



Introducción: Territorio de Caza

El mundo agonizante

Gaia se está muriendo. El Wyrn corromperá y devorará el mundo. La Tejedora la estrangulará en sus tensas redes de estasis y el Kaos, tan débil como está, creará un sinnúmero de cosas informes para anegar todo lo que existe. Pero aunque Gaia se esté muriendo, tiene defensores, los Garou, cada uno de los cuales siente arder una fracción de Su dolor en sus corazones. Su Rabia los impulsa a combatir cualquier amenaza contra Gaia en cualquier lugar del mundo. Desde El Cairo a Prípiat, desde Norilsk a Botsuana, los Garou luchan y, con demasiada frecuencia, mueren. Pero los hombres lobo no se detendrán.

¿Qué significa ser parte de una gente que lucha en una guerra perdida? Los Garou han combatido contra las fuerzas del Wyrn durante milenios, durante mucho más tiempo que ninguna guerra humana. Luchan contra humanos y monstruos, enfrentándose con el mismo fervor contra las actividades ilegales de las grandes corporaciones que contra los horrores nacidos de las peores pesadillas. Los Garou siempre están preparados para la batalla, llevando vidas llenas de formalidad y ceremonia no porque lo deseen, sino porque sólo a través de dicho orden pueden encontrar algo de paz interior.

La guerra se ha cobrado un alto precio. Los lobos se enfrentan a nuevos retos por todo el mundo y su escaso número augura un terrible futuro para los Lupus. Enclaves del Kaos florecen en los lugares más extraños, pero algunos sitios en los que el caótico creador es más fuerte se sitúan en el corazón de la corrupción del Wyrn. Aplastados por las redes de la Tejedora, los humanos que viven en ciudades buscan cualquier manera de aliviar la presión y enfrentarse a las consecuencias mientras las fuerzas policiales aplican mano dura contra los manifestantes. El Wyrn sigue ganando; por cada lugar en el que los Garou detienen una operación de Pentex o destruyen un nido de Fomori, el Corruptor tiene diez planes que avanzan sin la menor oposición.

Lejos de ojos humanos

Este libro presenta el mundo desde la perspectiva de un hombre lobo. En un principio mira hacia adentro, mostrando cómo viven los Garou el día a día. Un clán de Bombay puede tener unas costumbres diferentes de las de uno en Moscú, pero ambos tienen muchísimo en común; los hombres lobo de todo el mundo comparten algo más que mitos y rituales. Los clanes se rigen por estrictos sistemas de Rango y posición, algo muy parecido a las fuerzas militares, para mantener a los Garou centrados en la lucha contra el Wyrn en vez de entre ellos. También se describen los Túmulos, lugares sagrados de poder que no llaman demasiado la atención a los humanos, pero que tienen un papel vital para los Garou, quienes tienen una idea preconcebida de la estructura de un Túmulo, y muchos comparten aspectos similares: la separación del corazón del Túmulo y el boun, y unas pocas zonas que se sitúan en el boun de muchos Túmulos. Al final, se tratan los Tótems de Túmulo, poderosos espíritus que pueden bendecir clanes enteros de Garou en momentos de necesidad.

La segunda parte de este libro es un recorrido por el mundo visto a través de los ojos de un hombre lobo, tal y como lo contaron tres Garou que han caminado a lo largo y ancho de éste:

- Jonathan Huellas-Livianas nos cuenta sus viajes a lo largo del mundo, mientras comparte su experiencia sobre la Tejedora. Aunque normalmente suponen grandes herramientas para los Garou, las experiencias de Huellas-Livianas en lugares como El Cairo, Shangái o Londres demuestran tanto los beneficios como los inconvenientes de los métodos de la Gran Hilandera.

- Lobo del Lago Lunar comparte con nosotros lo que ha descubierto sobre el estado de los Lupus y la Parentela lobuna. Sus investigaciones lo han llevado a lugares salvajes de todo el planeta, desde Australia a Etiopía, pasando por Yellowstone. En sus andanzas, se ha convertido en algo así como un experto

LO QUE NO ES ESTE LIBRO

Rabia por el Mundo no es una guía de viaje. Jugadores y Narradores (y personajes de **Hombre Lobo**) tienen acceso a guías y mapas *online* para conseguir una visión general del aspecto de un lugar y dónde podrían terminar sus personajes. Si no puedes acceder a Internet con facilidad, puedes encontrar la misma información en bibliotecas.

El diario de viaje que se presenta en este libro relata diversas situaciones que ocurren en sitios específicos, a menudo relacionados con eventos del mundo real que han afectado a esos lugares. Aunque hemos intentado ser lo más precisos posible, puede que algunos detalles no encajen con lo que ocurrió en el mundo real. Por favor, acepta la necesidad de emplear licencias dramáticas: el mundo real no tiene Fomori ni espíritus de destrucción intentando corromper todo lo que existe.

de los lugares en los que el Kaos sigue siendo fuerte y ha sido testigo de nueva creación en los lugares más insospechados.

