



RON SPENCER, 12

Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas

El mundo de **Hombre Lobo** se parece mucho al nuestro. La única regla absoluta parece ser que el poder corrompe. Dale dinero a alguien y podrá comprar su camino hacia el poder. Una vez ahí, venderá alegremente su influencia. Si se percata del dolor y sufrimiento que causa mientras utiliza esa influencia en beneficio de sus patrones, no le importa. Sonríe y dice a los que están debajo de él: "Esto es por vuestro propio bien" mientras los pisotea, literal o figuradamente, aplastando la vida y la alegría del mundo.

El mundo natural es un recurso para aquéllos en el poder, nada más. El esplendor de la naturaleza no les importa o, en el mejor de los casos, lo consideran pintoresco. Es algo que disfrutaron cuando fueron niños, pero ahora hay que hacer dinero, así que arrancan los *bulldozer*, vierten productos químicos en el agua, drenan lagos subterráneos y utilizan detonaciones controladas para encontrar depósitos de gas natural. No les importa causar sequías. No les importa que la población de peces muera rápidamente. Olvidan que sus técnicas de minería causan terremotos. Puede que estas cosas importen algún día, pero ahora no importan, y *ahora* es cuando se hace el dinero.

Éste es el mundo real. En el mundo de **Hombre Lobo**: **El Apocalipsis**, esta corrupción y avaricia tienen un plan. En el Mundo de Tinieblas, la insaciable naturaleza de la avaricia humana no viene exclusivamente del fracaso de la economía moderna o de una obsesión con el corporativismo. Es intrínseca a la naturaleza espiritual del mundo y quiere ver al mundo morir, pudrirse e implosionar. Esta infección se abre camino en todo. Algunas personas, lugares y cosas son

más resistentes, pero la podredumbre es insidiosa y paciente. Se alimenta de rabia, frustración y abuso tanto como de mezquindad y privilegio. Tomará cualquier emoción o impulso que pueda, incluso una que sea perfectamente saludable y natural, y la retorcerá hasta que consiga lo que quiere.

Por supuesto, no todo el mundo está conforme con dirigirse a ciegas al infierno. Algunas personas se rebelan. Se levantan y marchan por las calles. Dan su dinero sólo a aquéllos que lo usarán debidamente. Otras dejan a sus familias y trabajos para alzarse, golpeadas por los elementos y por la policía, en desafío a un sistema que está roto más allá de cualquier reparación. Incluso hay quienes toman medidas más directas y lanzan piedras, botellas o bombas. Se convierten en criminales, porque saben que ante el Armagedón no puede haber diálogo o paciencia. Sólo puede haber acción, sólo decisión, y si eso conlleva sangrar o morir, por lo menos que se diga que lo intentaron.

Sin embargo, incluso estos nobles sentimientos pueden torcerse. El mal es paciente e insidioso. Y, al contrario que nuestro mundo, el Mundo de Tinieblas está lleno de monstruos. Los espíritus se cuelan dentro de seres humanos, animales y en cualquier cosa que pueden, y transforman carne, hueso y vísceras hasta convertirlos en monstruos. Bloques de edificios completos, acres de bosques, lagos enteros, cualquier lugar puede corromperse, escupiendo criaturas o absorbiendo la vida y haciendo que decaiga. Los vampiros vagan por las calles de las ciudades y, aunque puede que sean monstruos, al menos son *capaces* de recor-

dar su humanidad y fingir ser humanos. Pero bestias más extrañas acechan aún en las grietas del mundo, y ven a los seres humanos (a la *vida*, de hecho) de la misma manera que nosotros veríamos el último bocado de comida en el plato.

Afortunadamente, el mundo de **Hombre Lobo** también alberga guerreros que están dispuestos a dar su último aliento si eso sirve para que el mundo se regenere. No son incorruptibles, no siempre son nobles, pero probablemente tengan más posibilidades que cualquier otro de tener éxito en la lucha simplemente porque pueden luchar contra la degradación en sus mismos términos.

Estos guerreros son los Garou, y vas a convertirte en uno de ellos.

Atrapados entre mundos

Los hombres lobo son criaturas de muchos mundos. Pueden caminar entre la muchedumbre de la humanidad, indetectables, completamente capaces de mezclarse (al menos durante un corto período). Pueden tomar forma de lobos y ser parte de una manada, cazando las pocas presas que les ha dejado la humanidad y cantando su amor a la Luna. Aun así los Garou tienen su propia cultura, con una tradición oral y una sociedad rica y compleja que data de los tiempos de la Prehistoria. La mayoría de los hombres lobo están cómodos, al menos en cierta medida, en todos esos mundos.

Algunos prefieren vivir como humanos, pero esta vida es frustrante, como poco. Más de siete mil millones de humanos pueblan la Tierra. Cualquier hombre lobo puede tratar de vivir entre ellos, pero las ciudades modernas tienen muchos peligros para los Garou. La presencia de lo antinatural despierta sus instintos salvajes, y las ciudades combinan superpoblación, materiales artificiales y contaminación para formar una mezcla que es la definición misma de lo antinatural.

Un hombre lobo puede tratar de escapar al mundo natural pero, gracias a la devastación ecológica, la naturaleza virgen está mermando. Los hombres lobo son muy conscientes de que el número de lobos en el planeta mengua rápidamente. La gente normal odia y teme a los lobos, los visualiza como villanos en los cuentos de niños, como una amenaza para los granjeros y una presa para los cazadores. Los lobos fueron antaño uno de los mamíferos más extendidos del planeta. Ahora, debido a siglos de caza y persecución, sólo unos pocos lugares de la Tierra contienen poblaciones de lobos fuertes y sanas. El lobo no tiene lugar donde esconderse.

No importa cómo o dónde vivan, los hombres lobo luchan por sobrevivir. Atrapados entre mundos, deben elegir entre dos extremos: cazar en infiernos urbanos o explorar la naturaleza en constante cambio.

Infierno urbano

Las opiniones de los Garou acerca de las ciudades varían, pero pocos las ven favorablemente. Las ciudades son nidos de alimañas o templos casi indestructibles dedicados al poder del Wyrn. La gente que vive en ellas es miserable, y esa miseria se transforma en desprecio apático por el resto del planeta. Los

habitantes de las ciudades saben que podrían sacrificar poco y aun así hacer mucho por la salud de la Tierra. Pero no les importa, así que siguen ensuciando, contaminando y creando más basura de la que puede soportar el planeta. Su orina está cargada de toxinas por todas las pastillas que ingieren, que son arrojadas a los ríos, los lagos y, finalmente, hasta los océanos del mundo. Algunos Garou creen que las ciudades pueden redimirse y que los grandes lugares de asentamiento de los humanos pueden ser, de hecho, un buen lugar para comenzar esta campaña. Otros hombres lobo preferirían verlas arder hasta los cimientos. Si la humanidad puede resurgir desde las cenizas que así sea, pero la especie al completo hace tiempo que ha perdido sus derechos.

Las ciudades tienen una gran densidad de estímulos sensoriales y eso vuelve locos a los Garou. El aire huele mal. Música, coches, bocinas y el estruendo constante de los televisores y radios hacen que cualquier intento de orientarse mediante el oído resulte imposible. Miles de personas caminan por las calles, sus caras enterradas en sus teléfonos, inconscientes de los depredadores que las rodean. Para un hombre lobo, cuyos instintos le dicen que un animal que no esté atento es un animal a punto de morir, las ciudades son frustrantes hasta el límite de la locura.

Dos Tribus de Garou no solamente viven en las ciudades, sino que medran en ellas. Tanto los Roehuesos como los Moradores del Cristal reverencian a los espíritus de la jungla urbana a su modo, y han encontrado que las ciudades son tan ricas y diversas como cualquier bosque. Sin embargo, para muchos hombres lobo, ir a la ciudad es un cambio de paradigma completo, uno que no todos los Garou pueden manejar.

Naturaleza primaria

Los hombres lobo urbanos señalan que los animales salvajes se ven atraídos por los asentamientos humanos, así que allí debe de haber algo que merezca la pena. Los Garou Lupus responden que estos asentamientos proveen luz, calor, comida fácil y refugio. Eso no hace que sean seguros, sólo más cómodos que los lugares salvajes.

A los lugares salvajes del mundo no les importa que los hombres lobo los reverencien. Una zona de arenas movedizas o una ola de frío matará a un hombre lobo sin ninguna deferencia por la vida de lucha del Garou para defender el mundo natural. Los animales responden a sus propias necesidades básicas y no se preocupan por la moralidad o la lógica.

Además de las preocupaciones generales de satisfacer las necesidades básicas en entornos salvajes, los páramos del Mundo de Tinieblas no están más libres de peligros sobrenaturales que las ciudades. Criaturas de tiempos remotos acechan en bosques y selvas. Antiguos espíritus encerrados por Theurge u otros sabios en eras pretéritas a menudo están tan sólo a unas pocas paladas de excavadora de alzarse para sembrar el caos nuevamente. Ni siquiera los hombres lobo conocen todos los secretos que contiene la naturaleza.

El mundo espiritual

Más allá del mundo físico (el de la sangre, el asfalto, los bosques y la vida) existe otro de espíritus y efimeria, que los



hombres lobo llaman *Umbr*a, accesible para cualquier hombre lobo, aunque eso no significa que lo entiendan. Todo tiene un espíritu y, en la *Umbr*a, los espíritus del viento y del agua se mezclan con los espíritus del plástico y del petróleo mientras que los espíritus de ira e innovación los vigilan desde los márgenes (o, quizás, desde los espíritus de los márgenes). La *Umbr*a inmediata es un extraño reflejo del mundo físico, pero se puede caminar más profundamente en este terreno espiritual. Las profundidades de la *Umbr*a pueden explorarse y aprenderse, pero nunca dominarse ni cartografiarse. Pobre de la manada de hombres lobo que se vuelva demasiado confiada.

Rabia y Gnosis

Todo acerca de los hombres lobo es un estudio sobre la dualidad: lobo y hombre, ciudad y naturaleza, deber y pasión, *Rabia* y *Gnosis*. La *Rabia* es la furia primaria de un hombre lobo, lo que lo conduce a la victoria en la batalla y alimenta su deseo de vencer en la guerra contra el *Wyr*m. Es su reacción física, visceral, a cualquier cosa, hasta la más nimia que lo moleste, y es lo que los hace peligrosos. Un hombre lobo es un barril de pólvora en el mejor de los días y, con el planeta muriendo lentamente, esputando enfermedad y veneno con cada resuello, los hombres lobo no tienen días buenos.

La *Gnosis*, por su parte, es la fe del hombre lobo: su aprecio por los misterios del mundo y su adoración a los

espíritus. Es lo que les permite forjar amistad con el Tótem de su manada y aprender los *Dones* de los efiméricos seres de la *Umbr*a. A pesar de que no es tan peligrosa de manera inmediata como la *Rabia*, la *Gnosis* tiene sus propios problemas. Si un hombre lobo ignora lo mundano por lo sublime durante demasiado tiempo, puede extraviarse en la *Umbr*a, perdiendo su lado físico hasta que sólo quede un espíritu.

Caminando entre mundos

El mundo de los hombres lobo es duro, pero esta dureza contrasta con los grandes actos de sacrificio y heroísmo. Simplemente, los hombres lobo luchan y mueren por sus creencias. Son los guerreros que luchan con colmillos y garras contra horribles abominaciones, los místicos que cazan el mal con artes sobrenaturales. Algunos sabios guerreros emplean incluso métodos más extraños, como trucos callejeros, activismo político y astutas intrigas. No importa qué tácticas escojan, los hombres lobo caminan entre dos mundos: la realidad del violento mundo físico y el misterio del enigmático mundo espiritual.

Allá donde corran (en las ciudades, en la naturaleza, e incluso en el mundo espiritual) los hombres lobo se enfrentan al mismo sino arrollador. El mundo se muere, y su destino es definitivamente trágico. De hecho, muchos de sus místicos proclaman que éstos son los *Días Finales*. El *Fin* de los *Tiempos*,

cuando toda la Creación se deshará finalmente, está aquí. Mientras muere la luz, los héroes Garou están dispuestos a sacrificarlo todo para detener a la oscuridad. Vivimos en la era del Apocalipsis. Si ésta va a ser la última batalla, entonces los Guerreros de Gaia están preparados para vencer o morir con una maldición en sus labios y sangre en sus dientes.

Historia mítica

Mirando el modo en que el mundo acaba, muchos sabios Garou se preguntan “¿Cómo llegamos a esto?”. Los cuentacuentos del Pueblo pueden dar una respuesta.

Hace mucho tiempo, antes de que los seres humanos registraran el auge y la caída de imperios y civilizaciones y lo llamasen “historia”, los hombres lobo eran los amos del mundo natural. Creados por Gaia para ser los protectores del mundo, pasaron sus dones a sus hijos. Algunos eligieron aparearse con la humanidad, favoreciendo su inteligencia y adaptabilidad. Otros escogieron pareja entre los lobos, abrazando su mentalidad de manada y tenacidad. Los Garou actuaron como un control sobre el crecimiento de la población humana, pero también protegieron a la humanidad. Trataron de enseñarle a vivir en armonía con el mundo y a encontrar el equilibrio.

¿Qué sucedió entonces para que la humanidad acabara tan... *mal*? Cada Tribu de hombres lobo tiene su propia explicación para eso, pero en lo que están de acuerdo es en que los Garou se volvieron extremadamente agresivos en su vigilancia de la humanidad. Esa época, llamada el Impergium, fue un tiempo de violencia y terror. La humanidad acabó aterrorizada ante la naturaleza salvaje y los lobos en particular; este horror los sigue incluso hoy en día, para disgusto de los Garou. Los humanos se reunieron en asentamientos para mantenerse a salvo durante la noche. Esos asentamientos se convirtieron en comunidades agrícolas y después en ciudades. Y, durante ese tiempo, los Garou se internaron en las comunidades y se llevaron a los más débiles (o a los más heréticos, o a los menos reverentes: el criterio para decidir quién moría bajo la Luna nunca fue grabado en piedra).

Algunos hombres lobo cuentan la historia de forma un poco diferente. Dicen que reunirse en comunidades no fue en absoluto una idea de la humanidad. Fueron los hombres lobo quienes los empujaron a crear esos grupos, esos *rebaños*, para poder vigilar su ganado de cría. La humanidad desarrolló la agricultura y, finalmente, las ciudades como respuesta a esto; si no fuera por los Garou, aún serían una especie nómada.

Las historias de los Garou son tradiciones orales, parte historia y parte leyenda, así que la “verdad” no está clara. Independientemente de cómo sucediera, una vez la humanidad se percató de que podía construir muros para mantener fuera a los hombres lobo, los Garou terminaron con el Impergium. Por desgracia, la humanidad no fue la única especie que sufrió bajo los colmillos de los hombres lobo.

La Guerra de la Rabia

Los hombres lobo no son los únicos cambiaformas del mundo. Gaia otorgó su don a muchos animales, y a cada

uno de esos *Fera* le confió una tarea especial. Los Garou serían los protectores del mundo. Los hombres cuervo lo observarían todo, aprendiendo cuanto pudiesen. Los hombres jabalí eliminarían la corrupción y el veneno de raíz antes de que tuviera oportunidad de asentarse. Los hombres coyote harían elaboradas bromas y forzarían al resto de cambiaformas a cuestionarse aquello que creían.

En algún lugar del camino, los hombres lobo o bien decidieron que podían desempeñar todos los deberes del resto de los *Fera* o, simplemente, perdieron el control sobre su Rabia. Partieron a la guerra, cazando y matando a los hombres rata y los hombres murciélago, los hombres cocodrilo y los hombres oso, mandando lejos de las costas a los hombres tiburón y haciendo volar a los hombres cuervo hasta lugares que los Garou no podían alcanzar. Los hombres lobo llegaron a acabar con especies enteras y redujeron el número de las demás, de manera que, en este Fin de los Tiempos, la mayor parte de los Garou los conoce únicamente como leyendas.

Los hombres lobo vencieron en la Guerra de la Rabia, pero puede que les haya costado todo. Si el resto de los *Fera* estuvieran vivos, si hubieran permanecido intactos y capaces de realizar sus tareas, el Wyrn nunca habría ganado la posición que tiene ahora en el mundo. Pero los Garou no estaban capacitados para realizar las tareas que llevaban a cabo los *Fera* y, mientras se mantenían ocupados “ganando” la Guerra de la Rabia, la humanidad encontró su propia voz y su propia fuerza.

El Concordato

Ningún hombre lobo sabe cómo la humanidad descubrió el secreto de la plata, pero saben demasiado bien cuál fue el resultado. Hace tiempo, hacia finales de la Guerra de la Rabia, la humanidad decidió que había vivido temerosa de la noche durante demasiado tiempo. ¿Los ayudaron en este camino otras fuerzas sobrenaturales? ¿Les otorgó Gaia la inteligencia y la voluntad que no habían poseído hasta el momento? De nuevo, nadie lo sabe; y tampoco importa. De algún modo, la humanidad no sólo obtuvo el coraje para luchar contra los Garou, sino también los medios para hacerlo. Aún dañados por la Guerra de la Rabia y diseminados, los Garou perdieron terreno, y comenzó un gran e importante debate.

Algunos hombres lobo sentían que la humanidad estaba, si no justificada, al menos comprensiblemente enojada. Después de todo, los Garou habían estado matándolos con impunidad durante siglos. Quizás los Garou deberían haberse acercado a la humanidad con más compasión, enseñándole a respetar a Gaia. Otros hombres lobo gruñeron que la humanidad se había excedido gravemente de sus límites y merecía ser exterminada por completo. Muchos hombres lobo aullaron pidiendo algún tipo de retribución, sólo para enseñar a la humanidad su sitio. La ética de muchas de las Tribus modernas puede encontrarse en las actitudes de cada una con respecto al fin del Impergium.

Los hombres lobo lucharon durante meses, pero finalmente alcanzaron un acuerdo llamado el Concordato. Dejarían que la humanidad actuara libremente, evitando la presencia abierta en el mundo de los hombres y tratando de guiarlos y observarlos desde las sombras. No matarían

con impunidad, sino que mantendrían su propia sociedad separada de la humanidad. Continuarían tomando parejas entre los más fuertes, más brillantes y mejores humanos, pero nunca más tratarían de guiar el curso de su destino. La civilización de los hombres lobo formó lo que se conoce como el Concordato Occidental y, finalmente, el Imperium terminó. Los hombres lobo se desvanecieron en el inconsciente colectivo de la humanidad.

Sin embargo, nunca desaparecieron completamente. La humanidad recuerda a los Garou, incluso si no cree realmente en ellos. Ninguna persona nace sin un miedo instintivo a la noche y a los monstruos que acechan en ella. La mente humana está programada para ver formas en las sombras y escuchar aullidos en el viento... y no es simplemente cosa de la genética. Los hombres lobo inculcaron ese miedo en la humanidad a través de siglos de depredación. Sólo ahora, cuando la población de lobos disminuye y las últimas tierras vírgenes del mundo son descubiertas, explotadas y saqueadas, se percatan los Garou de la enormidad de sus errores.

Guerras luchadas y guerras perdidas

La humanidad se ha extendido desde sus asentamientos como la mala hierba en una pradera, y los Garou la han observado. Lucharon contra el Wyrn siempre que fue necesario, pero durante muchos años el Wyrn y la Tejedora fueron amenazas relativamente ocasionales. Los hombres lobo se hirieron luchando entre ellos más a menudo que contra nada que pudiera lanzarles el Destructor. Los clanes lucharon por los mejores territorios de caza, por los Túmulos más poderosos o, simplemente, por la gloria del combate. Una Tribu luchó contra otra, así como los humanos formaron naciones para guerrear contra otras naciones. De forma lenta pero segura, los hombres lobo acabaron identificándose con culturas humanas. Esto tan sólo dio un poco de dirección a las guerras entre clanes o Tribus.

