



KIAN SPENCER 12

Capítulo Dos: Los Garou

Tres importantes características dan forma a un hombre lobo. La Raza es la Forma de nacimiento y su herencia, ya nazca de humanos, de lobos o de la unión de dos Garou. El Auspicio es la fase lunar bajo la que nació: una bendición mística que ilumina su senda espiritual. La Tribu es la unidad social específica a la que pertenece como Garou. Estas tres características son las bases para el trasfondo de un personaje de **Hombre Lobo**.

La Raza, el Auspicio y la Tribu deberían inspirarte como jugador para crear una combinación de rasgos interesante, e interpretar cómo la confluencia de estos tres ejes proporcionan las directrices para un personaje fascinante. Naturalmente, estos tres aspectos son meros puntos de partida; arquetipos inspiradores, no rasgos de personalidad preprogramados. En el juego, tu personaje puede convertirse en el ideal platónico de estos arquetipos o alejarse de las ideas preconcebidas para definirse a sí mismo de forma completamente inesperada.

Raza

Los hombres lobo son lobo, humano y espíritu fundidos en un solo ser, pero deben proceder de algún lugar. La Raza de un hombre lobo depende de sus progenitores directos y nunca está completamente equilibrada, siempre está ligeramente descompensada. La Raza de cada Garou la determina la Forma natural de su madre. Los Homínidos nacen de humanas o madres Garou Homínidas; los Lupus nacen de lobas o madres Garou Lupus. Sólo los Metis, los hijos de parejas Garou-Garou, nacen de una Raza diferente a sus madres.

El padre contribuye con sus genes al bebé, pero sólo afecta a la Raza si también es un hombre lobo. Una Garou Lupus que toma Forma humana y se aparea con un hombre tendrá cachorros de lobo, o quizás uno o dos cachorros Lupus.

Las mujeres lobo embarazadas siempre adquieren su Forma natural para dar a luz. La única excepción a esta regla son aquellas que están embarazadas de un Metis: dan a luz en Forma Crinos para poder sobrevivir. También pueden nacer hombres lobo sin padres Garou. Algunos provienen de líneas de Parentela sin parientes Garou directos. En ocasiones, nace un niño hombre lobo de una madre humana o loba ordinaria que puede estar separada por muchas generaciones de Parientes y hombres lobo.

Cada Raza tiene sus fortalezas y debilidades, y cada grupo tiene una conexión ligeramente diferente con Gaia. Los Lupus tienen una fuerte conexión con lo salvaje. Los Homínidos tienen la experiencia y el talento para moverse en la sociedad humana. Incluso los Metis, a pesar de sus defectos, tienen marcadas ventajas gracias a que su Forma natural es la Forma de guerra Crinos. La Raza debería proporcionarte información tanto acerca de interesantes mecánicas de juego como inspiradoras posibilidades para el trasfondo de tu personaje.

Homínido

Tu madre fue humana, Parentela o no, o una Garou Homínida. Creciste entre humanos y aprendiste a vivir en su sociedad. Aun así, siempre hubo algo que te diferenció de los demás.

Los otros niños reaccionaban inconscientemente al depredador en tu interior y al temperamento que no siempre

AÑOS DE LOBO

Los Lupus y los Metis alcanzan la madurez con mayor rapidez que los Homínidos. Un Metis alcanza la adolescencia entre los ocho y los diez años, y un Lupus normalmente es adulto tras un año o dos. Sin embargo, todas las Razas envejecen a la misma velocidad una vez pasan por su Primer Cambio. Un Lupus puede sobrevivir a generaciones de lobos, aunque circulan rumores sobre almas desafortunadas que envejecen como ellos, muriendo antes de su segunda década. Aún así, la mayoría de los hombres lobo son capaces, en teoría, de llegar a los cien años o más. Sin embargo, raro es el hombre lobo que puede permitirse el lujo de morir de viejo.

podías mantener bajo control. Sueños extraños marcaron tu niñez y, a medida que crecías, recordabas más y más de ellos: sueños sobre la Luna, el sabor de la sangre, el olor de la guerra. Quizás te encontraron antes del Cambio, quizás después, pero ahora no hay vuelta atrás. Eres lo que eres; ahora eres tanto humano como lobo.