- Deidra Rompe-Huesos aprendió cómo combatir al Wyrn en el Amazonas y no ha parado desde entonces. Ha matado Fomori, asestado un buen golpe contra una sutil cabeza del Wyrn en Nueva York y liderado a su manada hacia uno de los lugares más contaminados de la Tierra. Sus relatos inspiran tanto como previenen a aquellos hombres lobo desesperados por luchar frente a frente contra el Wyrn.

Crónicas de clan

En ocasiones, es buena idea alejarse un poco de tanta acción. En vez de centrarte en las audaces hazañas de tu manada contra las fuerzas de la Tejedora o los servidores del Wyrn, es posible pasar una o dos sesiones centrados en el clan natal de los personajes. Es decisión tanto de los jugadores como del Narrador determinar si la manada usa estos interludios para tomarse un respiro (incrementando su Renombre, buscando nuevos Dones y Ritos, o pidiéndole a otros Garou que sean sus mentores) o para enzarzarse en la política del clan, desquitándose de sus rivales y forjando nuevas alianzas.

Si los jugadores prefieren sumergirse en el lado más político de los Garou, el Narrador puede crear una crónica centrada en el clan natal de la manada, en la que miembros concretos de ésta ocupen cargos de responsabilidad. Esto puede funcionar particularmente bien si la manada está formada por Garou relativamente novatos que se han reunido con otros hombres lobo para formar un nuevo clan, ya sea alrededor de un Túmulo

PERSONAJES EXPERIMENTADOS

Los Narradores pueden querer permitir que los jugadores creen personajes más experimentados, especialmente si van a ocupar un lugar prominente en un clan grande. Algunos jugadores de **Hombre Lobo** prefieren elegir un Fostern o un Adren a empezar con un nuevo personaje Cliath.

Recomendamos que los jugadores creen primero un Cliath y gasten una cantidad de puntos de Experiencia determinada por el Narrador para mejorar sus Rasgos hasta un nivel aceptable para su Rango. Los personajes comienzan con el Renombre mínimo para su Rango. En general, un Garou “flojo” tendrá un Don apropiado de su Rango, tres del inmediatamente inferior y cuatro del resto de Rangos inferiores, si los tuviese. Recuerda que la manada no debería ser tan “floja” como los personajes del Narrador; si están ahí fuera luchando contra el Wyrn en vez de atender a su clan, sobrepasarán rápidamente las directrices de este recuadro.

Rango Garou Puntos de Experiencia

Cliath	0-35
Fostern	45-75
Adren	85-220
Athro	250-500
Anciano	600+

recién descubierto o un clan sin un Túmulo en un lugar que no ha tenido una gran presencia Garou. Los jóvenes hombres lobo son el centro de atención y deben lidiar con problemas tanto externos como internos. Una historia puede centrarse en reunir a los demás Garou para enfrentarse a los ataques de los esbirros del Wyrn y la siguiente mostrar cómo la manada debe resolver una disputa entre otros miembros del clan antes de que ésta termine en una matanza. Las siguientes pueden implicar apaciguar al espíritu Tótem del Túmulo, las tensas negociaciones con los portavoces de un clan vecino o cómo la manada se enfrenta a acusaciones de terribles crímenes (reales o imaginarios) por parte de otros compañeros de clan.

Las crónicas de clan crecen a medida que la manada es más poderosa y aumenta de Rango. Aunque empezar desde abajo es divertido para algunos grupos, otros prefieren crear hombres lobo experimentados. De esta forma, podrían comenzar como personajes de relevancia en un clan grande como el clan del Prado de Nueva York. A esos niveles, la manada es responsable de mantener la paz entre muchos Garou y debe enfrentarse a amenazas externas mucho mayores, desde asaltos masivos que

involucren a Danzantes de la Espiral Negra, Fomori y Perdiciones poderosas, hasta gobiernos locales que buscan entregar los terrenos del Túmulo a una corporación que desea construir un nuevo y enorme centro comercial a las afueras de la ciudad.

El Narrador debería tener en cuenta la localización del clan, ya que puede afectar al tipo de amenazas que funcionan mejor. Un Túmulo urbano se verá afectado por planes de urbanismo, intentos de infiltración y desafíos con el ayuntamiento en vez de enfrentarse a un grupo de mercenarios veteranos de las fuerzas especiales. Un clan de las Tierras Altas escocesas es mucho más vulnerable a un ataque directo, especialmente por parte de los Danzantes de la Espiral Negra, pero también puede enfrentarse a la amenaza de un multimillonario excéntrico que quiere convertir el corazón del Túmulo en el hoyo principal de su nuevo campo de golf. Los Túmulos que se mantienen alejados de la vista del hombre, ya sea en el interior de Australia o en las zonas salvajes de Siberia, no deben preocuparse por la intervención humana, pero ese mismo aislamiento los convierte en objetivos perfectos para ataques sin cuartel de Perdiciones terroríficas e innumerables cantidades de Fomori. E incluso cuando el Wyrm no tiene a un clan en el punto de mira, éste aún tiene necesidad de comida, energía y refugio.