La historia de los Garou es un rico tapiz de poderosos héroes y trágicos errores. Muchas de las leyendas que aún cuenta la humanidad tienen análogos en la tradición de los hombres lobo. ¿Cuál es “verdadera”? ¿Fue Beowulf un poderoso guerrero que luchó contra un monstruo, o un Colmillo Plateado que venció a una criatura del Wyrn? ¿Llamó Elías a osas para asesinar a los hijos de quienes se burlaron de él en nombre de Dios, o fue una monstruosidad no muerta que fue derrotada finalmente por los Caminantes Silenciosos? Cada una de las Tribus del Pueblo tiene leyendas que los pintan como virtuosos, valientes y justos. Asimismo, las Tribus cuentan historias acerca del resto de Tribus que pintan a sus rivales bajo una luz menos amable.

No obstante, los Garou están de acuerdo en algunos momentos históricos.

El nacimiento de las ciudades

Si hubo un momento en toda la historia humana en el que los Garou pudieron haberse establecido como la especie dominante, probablemente fue el momento en el que los humanos construyeron refugios unos cerca de otros para

permanecer en un mismo lugar. Se podría rastrear el origen de la agricultura, las carreteras, el comercio y, por último, la burocracia, la superpoblación, la pobreza y todas las cosas que vienen de la vida urbana hasta ese momento. Los historiadores entre los Garou dicen en broma que la Tejedora ganó el día en que los humanos construyeron la primera carretera.

La historia oral de los Garou data de las primeras ciudades; narra historias de Babilonia, Uruk y, después, Roma. Cuentan, una vez tras otra, las leyendas acerca de cómo las Arañas de la Urdimbre pasaron en pocos años de ser sirvientes menores del orden y la construcción a transformarse en enloquecidas y abotargadas criaturas empeñadas en convertirlo todo a su alrededor en piedra y ley. Lo peor es que los antiguos cuentos de estas ciudades dejan muy claro que la Tejedora no fue la única criatura que se fortaleció gracias a la decisión de la humanidad de construir nidos. Los vampiros aman la densidad de población; hace más fáciles sus depredaciones y los ayuda a camuflarse. Espíritus que simplemente no habían existido hasta entonces podían alimentarse indefinidamente de los sentimientos y eventos de una ciudad, y esto incluía a las Perdiciones.

Si los Garou se hubieran alzado y arrasado cada asentamiento humano, ¿habrían salvado el mundo? Los Garou modernos en ocasiones hablan poéticamente acerca de este paraíso puro en el que la humanidad nunca abandonó sus raíces de cazadores-recolectores. Los Moradores del Cristal no suelen molestarse en responder a esta fantasía cuando la dicen los Garou Lupus, pero recuerdan a los Homínidos que sin la civilización no existiría ninguna de las comodidades que encontraban tan confortables antes de que Gaia los llamara a su servicio.

Aún más, los Garou se *aparearon* con los ciudadanos de Babilonia. Los Colmillos Plateados se jactan de que varias de sus familias pueden remontar su linaje hasta Roma, y los Caminantes Silenciosos (aunque es un tema doloroso) dicen tener sangre real de Egipto. Los hombres lobo nunca han tenido ningún problema para escoger parejas de entre los más fuertes, más inteligentes y mejores de la humanidad; y, en los primeros días de la civilización, aquellas personas fueron quienes construyeron las ciudades. Incluso si los Garras Rojas instaron a la completa destrucción, lo que probablemente hicieron, la situación no era tan sencilla.

La Caída de los Aulladores Blancos

Los Aulladores Blancos fueron una Tribu de Garou conocida por enviar a sus Cachorros a los más profundos pozos del Wyrn para combatir al mal que allí moraba. Valientes, firmes y no muy cautos, los Aulladores reclamaban su territorio tribal en lo que hoy es Escocia. Su Parentela fueron los pictos, las gentes nativas de la región.

Durante años, su hábito de enviar a jóvenes Garou a combatir a los más profundos pozos del Wyrn se cobró su precio. Según su poder tribal disminuía, su Parentela humana perdía influencia sobre sus tierras natales. Finalmente, en el siglo I, los Aulladores Blancos al completo descendieron a las peores partes de la Umbra, supuestamente para matar al Wyrn golpeando en su corazón.



Los Aulladores Blancos nunca emergieron. Lo que surgió fue una Tribu de hombres lobo rotos, locos, llenos de tumores y completamente mezquinos. Eran los Danzantes de la Espiral Negra, y llegarían a ser los más fieles servidores del Wyrms y los enemigos más odiados de los Garou.

El Pueblo cuenta historias acerca de los Aulladores Blancos en los tiempos actuales, pero ningún hombre lobo vivo se ha encontrado con ninguno ni tiene conocimiento sobre lo que soportó la Tribu ni de cómo realizaban sus rituales. Los Garou aún idealizan de manera romántica la valentía y fortaleza de los Aulladores porque no desean admitir que llevar la lucha hasta el Wyrms es algo más que una misión suicida. Es también una oportunidad del enemigo para reclutar.

Las profecías de Sombra

En los siglos XII y XIII, diez Tribus de hombres lobo luchaban por la posición, el poder y la gloria por toda Europa. La Tribu que finalmente se transformaría en los Moradores del Cristal aún se llamaba los Protectores del Hombre, mientras que las Tribus Puras y los Contemplaestrellas no se reincorporarían a la Nación Garou hasta pasados muchos años. Los Garou lucharon contra el Wyrms y sus esbirros, naturalmente, pero aún existían vastas extensiones de tierra y manadas de lobos en Europa, y era posible que un clan de hombres lobo estuviera años sin enfrentarse a una seria amenaza por parte del Wyrms o la Tejedora.

En 1230, un Theurge Garra Roja llamado Canciones de Sombra emergió de la Umbra y viajó por toda Europa, deteniéndose en cada clan por el que pasaba y entregando diez profecías para diez Tribus. En ese tiempo, las profecías de Sombra no parecieron inmediatas o importantes (se referían a graves eventos en el futuro) pero Canciones de Sombra no fue concreto acerca de cuándo serían relevantes estas visiones en el futuro ni, de hecho, acerca de cualquier detalle en absoluto. Simplemente, las repetía y se marchaba, y nunca más se supo de él.

En tiempos modernos, unos pocos historiadores Garou recuerdan que existieron estas profecías, y los cronistas de los Colmillos Plateados y de los Señores de la Sombra supuestamente tienen transcripciones de todas ellas. Pero ninguna Tribu o clan puede ponerse de acuerdo sobre si las profecías se cumplieron, si las Tribus hicieron lo que se suponía que debían de hacer, o si, para empezar, las profecías eran ciertas. Sin embargo, a medida que el Wyrms se hace más poderoso, un pequeño grupo de hombres lobo se pregunta si no se podrían encontrar algunas respuestas en estas visiones.

La Caída de los Croatanos

Los Croatanos fueron una vez una Tribu de Garou, situados junto a los Uktena y los Wendigo como las denominadas "Tribus Puras". Honorables y justos, protegieron a su pueblo de la amenaza de la enfermedad y la invasión tan bien como pudieron cuando el hombre blanco llegó a las Américas.

A pesar de que podrían haber sobrevivido como hicieron sus Tribus hermanas, escogieron luchar contra una de las manifestaciones del Wyrms: el Devorador-de-Almas. Esta criatura obtuvo suficiente poder del hambre y la enfermedad rampante en el Nuevo Mundo para romper la Celosía y entrar en el mundo físico.

En la colonia de Roanoke de la costa de Carolina del Norte, los Croatanos se sacrificaron al completo para proteger sus tierras natales de ese monstruo. La Tribu desapareció en una sola noche, pero, al contrario que los Aulladores Blancos, los Croatanos no fueron corrompidos o forzados a la servidumbre. Por qué y cómo sucedió esto es alimento para miles de canciones de los Garou, pero el resultado es simple: los Croatanos perecieron, dejando tras de sí tan sólo algunas marcas para probar su existencia. A día de hoy, el nombre "Croatano" se pronuncia con gran reverencia, especialmente entre los Wendigo y Uktena. Aunque la destrucción de los Croatanos es trágica, aún da esperanza a los Garou. Después de todo, si se puede matar al Devorador-de-Almas, puede que el Wyrms mismo pueda caer, aunque el trabajo se lleve la vida de todos los Garou.

La Guerra de las Lágrimas

El continente australiano sufrió por culpa del contacto con otras tierras, sobre todo en lo que concierne a sus pueblos nativos. Mientras los europeos introducían especies extranjeras e invasivas en Australia, alterando irreparablemente el ecosistema, los Garou descubrieron a los licántropos nativos, los Bunyip. Esta Tribu de Garou obtenía

su Parentela lupina de los tilacinos o lobos de Tasmania. Más pequeños que otros hombres lobo, sirvieron como los protectores de la Umbrá de Australia, a la que llamaban "Tiempo del Sueño", hasta donde alcanzaba su memoria.

Pero, como sus primos humanos, los Garou extranjeros cometieron horribles errores. Los Danzantes de la Espiral Negra los manipularon para que declararan una cacería contra los Bunyip, y los hombres lobo europeos, más numerosos y en comparación más fuertes, los cazaron y masacraron. Sólo después de que el último Bunyip hubo muerto, los Danzantes revelaron su papel en la Guerra de las Lágrimas y en la destrucción de otra de las Tribus.

La Revolución Industrial

A medida que la humanidad aumentaba su dependencia de la mecanización y la industria, las telarañas de la Tejedora se hacían más fuertes. Fábricas y talleres eran objetivos comunes para manadas en busca de gloria, pero a menudo eran trampas mortales. Poderosos espíritus de la Tejedora hilaron telarañas de hierro alrededor de distritos enteros, y cada trabajador les servía como ojos y oídos. El Wyrn no estaba muy lejos, ya que la miseria y pobreza de los desafortunados trabajadores, por no hablar de la avaricia y egoísmo de los supervisores, alimentó los apetitos de las Perdiciones y de otros sirvientes del Corruptor. En la Era Industrial, los Garou se enfrentaron a enemigos que no podían matar. El enemigo no era un monstruo o un espíritu; era un movimiento y un creciente sentimiento de apatía entre la gente.

El Salvaje Oeste

Australia, por supuesto, no fue el único continente que vio invasores, tanto humanos como Garou. Los europeos se expandieron a través de Norteamérica como una plaga de cucarachas, reclamando cualquier territorio que les gustara y expulsando a los nativos. Y, por mucho que a los hombres lobo les guste pensar que están por encima de la filosofía humana y sus ansias expansionistas, la Camada, los Fianna, los Señores de la Sombra, los Colmillos Plateados y los Moradores del Cristal (llamados Jinetes del Hierro por aquel entonces) estuvieron junto a su Parentela humana. Lucharon contra los Garou nativos, expulsándolos de sus clanes y alejándolos de sus Títulos, reclamando los lugares de poder que las Tribus Puras habían poseído durante siglos.

El Oeste sin ley fue un campo de batalla durante décadas. Los Garou nativos americanos y europeos se enfrentaron unos con otros, contra los cazadores humanos que sabían la verdad sobre los aullidos en la noche, contra vampiros que seguían a sus rebaños humanos y, por supuesto, contra criaturas del Wyrn felices de poder aprovecharse de la carnicería y el miedo. Sin un orden o gobierno consistente, pocas cosas ponían límites a la violencia de lo sobrenatural.

Por supuesto, la civilización, o al menos la industria, llegaron finalmente al Oeste. Los Garou consiguieron crear parcelas de territorio para sus clanes pero, con el tiempo, más y más de estas áreas fueron sobreexplotadas, machacadas y asfaltadas. Dicho esto, no todos los participantes en el Salvaje

Oeste están muertos y enterrados. Espíritus, vampiros y otras criaturas bendecidas con esperanzas de vida sobrenaturalmente largas bien pueden recordar a los Garou que merodeaban por Dodge, Tombstone y Oklahoma, y los descendientes de esos hombres lobo pueden ser objetivos de su venganza.

Convertirse en Garou

Las leyendas cuentan que cualquiera que sea mordido por un hombre lobo se transformará en uno en la siguiente Luna llena. Algunos dicen que la maldición de la licantropía también se transmite a través del maleficio de una bruja o un mago, o incluso por beber agua de la huella de un lobo. Estas historias son el resultado de un confuso encuentro con los Garou, o quizás un engaño premeditado por parte de un Ragabash con demasiado tiempo libre.

La verdad es que los hombres lobo nacen, no se hacen. Un hombre lobo es el descendiente de otro hombre lobo, pero nace de la misma estirpe que su madre. Los Garou normalmente no conocen su herencia hasta que llegan a la pubertad, momento en el que llega el Primer Cambio del Cachorro. Esto sucede mucho más tarde en los Garou Homínidos que en los Lupus, pero siempre es un golpe terrible y traumático.

Por supuesto, sería más fácil si un hombre lobo pudiera aparearse con un ser humano o un lobo y supiera con seguridad que sus hijos o cachorros se convertirán en Garou. Pero no es tan simple: el hijo de un hombre lobo y un ser humano normal tiene aproximadamente una posibilidad entre diez de sufrir el Cambio. El hijo de dos hombres lobo siempre es Garou, pero tal emparejamiento viola la Letanía y acarrea otra serie de problemas (ver Metis, más adelante).

Parentela

Normalmente el hijo de un hombre lobo sólo porta el gen de los hombres lobo. A estos portadores se los llama *Parentela*. Pueden ser humanos o lobos, pero en cualquier caso disfrutan de un reconocimiento especial (aunque no siempre agradable) en la sociedad de los hombres lobo.

Algunas Tribus miran a su Parentela como a hijos reverenciados, ya que podrían Cambiar en cualquier momento (lo más común es durante la pubertad, pero no es inaudito que un Garou experimente su Primer Cambio como adulto). Estos hombres lobo cuidan de su Parentela, manteniéndola a salvo de enemigos sobrenaturales y cerca de la familia para que, si Cambian, puedan unirse a la Sociedad Garou con las menores molestias. Otras Tribus ven a su Parentela como ganado para crianza. Pocos de ellos Cambian, y aquéllos que lo hacen no van a obtener ningún beneficio de que los mimen. Las Tribus que ponen más énfasis en la familia (los Colmillos Plateados, los Señores de la Sombra, la Camada de Fenris y los Fianna) son los que más probablemente imponen mayores restricciones a su Parentela. Asimismo, los Roehuesos, los Hijos de Gaia y los Moradores del Cristal posiblemente elijan pareja en base al amor o al deseo, en lugar de tratar de maximizar sus oportunidades de tener

descendencia auténtica. En cualquier caso, casi todas las Tribus tienen que admitir, llegados a este punto, que todo hombre lobo que vaya a luchar en la Última Batalla probablemente ya haya nacido.

La Parentela lupina, sin embargo, es un caso especial. Con la población de lobos disminuyendo y tan pocos Garou en posición de encontrar una pareja lupina, la Parentela lobuna es especialmente apreciada. Los Garras Rojas, obviamente, son los más cercanos y protectores con su Parentela, pero casi todas las Tribus están más que dispuestas a luchar, cazar y matar en nombre de estas parejas simplemente porque quedan muy pocas.

Mientras que las manadas de lobos que incluyan Parentela en su seno normalmente disponen un poderoso espíritu o incluso un Garou protector (posiblemente incluso una manada, si la Parentela merodea en un territorio que incluya un Túmulo u otro lugar importante), los Garou suelen asignar un observador espiritual a su Parentela humana. Este espíritu se llama *Rastreador de Parientes* y su misión es alertar a los Garou si el Pariente sufre el Cambio. Este sistema funcionaba mejor antes de que la población humana aumentara tanto, y antes de que el Wyrn estableciera una firme influencia en el mundo. Los Rastreadores de Parientes no son infalibles: muchos de ellos ni siquiera son muy inteligentes y pueden distraerse, se los puede engañar o simplemente destruir antes de que lleven a cabo su deber.

Cachorros

El término “Cachorro” se refiere, en la sociedad Garou, a un hombre lobo que o bien no ha Cambiado aún, o que todavía no ha aceptado su lugar como Garou. La primera aplicación del término sólo se utiliza en retrospectiva, obviamente, ya que, por lo general, no es posible distinguir entre un hombre lobo antes del Cambio y un Pariente. Existen rumores de que, antaño, Ritos adivinatorios permitían cierto conocimiento acerca de si una cría acabaría Cambiando pero, si estos Ritos existieron alguna vez, se han perdido para los Garou actuales. Lo mejor que puede hacer el Pueblo es vigilar a sus Cachorros y esperar.

El Primer Cambio suele ocurrir alrededor de la madurez sexual, entre los 10 y 16 años para los humanos y aproximadamente a los 2 años para los lobos. Sin embargo, antes del Cambio la Parentela es propensa a fuertes respuestas emocionales, arranques de ira, sueños extraños y fijaciones raras que les hace difícil encajar en la sociedad. En la sociedad de los lobos, esto puede conducir a que la Parentela sea expulsada de la manada (aunque, si el Pariente es suficientemente fuerte, a menudo lleva al Cachorro a reclamar una posición de dominio). En la sociedad humana, pueden diagnosticarles erróneamente enfermedades mentales o acabar en correccionales.

De cualquier modo, todo acaba la noche del primer Cambio. Normalmente, el personaje Cambia por primera vez como respuesta a una amenaza o a otro estímulo intenso. Al cambiar a la temible Forma Crinos, el hombre lobo se desahoga con lo que sea que se encuentre en su cercanía tras una vida de frustraciones, rabia y sentimientos reprimidos por sentirse *diferente*.

Si el Cachorro es afortunado, habrá un hombre lobo o una manada que esté cerca y pueda someterlo antes de que cause demasiados estragos. Si no tiene suerte, Cambia solo y debe encontrar una manera de calmarse antes de descender a una locura irrevocable. En un caso *muy* desafortunado, los hombres lobo que lo encuentren serán Danzantes de la Espiral Negra. Entonces, será empujado a servir al Wyrn antes de que tenga siquiera la oportunidad de saber qué significa.

En tiempos pasados, no era raro que en las grandes ciudades o las amplias zonas boscosas hubiera manadas cuyo único cometido fuera cazar y controlar a Garou que hubieran Cambiado recientemente. Sin embargo, con la amenaza del Apocalipsis y la población de Garou en claro descenso, estas manadas especializadas son raras. Como mucho, un Theurge solitario puede tratar de manejar a todos los Rastreadores de Parientes de una zona pero, en general, ésta es una tarea para la que ya nadie tiene tiempo actualmente. Así, algunos Cachorros desaparecen totalmente o viven sus vidas en un estado de locura bestial, con la única ayuda del Delirio para proteger sus ataques y con los agentes del Wyrn para aprovecharse de ellos.

A veces, un Rastreador de Parientes, un hombre lobo o un espíritu amable identifica a un Garou antes del Cambio. En ese caso, los Garou pueden rescatar (o secuestrar) al Cachorro antes de que éste suceda. En cierto modo, ésta es la situación ideal, porque permite que el Cambio suceda bajo condiciones más o menos controladas. Sin embargo, algunos hombres lobo sienten que la destrucción y carnicería que acompañan a la Rabia proveniente del Primer Cambio son exactamente lo que los jóvenes Garou necesitan para comprender sus nuevas vidas.

Mayoría de edad

Una vez se encuentra al Cachorro, los Garou que lo rescatan lo llevan a un clan. Allí se prepara para su Rito de Iniciación. Parte de esta preparación consiste en aprender las costumbres de los Garou comunes a todas las Tribus: la Letanía, caminar de lado, controlar el Cambio e incluso aprender un Don de un espíritu. El Cachorro también debe aprender acerca de las Tribus (un proceso siempre matizado por el punto de vista de los Garou que lo encontraron) y decidir a cuál desea unirse. En algunos casos, se espera la pertenencia a cierta Tribu concreta. Un Cachorro puede tener Pura Raza de una u otra Tribu, y algunas Tribus son meticulosas a la hora de mantener sus linajes. En estos casos, la pertenencia a la Tribu no está sujeta a elección.