Los personajes Homínidos no tienen límites en cuanto a las Habilidades que pueden escoger durante la creación de personaje. Tienen mucha experiencia con el pensamiento abstracto que resulta tan novedoso a sus primos Lupus y suelen crecer rodeados de tecnología humana. Ningún hombre lobo puede tratar mejor con las múltiples peculiaridades de esta sociedad. En su Forma de Raza, los Homínidos también pueden manipular plata sin penalización a su Gnosis.

Las ventajas para moverse en la sociedad humana de aquéllos nacidos como humanos se equilibran con sus conexiones más débiles con las porciones lupinas y espirituales de su naturaleza. Los Homínidos suelen ser menos intuitivos y perceptivos que los Lupus y los Metis. En general, confiarán más en lo que ven y oyen que en lo que sienten. Más aún, sus conexiones espirituales son más débiles, como representa su baja Gnosis inicial. La humanidad simplemente ha ido separándose del mundo espiritual.

Apodo: Simios, Dos-Patas, Monos.

Gnosis inicial: 1.

Dones iniciales: Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Persuasión.

Metis

Engendrado por la unión de dos hombres lobo que han roto la Letanía por amor o lujuria, fuiste el niño que no debería haber nacido pero que, de todos modos, fue criado entre los Garou. Tuviste que soportar una vida dura y sin gratificaciones, derivada tanto de la deformidad que es tu marca de nacimiento como de tu lugar en lo más bajo de la jerarquía social. Muchos otros Garou apuntaban tu deformidad como un signo de que, como todos los Metis, eras un afrenta viva contra Gaia; otros dijeron que era un efecto secundario del exceso de concentración de sangre de hombre lobo, ya

potente de por sí. En cualquier caso, sobreviviste desde tu duro nacimiento y durante años viviendo únicamente en tu cuerpo de Crinos (la Forma natural de los Metis), hasta que finalmente experimentaste el Primer Cambio. Ya fueras criado por tus padres como un paria en el clan o por esforzados y devotos Parientes, ahora estás preparado para ocupar tu lugar en el clan. Al contrario que los Homínidos, ya tienes muchos conocimientos acerca de la sociedad de los hombres lobo: la nobleza, la brutalidad, la sabiduría y el desprecio.

Los personajes Metis no tienen restricciones en sus Habilidades. Como los Homínidos, tienen experiencias tempranas con el pensamiento abstracto y a menudo también con la tecnología, la educación y otras creaciones humanas como parte de su crianza en el clan. Pero, como sus parientes lobos, los Metis también tienen fuertes conexiones con su naturaleza animal. En cierta medida, poseen las fortalezas de ambos lados.

Por otro lado, todos los Metis llevan la marca de la deformidad. Tratar de ocultar esta vergüenza se considera deshonroso; mostrarla abiertamente conlleva atraer el desprecio de muchos otros hombres lobo. Otro defecto de esta Raza es que todos los Metis son estériles; ninguno puede tener descendencia. Es un tanto irónico que el emparejamiento entre Garou sea el único que siempre engendra hombres lobo y que, aun así, no sean capaces de asegurar el futuro del Pueblo.

Apodo: Mulas, Bastardos, Obscenidades.

Gnosis inicial: 3.

Dones iniciales: Cabeza de Rata, Crear Elemento, Ira Primaria, Muda, Sentir al Wyrn.

Deformidades: Todos los personajes Metis tienen al menos una deformidad, escogida durante la creación de personaje. Aunque algunas deformidades pueden tener beneficios menores, los prejuicios siempre los superan. Los Narradores deberían animar a sus jugadores a escoger defectos que complementen el Concepto de sus personajes. Algunas posibilidades para deformidades Metis incluyen:

- **Albino**

No tienes melanina en el cuerpo, en ninguna Forma. Tu piel es ligeramente rosada y se quema con facilidad. Tu pelo es totalmente blanco (no plateado) y el color de tus ojos va desde rosado hasta rojo sangre. Tienes un +2 de dificultad en todas las tiradas de Percepción si estás bajo una luz brillante sin ropa protectora o gafas de sol.

- **Brotos de locura**

La enfermedad mental hace presa de ti de forma periódica. Cualquiera que sea tu mal, tiendes a caer en él cuando estás bajo estrés. El Narrador puede pedir que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cuando las situaciones se compliquen. Si tienes menos de tres éxitos dejas de ser funcional durante un tiempo, perdiendo tu lucidez.