A menos que los jugadores hayan dejado claro su deseo de centrarse en uno de los aspectos de gestionar un clan, el Narrador debería mostrarles el abanico de historias que pueden darse en cualquier clan. Debería preguntar a menudo a sus jugadores qué historias disfrutaban más y confeccionar la crónica basándose en sus respuestas. Aunque es cierto que un clan se constituye de múltiples manadas, el Narrador debería recordar que los personajes de los jugadores son los protagonistas de la historia, así que es lógico que ellos estén en primera fila de los eventos importantes y sean el centro de los mismos, en lugar de ser meros espectadores.

Usar el diario de viaje

Ya sea como jugador o como Narrador, puedes utilizar el diario de viaje de muchas maneras. Quizás, la más directa sea como un recurso para aportar trasfondo; tanto si un personaje que aparece en este libro visita el clan de los personajes, como si los ayuda mencionando historias que haya vivido para que ellos puedan trazar paralelismos entre la situación en la que se encuentre la manada y determinados momentos de estas historias.

El Narrador también puede utilizar las ideas que aparecen en las historias individuales de cada diario si una entrada particular le inspira. Una semana la manada se ve arrastrada por una protesta del movimiento *Occupy*, la siguiente está intentando poner de su parte a un pícaro Padre Ciudad, después viaja a investigar hallazgos de energías del Kaos en Prípiat y enfrentarse a una filial de Pentex en Norilsk y de ahí a encontrar los lazos entre una compañía minera y un culto en Nueva York. Cada apartado provee de detalles suficientes para introducirlos en una historia en curso y cada sección presenta nuevos antagonistas, Tótems y al propio narrador del capítulo en términos de juego.

Algunas manadas pueden preferir jugar las historias presentadas de principio a fin: uno toma el papel del Narrador mientras los demás crean los personajes de la historia. En vez de escuchar al Narrador leer del libro, o que éste se lo entregue a los jugadores para que lo lean, comienza la historia como siempre. En un momento especialmente dramático, el Narrador puede preguntar a los jugadores “¿qué hacéis?”. La historia se desarrolla a partir de ese momento. Si los jugadores han leído este libro, quizás quieran mantenerse fieles a cómo se desarrollaron los eventos, o tal vez tengan una idea diferente. El Narrador debería improvisar en este caso, creando una historia nueva alrededor de las decisiones que han tomado los jugadores, pero manteniendo en mente la idea original.

Si utilizas esta opción, recuerda que los jugadores están representando a personajes en una historia dentro de la historia tradicional del juego. Los personajes no pueden morir (si lo hicieran, nadie podría haber contado sus historias, para empezar), pero, aparte de eso, todo vale. Si los jugadores se obcecaban en contar una historia dentro de otra historia, el Narrador puede permitirles gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad o Gnosis para añadir algo a la escena en lo que nadie hubiera pensado, pudiendo decir: “no, así no ocurrió, fue así”.

No temas romper con el “verdadero” curso de acción de la historia. Aunque utilices estos diarios de viaje como marco de la historia, una vez que el Narrador cede el control a los jugadores, depende de ellos lo que ocurre y lo que hacen los personajes. Deja que reaccionen a lo que pasa en la historia como hacen en cualquier otra partida; utiliza las historias existentes como inspiración y no como una camisa de fuerza.

Abarcar el mundo entero

Una de las cosas que los capítulos de los diarios de viaje ayudan a remarcar es que **Hombre Lobo** es un juego global. Aunque las manadas suelen estar radicadas en un clan concreto, algunas pueden pasar meses o años viajando por el mundo. La mayoría de Garou prefieren viajar mediante Puentes Lunares entre Túmulos, ya que pueden llevar todo tipo de armas y cruzar fronteras sin alertar a las autoridades.

Algunos Garou mantienen de forma deliberada una identidad dentro de la sociedad humana y la usan para viajar. Aunque tomar un vuelo comercial entre dos ciudades puede generar algún problema en los controles de seguridad y limita los objetos que un hombre lobo puede llevar consigo, al viajar entre humanos se puede llegar a los sitios sin alertar a los Garou de la zona. Si una manada está investigando evidencias sobre la corrupción de otra o no quiere alertar a ningún vigilante espiritual, viajar con humanos es la mejor manera de proceder.

Si el destino de la manada se encuentra en el mismo continente, suele ser más fácil evitar fronteras y controles de seguridad en Forma Lupus. Una manada de lobos que viaja entre Rusia y Ucrania levanta menos sospechas (y tiene muchas menos posibilidades de ser detectada) que un grupo de humanos que quizás no tenga los papeles en regla. Las redes de la Tejedora tienen el control de las autoridades de transporte de los humanos y los Garou que deseen evitar su atención deben hacer todo lo posible para viajar sin dejar rastro.