Cada Tribu tiene sus propias costumbres a la hora de marcar el paso a la edad adulta de un Cachorro. Los Garou señalan la mayoría de edad de un Cachorro mediante el Rito de Iniciación, una búsqueda peligrosa y mortal que prueba la fuerza y sabiduría de un hombre lobo hasta sus límites. El Rito es más que la transición a la madurez. También muestra a los mayores que el Cachorro es digno de pertenecer a una de las Tribus. Hasta que no complete la búsqueda, no pertenecerá a ninguna de ellas, ya que no se habrá probado merecedor de ello.

Existen dos opciones. El hombre lobo puede acercarse solo a su Tribu. Una vez lo haga, los Ancianos de la Tribu pueden encomendarle una tarea especialmente apropiada para su clase. Las búsquedas de visión solitarias se basan en antiguas tradiciones tribales. No obstante, los Ancianos suelen mandar al Cachorro a un lugar en el que se reúnan muchos hombres lobo. Allí, el Cachorro deberá esperar hasta que varios Cachorros más estén preparados para embarcarse juntos en una búsqueda. En este caso, el ritual también es una prueba de la capacidad de los Cachorros para trabajar juntos y resolver sus diferencias. Después, pueden decidir juntarse en una misma manada. En todos los casos, los Ancianos envían espíritus para vigilar a los solicitantes, aunque sólo sea para verificar la grandeza de sus gestas. Una vez vuelven los Cachorros, pasan a ser Cliath, se unen formalmente a sus respectivas Tribus, y aprenden los primeros Dones tribales.

Razas

La verdadera naturaleza de un hombre lobo se forma mucho tiempo antes de su Primer Cambio. Si uno de sus padres es humano, crecerá en la sociedad humana, aprendiendo las costumbres de los hombres. Si uno de sus padres es un lobo, será criado por lobos, y la sociedad humana será un misterio para él. En casi todos los casos, uno de los padres será un Garou. Que la Forma natural de la madre sea humana o lupina determinará su *Raza*. También es posible que nazca un hombre lobo de dos padres humanos o que sea la cría de una pareja de lobos si la sangre Garou es fuerte en la familia. Sin embargo, como hemos mencionado, las probabilidades de que esto suceda son mucho menores. Existen tres Razas en la sociedad Garou: *Homínido*, *Lupus* y *Metis*.

Homínido

Un hombre lobo Homínido crece en la sociedad humana, pero nunca llega a integrarse realmente en ella. Los hombres lobo antes del Cambio, como hemos mencionado, son propensos a problemas de comportamiento y rarezas sensoriales que los hacen extraños. Entienden que la sociedad humana tiene unas normas y un conjunto de ciertas expectativas, pero a menudo las encuentran extrañas, injustas e incluso molestas. Algunos lo ocultan mejor que otros, pero el resultado final es que, cuando finalmente llega el Cambio, entre la sangre, la muerte y la Rabia, una parte del hombre lobo siente alivio al encontrarse al fin con su Pueblo.

Esto no quiere decir que la transición sea fácil. Años de educación y adoctrinamiento en el mundo humano tardan en desaparecer, y el cómo ha sido criado un hombre lobo puede marcar una gran diferencia. Si, por ejemplo, el padre o la madre del hombre lobo era Parentela (y lo sabía), el Cachorro podría tener las cosas un poco más fáciles. Puede que el padre Parentela no se lo haya revelado todo, sino que simplemente haya inculcado a su hijo el amor y el respeto por el mundo natural. Entender, incluso en términos abstractos, que Gaia puede ver y sentir lo que hace la gente, puede hacerlos sentir menos culpables y atenuar el horror que acompaña al Cambio y que el Garou vea exactamente cuánto daño están haciendo los humanos a la Madre Tierra.

No obstante, algunos Garou sienten que, aunque los humanos casi han asesinado al planeta, también son la única especie de éste que puede *salvarlo*. Así, para que los Garou puedan tener un impacto significativo, deben ser capaces de moverse en los círculos humanos. Ya que los hombres lobo Homínidos son los mejor equipados para entender y trabajar en la sociedad humana, y que son claramente la mayoría de los Garou, algunos de ellos sienten que deberían ser, por defecto, los líderes de los hombres lobo. Es un tema de discusión en la mayoría de las Tribus, ya que el número dicta los líderes. Pero el efecto de este desequilibrio es obvio. Los Garou están perdiendo el contacto con su sangre de lobo, y esto sólo puede ser el heraldo del desastre para el Pueblo.

Lupus

Un hombre lobo Lupus es el hijo de un lobo y un Garou o, más raramente, la cría de dos lobos Parentela. Es raro, aunque se ha oído hablar de ello, que varios lobos de una misma camada nazcan puros. Actualmente, sin embargo, cada hombre lobo Lupus es una bendición. El ratio de hombres lobo Lupus frente a Homínidos es aproximadamente de uno a ocho.

Los Lupus, como los Homínidos, entienden desde la niñez que son diferentes. Antes del Cambio, los Lupus tienden a ser más inteligentes que sus compañeros de manada, aunque no alcanzan la inteligencia y las capacidades humanas para resolver problemas hasta el Cambio. Una vez sucede, desarrollan la capacidad de pensamiento abstracto y lenguaje simbólico, lo que puede ser o bien un tremendo alivio o bien un terrorífico bombardeo de ideas e información. Cuando un hombre lobo Lupus Cambia, debe de pasar de las preocupaciones relativamente simples de los lobos (comida, agua, refugio, apareamiento) a las consideraciones sociales mucho más llenas de matices de ser Garou, sin olvidarnos del trato con la humanidad.

Tanto humanos como lobos son animales sociales, y el hecho de que la humanidad utilice lenguaje corporal sutil no es, en sí mismo, demasiado chocante. Sin embargo, los pequeños detalles tienden a ser difíciles. Un lobo enseña los dientes para mostrar dominio o iniciar un desafío. Los humanos enseñan los dientes para mostrar que están a gusto unos con otros o indicar placer. Los lobos se saludan oliéndose y los humanos hacen sonidos y se tocan las manos. Cuando un humano va de una cultura a otra debe aprender las costumbres de la nueva cultura o será señalado inevitablemente como extranjero. Los Garou Lupus tienen garantizado ser vistos como forasteros cuando entran en la sociedad humana. Al fin y al cabo fueron, literalmente, criados por lobos.

El lenguaje es una enorme barrera para los Lupus. Los lobos se comunican, pero, incluso si tuvieran lo que se pueda llamar un "lenguaje", no funciona de la misma manera que lo hace el lenguaje humano. Un humano junta una serie de sonidos aleatorios y les asigna un significado, y el Lupus debe aprender primero *ese* concepto, antes de acercarse al concepto de "nombre". No es extraño, entonces, que los Lupus se muestren cautelosos y nerviosos entre Garou Homínidos e incluso más entre humanos.

A pesar de su torpeza (y peligro, cuando su miedo viene acompañado de la Rabia natural de los hombres lobo), los Lupus poseen una comprensión del mundo natural que los Homínidos no pueden esperar entender. No idealizan las tierras vírgenes, simplemente las entienden. La naturaleza no tiene un plan, simplemente es, y vivir en ella significa conocer sus cambios y sus ritmos. Los Garou Homínidos pueden aprender esto, pero no tienen el instinto que tienen los Lupus.

Los Lupus son muy conscientes de que son una Raza moribunda. Desde su perspectiva, los humanos son los mayores culpables y los Homínidos son sus cómplices. Aunque un Lupus puede elegir unirse a una manada con hombres lobo de otras Razas, unos pocos prefieren pasar tiempo con los de su propia especie. Muchos de estos Lupus pertenecen o bien a la Tribu de los Garras Rojas, conocida por sus políticas genocidas hacia la humanidad, o al menos están de acuerdo con su filosofía. Incluso un Lupus que confíe en los Homínidos de su manada puede verse superado por la llamada de la naturaleza. Puede confiar su vida a sus compañeros de manada pero, aun así, sentir añoranza por la compañía de los lobos.

Metis

La Nación Garou podría tener un verdadero ejército de guerreros en pocos años. La descendencia de dos hombres lobos, al fin y al cabo, *siempre* resulta ser un hombre lobo. Crecen con un conocimiento instintivo de la sociedad Garou y el mundo espiritual, así como una afinidad para cambiar de Forma. Parece una solución sencilla.

Excepto, claro, por el hecho de que el hijo de dos hombres lobo, un *Metis*, siempre está deformado de alguna manera. Algunos nacen sin un miembro, otros desfigurados y horrendos, y otros incluso nacen locos. Además, estos hombres lobo siempre son estériles, lo que significa que no pueden traspasar el “don” de los Garou. Pese a ello, podría pensarse que, contra el hecho de que el Wyrn destruya el mundo, criar unos cientos de deformes niños guerreros podría ser un negocio rentable. Cruel, sí, pero hay que ver lo que está en juego.

Sin embargo, el mayor desafío al que se enfrentan los Garou *Metis* no es la deformidad o la esterilidad. Es, simplemente, que miles de años de tradición Garou los marcan como indignos, como abominaciones, como el vergonzoso resultado de la debilidad de dos hombres lobo. En tiempos pasados, tanto los hijos *Metis* como sus padres eran condenados a muerte o, en el mejor de los casos, al ostracismo y expulsados de sus clanes de origen. En la actualidad, la aceptación de los Garou *Metis* es común en todas las Tribus excepto entre los Garras Rojas (aunque algunas son más tolerantes que otras). Los *Metis* pueden, incluso, reclamar posiciones de liderazgo en algunos clanes, lo que habría sido impensable tan sólo unas generaciones atrás. Los hombres lobo tradicionalistas ven esto como un signo de que el Apocalipsis está realmente próximo. Los Garou más progresistas apuntan que a los humanos les llevó mucho tiempo llegar a la noción de que los discapacitados no debían ser simplemente apartados y abandonados para que murieran.

Los *Metis* nacen en Forma Crinos y pueden sufrir el Primer Cambio en cualquier momento desde su primer año de vida

hasta llegar a la pubertad. Por esta razón, son criados dentro del clan, alejados de los ojos humanos. Esto les da la ventaja de estar versados en las tradiciones de la sociedad Garou cuando estén preparados para afrontar el Rito de Iniciación, y no es extraño que puedan aprender Ritos simplemente observándolos (en el supuesto de que les dejen hacerlo).

No obstante, esto no significa que su vida sea fácil. Con pocas excepciones (Moradores del Cristal e Hijos de Gaia, principalmente), pese a que los clanes modernos les permiten vivir, desde luego no los miman. Los *Metis* pueden verse rechazados por todo el clan; no los expulsan, pero el trabajo de educarlos se considera más un castigo que un honor. Otros clanes apartan tanto al Cachorro como a sus padres, lo que significa que, aunque el joven hombre lobo tiene una familia, sabe que sus familiares están condenados al ostracismo por su mera existencia. Algunos clanes tratan a los *Metis* más o menos como a auténticos Garou, pero les recuerdan cada vez que cometen un error que podrían matarlos en cualquier momento, simplemente por lo que son.

No es sorprendente, entonces, que los *Metis* tiendan a ser resentidos y paranoicos. La Letanía los condena expresamente, y cualquier recital de la Letanía con un *Metis* presente es incómodo cuando menos. Muchos *Metis* crecen amargados y, aunque algunos aprenden a mezclarse entre los humanos, nunca llegan realmente a tener un lugar al que puedan pertenecer.

Formas

Un hombre lobo siempre se siente más cómodo en la Forma en la que nació, lo que se conoce como su Forma de Raza. Si le preguntas a un hombre lobo cómo se ve, normalmente su primer pensamiento sea su Forma de Raza. Un hombre lobo nace en su Forma de Raza y la mantiene hasta su Primer Cambio.

Por ejemplo, los hombres lobo Homínidos prefieren llevar piel humana, en gran medida porque son los más capacitados para tratar con la humanidad. Cuando un hombre lobo cambia a su Forma humana, se dice que adopta la Forma *Homínido*. Por contra, los hombres lobo de Raza Lupus prefieren tener colmillos y garras afiladas, pelaje cálido y los sentidos aumentados característicos de los lobos. Cuando un hombre lobo cambia hasta ser un lobo se dice que adopta la Forma *Lupus*. Cuando está en esta Forma es, obviamente, un lobo. Un hombre lobo que trate de hacerse pasar por un “perro salvaje” o bien está loco, o es un desgraciado, o simplemente un bufón.

Un *Metis* nace en la Forma Crinos, una Forma que está a medias entre Homínido y Lupus. Un hombre lobo adulto en Forma Crinos es una máquina de matar, un enorme monstruo de tres metros de altura que avanza imparable hacia la batalla sobre sus dos fornidas patas. La visión misma de uno de ellos conjura imágenes de una era largo tiempo pasada, cuando enormes cambiaformas acechaban la tierra y pastoreaban sus rebaños de cría de humanos.

La Forma Homínido y la Forma Lupus son los dos extremos del cambio de Forma de los Garou: cambiar por completo de hombre a lobo por primera vez es una brutal y dolorosa ordalía. Al final, se vuelve algo fácil y los hombres lobo aprenden a hacer cambios más sutiles. Por ejemplo,



pueden adoptar una Forma a medias entre la Forma Homínido y la Crinos, y otra a medias entre Crinos y Lupus, e incluso (con un gran esfuerzo) cambiar temporalmente una pequeña parte de su cuerpo. Independientemente de su Raza, cualquier hombre lobo puede cambiar libremente a todas esas Formas, pero siempre estará más familiarizado con su Forma de Raza. Estas tres pieles, las Formas Homínido, Lupus y Crinos, son las que se usan más habitualmente, y reflejan tres aspectos diferenciados de la sociedad Garou.

Delirio

Si un humano ve a un hombre lobo en Forma Crinos, lo asaltarán un miedo y una locura abrumadoras. El humano podría entrar en pánico y huir, desmayarse, quedarse catatónico o, en las más raras ocasiones, atacar ciegamente al hombre lobo. Los Garou llaman *Delirio* a este fenómeno.

El Delirio proviene de memorias raciales de un pasado remoto reprimidas que vuelven a surgir desde el inconsciente. Debido a que los Garou criaron “rebaños” humanos sistemáticamente durante miles de años, han dañado permanentemente la psique colectiva de la raza humana.

El Delirio puede verse como un tipo de bendición sobrenatural, ya que evita el retorno del horror del mundo primitivo. Los humanos nunca ven a los Garou en Crinos como realmente son. En lugar de ello, racionalizan estos encuentros instintivamente creando elaboradas y terroríficas

historias acerca de lo que piensan que vieron. Puede que no vean nada en absoluto, sino que reaccionen a algo que no son capaces de recordar. Gracias al Delirio, la mayoría de los humanos rehúsa aceptar que los hombres lobo son reales, incluso ante pruebas irrefutables. Las memorias raciales son tan profundas que sólo los humanos más raros y resueltos pueden ver una fotografía de un Garou en Forma Crinos y no desecharla inconscientemente como “algún tipo de *fake*”.

A pesar de la protección que aporta este miedo, los Garou no pueden permitirse correr riesgos. Los hombres lobo que desatan el pánico del Delirio sin una buena causa son severamente castigados e incluso exiliados. Su supervivencia depende de permanecer ocultos y actuar discretamente; la indiscreción tiene sus consecuencias. Los hombres lobo que cazan en ciudades humanas son reacios a forzar el Delirio sin una muy buena razón. Desde el Concordato han mantenido su existencia en secreto, guardando el Velo, la ilusión de que el mundo sobrenatural primitivo ya no existe. Si, por ejemplo, existiera la más mínima oportunidad de que un hombre lobo hubiera sido filmado cambiando de Forma, los hombres lobo y sus Parientes humanos removerían cielo y tierra para asegurarse de que el vídeo nunca saliera a la luz. Incluso si un humano de entre mil cree en lo que ve, ya serían demasiados. Esto causa ocasionalmente crueles purgas entre personas que han visto demasiado, aunque algunas Tribus (especialmente los Moradores del Cristal

y los Hijos de Gaia) se niegan a que personas inocentes mueran por el descuido de un Garou.

La Parentela no se ve afectada por el Delirio. Poseen sangre Garou, así que ven a sus parientes como son realmente. Algunos hombres lobo eligen mantenerse en contacto con su Parentela, y son abiertos con ellos. Así, el Velo no siempre se aplica a la Parentela. Debido a que pueden ver el mundo de los hombres lobo como lo que realmente es, muchos están dispuestos a trabajar con sus familiares. Otros, sin embargo, se vuelven resentidos y amargados por ser los primos pobres a los que llaman los hombres lobo cuando los necesitan, en lugar de ser “auténticos Garou”.

Auspicios

En el momento en el que nace un hombre lobo, hereda un antiguo legado. Su Raza formará su visión del mundo y un día su Tribu le enseñará a luchar contra el Wurm. Su lugar en esa lucha, por otro lado, queda determinado por algo más místico. La fase de la Luna en el instante del nacimiento de un hombre lobo determina su *Auspicio*, el papel que está destinado a desempeñar en la sociedad Garou. Cada hombre lobo posee uno de estos cinco aspectos y recibe dones místicos que lo ayudan a cumplir su papel. Un Garou es más fuerte cuando la fase lunar corresponde con su *Auspicio*. La primera vez del mes que un hombre lobo ve su Luna de *Auspicio*, se ve lleno de vibrante energía. Sin embargo, durante esa fase lunar, el hombre lobo es aún más proclive a sufrir brotes de Rabia.

Luna nueva: Un niño nacido durante la Luna nueva está destinado a ser un maestro del sigilo, los trucos y los engaños. Estos hombres lobo son conocidos como los “Cuestionadores de las Costumbres” y se les concede la capacidad de romper, o al menos doblegar, las normas de la sociedad Garou que a otros hombres lobo no se les permite ignorar. La idea es simple: si un principio no se sostiene cuando se pone en duda, no debería de ser respetado en absoluto. Estos Garou cazan bajo la oscuridad de la Luna, utilizando tácticas para matar a sus enemigos que harían palidecer a otros Garou más honorables. A los Garou nacidos bajo la Luna nueva se los llama *Ragabash*.

Cuarto de Luna: La tenue luz de la Luna creciente ilumina a los espíritus y a los acertijos que cuentan. Los Garou nacidos bajo este signo son ritualistas, maestros espirituales, chamanes y místicos. Todos los hombres lobo pueden comunicarse con los espíritus, pero los Cuarto de Luna nacen para ello y actúan como emisarios de poderosos seres umbrales, realizando búsquedas en el mundo espiritual y adivinaciones para sus clanes y manadas. Invocan espíritus para que luchan por ellos y los engañan (o derrotan) para conseguir los Dones más impresionantes de los reacios seres umbrales. Estos Garou son los *Theurge*.

Media Luna: El hombre lobo nacido bajo la media Luna es juez y mediador. Atrapados entre extremos (humano y lobo, Garou y hombre, adaptación y tradición, espíritu y carne) estos Garou han de ser capaces de tomar sabias decisiones en beneficio de sus compañeros. Los Media Luna aprenden la Letanía y su interpretación desde su entrada en la sociedad Garou, y se espera que sean mediadores y, cuando

sea necesario, que impongan castigos a otros hombres lobo. Son jueces, tanto de sus compañeros Garou como de sus enemigos. La cuestión de si un ser está irremediablemente manchado por el Wurm se deja a menudo a los Media Luna. A estos hombres lobo se los llama *Philodox*.

Luna gibosa: La amplia, pero no completamente llena, luz de la Luna gibosa brilla sobre los Garou destinados a ser narradores y guardianes del saber. No obstante, estos hombres lobo no son simples actores y comediantes. Mantienen las tradiciones y la historia oral del Pueblo a través de métodos que varían desde cuentos alrededor del fuego hasta presentaciones multimedia, pasando por aullidos a los pies de una montaña. Sus canciones pueden calmar a una manada después de una derrota o llevarlos directos a un frenesí de batalla, y la llamada al combate es el privilegio de la Luna gibosa. Estos hombres lobo son renombrados por su memoria y su creatividad, y entre el Pueblo se los llama *Galliard*.