- **Ciego**

Tanto si tienes dos ojos en el lugar correcto que no funcionan, como si ni siquiera tienes ojos, eres completamente ciego. Fallas automáticamente cualquier tirada que tenga relación con la vista. No obstante, a discreción del Narrador, puedes tener bonificaciones ocasionales cuando se usen otros sentidos.



- **Cuernos**

Tienes un par de cuernos en todas tus Formas. Pueden ser como los de un carnero o una cabra, o como un pequeño par de cuernos de antílope. En cualquier Forma, sufres +1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales, y puede que seas despreciado con mayor dureza por tus compañeros Garou (después de todo, los cuernos son la marca de la presa, no la del depredador). Si tratas de atacar con los cuernos (que pueden hacer Fuerza+1 de daño contundente en el mejor de los casos), perderás parte de tu Gloria por luchar como un animal de presa en lugar de como un Garou. Pasar por humano es especialmente difícil para ti.

- **Convulsiones**

Cuando estás bajo presión pierdes el control de tu cuerpo. Si fracasas en una tirada importante, haz una prueba de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Obtener menos de tres éxitos hace que convulsiones de manera incontrolable hasta que el Narrador te pida otra tirada. No puedes realizar ninguna acción mientras experimentes las convulsiones.

- **Enfermedad debilitante**

Tu constitución es notablemente débil. Toses y respiras con dificultad, y tienes grandes dificultades a la hora de soportar largas cacerías y carreras de resistencia que humanos, lobos y Garou normalmente aguantarían. Tienes +2 a la

dificultad a todas las tiradas de Resistencia, incluyendo las tiradas de absorción.

- **Joroba**

Naciste con una pronunciada curvatura en tu columna que ha empeorado con la edad. Te da un estigma social negativo (+1 a la dificultad de las tiradas Sociales) y también te dificulta el movimiento al añadir +1 a la dificultad de todas las tiradas basadas en Destreza.

- **Miembro atrofiado**

Tienes cuatro miembros, pero los músculos de uno de ellos están atrofiados, lo que lo deja ajado o paralizado. Dependiendo de tu Forma, no puedes caminar bien y corres más despacio que otros hombres lobo. Tienes +2 a la dificultad en todas las tiradas de Destreza al tratar de usar dicho miembro.

- **Pellejo correoso**

Tu piel es dura como el cuero viejo y considerablemente menos atractiva. No tienes pelo realmente, sino unos pocos parches de pelaje aquí y allá sobre tu pellejo seco y arrugado. Tu Apariencia nunca puede ser mayor que 1, y los picores inaguantables y sarpullidos son una molestia constante. Lo bueno es que ganas un dado adicional a tus tiradas de absorción, pero esto sólo es una pequeña ventaja que contrarresta tu olorosa y molesta piel.

- **Sin cola**

No tener cola te genera serios problemas de comunicación con otros miembros de tu especie. Tienes +1 a la dificultad de todas las situaciones sociales en Forma Lupus, Hispo y Crinos. Además, tu sentido del equilibrio se resiente. Tienes +1 a la dificultad en todas las tiradas de Destreza mientras permanezcas en esas Formas.

- **Sin pelo**

No tienes pelo en ninguna de tus Formas. Tienes +1 a la dificultad a todas las tiradas Sociales. Puedes evitar esta penalización entre humanos cuando estés en Forma Homínido, aunque algunas personas pueden sentir rechazo por tu completa carencia de pelo: no tienes vello corporal donde debería haberlo, ni siquiera en las cejas.

- **Sin sentido del olfato**

Tu sentido del olfato es inexistente, incluso en Forma Lupus. Fallas automáticamente las tiradas de Percepción que tengan que ver con el olfato y sufres un +2 a la dificultad para rastrear a presas utilizando Impulso Primario.

- **Sistema inmunológico débil**

Los hombres lobo suelen ser muy resistentes, incluso inmunes, a las enfermedades ordinarias. Careces de ese grado de constitución sobrenatural y, de hecho, eres más vulnerable que la mayoría de los humanos. Debido a tu condición, no posees el nivel de Salud Magullado. Cuando marques daño, comienza en el nivel Herido.

