdades, y por supuesto los inquisidores y maestros del rito necesitan altas puntuaciones de Destreza y Resolución. Casi todos los Ígneos tienen el Mérito Salud de Hierro, obtenido a lo largo de varias horas de tortura por la penitencia o castigo.

**Lista de Dones Tribales:** Enfermedad, Fervor, Inspiración, Perspicacia.

**Tipo de Documento:**

**Oficial**

**Autor:**

**Izuriel**

**Digitalización:**

**Uxas**

**Un documento de:**

**Requiem Nocte**