Luna llena: La humanidad relaciona la Luna llena con las depredaciones de los hombres lobo por una buena razón. Los Garou nacidos bajo la Luna llena son guerreros espirituales, los más mortíferos y brutales de su especie. Estos hombres lobo suelen ser alfas y líderes de manada, aunque están mejor capacitados para hacer cumplir la Letanía que para interpretarla. Son líderes de guerra, figuras inspiradoras y asesinos sin remordimientos, y se los entrena para el arte de la guerra desde que el Pueblo los encuentra. A un hombre lobo nacido bajo la Luna llena se lo llama *Ahroun*.

Las Trece Tribus

Una vez que un Garou pasa el Rito de Iniciación se le da la bienvenida a una de las Trece Tribus de la Nación Garou. Antes de que complete este Rito, es un Cachorro y es tratado como poco más que un niño. No puede aprender Dones tribales ni recibir los secretos más profundos de la Tribu. Incluso a los Cachorros Metis se les niega estos conocimientos sagrados; se les agradece que trabajen para el clan, pero no reciben sus privilegios (aunque, en la práctica, los Metis acaban llegando a sus Ritos de Iniciación con mucho más conocimiento práctico sobre la sociedad Garou de lo que lo hacen los Homínidos y los Lupus). Tras el Rito, no obstante, la Tribu enseña a cada nuevo Cliath las tradiciones del mundo.

Cada una de las Tribus proviene de una región del planeta. Cada una tiene su propia patria tribal: un lugar en el mundo en donde siempre ha sido más fuerte. La sociedad y la Parentela de cada Tribu refleja estas diferentes culturas. Durante el antiguo acuerdo del Concordato, las dieciséis Tribus mayores dejaron aparte sus diferencias y comenzaron a desarrollar una sociedad común. Desde entonces, tres Tribus han sido destruidas. Son trece las Tribus que quedan en el Concordato Occidental, y una de ellas tiene serias dudas acerca del futuro de esta situación.

Camada de Fenris: La Camada de Fenris está orgullosa de su herencia escandinava y aún más de su reputación como guerreros sin miedo. No se avergüenzan de su sed de sangre y sus maneras salvajes, y tienen un punto de vista supervivencialista. El mismo Fenris es su Tótem tribal.

Caminantes Silenciosos: Los Caminantes Silenciosos fueron exiliados de sus tierras natales en Egipto y actualmente no reclaman patria alguna. Corren de un lugar a otro, sirviendo como mensajeros y exploradores de los Garou. Pero los hijos de Búho nunca olvidan que fueron dioses en el Antiguo Egipto, ni tampoco olvidan su odio hacia Sutekh, el vampiro que los expulsó.

Contemplaestrellas: Los Contemplaestrellas son una Tribu que proviene originalmente de las tierras que rodean los Himalayas y son miembros tanto del Concordato Occidental como de las Cortes de la Bestia Hengyokai del Lejano Oriente. Extraños y preocupantes portentos parecen indicar a los contemplativos y serenos hijos de Quimera que deberían abandonar completamente las filas de los Garou occidentales.

Colmillos Plateados: Como los reverenciados líderes de la Nación Garou, al menos según ellos mismos dicen, los Colmillos Plateados siguen a Halcón como su Tótem. La Tribu proviene de Rusia y tiene una larga historia de pureza de linaje, nobleza y coraje. Su imagen actual, sin embargo, también incluye acusaciones de endogamia y locura.

Fianna: Descendientes de los pueblos celtas e hijos espirituales de Venado, los Fianna son guardianes del conocimiento, guerreros poetas y bebedores por excelencia. Se los conoce por sus fieras pasiones y su perspicacia y, de forma menos amable, por su testarudez.

Furias Negras: Las Furias Negras provienen de la Antigua Grecia, y son fieras guerreras y defensoras de los lugares sagrados. Todos los miembros de la Tribu son mujeres aunque, en ocasiones, permiten que Metis varones se conviertan en miembros de pleno derecho de la Tribu. Su Tótem tribal es Pegaso.

Garras Rojas: En muchos aspectos, la antítesis de los Moradores del Cristal, los Garras Rojas son una Tribu completamente compuesta por Garou Lupus. Abogan con fuerza por la reinstauración del Impergium limitando la cantidad de humanos y llevándolos de vuelta a una posición de sumisión. Su salvaje Tótem, Grifo, está de acuerdo.

Hijos de Gaia: Esta Tribu no reclama ningún hogar ancestral, ya que considera que está compuesta por ciudadanos del mundo y son embajadores de paz y de justicia. Algunos Garou cometen el error de pensar que esto los hace débiles, pero cuando los hijos de Unicornio eligen pelear, luchan con justicia.

Moradores del Cristal: Puede resultar extraño que Cucaracha actúe como Tótem de una Tribu de hombres lobo, pero los Moradores del Cristal (el tercer nombre que ha utilizado esta siempre cambiante Tribu) lo ve como una marca de honor. Son resistentes, adaptables y la única Tribu que está verdaderamente en contacto con el mundo moderno.

Roehuesos: Los hijos espirituales de Rata ven el mundo desde su punto de vista inferior, viviendo entre los pobres y desposeídos de cada cultura. En su pasado remoto pudieron provenir del Norte de África o de India, pero se han extendido ampliamente por el mundo.

Señores de la Sombra: Los Señores de la Sombra trazan su origen en Europa Oriental, entre los recortados

acantilados y las colinas rocosas de las montañas de la zona. Son despiadados, incluso maquiavélicos, en sus esfuerzos para dirigir a la Nación Garou, y creen que el poder de su Tótem, Abuelo Trueno, los hace dignos para gobernar.

Uktena: Una de las dos Tribus restantes que provienen de los pueblos nativos americanos, los Uktena se atreven a abrir puertas que otros Garou jamás tocarían. Al hacerlo, se abren a la corrupción, pero también pueden atar y destruir a espíritus que otras Tribus no reconocerían. Su Tótem tribal es Uktena, una serpiente acuática astada de gran sabiduría.

Wendigo: La segunda de las restantes Tribus Puras son los Wendigo, los orgullosos y aguerridos hijos del espíritu caníbal del Norte. Los Wendigo observan con ira lo que se ha hecho (y lo que aún se hace) a los nativos americanos, pero acceden a regañadientes a trabajar con otros Garou.

Cada una de las Trece Tribus refleja la historia y la cultura de una parte diferente del mundo. Durante el Impergium, cuando los grandes héroes lideraban a sus rebaños humanos lejos de sus rivales, su Parentela terminó formando los cimientos de las diferentes culturas humanas. Por ejemplo, muchos Camada de Fenris tienen ancestros escandinavos o germánicos, mientras que la Parentela Wendigo dice pertenecer o tener ancestros en una o más de las naciones de nativos americanos. A pesar de que la Parentela Garou puede aparearse con hombres lobo de cualquier Tribu, la mayoría prefiere permanecer en su propia cultura. La mayoría de las Tribus se indigna cuando otros tienen planes para sus Parientes. Los Fianna cuentan historias de trágicos romances, mientras que los Señores de la Sombra planifican relaciones con Parentela de otras Tribus por venganza o poder político. Las Tribus más liberales tratan de evitar utilizar a su Parentela de esta forma, pero incluso un Hijo de Gaia piensa en su familia como Parentela de la Tribu.

Un hombre lobo no nace en una Tribu; primero debe probarse digno durante su Rito de Iniciación. Un Cachorro con un progenitor Garou normalmente hace la misma elección que su padre o madre cuando decide a qué Tribu debe pertenecer, pero no tiene por qué hacerlo. Cada hombre lobo tiene un linaje que se remonta a generaciones atrás. A lo largo de la mayor parte de la historia Garou, la gran mayoría de los Cachorros han tomado las mismas elecciones que sus ancestros. Uno con un largo linaje será empujado a hacer "la elección correcta".

Teóricamente, un Cachorro puede acercarse a cualquier Tribu, pero un Cachorro que abandone el legado de sus ancestros tiene que esforzarse el doble como Cliath "adoptado". Si tu padre fue un Roehuesos, tendrás que trabajar duro para unirte a la Camada de Fenris. A menudo, el Cachorro recibe sueños y visiones de su pasado durante la adolescencia, pero algunos de los mayores héroes de las leyendas Garou han desafiado sus destinos. Y, por supuesto, no todos los hombres lobo conocen la Tribu de sus ancestros. Un hombre lobo que Cambia en una gran área metropolitana podría ser, por linaje, miembro de cualquier Tribu. Estos Garou quizá son afortunados, ya que solamente dependen de sus propios méritos para que los ayuden a escoger una Tribu.

Algunas Tribus tienen estándares que los futuros miembros deben cumplir. Las Furias Negras, por ejemplo, aceptan únicamente a miembros femeninos. Si una Furia Negra da a luz a un Cachorro varón no Metis, deberá pedir a otra Tribu que lo acepte. Los Colmillos Plateados no reconocerán a un héroe que no tenga un extenso linaje de ancestros Colmillos. Los Garras Rojas sólo aceptan Garou Lupus. Por el contrario, los Roehuesos aceptarán casi a cualquiera, lo que incluye a los Metis más deformes. Algunas Tribus tienen Ritos para detectar los ancestros de un hombre lobo. Cuando se realiza correctamente, el Rito puede revelar visiones del mayor logro de un ancestro... o sus épicos fracasos.

Muchos Garou son muy celosos con respecto a su linaje, recitando los nombres de sus ancestros más grandes cuando se presentan. Los más nobles son "pura raza", referidos como obvios especímenes ejemplares de su herencia tribal. Los pura raza son impresionantes no sólo por su pedigrí superior, sino por las docenas de generaciones que han elegido formar parte de la misma Tribu. En el mundo místico de los Garou, es posible incluso que un hombre lobo pueda percibir a sus espíritus Ancestro. Un hombre lobo puede rechazar completamente la idea, pero es posible invocar estos recuerdos, e incluso canalizar a un Ancestro para que actúe a través de un joven héroe.

Porsupuesto, a medida que se acerca el Fin de los Tiempos, las Trece Tribus están más dispuestas a dar la bienvenida a sus filas a nuevos Cachorros, especialmente si poseen linaje tribal. Los Ancianos más tradicionales se quejan de que los Ritos de Iniciación no son tan duros o exigentes como una vez fueron. Estas afirmaciones no refutan el hecho de que el Rito de Iniciación sea una dura prueba para el cuerpo y la mente, y que un hombre lobo debe completarlo si quiere unirse a una Tribu. Al final del Rito, al Cliath se le inscribe místicamente en el cuerpo la runa de la Tribu o incluso se le realiza un tatuaje. En resumen, la pertenencia a una Tribu es un honor y una elección, no un derecho de nacimiento.

Es posible que un hombre lobo abandone una Tribu, pero esto requiere un ritual especial (ver pág. 204) y reduce de manera efectiva el Rango de un Garou de nuevo hasta Cliath. A partir de ahí, puede unirse a cualquier otra Tribu que quiera acogerlo, o puede permanecer sin Tribu, un *Ronin*. Los hombres lobo sólo abandonan sus Tribus ante las circunstancias más graves, y a menudo se ve al Garou que lo hace como un traidor y un débil o, en el mejor de los casos, como alguien de muy poca confianza.

Cosmología Garou

Las Trece Tribus enseñan a sus Cachorros y Cliath los secretos del mundo, dándoles propósito e inspiración. A los Cachorros de hombre lobo se les enseña una leyenda diferente acerca de por qué la Tierra se muere, una historia mística y espiritual. Tal como funciona el mundo espiritual, los eventos en la Umbra aparecen como un reflejo de eventos en el mundo físico. De acuerdo con el mito, Gaia

creó el mundo y a todos los seres vivos que lo habitan. Cuando empezó el tiempo, liberó tres fuerzas primarias sobre la Tierra: la Tejedora, el Kaos y el Wyrn. Se conoce a estos elementos de la creación como la Tríada. El mundo espiritual es complejo, pero los hombres lobo pueden reducir todas sus obras a estas tres fuerzas primarias.

La Tejedora creó todas las estructuras del mundo, desde las montañas más altas hasta los océanos más profundos. Dio a luz a una hueste de espíritus para que preservaran el orden y, desde aquel tiempo primitivo, se sabe que los espíritus de la Tejedora son predecibles, implacables y resueltos. Legiones de ellos tejen la urdimbre de la realidad con sus largas patas, reforzando el tapiz de la creación. En el mundo actual, allá donde la ley triunfe sobre la anarquía, dondequiera que la tecnología esté presente con fuerza, o cuando cualquiera reconstruye algo que estaba destruido, los hombres lobo dicen que la Tejedora se mueve en las cercanías.

El Kaos fue el aliento de la vida en el mundo, permitiendo que la obra de la Tejedora prosperara. Allí donde la naturaleza está viva, reside el Kaos. Los espíritus que lo sirven son caprichosos y efervescentes, impredecibles e infatigables. Así como la Tejedora trae el orden, el Kaos trae el caos, surgiendo con energía en donde no puede ser contenido. Rebelión, frustración y fiero instinto le dan fuerzas. A pesar de todo, la naturaleza también puede ser gentil. Tras cada cañada serena y cada arroyo tranquilo, late la energía del Kaos.

Los místicos Garou dicen que Gaia creó una tercera fuerza para mantener el equilibrio entre orden y caos, entre la Tejedora y el Kaos. Como una gran serpiente que se enrosca alrededor de la Creación, el Wyrn primigenio cercenaba las hebras de ésta que no se podían controlar. Hubo un tiempo, cuentan los Garou, en que el Wyrn fue una fuerza de equilibrio en el mundo, pero ya no es así. La enloquecida Tejedora se hizo demasiado ambiciosa, tratando de quebrar el equilibrio atrapando al Wyrn en una telaraña sin vida. Confinado y olvidado, el Wyrn se volvió loco lentamente y la Creación perdió el equilibrio.

La verdad revelada

Para los místicos, esta historia no es un simple mito. Cada porción de la Tríada ha engendrado una hueste de espíritus menores, servidores místicos que aún actúan en el mundo. En la sombra de la Creación, el mundo espiritual de la Umbra, los hombres lobo pueden ver actuar estas fuerzas. Durante los últimos siglos, los espíritus del Wyrn se han hecho más poderosos de lo que nunca fueron. Los Garou más fanáticos comparten una creencia común: si la corrupción y la miseria se extienden por el mundo, el Wyrn es el responsable. Más allá de cualquier ideal, el mayor objetivo de los Garou es proteger a toda la creación destruyendo a los siervos del Wyrn.

Los sirvientes del Wyrn se han convertido en una corrupción cancerosa y sus siervos son los mayores enemigos de los Garou. Durante milenios, esa rabia y ese odio han crecido hasta el punto de la locura. Su dolor cesa únicamente cuando puede socavar la Creación, destruyendo el



orden de la Tejedora y contaminando la pureza del Kaos. El Wyrn puede incluso convertir a los seres humanos en sus lacayos, especialmente cuando realizan actos destructivos o malvados. Allá donde la Tierra es saqueada y contaminada, el Wyrn se fortalece. Allá donde el orden se pervierte y se rechazan las leyes, el Wyrn se estremece de gloria. Cuando los humanos caen presa de emociones oscuras, sucumbiendo al vicio y al rencor, el Wyrn genera más víctimas. Está más allá de la razón y sus sirvientes son legión.

Ahora, la fuerza del Wyrn es tal que sobrepasa los esfuerzos de los hombres lobo para contenerlo. En las profecías, en las visiones y en el mundo que los rodea, los Garou ven evidencias de que este traicionero mal está logrando sus fines de destruir toda la creación y liberarse finalmente. Y por eso el mundo actual es frío y oscuro. Como auguró la profecía, los hombres lobo han de luchar hasta el último aliento para derrotar al Wyrn. Ahora es el momento de la confrontación final: el Apocalipsis. Enfrentados a un mundo agonizante, los Garou han contenido su rabia durante demasiado tiempo. Ésta es la batalla final y los cambiaformas están volviendo de las sombras, sacando de nuevo a la luz el heroísmo, el valor y el horror.

Las telarañas de la Tejedora

Los hombres lobo más fanáticos creen que su único deber es derrotar (o incluso matar) al Wyrn. Es una filosofía muy directa, pero una en la que algunos Cachorros

y Cliath no pueden estar de acuerdo. Se está difundiendo una idea herética a través del Concordato Occidental. El verdadero enemigo de los Garou no es el Wyrn, sino la Tejedora. Después de todo, la Tejedora es la responsable de la existencia de las mayores ciudades humanas. Ella fue la fuerza primaria que volvió loca en primera instancia a la Gran Sierpe y lleva consigo su propio tipo de sufrimiento al mundo mientras continúa con sus enloquecidos designios.

La mayor parte de los Ancianos se horrorizan ante esta idea. Algunos rehúsan enviar manadas a investigar las dementes actividades de la Tejedora y otros incluso rechazan otorgar Renombre a aquéllos que tienen éxito en estas empresas. Sin embargo, una nueva generación de Cachorros se ha dedicado a desenredar las telarañas de la Tejedora, a pesar de lo que puedan creer sus sarnosos y malhumorados Ancianos.

Sociedad Garou

La sociedad de los Garou es lo que evita que involucionen hasta convertirse en auténticos monstruos. Si confiaran solamente en su Rabia y en sus impulsos destructivos, serían bestiales más allá de la razón. Las costumbres y las leyes del Pueblo los proveen de una estructura crucial. Les muestran un objetivo más noble y animan a los hombres lobo a alcanzar su potencial como guerreros elegidos por Gaia.

La Letanía

Las leyes del Pueblo son antiguas. Sus tradiciones varían de Tribu a Tribu, pero todos los Garou deben recordar y mantener un código de leyes central llamado la *Letanía*. En su forma completa, es tanto un poema épico como un código legal. Recitarla por completo puede llevar horas. Cuatro veces al año, los hombres lobo de la Tribu Fianna se reúnen en sus tierras ancestrales para hacerlo.

A pesar de que sólo los más grandes eruditos llegan a conocer la Letanía al completo, la mayoría de los hombres lobo la aprenden en forma de trece preceptos básicos. Cada precepto tiene una base práctica, pero no todos ellos se respetan de forma universal como moralmente incuestionables. Cada Tribu tiene sus propias visiones acerca de lo que está bien y lo que está mal. De hecho, muchos perciben una fisura hipócrita entre lo que predicán los Ancianos Garou y lo que hacen realmente los hombres lobo. Los maestros de la ley Garou pueden citar docenas de ejemplos como precedentes pero, a medida que menos Cachorros aprenden a recitar los detalles, más formas encontrarán de torcer las normas a su favor.

Un Garou no se apareará con otro Garou

La ley: Los hombres lobo deberían aparearse únicamente con hombres y con lobos. La ley prohíbe la creación de Metis por la deformidad y locura que anidan en los retorcidos hijos de parejas Garou. Esta restricción forma la base de algunas de las tragedias más grandes de la cultura Garou. Muchas canciones antiguas hablan de hombres lobo que se amaban profundamente y que fueron destruidos por su pasión.

La realidad: Cada año nacen más Metis. Los Garou modernos a menudo dicen que los prejuicios contra los Metis son una forma de pensar primitiva y estúpida. Los Homínidos son cada vez más proclives a crear Metis, gracias a que los ideales modernos suelen acentuar el romance en las relaciones, sustituyendo la antigua costumbre de los matrimonios concertados para obtener ventajas políticas.

Combatirás al Wyrn allá donde more y crie

La ley: El Wyrn es una fuente de mal en el mundo. Gaia creó a los hombres lobo para protegerla y el Wyrn es su mayor enemigo. La manera más rápida para que un hombre lobo sea respetado es probarse a sí mismo en batalla contra los sirvientes del Wyrn. Si cualquier Garou niega su deber, el Apocalipsis se acercará aún más a su estallido definitivo.