Lupus

Nadie está más cerca de la naturaleza y la cara oculta de Gaia que tú. Naciste como un cachorro precoz, mostrando una marcada inteligencia por encima de tus hermanos. Cuando experimentaste el Cambio y descubriste tu verdadera naturaleza, el mundo se transformó en algo que nunca habías esperado.

Los Lupus son bastante capaces de tener pensamientos abstractos, pero la mayoría de sus experiencias con los conceptos gobernados por estas ideas llegan después del Primer Cambio. Captan lo básico de la Lengua Garou rápidamente y los rudimentos de la lengua humana con sorprendente facilidad, pero los pequeños matices y connotaciones suelen escapárseles. Están acostumbrados a socializar dentro de la manada pero no en una sociedad mayor, lo que puede ser particularmente problemático si fueron criados en una manada de lobos tradicional, que es más una familia nuclear que cualquier otra cosa.

Los Lupus tienen diversas ventajas, muchas de ellas espirituales. Los nacidos de lobos carecen de la desconexión espiritual que han desarrollado gradualmente los Homínidos, y también están libres de la “estática espiritual” que posee la sangre de los Metis. Tienen una gran capacidad para dominar los rituales animistas de los Garou, ya que están más cerca de la “lógica espiritual” que del razonamiento más elaborado de la humanidad. Algo de esto se refleja en su elevada Gnosis inicial. Sin embargo, los personajes Lupus tienen pocas oportunidades para aprender muchas

capacidades útiles antes del Primer Cambio y, debido a eso, están limitados durante la creación del personaje en cuanto a las Habilidades que pueden adquirir.

Apodo: Ferales, Cuatro-Patas, Muerde-Pulgas.

Gnosis Inicial: 5.

Dones Iniciales: Arsenal del Depredador, Mente de Presa, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Sentir Presa.

Habilidades Restringidas: Los personajes Lupus no pueden escoger las siguientes Técnicas y Conocimientos con sus puntos iniciales. Pueden, no obstante, utilizar puntos gratuitos para adquirirlos, quizás como resultado del preludio del personaje. Igualmente, se pueden usar puntos de Experiencia para mejorar esas Habilidades como resultado del entrenamiento o la “experiencia vital” en el curso de la crónica.

Técnicas: Armas de Fuego, Artesanía, Conducir, Etiqueta, Latrocinio.

Conocimientos: Academicismo, Ciencias, Informática, Leyes, Tecnología.

Auspicios

Gaia es la Madre, pero los hombres lobo también sienten un lazo espiritual poderoso con su hermana Luna. Pase lo que pase, cuando la Luna está en el cielo, los Garou se sienten más fuertes. La influencia de Luna otorga una bendición al nacer que establece la senda espiritual de cada hombre lobo. A esta senda, a esta bendición, se la conoce como Auspicio.

Un Auspicio es muchas cosas. Puede influir en los rasgos de personalidad, las actitudes y los intereses generales de un hombre lobo; e influye considerablemente en sus deberes dentro de la manada. Todos los Auspicios son importantes, ya que ningún hombre lobo puede ser todas las cosas para su gente. Cada especialidad fortalece a la manada como un todo cuando ésta se considera como conjunto. El Auspicio también determina la Rabia interna de cada hombre lobo. Algunas madres Garou tratan de usar hierbas u otros métodos para inducir el parto bajo una Luna específica, lo cual es una de las razones por las que los Ragabash y Ahroun son casi tan comunes como los otros tres Auspicios, incluso aunque la Luna llena y la Luna nueva aparezcan en el cielo solamente la mitad de tiempo que las otras fases.

Cada joven hombre lobo estudia con un Anciano de su mismo Auspicio, aprendiendo sus Dones particulares y el papel que Luna ha decretado para él dentro de su sociedad. Muchos hombres lobo se presentan con su Auspicio y Tribu entre ellos: “Kolvar Lengua-de-hierro, Ahroun de los Señores de la Sombra” dice mucho de alguien. El hecho de que el hombre lobo nazca bajo la Luna creciente o menguante también parece tener alguna influencia en su Auspicio y temperamento. La Luna creciente es un signo de Rabia en alza, mientras que la Luna menguante apunta a una personalidad más gélida y sombría. Los jugadores pueden tomar en cuenta este aspecto del Auspicio del personaje cuando consideren los detalles menores de su personalidad.