La realidad: Éstos son los Días Finales. O eso dicen los Ancianos. El Wyrn es demasiado fuerte para matarlo, incluso si esto fuera posible, muchos sospechan que sólo retrasaría lo inevitable. Los hastiados Ancianos están distraídos por otras tareas, como asegurar el territorio, luchar por poder político y mutilar a sus rivales. Pocos quieren aceptar que el Apocalipsis ha empezado, ya que eso significaría sacrificar las ambiciones personales para aceptar la dolorosa verdad.

Tan sencillo como parece este precepto, también suscita algunas preguntas. ¿Qué sucede cuando un Garou es poseído pero no es un sirviente del Wyrn por completo? ¿Debería ser

destruido? ¿Es destruido realmente un espíritu del Wyrn si se lo “mata”, o se reformará en otro lugar? ¿Pueden esperar los hombres lobo cambiar el curso de la historia al destruir a cualquier sirviente del Wyrn o deberían de escoger sus batallas con más cuidado? ¿Deberían desafiar también a la Tejedora? Surgen muchas preguntas al debatir esta ley en una era en la que queda poco tiempo para encontrar la respuesta correcta.

Respetarás el Territorio de otros

La ley: Cuando un hombre lobo se acerca al territorio de otro, debe anunciarse en primer lugar y pedir permiso para entrar. El método tradicional conlleva el Aullido de Presentación, en el que se recita el nombre, Tótem, Tribu y clan de procedencia. Muchos Colmillos Plateados y Señores de la Sombra también insisten en que un visitante recite su linaje. Además de estas precauciones, un hombre lobo debe marcar su territorio, bien con su olor o bien con signos grabados con sus garras para mantener la paz con otros Garou.

La realidad: A medida que la población humana continúa creciendo en el mundo, que un Garou aülle y orine en los árboles para marcar el territorio se vuelve poco práctico. En los Túmulos urbanos, algunos hombres lobo hábiles con la tecnología (como los Moradores del Cristal) prefieren los correos electrónicos, las llamadas de teléfono y los mensajes de texto, y algunos utilizan aplicaciones que funcionan con sistemas de GPS para vigilar sus territorios electrónicamente. A medida que aumenta la presión del exterior, muchos jóvenes Garou dicen que los territorios que quedan deberían gestionarse en comunidad, aunque el pensamiento progresista influenciado por los humanos tiene dificultades para ganar a los instintos territoriales del lobo.

Aceptarás una Rendición Honorable

La ley: Un pueblo guerrero normalmente zanja sus problemas con sangre. Los Garou tienen una tradición de duelos, acentuando el juicio por ordalía y combate singular. Muchos hombres lobo han perdido sus vidas por prácticas demasiado entusiastas como éstas; pueden haber muerto de manera honorable, pero sus pérdidas se sienten igualmente. Tradicionalmente, un hombre lobo atacado por otro Garou puede acabar un duelo de manera pacífica al exponer su garganta. El perdedor no debería sufrir una pérdida de reputación o Renombre al hacerlo, pero un Garou victorioso debería de ser honrado por su misericordia. Teóricamente, cualquier Garou que participe en un duelo está ligado por su honor a aceptar una rendición.

La realidad: En la práctica, los hombres lobo pacíficos invocan esta ley libremente, pero algunos son mucho más selectivos. Después de todo, en el calor de la batalla cualquier cosa puede suceder. Incluso los hombres lobo más salvajes y violentos luchan para obedecer la ley pero, cuando la sangre comienza a fluir, los instintos superan la razón. Algunos guerreros son infames por pasar por alto “accidentalmente” la rendición y hundir sus colmillos en una garganta expuesta.

Te someterás a aquéllos de mayor posición

La ley: Como los lobos con quienes se aparean, los hombres lobo mantienen una sociedad estrictamente jerar-

quizada. Dado que la manada o el clan no son una familia auténtica, la jerarquía de alfa y señor se vuelve necesaria. Los conceptos de Renombre y Rango son fundamentales en la sociedad Garou. Un hombre lobo siempre debe honrar las peticiones razonables de un Garou de mayor Rango.

La realidad: Los debilitados lazos de la sociedad Garou no han ayudado a reforzar esta norma entre los jóvenes. Demasiados Ancianos no entienden o no pueden hacer frente al mundo humano. Cada Tribu tiene su propia cultura, y no todas ellas creen en reverenciar a tiranos o complacer a alfas egoístas solamente porque tengan largos linajes. Un hombre lobo generalmente honrará a los Ancianos de su Tribu, pero hay diversas opiniones en lo que respecta a aquéllos con alto Rango de otras Tribus.

Los Roehuesos son muy igualitarios y, aunque mostrarán sus barrigas si tienen necesidad de hacerlo, tienden a recordarlo y a planear una revancha posterior. Los Hijos de Gaia y los Caminantes Silenciosos respetan las elecciones personales y prefieren ganarse la obediencia en lugar de exigirla. La Camada de Fenris respeta sólo a aquellos Ancianos que puedan vencerlos en combate. Los Garras Rojas prefieren no escuchar “balbuceos de mono” acerca de complicadas jerarquías; deberías conocer tu lugar instintivamente. Los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados, por otro lado, imponen esta ley con mano de hierro y garras afiladas.

Dejarás la primera parte de la presa para el de mayor posición

La ley: La “cláusula de la matanza” se aplicaba originalmente a la cacería, pero también tiene una larga tradición de ser invocada con respecto a los botines de guerra. En teoría, el Garou de mayor Renombre tiene derecho sobre los Fetiches más poderosos o cualquier otro objeto valioso que encuentren sus compañeros de manada. Los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra demandan lo que ven como derecho propio; otras Tribus lo aceptan a regañadientes.

La realidad: La mentalidad de manada puede ser un instinto fuerte, pero no todos piensan igual. De nuevo, los conceptos modernos de filosofía democrática e igualitaria tienden a interponerse. Sólo los Garou más fuertes o más dignos de confianza pueden invocar repetidamente este mandato en su beneficio, e incluso esto puede tensar los vínculos de la manada.

No comerás la carne de los humanos

La ley: Sorprendentemente, este mandato no surgió de la compasión, sino de un concepto más práctico. No mucho después del Concordato, los místicos Contemplaestrellas se percataron de que muchos hombres lobo habían desarrollado demasiado el gusto por devorar carne humana. Estos cánibales se volvieron vulnerables a la corrupción del Wyrn. Los Ancianos que engordaron con carne humana también se hicieron demasiado débiles para acechar y matar presas más desafiantes, como los espíritus del Wyrn que deberían haber estado cazando. En el siglo XXI, esta ley es algo más que un simple asunto espiritual. Los seres humanos consumen demasiados conservantes. Su dieta llena de productos químicos hace su carne desagradable.

La realidad: Los hombres lobo aún pueden perder el control durante un Frenesí, y algunos aún sienten cierta hambre incluso cuando están lúcidos. La mayoría de los Garou devoradores de hombres actúan solos, ocultándolo lo mejor que pueden a sus compañeros de manada, o moviéndose sin manada para poder saciar sus apetitos. Sin embargo, algunos se reúnen en grupos para poder tomar parte en festines prohibidos. Se dice que tanto los Roehuesos como los Caminantes Silenciosos y Garras Rojas tienen campos secretos cuyos miembros devoran ritualmente carne humana.

Respetarás a aquéllos que son inferiores... pues todos son de Gaia

La ley: Los legendarios ancestros de los Garou juraron convertirse en los defensores del mundo, así que deben respetar el lugar de cada criatura en el mundo natural. Asimismo, cada hombre lobo es digno de respeto. Los Garou creen en un ideal guerrero y animista de *noblesse oblige*, y un comportamiento caballeroso es una manera respetable de ganar Renombre.

La realidad: Muchos Cachorros, Cliath y Metis han aprendido de la manera más dura que este mandamiento no siempre se respeta. Los Señores de la Sombra y la Camada de Fenris cuantifican el “respeto”, y dan a sus inferiores sólo lo que consideran que se han “ganado justamente”. Los Roehuesos simplemente se ríen de este precepto. Están jodidamente seguros de que nadie los va a respetar, ¿y quién está por debajo de ellos?

Normalmente, los Lupus respetan este mandamiento con mayor firmeza. Se sabe de Garou particularmente nobles que han lamentado la muerte de sus adversarios, ganándose el respeto de otros en el proceso.

No descorrerás el Velo

La existencia de los Garou debe permanecer en secreto. Aquí, la ley y la realidad son una. Los hombres lobo deben ser discretos cuando actúen entre humanos. Esta práctica es mucho más que el simple respeto por el Concordato o el derecho de la humanidad a tener su propia civilización. El mundo es un lugar lleno de peligros. Cada año los humanos tienen armas más poderosas. Ancestrales vampiros y figuras sobrenaturales mucho más siniestras son capaces de actuar en función de lo que sepan los humanos. Y, por supuesto, los sirvientes del Wyrn acechan por doquier, aprovechando cualquier debilidad. Si los hombres lobo eligen comportarse como monstruos, otras criaturas los cazaran como las bestias que son.

Los Garou también tienen la obligación de proteger a la humanidad. Cuando los hombres ven a los Garou derribando todo a su alrededor en Forma Crinos, la locura hace presa de ellos y crean toda clase de extrañas explicaciones para lo que han visto. El miedo se adueña de ellos, cunde el pánico y la población recurre a drásticas medidas de defensa. Los hombres lobo que siembran el caos pueden causar casi tanto daño como las criaturas del Wyrn que cazan.

No permitirás que tu Pueblo te atienda en la enfermedad

La ley: El guerrero que no puede pelear o cazar también debilita a aquéllos que deben cuidar de él. Tiempo atrás, un

Garou mayor, enfermo o mortalmente herido habría sido desmembrado por sus compañeros de clan. Este héroe de quien hay que apiadarse no debería sufrir más. Actualmente, la práctica más digna y misericordiosa es dejar que el Anciano elija cómo acabar con su vida. En las leyendas Garou, muchos de los grandes héroes simplemente parten en un último viaje para no volver.

La realidad: Los Hijos de Gaia desprecian esta ley. Creen en la muerte natural, cuidando de sus ancianos cuando sufren las enfermedades más prolongadas y horribles. Unos pocos Garou ancianos, especialmente aquéllos paralizados por la depresión y el remordimiento, simplemente vuelven a la sociedad humana o lupina a morir, haciendo las paces con la vida que dejaron atrás.

El líder podrá ser desafiado en tiempo de paz

La ley: La mentalidad de manada de un hombre lobo puede ser fuerte, pero no debería permitir a un alfa débil. Si no existe una amenaza inmediata, cualquier Garou de Rango suficiente puede tratar de desafiar al líder de la manada por su posición. En una manada, el desafío toma la forma de un duelo rápido y decisivo, una prueba de astucia o un despliegue de intimidantes gruñidos. En un clan, los hombres lobo reunidos observan el desafío como un importante ritual.

La realidad: Muchos líderes tiránicos resisten el desafío, simplemente son demasiado fuertes como para derrotarlos. Algunas manadas amotinadas desafían a su líder uno por uno, agotándolo hasta que deba ceder. Es una práctica infrecuente declarar un estado de guerra constante, negando cualquier "paz" en la que el desafío sería adecuado. Los hombres lobo inteligentes insisten en elegir el tipo de duelo que debe celebrarse, explotando las debilidades de sus rivales.

El líder no podrá ser desafiado en tiempo de guerra

La ley: Cualquier militar confía en una decisiva y clara cadena de mando, y los Garou no son diferentes. La obediencia en la manada es esencial. Una vez comienza la batalla, la palabra del alfa es ley. Un compañero de manada que desobedece puede ser castigado o cuestionado por sus compañeros de manada, o posiblemente incluso por su clan, después de que el peligro haya pasado.

La realidad: Como se ha mencionado antes, algunos alfa declaran un estado de guerra constante para abusar de este precepto. Aquéllos que desobedecen normalmente tienen alguna oportunidad para defender sus acciones ante un Philodox mediante un juicio marcial. Si el hombre lobo estaba bajo control mágico, corrompido o poseído por el Wurm, o si el alfa simplemente es un incompetente, esta desobediencia puede excusarse, especialmente si sus acciones salvaron a una manada o al clan. Desafortunadamente, cualquier Renombre que hubiera ganado por su valor se perderá debido a su insubordinación.

No emprenderás acciones que causen la violación de un Túmulo

Ningún Garou discute este precepto. Los Túmulos están llenos de energía mística y de la sangre vital de la Tierra. Si uno es destruido o corrompido, parte de la Tierra muere y



con ella el poder de los Garou. Un hombre lobo que dirige a un enemigo tácito o potencial a un Túmulo oculto será castigado severamente, incluso si el acto no fue intencionado.

Justicia

Para mantener la ley, debes estar dispuesto a hacer que se cumpla. El código de castigo Garou abarca desde rápidas y simples reprimendas para los errores y crímenes menores, hasta elaboradas pruebas y ordalías para transgresiones más graves. La pérdida de Renombre es un castigo común pero, cuando se viola la Letanía, las consecuencias suelen ser más severas.

Cada clan y cada Tribu tiene sus propios métodos para llevar a cabo los juicios. La Camada de Fenris y los Garras Rojas prefieren los juicios por combate. Los Señores de la Sombra prefieren las discusiones elaboradas y astutas con las que enredar a sus oponentes con palabras e intimidar para que callen aquéllos que tratan de eludir el proceso. Los Roesos reúnen un jurado de iguales para hacer un juicio, una manera de actuar democrática pero fácilmente corrompible. Los Uktena convocan a espíritus que los ayuden a discernir la verdad, mientras que los Moradores del Cristal utilizan la criminología moderna. Aunque una Tribu o dos pueden dominar un clan, la mayoría de los Túmulos atraen a una amplia variedad de Garou. En estos casos, el líder del clan puede elegir los métodos de su Tribu, los de la Tribu del Philodox de mayor Rango o los del propio imputado. Dependiendo de la elección se derivan distintas consecuencias políticas.

Una vez se dicta sentencia, el clan realiza un Rito formal para castigar al ofensor. Si el criminal escapa, los Garou pueden ofrecer una recompensa por su captura... o por su piel. Uno de los peores castigos es el ostracismo social, una ofensa más temida que la muerte. La mayoría de los Garou cree que los grandes héroes renacen: algunos incluso tienen visiones de vidas pasadas para probarlo. Alguien rechazado, declarado proscrito o *Ronin*, es apartado para siempre de sus hermanos y hermanas. A menos que pueda realizar algún acto que pruebe su valía, permanecerá como un solitario marcado por la desconfianza. Por desgracia, los hombres lobo fatalistas se convencen de que no hay futuro para los Garou ya que el Apocalipsis se acerca. Manadas enteras de *Ronin* vagabundean por la Tierra, rechazando los mandatos de la Letanía por completo.

Jerarquía

Los hombres lobo necesitan líderes firmes. Una cadena de mando fuerte los ayuda a enfocar su Rabia con disciplina, sin el estrés de tener que preguntarse a quién liderar y a quién obedecer. En la mayor parte de grupos pequeños, un alfa afirma su dominio con fuerza bruta. En agrupaciones mayores, hacer esto es poco práctico. Si un líder tiene que pelear contra sus rivales constantemente, pronto se debilitará demasiado como para gobernar eficazmente.

La sociedad Garou establece la jerarquía mediante un sistema de *Renombre*, una medida de los logros de un héroe y de su servicio al clan. Las luchas constantes hieren y debilitan al clan, pero este sistema canaliza estas energías en una dirección positiva.

Los instintos de un hombre lobo y miles de años de condicionamiento tribal refuerzan la necesidad de una jerarquía. El instinto de manada lo demanda. Cada hombre lobo tiene su lugar. Los Ancianos rara vez necesitan demostrar su poder abusando de sus inferiores, y sus inferiores normalmente los sirven sin quejas. Aunque puede parecer abusivo y poco igualitario a muchos Garou modernos, esta jerarquía tiene sus raíces en los méritos obtenidos. Los más fuertes y sabios se alzan sobre los demás. O así es en teoría.

Basándose en su Renombre, cada hombre lobo también mantiene cierto *Rango* en la sociedad Garou y, normalmente, se le trata con ese título. Por ejemplo:

Los *Cachorros* están al final del orden y se los trata poco mejor que a niños. Están ansiosos por aprender y hacen muchas preguntas confusas.

Una vez el Cachorro completa el Rito de Iniciación, se convierte en un *Cliath*, un joven Garou reclutado continuamente para realizar todo tipo de tareas para el clan. Algunos viajan por todo el mundo, completando misiones mientras aprenden acerca de la sociedad Garou.

Cuando un *Cliath* ha ganado cierto respeto, se convierte en *Fostern*. Estos Garou han ascendido lo suficiente como para actuar como emisarios entre clanes. En este punto, una manada completa puede experimentar un período de educación en un Túmulo distante y que les puede parecer extraño.

Los *Adren* son superiores en Rango a los *Fostern*, tomando a menudo alguno de los cargos políticos menores del clan. Llegados a este momento, una manada de *Adren* normalmente limita sus viajes a un puñado de Túmulos. Con el tiempo, se desarrollan rivalidades políticas.

Los *Athro* superan a los demás. Por lo general, se dejan arrastrar por algunas de las misiones más peligrosas y atractivas que puedan ofrecer las Tribus. Se sabe de mensajeros Caminantes Silenciosos que viajan por todo el mundo para convocar a la manada de *Athro* correcta para misiones de vital importancia.

Sólo los Garou de mayor Rango y estima son conocidos como *Ancianos*. Incluso si un Anciano no actúa como líder tribal, de clan o en alguna otra posición de consideración, un hombre lobo con tanto Renombre sigue siendo tratado con sumo respeto.

Cuando dos Garou de Rango muy diferente interactúan (como en una conversación entre jóvenes *Cliath* y sus *Ancianos*) sus posiciones relativas son bastante obvias. Cuando dos hombres lobo tienen más o menos el mismo Rango o Renombre, las sutilezas sociales no son tan claras. Cuando héroes de un estatus similar están en desacuerdo, el asunto puede acabar a golpes. Afortunadamente, la sociedad Garou ha desarrollado protocolos para tratar con estos conflictos: pruebas de dominación que se basan usualmente en el tipo de problemas a los que se enfrenta el clan.

El liderazgo puede pasar de un hombre lobo a otro en base a la necesidad inmediata. En grupos grandes, el líder puede cambiar incluso de hora en hora. El signo lunar de un hombre lobo es el primer requisito. Por ejemplo, el *Ahroun* de mayor Rango será quien normalmente dirija a una Tribu o clan en la batalla. Una vez acabe el combate, si el grupo se

enfrenta a un grupo de espíritus malévolos, un Theurge astuto desafiará al guerrero a un duelo de acertijos para arrebatarse el liderazgo. Si poco después se necesitan habilidades para la negociación, un Philodox conocido por sus capacidades sociales podría desafiar al alfa a un tipo diferente de reto. Cuando un Garou es especialmente reconocido por sus habilidades, un rival sabio dará un paso atrás antes de realizar el desafío y verse superado. Ten en cuenta que los desafíos no suelen ser necesarios a nivel de manada, en las que sus miembros ya conocen íntimamente las capacidades de sus compañeros.

Dominación y sumisión

Según la Letanía, cuando un grupo no está envuelto en peligro inmediato su líder puede ser desafiado en cualquier lugar. Milenios de conflictos han refinado tres métodos particularmente comunes para probar su dominio: el *duelo de miradas*, los *retos de ingenio*, y el *duelo*. Si una manada o clan se enfrenta a una crisis, el tipo de problema influye en el tipo de desafío, como un duelo para decidir quién dirigirá un asalto nocturno. De lo contrario, el hombre lobo desafiado puede elegir.

El duelo de miradas es un duelo de voluntad. Quien lanza el desafío lo inicia gruñendo a su oponente y mirándolo a los ojos sin pestañear. El primer hombre lobo que retira la mirada pierde. Un desafío simple, pero aun así potencialmente peligroso. Cuando un hombre lobo se enfurece, puede entrar en Frenesí y atacar. Si esto sucede, el hombre lobo en Frenesí no sólo pierde el enfrentamiento, sino que además pierde Renombre.

Los retos de ingenio son una prueba de habilidad, inteligencia o astucia. Puede ser una partida de ajedrez, una prueba de conocimientos (como la jerarquía de los espíritus) o algún ejercicio mental similar. El vencedor es quien demuestra un intelecto superior o, algunas veces, astucia, en el caso de los Ragabash que estén dispuestos a hacer trampa.

El duelo es un simple combate singular. El Garou desafiado puede escoger el tipo de armas que se pueden utilizar; estos desafíos raramente son a muerte... al menos formalmente. Pero, como en los duelos de miradas, los duelos pueden desencadenar Frenesíes de violencia. Algunos clanes, como aquéllos dominados por la Camada de Fenris, confían casi exclusivamente en los duelos.

El perdedor de una prueba de dominación debe demostrar algún signo de sumisión inmediatamente (una "rendición honorable"), tal como lo expone la Letanía. Debe arrodillarse, tirarse al suelo, exponer la garganta o bajar la cabeza y gemir. Los retos de ingenio tienen sus propios signos de sumisión, desde un maestro de ajedrez que derriba su propio rey hasta el narrador que hace una reverencia e invita a una copa su rival. En un desafío físico, si el perdedor no demuestra algún signo de ceder, el ganador puede continuar atacándolo hasta que le ofrezca su reconocimiento.

La Manada

La fuerza del lobo está en la manada. Un lobo en solitario puede ser fuerte, pero es capaz de derribar a una presa de hasta diez veces su peso si trabaja con sus hermanos y hermanas. Los hombres lobo no son diferentes. Las manadas

son la unidad social más pequeña y los mismos cimientos de la sociedad Garou. Los clanes pueden ser conquistados y las Tribus pueden discutir, pero una manada continúa unida a pesar de cualquier adversidad. Hombres lobo de Tribus que son rivales encarnizadas pueden ser más cercanos que parientes de sangre cuando han corrido juntos en una manada durante suficiente tiempo.

Las manadas varían su número de dos a diez hombres lobo. Suelen estar representados cada uno de los Auspicios, pero esto puede variar según la necesidad. Habitualmente, una manada está formada por todos los Garou jóvenes que se hayan reunido en los últimos tiempos, independientemente del Auspicio. Algunas manadas están compuestas por una única Tribu; otras son más cosmopolitas. Algunas tienen miembros de varios Rangos, e incluso las hay compuestas por Ronin.

Cada manada también comparte un propósito común. El propósito puede ser una simple declaración ("cazar a los enemigos de nuestro clan"), una ambiciosa cruzada ("recuperar los conocimientos de los Aulladores Blancos de las guaridas de los Danzantes de la Espiral Negra") o propósitos esotéricos ("viajar al Este y compartir conocimientos con otras criaturas sobrenaturales"). La manada puede, por supuesto, decidir emprender muchas otras tareas en el proceso, pero su unidad proviene de la dedicación a un propósito.

Algunas manadas se enfocan en un punto fuerte en concreto, atrayendo a hombres lobo con talentos similares o complementarios. Una manada puede participar en múltiples misiones, pero sobresale en su especialidad. Una puede dedicarse al sabotaje de negocios relacionados con sirvientes del Wurm. Otra puede estar obsesionada con el mundo espiritual, internándose continua y cada vez más profundamente en los reinos místicos. Una tercera puede ser intensamente política, viajando por un puñado de clanes y viéndose envuelta en intrigas y espionajes. Una manada puede dedicarse a cualquier adversidad que surja, pero los Ancianos descubren rápidamente qué es lo que se les da mejor.

Tótems

Las manadas, además, se dedican a un *Tótem* concreto en el momento de su creación. Muchos de estos Tótems son grandes espíritus animales como Cuervo u Oso. Otros son entidades espirituales como Abuelo Trueno o espíritus de forma mítica como Pegaso o Quimera. También pueden seguir a extrañas encarnaciones animistas de ideales como las Musas o Poderoso Dólar. Durante un intenso ritual místico, la manada jura lealtad a un patrón cuyos intereses y fortalezas reflejen su propio propósito. La manada recibe entonces un *espíritu Tótem*, un servidor espiritual del Tótem que actúa como su espíritu guardián y que incluso les presta poder místico.

En algunas ocasiones, una manada se reúne expresamente para servir a un Tótem específico, y se convoca a todos los Cliath que le sirven para formar la manada con esta afinidad en mente. Un clan de Wendigo que decida formar una manada de Cuervo reuniría a los más infames embaucadores y a los más sabios maestros del conocimiento. Hace mucho, era fácil para los Ancianos Theurge convocar a estos guías. Sin embargo, puesto que la magia está muriendo rápidamente

en el mundo, muchas manadas emprenden ahora grandes búsquedas en el mundo espiritual para encontrar a su espíritu Tótem. Hasta que lo hace, una manada viaja sin tal guía.

Los vínculos de algunas manadas son de por vida. Otras no tienen reparos en separarse tras años de cooperación, especialmente si tienen éxito o abandonan sus ambiciones. Si la manada toma esta decisión, como cuando cumple su propósito, liberan ceremonialmente a su espíritu Tótem.

El Clan

Los clanes son las sociedades que se reúnen alrededor de los Túmulos, normalmente con el propósito de defender estos lugares sagrados. Los clanes más antiguos están dominados por una o dos Tribus, normalmente no muy lejos de sus patrias tribales. En la actualidad, los clanes cada vez son más multi-tribales. Sólo con la fuerza de la diversidad pueden los Garou tener esperanzas de superar el peligro de estar mermando.

La tarea principal de un clan es guardar su Túmulo. A través de poderosos Ritos místicos, un clan puede ayudar a héroes a viajar grandes distancias para asistirlos. Usando el poder de Luna, los místicos forman puentes lunares entre los clanes más grandes. Por esta razón, los clanes también son puntos de reunión de viajeros. Los Ancianos de un clan pueden dar la bienvenida a una manada errante, dejándole un lugar para descansar y quizás concediéndole algunos recursos para que complete su búsqueda. Este honor normalmente demanda que los visitantes paguen un *portazgo* a cambio. Este pago puede ser simplemente recitar la historia de su viaje, tan esotérico como traer de vuelta algo valioso

del mundo espiritual o tan importante como realizar una pequeña tarea en beneficio del clan.

Los Garou más viejos al final se asientan en un clan que les guste especialmente, a menudo asumiendo una posición política en él. Un lobo viejo acaba encariñándose con su guarida y, al final, planea morir allí. Por esa razón, los Ancianos suelen ofrecer a los Garou más jóvenes la oportunidad de realizar misiones en beneficio del clan como una manera directa pero peligrosa de obtener honor y gloria.

Cada clan tiene un *líder de clan*, una autoridad suprema (o, como dirían algunos, el verdadero alfa) que lo organiza y que dirige las manadas locales. El Theurge de mayor Rango se convierte en el *Maestro del Rito*. Realiza muchos de los rituales diarios que mantienen el clan, y se preocupa del centro espiritual del Túmulo en donde los hombres lobo meditan. El *Protector del Túmulo* protege el área que rodea al Túmulo, conocido como el *boun* y se mantiene atento por si surgen problemas. Se utiliza a muchos jóvenes Metis para que los ayuden en estas tareas. Habitualmente, en los clanes existen muchas otras posiciones, desde el *padre* o *madre de la guarida*, que vigila a los Cachorros, hasta el *Cantor de Historias* que registra su historia. Cada hombre lobo tiene un lugar en la sociedad Garou, y la mayoría están dispuestos a hablar con los jóvenes héroes que necesiten su ayuda.

La Tribu

La unidad social de mayor alcance es la Tribu. Los vínculos de la Tribu son familiares e ideológicos, e inspiran lealtades y cismas. Cada una tiene una jerarquía diferente,



desde la nobleza formal de los Colmillos Plateados hasta la siempre cambiante meritocracia de los Moradores del Cristal. La ideología de una Tribu tiene un gran impacto en aquellos clanes donde la Tribu es fuerte. Los Cliath jóvenes sirven a su manada primero y a su clan después, pero cuando la Tribu tiene algún problema urgente que sólo los hombres lobo de ésta pueden entender realmente, un Anciano de la Tribu puede llamar a los Cliath para que lo asistan, probablemente con la ayuda de sus manadas. Algunas Tribus añaden presión adicional a la necesidad de obedecer; todas ofrecen Renombre a aquellos hijos leales que los ayuden.

Cada Tribu incluye sociedades más pequeñas, grupos de hombres lobo que comparten un propósito común pero que no necesariamente pertenecen a la misma manada. Estos grupos se conocen como *campos*. Un Morador del Cristal puede verse atraído por los objetivos esotéricos del Despertar Mecánico, o por el duro pragmatismo de Dies Ultima. Los campos suelen estar tenuemente conectados; incluso aquellas manadas en las que todos pertenecen a una misma Tribu, rara vez pertenecen al mismo campo también.

Consejos

Los hombres lobo se reúnen regularmente en *consejos*, eventos que sirven a una variedad de funciones sociales, políticas y religiosas. Estas reuniones refuerzan los lazos comunes que todos los Garou comparten al enfatizar ritual, propósito y camaradería. Normalmente, se celebran consejos cada Luna llena o cuando el clan requiera una reunión especial. El consejo es vital para cualquier hombre lobo que busque ganar Renombre, escuchar noticias de la guerra de otros clanes o simplemente continuar probando su buena relación con sus aliados.

Los consejos siempre tienen lugar en Túmulos, algunas veces convocando poderosos espíritus como parte de la ceremonia. Los Theurge realizan grandes Ritos, los Philodox vigilan el protocolo y emiten cualquier juicio que sea necesario, los Galliard intercambian historias y supervisan las ceremonias, y los Ahroun organizan duelos y están atentos a las defensas del consejo. Los consejos son los eventos más formales de la sociedad Garou, aunque los Ragabash se aseguran de que la voz del sentido común aún tenga libertad para suavizar las muestras de escasa etiqueta. Los hombres lobo envían a sus manadas a peligrosas misiones, celebran a los héroes que vuelven triunfantes, discuten o pelean por cuestiones políticas y juzgan a aquellos Garou que han sido acusados de violar la Letanía. Aún más importante: la energía espiritual gastada mantiene vivo el Túmulo ya que, si los Garou prosperan, así lo hacen los lugares sagrados que guardan.

Hay muchos tipos de consejos, que varían en tamaño, propósito, esplendor y asistencia:

Una **Audiencia** puede convocarse en cualquier momento, normalmente cuando una manada vuelve de una gran aventura. Implica informar de lo sucedido, intercambiar información y otorgar Renombre. El líder del clan decide qué Ancianos son vitales en la discusión. Los hombres lobo astutos están atentos a los Ancianos durante las Audiencias, ya que su reacción ante lo que cuente la manada normalmente revela mucho sobre las luchas políticas dentro del

clan. No se requiere que todos los miembros del clan asistan a una Audiencia, aunque muchos Ancianos odian ser los últimos en escuchar las últimas noticias.

Los **Consejos de Clan** son las reuniones periódicas mensuales del clan. En teoría, cualquier Garou es bienvenido, aunque aquéllos ajenos al clan (sobre todo aquéllos cuya Tribu no tenga representación en éste) suelen encontrarse con cierto nivel de sospecha. Esta reunión es más que una forma simple de dar voz a las quejas; a menudo se resuelve con una escandalosa celebración.

Los **Grandes Consejos** se reúnen para discutir los asuntos de mayor peso, a menudo los que afectan a una Tribu al completo. Se requiere la asistencia de todos los hombres lobo de una Tribu específica en una distancia razonable; también se puede invitar a otros, pero sólo con un permiso especial.

Las **Asambleas** son los mayores consejos, convocados únicamente para los propósitos más serios. Se requiere la asistencia de todos los hombres lobo cercanos, sin importar la manada, el clan y la Tribu. La reunión se anuncia durante un consejo normal y requiere que la apoyen al menos cinco Ancianos de cinco Tribus distintas. Una vez tomada la decisión, se mandan mensajeros de región a región y de Túmulo a Túmulo. El evento se realiza exactamente tres meses después y en el mismo sitio. Las leyendas hablan de un puñado de Asambleas en las que se envían mensajeros para reunir a algunos de los héroes más grandes del mundo, pero este evento no ha ocurrido en décadas.

Consejos Tribales

Un Consejo Tribal opera en la escala de un Gran Consejo. Los Ancianos de la Tribu los convocan como una muestra de solidaridad que refuerce el poder político de la Tribu. Hace tiempo era raro que una Tribu intrigara directamente contra otra, pero Ancianos vengativos han incrementado el conflicto entre Tribus según las tensiones aumentan y el Fin de los Tiempos se aproxima.

Los consejos de la **Camada de Fenris** son crudos, físicos, y en ellos los Fenrir compiten en pruebas de resistencia, aullidos, bebida, comida y, por supuesto, pelea. Peleas informales se mezclan con desafíos rituales, escarificaciones y cauterizaciones ceremoniales e inspiradoras sagas de sus *skald* [N.d.T.: En español, “escaldos”]. Incluso sus bailes son violentos, más un entorchocar de cuerpos que otra cosa.

Los consejos de los **Caminantes Silenciosos** son muy raros, dada la naturaleza desperdigada de la Tribu y su carencia de clanes establecidos. Sus consejos son como ferias itinerantes: lo que una noche es un campo vacío, la siguiente es una mezcla de hogueras y tiendas en donde docenas de Garou intercambian historias sobre sus viajes bajo el cielo estrellado. Algunas veces los consejos transcurren en lugares profundos de la Umbra, pero raramente se quedan en un sitio por mucho tiempo. Carreras, relevos y largas caminatas son rituales típicos que complementan a la narración.

Los **Colmillos Plateados** prefieren lo probado y tradicional. Es raro ver algo en un consejo de los Colmillos Plateados que no sea una tradición con generaciones de antigüedad; las viejas prácticas son las más honorables. Nobles vestidos de blanco dirigen procesiones a la luz de

las velas hacia lugares aislados e idílicos; Garou de pelaje plateado bailan elaboradas danzas con precisión exacta y cantan antiguas y bellas canciones.

Los **Contemplaestrellas** prefieren consejos poco formales y en los que no se pierda el tiempo en tradiciones vacías. Sus reuniones son sencillas y en ellas intercambian información tranquilamente, desafían a otros a juegos de acertijos o a otras pruebas intelectuales, o simplemente meditan en silencio.

Se conoce a los **Fianna** por dos estilos de consejos tribales. Durante las festividades de cada solsticio y equinoccio realizan solemnes eventos en los que recitan o cantan grandes sagas y preservan su historia bárdica. Sus otros consejos tribales son celebraciones salvajes, que alguna vez incluyen a amigos o posibles aliados que han sido invitados para compartir canciones, danza y bebida. Los Galliard Fianna pasan meses preparándose para ambos tipos de eventos.

Las **Furias Negras** se reúnen en sus lugares tribales más sagrados, en aisladas tierras libres del toque de la civilización, donde la presencia del Kaos es profunda. Son comunes los cánticos a coro y las cacerías sagradas, junto con Ritos tribales que ningún varón ha presenciado jamás. Según más y más de sus tierras tribales caen ante sus enemigos, las Furias Negras también han empezado a realizar reuniones menos formales en ciudades o suburbios.

Los **Garras Rojas** se reúnen en espacios naturales, lejos de la influencia de los humanos e incluso de los Garou Homínidos. Cazar, aullar y correr junto a la manada de lobos más cercana son comportamientos comunes. Algunos de los consejos más secretos de los Garras implican Ritos más oscuros, a menudo como burla de rituales humanos. El sacrificio humano es un elemento destacado en ellos, como cuando los Garras cuelgan las vísceras de un humano alrededor de un “árbol de Yule” [N.d.T.: Festividad del solsticio de invierno, de origen germánico].

Los consejos de los **Hijos de Gaia** varían ampliamente, desde lo contemplativo a lo estridente. Algunos son serenos, centrados en la meditación, la discusión calmada y la solemne introspección. Otros son correrías salvajes que pueden incluir desde alucinógenos hasta la comunión sagrada mediante sexo orgiástico con humanos y lobos.

Los consejos de los **Moradores del Cristal** evolucionan constantemente, tomando nuevas formas mientras la Tribu adquiere nuevas técnicas de liderazgo y de organización propias de agencias humanas. Pueden tomar la forma de reuniones empresariales que acentúan la “agilidad” y los objetivos organizativos como si fueran objetivos fiscales del trimestre, o pueden parecer *raves* llenas de drogas en las que se utiliza música pulsante para esconder sesiones de planificación.

Los **Roehuesos** raramente realizan consejos formales. Su idea de los vínculos normalmente implica alguna forma de libertinaje: robar comida y alcohol, hacer una patrulla por su territorio, zanjar viejas afrentas y pagar viejas deudas cuando se presenta la ocasión.

Los **Señores de la Sombra** honran las enseñanzas de Abuelo Trueno en la cima de altas montañas, bajo cielos tormentosos. Con gran pompa y circunstancia celebran el Rango, los logros conspirativos y las últimas complejidades de

su jerarquía tribal. Tambores atronadores y solemnes cantos gregorianos hablan de la grandeza de la Tribu. Algunos Garou sospechan que los Señores de la Sombra incluso ofrecen sacrificios humanos durante sus consejos de cuando en cuando.

Los consejos **Uktena** son desconocidos para los extraños. Prefieren el elaborado misticismo de tipo más críptico, enlazando sus problemas con los pactos que mantienen con sus aliados espirituales. A veces el verdadero propósito de un consejo no es evidente hasta que ya está en marcha: basta decir “es necesario” para convocar a los Uktena. Los Ancianos sólo revelan su propósito una vez el consejo está en marcha, a menudo mediante Ritos de adivinación.

Los **Wendigo** derivan muchas de sus tradiciones de las prácticas de su Parentela local. Una reunión puede conllevar una búsqueda espiritual y peyote, mientras que otra puede emplear tabaco sagrado, danzas de fuego o combate ritual. Algunos consejos emplean el viaje umbral, como al aplacar una Asamblea a un gran espíritu y darle caza hacia la Penumbra.

El Festejo

Generalmente, los mayores consejos acaban con un festejo donde los hombres lobo se transforman en Forma Crinos y corren enloquecidos por el área del clan para limpiarla de cualquier cosa que pueda suponer una amenaza. Esta oleada de violencia es tan agotadora que algunos Ancianos son dejados atrás por Cachorros y Cliath, o incluso llegan a morir tratando de seguir el ritmo. El festejo no es un asunto de manada; el clan lo comienza como una unidad que se fragmenta en grupos más pequeños según avanza la noche. Un hombre lobo puede llegar a entrar en Frenesí, convirtiéndose probablemente en una amenaza para sí mismo y para los demás. La mayoría corren hasta caer exhaustos. Los más fuertes continúan hasta el amanecer, ganando inmediatamente Renombre por su resistencia y fervor.

El festejo no se realiza cada vez que el clan se reúne, sino que se reserva para ocasiones especiales. Los Túmulos urbanos normalmente cambian la ruta o desvían los festejos, dado el daño que pueden hacer al territorio o al Velo. Ejemplos de festejos modernos incluyen el “poteo” de los Fianna, fiestas de Roehuesos, “*fragfests*” [N.d.T.: Quedada o encuentro virtual en un juego] de los Moradores del Cristal en ordenadores interconectados y los círculos de tambores Uktena.

Lenguaje

Los hombres lobo tienen varias maneras de comunicarse. Los Homínidos conocen al menos un idioma del mundo humano, al igual que la mayoría de los Metis. Los Lupus pueden comunicarse muy fácilmente cuando están en Forma de lobo, a menudo utilizando mucho lenguaje corporal. Cada Raza puede aprender el idioma de la otra, pero la conversación puede ser difícil. Los Lupus raramente comunican conceptos que utilicen más de un puñado de verbos y nombres, mientras que los Homínidos encuentran frustrante limitar su lenguaje mientras visten la piel del lobo. Incluso los Garou Homínidos de tierras distantes pueden tener problemas al comunicarse entre ellos.