El Auspicio es una influencia, no una ley. Algunos hombres lobo descubren que están mal preparados para las bendiciones de su Luna de nacimiento. Incluso aunque hacerlo sea un claro insulto a Luna, pueden cambiarlo renunciando a su antiguo Auspicio e identidad a través del Rito de Renuncia. Este Rito es algo que cualquier hombre lobo ha de considerar muy seriamente. Además de perder el Rango anterior para comenzar en su nuevo Auspicio en Rango 1, con seguridad se enfrentará a la profunda desconfianza de sus iguales hasta que haya demostrado que su decisión está más que justificada. Si no, se enfrentará a esa desconfianza durante el resto de su vida.

Ragabash: **La Luna Nueva, el Embaucador**

El Ragabash es el embaucador mítico, el bufón que es sabio y loco a la vez. Interpreta el papel del contrario, cuestionando la tradición para encontrar la senda más correcta. Aunque los Luna Nueva pueden parecer irrespetuosos, su humor burlón y su perspicacia incisiva están pensados para servir al bien mayor de los Garou. Los Ragabash inteligentes no cuestionan todas las decisiones, sólo aquéllas que necesitan ser cuestionadas. En el campo de batalla, los Luna Nueva son exploradores astutos y tácticos poco convencionales, conduciendo al enemigo a emboscadas y golpeando bajo sus blandos vientres cuando menos se lo esperan.

Mientras otros Auspicios tienen papeles claramente definidos dentro de su clan y Tribu, se suele dejar a los Ragabash seguir sus propios planes. Tienen el don de la flexibilidad: la oportunidad de explorar opciones habitualmente fuera del alcance de otros Garou. Su intuición normalmente no es bien recibida, pero con frecuencia es digna de ser tenida en cuenta. Cuando hay tensión en el aire, un Ragabash suele ser quien la alivia, incluso si eso significa exponerse a la violencia a manos de un Ahroun sin sentido del humor. Pero aun así el Luna Nueva se arriesga a menudo. ¿Qué tipo de tramposo sería si temiera hacer algo impopular?

Rabia Inicial: 1.

Dones Iniciales: Abrir Sello, Ojo Nublado, Olor de Agua Corriente, Risa Contagiosa, Rostro del Mentiroso.

Estereotipo: Los Ragabash nacidos bajo la Luna nueva creciente normalmente son alegres y caprichosos, mientras que los nacidos bajo la Luna nueva menguante tienen una veta más retorcida y despiadada. De hecho, es raro el Ragabash que carece de una astucia perspicaz y de la capacidad de encontrar algo de humor en cualquier situación, sin importar lo terrible que ésta sea. Sin embargo, la mayoría de los demás hombres lobo tardan en tomar en serio a un Ragabash, ya que es difícil distinguir entre las burlas de un Luna Nueva ante los graves defectos de un plan y las burlas similares que simplemente lo divierten. Algunas veces un Ragabash señala que el emperador no lleva ropa, pero otras veces son los primeros en gritar “que viene el lobo”, por así decirlo.

Cita: *Oh, lo que has descrito es técnicamente un plan, supongo. El tipo de plan que un salvaje babeante con muerte*

cerebral podría crear, pero un plan al fin y al cabo. ¡Eh, tranquilo! No estaba hablando de ti; estaba hablando de los salvajes babeantes con muertes cerebrales que se agolpan en nuestras fronteras. He oído sus planes y son más o menos como los tuyos. A lo mejor quieres reconsiderarlo.

Theurge: **El Cuarto de Luna, el Vidente**

El cuarto de Luna con su forma de hoz otorga el don de la revelación. Los Theurge son los místicos de los Garou, más cercanos que ningún otro a la Umbral y sus habitantes. Observan atentamente los sombríos recodos del mundo espiritual y su labor es lidiar con los secretos que encuentran en ellos, de una manera u otra.

Algunos llaman a estos videntes los soñadores de los hombres lobo y muchos parecen estar distanciados de sus hermanos. Pueden ver y oír cosas que otros no pueden, como si vivieran a caballo entre el mundo físico y el mundo espiritual. Pese a su extraña soledad, los Theurge tienen un lugar importante en cualquier manada. Sin ellos, los hombres lobo olvidarían el lado espiritual de su naturaleza. Vagarían perdidos y ciegos si no tuvieran sus visiones y sueños para guiarlos.