Los hombres lobo han desarrollado un idioma diferente durante miles de años para solucionar este problema. Los Galliard conocen este idioma como “Lengua Elevada” o “Lengua Garou”. La mayoría afirma que lo crearon los Fianna. A todos los Garou se les enseña este lenguaje justo después del Rito de Iniciación, aunque puede haber diferentes acentos y dialectos regionales. La Lengua Elevada depende tanto del tono y el lenguaje corporal como de las palabras. Gran parte de él es instintivo, acentuado por las feromonas, gruñidos y ladridos. Algunas palabras no pueden ser reproducidas por gargantas humanas o lupinas, ya que requieren transformaciones parciales para articularse. Estas palabras representan algunos de los conceptos más altos ligados a la cultura Garou. Algunos Lupus nunca llegan a dominar realmente este lenguaje. Prefieren hablar tan simple y llanamente como lo hacen los lobos.

Los Garou en Forma Lupus e Hispo (entre Lupus y Crinos) pueden comunicarse libremente con los lobos. Este mismo “lenguaje lupino” puede usarse en otras Formas, pero esto aumenta las posibilidades de causar malentendidos. A pesar de que los conceptos formales y complejos de la Lengua Elevada Garou requieren entrenamiento, cualquier hombre lobo en Forma Lupus pueden hablar en “lupino” de manera instintiva. La primera vez que un Homínido o un Metis cambian a Forma de lobo, pueden comunicarse con otros lobos.

Aullidos

El aullido de un hombre lobo no es un grito inarticulado: puede transmitir una gran cantidad de información. Muchos aullidos se incluyen en la Lengua Garou, aunque no todos ellos son tan “refinados” como la Lengua Elevada. De la misma manera que un Philodox estudia la Letanía, cualquier Galliard debería de estar bien versado en todos los aullidos comunes.

Teniendo en cuenta los “acentos” regionales de clan a clan, un Galliard atento debería poder detectar la Tribu o el Auspicio del que emite el aullido, o posiblemente parte de su personalidad. Opcionalmente, un Narrador puede permitir a un Galliard hábil en Expresión o en Interpretación recabar más información. A continuación se enumeran trece de los aullidos más comunes, aunque uno de ellos no pertenece a la Nación Garou.

Aullido de Presentación: La Letanía exige que los hombres lobo respeten el territorio de los demás; este aullido es el resultado. Detalla la Raza, Tribu y Auspicio del Garou. Algunos hombres lobo incluyen partes de su linaje.

Aviso de la Presencia del Wyrn: Un aullido agudo, seguido de una serie de ladridos explosivos, anuncia la presencia de los sirvientes del Wyrn. Si un explorador puede oler la auténtica forma de estas criaturas, puede ser capaz de describirlas. Todos los que oyen este aullido pueden ver y sentir la corrupción que los rodea.

Canción de Burla: No es un aullido exactamente, sino más una especie de “tono sarcástico” que los Ragabash añaden a sus otros aullidos. Es el equivalente de un gesto obsceno que acompaña a la frase.

Canto de Desafío: Este aullido comienza como el Aullido de Presentación y entonces se convierte en una burla de las hazañas, de los ancestros y de los hábitos personales del enemigo. Los Fianna inventaron este aullido como método para iniciar duelos y después lo elevaron a una forma de arte satírica. Todos los que oyen el aullido pueden saber por qué tiene lugar el duelo.

Endecha de los Caídos: Esta endecha es un aullido sombrío y profundo que se usa como réquiem por los muertos con honor. Su duración depende del estatus del caído.

Grito de Júbilo: Este aullido señala un futuro acto de posible gran gloria. En esencia significa “mírame” o “mira esto”, aunque puede aportar más información, como el objetivo de la futura hazaña.

Gruñido de Prioridad: Este violento y corto arranque se dirige contra el oponente escogido, marcándolo como la presa del hombre lobo. Las manadas utilizan estos gruñidos para coordinar sus tácticas, estableciendo quién ataca a quién. El Garou de mayor Rango no tiene por qué reconocer este aullido, e incluso tiene el derecho de “robar la presa” de un hombre lobo inferior, pero la mayoría respeta un gruñido bien ejecutado.



Himno de Guerra: Este aullido es una llamada a la batalla. Los Ahroun lo utilizan para dirigir un ataque; los Galliard lo usan para reunir tropas y subir la moral. El aullido puede incluir información acerca del número y localización del enemigo, así como la necesidad de refuerzos.

Lamento de Augurio: El Himno de Guerra alerta a los hombres lobo de un ataque, pero el Lamento de Augurio se suele usar para avisar de desastres naturales, fenómenos inusuales en la Umbría o cualquier cosa extraña que merezca la pena investigar. Un Galliard experto puede añadir enigmáticas impresiones sobre lo que pueda ser el peligro.

Llamada a la Cacería: Un ululato largo y profundo que informa a la manada de la posición de su presa. Cuando se realiza correctamente, también puede identificar a la presa, describir sus heridas e incluso coordinar las tácticas de la manada en la cacería.

Llamada de Socorro: Un hombre lobo utiliza este aullido para convocar a sus compañeros de manada si se encuentra en peligro. Algunos lo encuentran embarazoso, ya que suena como el ladrido de un cachorro a su madre. Un aullido expresivo puede incluir impresiones sensoriales del peligro que está cerca.

Maldición de Ignominia: Este discordante gemido se utiliza para insultar a quienes violan la Letanía. Cuantos más hombres lobo presten su voz al gemido, más doloroso se hace oírlo. La tensión en quien lo escucha no cede hasta que se une al lamento. Los Garou caídos en desgracia están sujetos a esta cacofonía. Los sonidos transmiten los fallos y defectos de un villano. El clan al completo puede memorizar todos los vergonzosos detalles al compartir el canto.

Sinfonía del Abismo: Los Danzantes de la Espiral Negra gruñen este aullido enloquecido y reverberante mientras acechan a sus presas. Las víctimas que lo oyen de cerca pueden identificar el destino que les aguarda; no saber su destino es casi igual de terrorífico.

Rabia por el Mundo

La Prehistoria humana está nublada por el paso de los años y las tradiciones olvidadas. Es costumbre de los hombres que, al migrar a nuevas tierras, adopten nuevas costumbres. Aunque preserven algunas tradiciones, otras mueren con sus practicantes.

Esto no es así con los Garou. Ellos recuerdan. Incluso aunque pasen generaciones sin que nazcan Garou y no haya nadie del linaje que deje un legado de las costumbres, los espíritus permanecen. Su antiguo pacto con los Garou asegura la continuidad de la tradición, la memoria y el relato de pasadas injusticias que deberán ser vengadas.

Los Garou, por supuesto, siguieron a los humanos en sus migraciones. Incluso cuando una Tribu humana echaba raíces durante siglos en una tierra concreta, finalmente acababa marchándose, llevándose con ella a los hombres lobo que se escondían entre ellos, así como las semillas secretas de nuevas generaciones de Garou esperando en sus linajes.

REPRESENTACIÓN TRIBAL

Los datos geográficos aquí presentados hablan de ciertas Tribus por su notable influencia en ciertos lugares y en determinados momentos. Esto no significa que sea la historia completa. Otras Tribus a menudo han tenido una influencia crucial en estos lugares, incluso si no fue tan importante como la de las Tribus mencionadas. Por ejemplo, aunque no se señala que las Furias Negras hayan gobernado muchos clanes fuera de sus ancestrales tierras mediterráneas, ciertamente han influido en eventos en las tierras a las que sus Parientes han emigrado, siendo un ejemplo la región de Finger Lakes en el estado de Nueva York.

Ten en cuenta que sólo porque una Tribu no aparezca reflejada aquí no significa que sus miembros no existan en esas tierras o que no hayan contribuido a sus leyendas.

Cuando llegaban a nuevas tierras y establecían nuevos Túmulos, marcaban esas tierras como suyas. Sus pactos con los espíritus locales aseguraban la continuidad de sus tradiciones, incluso cuando no había ningún Garou para mantenerlas. Las pretensiones territoriales de una Tribu se escribieron no sólo en las mentes de los Garou y sobre la tierra, sino también en la tinta indeleble del mundo espiritual. Las raíces que estas Tribus echaron durante los días antiguos sobre estas vastas áreas marcaron lo que se convertiría en sus tierras ancestrales.

Las tumultuosas migraciones humanas de los últimos siglos han tenido su efecto en las antiguas reivindicaciones territoriales de los Garou. Cuando la Parentela emigra a nuevas tierras, lleva sus líneas de sangre tribales con ellos y surgen conflictos al “invadir” unas Tribus las tierras de otras debido al proceso de la migración humana. Esto ha creado clanes y Túmulos más diversos de lo que era habitual en tiempos pasados, al arrimar el hombro múltiples Tribus para compartir recursos espirituales limitados. A pesar de que en muchos casos ha surgido una reciente unidad, en otros sólo se reavivan las viejas enemistades, haciendo que los Garou pierdan un tiempo precioso luchando contra una Tribu rival mientras las fuerzas del Wyrn se arrastran cada vez más cerca.

Ni siquiera los Lupus son inmunes a estos modernos desafíos de las migraciones. Mientras las áreas en las que las poblaciones de lobos continúan haciéndose más pequeñas, las Tribus vuelven a luchar de nuevo por controlar estos lugares.

Uno de los desafíos clave a los que se enfrentan los Garou en estos tiempos precarios es el hecho de que han de compartir a Madre Gaia entre ellos antes de que el Wyrn se quede con toda ella.

Norteamérica

Cuando los humanos emigraron por vez primera a Norteamérica, los Garou fueron con ellos. Tres Tribus se distinguieron entre ellos, conocidas como los Tres Hermanos: Uktena (Hermano Mayor), Croatano (Hermano Mediano) y Wendigo (Hermano Pequeño). Contrariamente a la forma como se desarrollaron las cosas en el Viejo Mundo, estos Garou vivían en armonía con humanos, lobos y espíritus. El Impergium consistió menos en dominación y sumisión que en un entrenamiento cuidadosamente guiado para la coexistencia.

Las tres Tribus se extendieron por la tierra, cada una reclamando áreas para sí mismas mientras aún mantenían lazos de hermandad y amistad. El Wyrms, por supuesto, estaba aquí, pero podía ser derrotado por héroes y era posible sojuzgar a sus siervos mediante vigilancia. Se convirtió en una práctica común entre los clanes Garou enterrar a los monstruos derrotados bajo poderosas guardas, y los conocimientos y claves para realizarlo fueron custodiados por los Vigilantes de Perdiciones Uktena.

Los Puentes Lunares entre los clanes tribales eran raros. Simplemente, apenas eran necesarios. Era mejor viajar por el territorio, no sólo para que pudieran encontrarse con los espíritus del lugar y parlamentar con ellos, sino también para que cualesquiera amenazas del Wyrms pudieran identificarse y cazarse antes de que echaran raíces. Los Tres Hermanos no contaron con la invasión europea.

Cuando los europeos llegaron por primera vez portando con ellos nuevas formas del hedor del Wyrms, los términos "Puros" y las "Tierras Puras" fueron adoptados rápidamente por los pueblos nativos. Estas palabras se habían utilizado antes, pero como celebración. Ahora eran términos de exclusión y condenación de los "impuros". Cuando el Wyrms se manifestó en una primitiva colonia de Roanoke, los Croatanos sacrificaron sus vidas para expulsarlo. Creían en la continuidad de su legado: los nuevos Croatanos nacerían de sus Parientes, para recordarlos y honrar su sacrificio. Pero el Devorador-de-Almas no desapareció tan fácilmente, y devoró la misma alma de la Tribu al ser expulsado de la tierra, acabando con el linaje de los Croatanos para siempre.

Esta tragedia supuso una brecha entre los dos hermanos restantes, una brecha que sólo se hizo más profunda a causa de los "portadores del Wyrms", los Garou que llegaron de Europa. Estos inmigrantes, desconocedores de la historia del continente o del gran sacrificio de los Croatanos, olieron al Wyrms en aumento y sintieron que era su deber hacerse cargo de la tierra y dirigir la guerra contra la corrupción. Y al infierno con cualquier Garou nativo que se pusiera en su camino.

Algunas Tribus, como los Fianna y la Camada de Fenris, se integraron en algunos Túmulos nativos, estableciendo Puentes Lunares para acortar las rutas de refuerzo de sus propias Tribus. Sin embargo, la mayoría de los Garou europeos "repatriaron" a la fuerza a los nativos de los Túmulos, haciendo que las Tribus Puras huyeran con sus Parientes hacia reservas donde continuarían macerando su rencor hasta tiempos modernos.

A medida que la Tejedora continuaba expandiéndose a través del continente en forma de cable de telégrafo y líneas de ferrocarril, los Moradores del Cristal la siguieron, enamorados de la energía y el vigor que surgía de la mezcla de lo viejo y lo nuevo. Los Roehuesos festejaban en las crecientes ciudades, aún enclaustrados entre los pobres y olvidados, pero aprovechando ahora las oportunidades y libertades que se les negaban a ellos y a sus Parientes en el Viejo Mundo. Incluso los Colmillos Plateados dejaron sus feudos para establecer nuevos territorios entre los ricos y poderosos de las Américas, compitiendo con los Señores de la Sombra por influencia en las altas esferas del poder.

En la actualidad, cada una de las trece Tribus está representada en Norteamérica, la mayoría en clanes multi-tribales. Incluso la Tribu compuesta únicamente por lobos de los Garras Rojas tiene una presencia fuerte gracias a que Norteamérica tiene una de las poblaciones de lobos más resistentes del mundo.

Desafortunadamente, según se expandían los Garou, también lo hacía el Wyrms, a pesar de los mejores intentos de éstos por mantenerlo a raya. Que estos esfuerzos a menudo lo fortalecían es algo que todos menos los Hijos de Gaia tratan de negar muy a menudo. A día de hoy, la presencia del Wyrms en el continente es más fuerte que nunca y sigue creciendo. La institución del capitalismo y la dominación empresarial mediante el dinero sin control le ha dado una manera única de extenderse en cualquier territorio, eludiendo cualquier oposición democrática que surja ocasionalmente en contra de los planes de sus siervos. El experimento americano ha demostrado que puede extenderse la corrupción a un sorprendente bajo coste. El auge de los conglomerados globales ha hecho posible que su alcance sea mundial. Mientras los Garou aún actúan en gran medida a nivel local, luchando por sus clanes y, a menudo, compitiendo con clanes rivales por los escasos recursos, las fuerzas del Wyrms se han reunido en megacorporaciones que pueden esgrimir su poder de forma centralizada y dirigirlo a cualquier parte del mundo. El desafío de los Garou actuales es superar sus enemistades pasadas y unirse contra su multitentacular enemigo.

La más acuciante forma de veneno del Wyrms en Norteamérica es la devastación medioambiental que han creado las industrias de extracción de gas y de petróleo: el *fracking* y las arenas bituminosas canadienses. La práctica de la fracturación hidráulica consiste en inyectar una mezcla tóxica de químicos a alta presión en la tierra para liberar los depósitos de gas. Los científicos han ligado esta práctica con el incremento de terremotos. Como han descubierto los Garou, el propósito de la fracturación hidráulica no es lo que parece: esconde una vasta conspiración para buscar antiguas Perdiciones enterradas tiempo atrás por las Tribus Puras y erosionar sus guardas con sustancias tóxicas. Estos químicos, por supuesto, contienen elementos sobrenaturales invisibles para los científicos humanos, todo cortesía de Pentex I+D.

Mientras antaño los frentes de batalla fueron salvar los bosques y a las criaturas en peligro de extinción, ahora se trata de prevenir la invasión de tuberías y refinerías pensadas

para envenenar lo que queda de la Tierra. Tras una mirada a la operación de arenas bituminosas en Alberta, Canadá, nadie puede negar que el Apocalipsis está cerca.

Sudamérica

Aunque las Tribus Puras viajaron a Sudamérica, tan sólo los Uktena se asentaron en una cantidad significativa. Por lo demás, el lugar fue el hogar de escasos Garou hasta la colonización europea, pero incluso entonces los hombres lobo fueron pocos y dispersos, con los Roehuesos como única excepción moderna. En su mayor parte, estas tierras han pertenecido tradicionalmente a los Fera, los otros cambiaformas, maltratados por los Garou durante la Guerra de la Rabia.

Los Fera han perdurado, incluso tras los sangrientos enfrentamientos con los hombres lobo invasores (como los Señores de la Sombra que colaboraron con los españoles). Hasta se han infiltrado entre la población de Parentela Garou, causando extrema sorpresa cuando un Primer Cambio resulta en un hombre jaguar en lugar de un hombre lobo.

Una de las razones de que este continente continúe siendo un misterio para los hombres lobo es la relativa falta de Puentes Lunares que permitan acceder a sus Túmulos. Los clanes nativos a menudo los cierran intencionalmente para mantener alejados a los hostiles hombres lobo extranjeros, pero muchos se han perdido. Existen algunos Túmulos, ocultos en la jungla y olvidados por todos excepto en leyendas parcialmente conservadas, esperando que intrépidos Garou o Fera los busquen y los reclamen... antes de que el Wyrn los encuentre.

Asimismo, muchos linajes de la Parentela se han perdido y sus rastreadores espirituales son incapaces de encontrarlos. Los escasos Garou que nacen aquí sin el conocimiento de los suyos, están amenazados por los sirvientes del Wyrn, que los buscan para convertirlos antes de que conozcan nada mejor.

Durante las últimas décadas del siglo XX, las selvas tropicales del Amazonas fueron el campo de batalla principal de uno de los mayores esfuerzos comunes de los Garou contra el Wyrn. La Guerra del Amazonas causó enormes bajas en todos los bandos y continúa sin un claro vencedor, aunque el conflicto se ha enfriado en gran medida mientras la expansión de las empresas petrolíferas se ha estancado. No tiene importancia; Pentex ha movido sus operaciones petrolíferas a otras zonas, como atestiguan los vertidos provocados por la extracción de petróleo del Mar Negro y el Golfo de México. Hay pocos hombres lobo para proteger los mares y los océanos.

Europa

Europa fue una vez el hogar de la mayor densidad de Tribus, antes de que las migraciones coloniales las dispersaran. Los Fianna tienen sus raíces en las tierras célticas (predominantemente Irlanda, Escocia, Gales y Bretaña), las Furias Negras provienen originalmente del Mediterráneo, la Camada de Fenris de las regiones escandinavas y teutónicas, y los Señores de la Sombra de las cadenas montañosas del Este de Europa. Las numerosas leyendas de hombres lobo que aún aparecen en películas y cómics tienen su origen

EL PAISAJE ESPIRITUAL

Tan importante como el terreno geopolítico lo es el espiritual, la tierra invisible que soporta y sostiene al mundo vivo. El ecosistema de los espíritus engarzado en la tierra es la principal preocupación de los Garou en cualquier parte, aunque a menudo permiten que los cieguen asuntos más mundanos. Los Garou no pueden vivir realmente en la tierra sin ninguna relación con esos seres que son la tierra: los espíritus de los árboles, rocas y arroyos, y de todas las criaturas que corren, saltan, se arrastran y vuelan.

La enorme diversidad de la vida espiritual impide una fácil catalogación. La naturaleza de los espíritus hace que sean muy particulares. Incluso aunque un espíritu de tejón sea más o menos lo mismo en Alemania y en Norteamérica, su lugar en la tierra es propio de la misma tierra, y su conocimiento de los espíritus que lo rodean es único. Sin embargo, gracias a antiguos pactos, ciertos espíritus conocen las viejas tradiciones de los Garou y se les puede pedir, coaccionar e incluso ordenar que enseñen a nuevas generaciones sin la ventaja del entrenamiento directo con compañeros de Tribu. Esta enseñanza es limitada y tiende a producir una variedad local de las costumbres tribales, pero ayuda a mantener a los Garou en lugares donde sus líneas de sangre han sido estériles durante mucho tiempo.