Rabia Inicial: 2.

Dones Iniciales: Cordón Umbral, Lenguaje Espiritual, Roce Materno, Sentir al Wyrn, Trampa para Espíritus.

Estereotipo: Los Cuarto de Luna pueden ser extraños y enigmáticos, proclives a caer en la compleja lógica simbólica de los espíritus con los que conviven en lugar de la lógica más familiar de la humanidad. Aquellos Theurge nacidos bajo la Luna menguante con frecuencia tienen una relación menos amistosa, más adversa con el mundo espiritual: tienden a sobresalir a la hora de vincular y forzar a los espíritus a hacer su voluntad, y son más despiadados al luchar contra ellos. Los Theurges nacidos bajo la Luna creciente tienden a ser más generosos y abiertos con los espíritus, y los halagan en lugar de intimidarlos y amenazarlos.

Cita: *Oigo sus voces. La tierra se enciende de ira. El viento sopla gélido por el desdén. Están por todas partes a nuestro alrededor, aguardando mi llamada.*

Philodox: **La Media Luna, el Mediador**

La media Luna es equilibrio y dualidad, situada entre dos mundos. Los Garou son tanto lobos como humanos, carne y espíritu, furia y sabiduría, sabios y salvajes. El Philodox abraza esta dualidad, tratando de aprovecharla con equilibrio. El Media Luna actúa como consejero, mediador y guardián de la ley de su manada. Donde el Ragabash debe cuestionar las leyes, el Philodox debe interpretarlas, encontrando la respuesta más sabia entre muchas.

Los nacidos bajo la media Luna están llamados a actuar como jueces, para bien o para mal. Suyo es el deber de dictar castigo cuando los Garou se alejan de su senda, y de determinar cuándo las acciones de un hombre lobo son

particularmente meritorias. Suelen ser líderes en tiempos de paz, pero a menudo ceden el mando a los Ahroun o los Galliard cuando se presenta la guerra.

Rabia Inicial: 3.

Dones Iniciales: Colmillos del Juicio, Olor de la Auténtica Forma, Persuasión, Resistir Dolor, Verdad de Gaia.

Estereotipo: Enterrados profundamente en su papel de juez y jurado imparcial, los Philodox pueden parecer distantes, incluso sorprendentemente fríos para un hombre lobo. Aquéllos nacidos bajo la Luna creciente pueden parecer extrañamente serenos y calmados, emergiendo sus emociones solamente cuando la Rabia hierve. Los Philodox nacidos en Luna menguante son más incisivos y críticos, sus ojos que todo lo ven siempre observan cuidadosamente a sus compañeros de manada y colegas en busca de cualquier cosa que se salga de lo esperado. En cierta medida, las opiniones de los Media Luna son temidas, aunque enormemente respetadas: una palabra de elogio o de reprobación significa mucho viniendo de aquéllos nacidos para ver ambos lados de cada enfrentamiento.

Cita: *Abandonaste tu puesto para socorrer a un compañero de manada. Salvar la vida de otro Garou es algo encomiable; pensar en tu compañero de manada antes que en ti es lo adecuado. Pero poner al clan en peligro es estúpido y pone en peligro las vidas de tus semejantes. Debes pagar un precio por ello. Te impongo el castigo de la ordalía. Quizás tu amor por tu manada te dé el valor para superarlo y limpiar así la mancha de tu honor.*

Galliard: *La Luna Gibosa, el Danzante Lunar*

El Galliard canta sobre el alma de los Garou cuando la Luna casi está llena, aullando sus alegrías y sus pesares, sus triunfos y sus pérdidas. Es la voz de su Pueblo, llamándolo a la batalla e inspirándolo a la grandeza en la vida y en la muerte. También es un guardián de las tradiciones, portando el conocimiento de las Tribus desde su mismo comienzo.

Un Galliard puede sacar a la manada de su autocompasión y sufrimiento cuando sus garras son necesarias en la batalla. Puede pedir cautela a un Ragabash, sacar a un Theurge de su retiro, ablandar el corazón de un Philodox y apaciguar la ira de un Ahroun. El arte e interpretación de un Galliard puede tomar muchas formas: puede ser un bailarín, un narrador, un músico o un poco de todo. Puede incluso ser un líder en tiempos de guerra. Cuando acaba la batalla, suya es la voz que se alza en primer lugar para honrar los sacrificios realizados por los caídos y los triunfos de aquéllos que aún viven para luchar de nuevo.

Rabia Inicial: 4.

Dones Iniciales: Habla Mental, Lenguaje de las Bestias, La Llamada de la Selva, Recuerdo Perfecto, Sentidos Agudizados.

Estereotipo: Donde el Philodox es estoico, el Galliard es una criatura de pasión desbordante. La Luna Gibosa es



una musa fiera y empuja a sus hijos a tremendos altibajos emocionales. Aunque todos los Galliard son propensos a un inmenso júbilo y a una inmensa melancolía, aquéllos nacidos bajo la Luna menguante son más proclives a las pasiones oscuras y avasalladoras; son los maestros de la tragedia de los Garou y dominan los relatos de fatalidad, ruina, sacrificio y pérdida. Asimismo, sus primos de la Luna creciente cantan sobre triunfos y conquistas, del corazón palpitante y del amor a la vida. Tienden a ser el alma de la moral de su manada: cuando un Galliard está dispuesto a continuar, también lo está el resto.

Cita: *Deberíais tener miedo, hermanos y hermanas. Es Kyrnth'takla, la Bestia de las Mil Bocas, la que han despertado. Las historias acerca de su fuerza son aterradoras. Pero os conozco. He tenido el honor de luchar a vuestro lado y sé que nada temeréis. Lo que queréis es la gloria de despedazar a esta abominación. Y, mis hermanos y hermanas, ¡la tendremos!*

Ahroun: La Luna Llena, el Guerrero

La conexión de los Garou con la Luna es mucho mayor de lo que insinúan las leyendas humanas. Cada fase tiene su secreto, pero el mito humano se acerca a entender la verdad en un aspecto: la Luna llena inunda al Guerrero con la Rabia. El Ahroun es el arma viviente de Gaia, el señor de la sangre derramada. Es el guerrero entre una raza de guerreros, el campeón de un pueblo marcial. Está dispuesto a matar y a morir si es necesario.

Los Ahroun son respetados, pero también tratados con cierto nivel de miedo. Su instinto asesino es innato; incluso un nacido bajo la Luna llena que acaba de experimentar su

Primer Cambio es más letal que la mayoría de los veteranos de otros Auspicios. Hay pocos Ancianos: raro es el Ahroun que sobrevive a las incontables batallas que son su privilegio, pero es aún más aterrador debido a su experiencia. Como el Galliard, el Ahroun es un líder inspirador en tiempos de guerra, pero dirige mediante la acción y los hechos. Es el primero en la batalla y el último en retirarse, si es que se retira alguna vez. En tiempos de paz, otorga el mando a otros pero siempre permanece vigilante, sabiendo que su talento para la guerra será necesario muy pronto.

Rabia Inicial: 5.

Dones Iniciales: Garras como Aguijones, Garras como Cuchillas, Inspiración, Roce del Derribo, Tácticas de Manada.

Estereotipo: El Ahroun es el arquetipo del hombre lobo como bestia asesina, aunque varían desde fanáticos sin remordimientos hasta endurecidos veteranos que templan su Rabia con disciplina. Sus altos niveles de Rabia los ponen al límite en todo momento: entre otras cosas, los tocados por la Luna llena saltan a la mínima. Aquéllos más cercanos a la Luna creciente tienden a sobresalir en la gloria de la guerra, mientras que aquéllos más cercanos a la Luna menguante son atrozmente pragmáticos, despiadados en su sed de sangre. Es peligroso estar cerca de cualquier Ahroun, pero, cuando las fuerzas del Wyrn atacan, sus compañeros de manada se alegran de tener un guerrero Luna Llena al frente de la carga.

Cita: *Se acabó el correr. Se acabaron las rendiciones. Resistiremos aquí y aquí lucharemos. No caminaremos a los brazos de Gaia esta noche: ¡nadaremos hacia allí, en un río de sangre de nuestros enemigos! ¡Dejadlos oír nuestros aullidos y que conozcan el auténtico miedo!*