Es fácil hablar en términos generales de los Colmillos Plateados, la Camada de Fenris o los Hijos de Gaia, pero la verdad es que cada Tribu es única y se ha adaptado no sólo a las costumbres locales de su Parentela humana, sino también a las peculiaridades y costumbres de los espíritus vecinos. A medida que los Puentes Lunares que conectan los Túmulos son cada vez más comunes, las culturas de las Tribus han tendido a volverse más universales al coste de honrar las costumbres locales. A veces, bajo la presión de asuntos globales, se falta el respeto o se olvida el portazgo adecuado que se le debe a un espíritu local. Los Garou no pueden permitirse perder aliados de esta manera, pero es difícil convencer a un espíritu de pensar globalmente mientras actúa localmente: cuanto más pequeño sea el Rango de un espíritu, más puramente local será.

en los atisbos que los humanos europeos entrevieron de sus señores Garou cuando sufrían el Delirio.

El Wyrn también era poderoso y fecundo en Europa, y sus maquinaciones demostraron ser demasiado poderosas para los Garou según las ciudades crecían y los bosques menguaban. Las leyendas medievales de espíritus malignos y dragones apuntan a rampantes excursiones de los siervos del Wyrn. El término que utilizan los Garou para los humanos poseídos por Perdiciones, *Fomori*, fue acuñado por los Fianna en épicas guerras para defender sus tierras de las criaturas del Wyrn que moraban bajo el mar.

Los Señores de la Sombra han luchado desde antaño contra uno de los males más insidiosos, los vampiros de los Cárpatos. Los así llamados Vástagos pueden negar su alianza con el Wyrn, pero el espiritual sentido del olfato de los Garou siempre los ha desenmascarado. La actitud hosca y los métodos atribuidos a los Señores de la Sombra quizás puedan perdonarse cuando uno se encuentra con los horrores encarnados, forjados por las Sanguijuelas que tenían como vecinos en sus tierras ancestrales.

A pesar de la diáspora de muchos de sus Parientes, las Tribus originales aún mantienen un asentamiento en sus tierras ancestrales, aunque a menudo tienen que compartir sus Túmulos con Tribus de extranjeros. Los Fianna están siendo testigos de una revancha a la colonización de su Parentela por el Imperio Británico con el nacimiento creciente de Garou de otras Tribus (incluyendo Contemplaestrellas) entre la reciente Parentela inmigrante en sus tierras. Si fueran honestos al respecto, tendrían que admitir que la diversidad de aliados los ha ayudado en su lucha.

Por desgracia, a medida que la presión de acoger a nuevas comunidades de inmigrantes y sus culturas únicas amenaza con cambiar las culturas de Europa, crece la xenofobia. El desafío para los Garou es resistir los peores instintos de sus Parientes, ya que el Wyrn ha aprendido bien cómo aprovecharse de ello. Muchos hombres lobo creen que el colapso financiero que ha azotado con especial fuerza a Grecia, España e Irlanda no es un mero fraude o una conspiración mortal, sino que seguramente el Wyrn esté tras él. Mientras las tensiones entre clases aumentan y las revueltas comienzan en las calles, los Garou tienen problemas para averiguar a qué enemigo enfrentarse.

África

Como en Sudamérica, los Garou son raros en África e incluso menos bienvenidos. La mayoría del territorio es de los misteriosos y antagonicos Fera, las Tribus de cambiaformas que ostentan una antigua influencia en el continente. Las leyendas de una miríada de pueblos africanos hablan de los sabios pero indignos de confianza dioses araña, los siniestros cambiaformas Ananasi que acechan en húmedas cuevas, así como los Mokolé-Mbembe, los dragones de las espesas junglas, y de los crueles hombres león y hombres pantera que gobiernan las sabanas y las copas de los árboles. Incluso las leyendas de los hombres que caminan como ratas apuntan a los Ratkin, que medran en poblados asediados por la enfermedad y siguen la miseria que dejan los ejércitos rebeldes que asolan las regiones destruidas por la guerra.

El Norte de África es más hospitalario para los Garou y, de hecho, una de las Tribus tiene un extenso linaje aquí: los Caminantes Silenciosos, cuyos ancestros hollaron los solitarios desiertos y viajaron por el Nilo en los días de antaño. Su era dorada fue el período dinástico del Antiguo Egipto, pero su poder ha disminuido desde entonces. En las densamente pobladas ciudades costeras se les ha unido una cantidad cada vez mayor de Roehuesos, mientras que se sabe que los Garras Rojas acechan en los baldíos infestados por chacales.

Los hechos más dramáticos de los humanos no pueden sino afectar a los Garou, y esto es igual de cierto entre las naciones afectadas por la Primavera Árabe. Los alzamientos contra gobiernos tiránicos han movilizado a las generaciones más jóvenes, y la sensación de nuevas posibilidades ha alcanzado incluso a los Garou. Una alianza entre Moradores del Cristal y Caminantes tuvo un importante papel entre bambalinas, usando los espíritus de Internet y la tecnología de los *smartphones* para unir a los manifestantes e impedir que su mensaje se censurase. Pero, por desgracia, estos alzamientos han tenido poco impacto en la suerte de los siervos del Wyrn que se esconden en la industria de extracción de petróleo. La revolución Libia proporcionó una tapadera para varios ataques de los Garou contra campos petrolíferos y refinerías de Pentex, pero aún queda por ver cuánto daño pueden causar los Garou a las corruptas infraestructuras petrolíferas en medio del caos reinante.

La corrupción del Wyrn en el continente no se limita a la industria del petróleo del Norte. Infecta los horrendos genocidios y golpes de estado que suceden en diversas naciones. Pobreza, racismo tribal e ideología colonial han contribuido a crear un campo de cultivo para la corrupción del Wyrn. A pesar de que los Fera han hecho un gran trabajo para mantener a raya las incursiones en terrenos salvajes, han dejado a las poblaciones humanas desprotegidas ante los horrores infligidos por los ejércitos manchados por el Wyrn. Cada vez más activistas Garou exigen una mayor implicación en el continente, esperando iniciar la chispa de un esfuerzo similar al de la Guerra del Amazonas en Sudamérica. Tristemente, parece que los hombres lobo están preparados a lanzarse a la refriega cuando la ecología está en juego, pero menos dispuestos cuando el objetivo principal es aliviar la miseria humana.

Asia

Asia es un continente enorme, así que cualquier descripción de la historia y las actividades de los Garou varía dependiendo de la región. Los Garou tienen una influencia relativamente pequeña en las naciones del Oriente Próximo. Los Caminantes, sin ser demasiado numerosos, han sido quizás la Tribu que mayor impacto ha tenido, pero aun así ha sido insignificante comparado con el papel de los Garou en Occidente.

Los Garras Rojas afganos e iraquíes han usado las recientes guerras para atacar salvajemente a los humanos que invaden sus territorios, a menudo con efectos crueles para los nómadas y pueblerinos azotados por la pobreza. Por desgracia, todavía tienen que acordar una estrategia para detectar y cazar a los siervos del Wyrn que también se aprovechan de las guerras para sus propios fines. Los lobos de Pakistán, cuya Parentela está guiada en su mayor parte por Contemplaestrellas, no se han implicado en estos ataques. Los Contemplaestrellas consideran bárbaro el comportamiento de los Garras Rojas, que interpretan el estereotipo de lobos malvados. Así, argumentan que las expresiones de rabia catártica de los Garras Rojas terminarán por dañar a sus poblaciones lupinas.

India es un territorio en conflicto entre los Garras Rojas rurales y los Hijos de Gaia más proclives a vivir en pueblos. Las dos Tribus discuten acerca del mejor método para aliviar el sufrimiento de su país, aunque ambas están de acuerdo respecto



al castigo que merecen los siervos del Wyrn responsables de desastres como la explosión de la planta de la Union Carbide el siglo pasado. Igualmente, ambas resisten el aumento de los Ratkin en las ciudades costeras y se preocupan por los rumores del retorno a sus antiguos nidos de los Nagah, los hombres serpiente que se creyeron extintos durante largo tiempo.

Rusia ha sido desde siempre la fortaleza de los Colmillos Plateados, aunque han degenerado aquí tanto como en el resto del mundo, manteniendo solamente una sombra de su antigua gloria. La revolución bolchevique rompió el poder de su tradicional Parentela entre la aristocracia. Asediados por un mal sin precedentes en la forma de la bruja vampiro Baba Yaga, una nueva oleada de Colmillos se reunió para aceptar el desafío. Declarando el retorno de los Bogatyr de antaño, esta nueva generación de Colmillos Plateados dirigió a los ejércitos Garou contra los dragones Zmei e incluso se alió con vampiros para destruir definitivamente el sobrenatural Telón de Sombras de la bruja que evitaba que llegaran noticias y refuerzos para ayudar a los Garou. Sin embargo, los victoriosos Colmillos han sido menos afortunados al reclamar el control sobre los humanos que gobiernan el país, ya que las líneas de sangre de su Parentela tienen poca influencia sobre los corruptos delincuentes que se están convirtiendo con cada vez más frecuencia en el verdadero poder tras los asuntos humanos.

Los hombres lobo siberianos sufrieron terriblemente bajo el régimen del Telón de Sombras. Cuando el Telón cayó, también lo habían hecho numerosos clanes y Túmulos, destruidos o abandonados sin ningún rastro de sus

guardianes, tanto espirituales como Garou. El campo de los Colmillos Plateados de los Siberakh aún sobrevive, aunque en un número muy disminuido, y sus miembros han tenido que aceptar papeles menores en clanes de Garras Rojas sin los derechos de liderazgo a los que aspiran. El misterio de los Túmulos yermos aún pesa sobre los Garou rusos.

Mongolia aún posee una gran población de Garras Rojas, mezclada con los ocasionales Contemplaestrellas y Colmillos Plateados, aunque Tíbet ya ha perdido a muchos de sus ya de por sí dispersos Garou. Los Contemplaestrellas han luchado contra viles Perdiciones disfrazadas como supervisores chinos, y muchos perdieron su vida resistiendo el papel del Wyrn en la campaña china. Sus sacrificios, sin embargo, han hecho poco por cambiar el curso de los asuntos humanos.

La mayor parte del Lejano Oriente sigue siendo un misterio para los Garou occidentales. Incluso los Contemplaestrellas que vagabundean por estas tierras revelan poco a los miembros occidentales de su Tribu, pues sienten más afinidad con los misteriosos cambiaformas de estas tierras, los *Hengeyokai*. Estas extrañas y aún enormemente malentendidas Razas evadieron gran parte de la Guerra de la Rabia, aunque todavía guardan rencor a los entrometidos Garou. Su bastión es Indonesia, pero también mantienen territorios en China y Japón. Las manadas de Garou occidentales de Hong Kong se han extendido recientemente por las nuevas ciudades factoría buscando signos del Wyrn, pero han dedicado el mismo tiempo rechazando a los *Hengeyokai* y tratando de parar los planes del Wyrn, como los productos alimentarios con melanina.

Las ciudades más modernas y pobladas de Asia han atraído a los Moradores del Cristal, quienes han engendrado suficientes generaciones para considerarse una Tribu nativa y no una recién llegada. De hecho, algunos Moradores del Cristal se responsabilizan de las ascendentes empresas financieras y tecnológicas de Singapur, Seúl, Hong Kong y Tokio, así como del control sobre los grupos de crimen organizado (aunque se disputan ese “honor” con los Señores de la Sombra).

El código samurái japonés del bushido encaja bien con la Letanía Garou y es apreciado tanto por los Moradores del Cristal como por los Señores de la Sombra. Los Hakken mantienen una cultura feudal incluso cuando esto significa entrar en conflicto con sus primos Señores de la Sombra occidentales. Una pequeña población de Uktena aún mantiene las viejas tradiciones de las Tribus Ainu, así como en las capillas sintoístas de las cañadas rurales y las montañas. Recientemente, los activistas Garou occidentales culpaban a los Hakken por no hacer lo suficiente para detener la masacre de delfines y la caza de ballenas, pero éstos aseguran con firmeza que su rol como lobos en la ecosfera de Gaia es guardar la tierra, no el mar. La vacuidad de su defensa se hizo patente cuando el tsunami destruyó la central nuclear de Fukushima, dándole al Wyrn el mayor asidero en Asia en años.

Los Garou han luchado en numerosas guerras secretas contra las Perdiciones tóxicas surgidas de los vertidos radioactivos. La mayoría de los espíritus locales han entrado en letargo y deben ser despertados de nuevo a la fuerza por Theurge Garou en peligrosos viajes a la Penumbra, donde las aguas que trajo el tsunami aún permanecen. Éste es un problema que tardará muchos años en enmendarse.

Australia

Australia es un lugar extraño incluso para los Garou. Su mundo espiritual es único, manteniendo gran parte de su antigua forma original gracias sobre todo a las persistentes tradiciones espirituales de los aborígenes. El Tiempo del Sueño tiene una barrera más débil que la Celosía de la mayoría del resto de lugares salvajes y es hogar de los espíritus de muchos animales ya extintos en el mundo material.

La tragedia de esta tierra es que los Garou occidentales no pudieron dejar a un lado su orgullo. Acosaron y persiguieron a la Tribu Garou nativa, los Bunyip, hasta que dejaron de existir. Esta extraña Tribu, que fuera célebre por su perdurable sabiduría sobre el Albor de los Tiempos, utilizó sus antiguos conocimientos de las Líneas de la Canción y de los espíritus para obtener una fecundidad secreta en esta árida tierra, permitiéndoles aparearse con los tilacinos marsupiales. A medida que su Parentela humana fue obligada a huir cada vez más profundamente hacia el despoblado interior, la magia de la fertilidad Bunyip comenzó a fallarles. Los Colmillos Plateados y Señores de la Sombra inmigrantes no les dieron respiro mientras los expulsaban para hacerse con el gobierno de la tierra. Los intrusos no entendieron el delicado equilibrio espiritual y la mayoría de las veces causaron incursiones del Wyrn mayores que las que habían contenido. Cuando el último lobo de Tasmania murió en cautividad en 1934, el alma tribal de los Bunyip murió con

él y no engendraron más verdaderos Garou. El último de ellos no tardó en adentrarse en el Tiempo del Sueño para no volver a ser visto.

Muchos de los Garou que heredaron las tierras de los Bunyip han sufrido de *Harano*, el tremendo pesar por la pérdida de lo que jamás podrá retornar. Para acentuar la naturaleza extranjera de los Garou, muchas manadas han desaparecido durante estos años, perdidas o hechas cautivas por causas desconocidas. La única pista es la ocasional huella de lobo de Tasmania. Historias de fantasmas sobre vengativos espíritus Bunyip han causado que los Garou los busquen para aplacarlos, pero nunca los han encontrado. Recientemente, nuevos signos apuntan no a fantasmas sino a criaturas y espíritus del Wyrn que se aprovechan de las antiguas Líneas de Canción, sendas especiales en la Penumbra y en el Tiempo del Sueño que siguen diferentes leyes a aquéllas que conocen la mayoría de los Garou. Los Bunyip las dominaron pero, sin su vigilancia, parecen haber caído ante el Wyrn. Ahora, los Garou se enfrentan al desafío de recuperar los antiguos conocimientos que inconscientemente ellos mismos destruyeron tiempo atrás.

Nueva Zelanda es el hogar de una pequeña población de Garou, pero está dedicada a evitar la invasión del desarrollo moderno en las prístinas tierras salvajes de esta bella cadena de islas. No obstante, evitan las aguas porque se sabe que en ellas habitan los hostiles Rokea: los extraños hombres tiburón de las leyendas orales polinesias. Los Garou creen que los tiburones tienen Parentela entre la población maorí.

Antártida

Esta tierra helada, tan inhóspita para la vida, no es amiga de los Garou. Sin embargo, ciertos eco-activistas Garou la ven como un bastión en la defensa de los últimos lugares puros e inmaculados de la Tierra. Las aguas que rodean el continente son el campo de batalla de los activistas humanos para detener la caza de ballenas. Los Garou los ayudan cuando pueden, pero la mayoría prefiere no quedar atrapado en un barco durante meses sin ningún medio para escapar o un conveniente enemigo al que desgarrar. Por ahora, su ayuda se limita principalmente a *hackers* Moradores del Cristal que ayudan a identificar la localización de los barcos balleneros y se la envían anónimamente a los eco-activistas.

Los Garou censuran el aumento de bases militares y científicas que siguen apareciendo aquí y allá, e incluso han tratado de infiltrarse en ellas ocasionalmente antes de rendirse y volver a climas más cálidos. Los rumores de que existe un Túmulo de Danzantes de la Espiral Negra en algún lugar bajo las profundidades del hielo en una antigua ciudad enterrada han impulsado a varias manadas para partir en su busca a través de los páramos, pero hasta ahora los ha eludido (si es que existe siquiera). Aun así, los miembros de las expediciones hablan de un débil y persistente olor al Wyrn cuyo origen no pudieron localizar. Han iniciado una campaña para obtener la ayuda de los Gurahl Emboscadores del Hielo, esperando que los hombres oso polares pudieran estar dispuestos a viajar del Ártico hasta la Antártida para ayudarlos en esta nueva búsqueda.

El Wyrm

A pesar de lo salvajes, brutales y bestiales que puedan ser los hombres lobo, ellos no son los mayores monstruos del Mundo de Tinieblas. Ese honor pertenece al Wyrm y a su retorcida descendencia. Siempre que los Garou dan caza a los crueles y opresores, a menudo encuentran trazas de corrupción espiritual procedentes del Wyrm.

Los Fenrir lo describen como la Gran Serpiente de la Oscuridad, que engendra monstruos que han de morir por sus garras. Los Roehuesos ven su toque entre los pobres y desesperados, forzados a vivir en la suciedad y alimentarse con basura para sobrevivir, incluso entre aquéllos que tienen hogares y se alimentan de comida procesada. Las Furias Negras lo describen como el padre de la desesperación espiritual, que acecha tras las familias devastadas por el abuso y la violencia doméstica. La hidra tiene mil cabezas, cada una estirándose para hundir sus colmillos en los débiles, los desvalidos y los que son tentados con facilidad.

Los Garou están seguros de que el Wyrm posee una encarnación real, un cuerpo escondido en lo profundo de la Umbra. Ningún Garou vivo lo ha visto o ha interactuado nunca con él (excepto, quizás, los Ancianos de los Danzantes de la Espiral Negra, si se puede creer a sus profetas), pero saben que se enrosca en algún lugar de la oscuridad. Su casi omnipotente presencia se revela a través de la influencia de la intangible corrupción espiritual y las acciones de sus retorcidos sirvientes que portan ruina y perversión. Es difícil determinar, incluso para los Theurge más sabios, cuánto del intelecto del Wyrm dirige directamente las acciones de sus sirvientes. Aunque su colosal mente sólo tenga una influencia indirecta sobre los ejércitos que marchan en su nombre, los Garou hablan de él directamente. Los ejércitos y la causa son lo mismo: el enemigo es el Wyrm.

Los místicos reconocen tres aspectos mayores del Wyrm, cada uno con sus propias legiones de servidores. La Bestia-de-la-Guerra se sacia con la violencia, la destrucción y la entropía. El Devorador-de-Almas busca consumir toda la creación, deleitándose por igual con un festín de materia, energía y espíritu. El Wyrm Profanador es el aspecto más insidioso, una fuerza de corrupción y violación.

Perdiciones

Es difícil determinar la medida en la que un soldado mortal está influenciado por el Wyrm, es mucho más fácil determinar cuán fuerte es su control sobre sus retorcidas huestes espirituales. Las *Perdiciones* son los espíritus nacidos del Wyrm o tan contaminados que su misma esencia está corrompida. Como todos los espíritus deben seguir su naturaleza, y ésta está manchada. Algunos carecen casi por completo de mente, otros son astutos y muy inteligentes. Todos son leales a su Padre Oscuro.

Las Perdiciones son más fuertes en la Umbra. Allí usan sus poderes espirituales, llamados *Encantamientos*, para seducir, corromper o atacar a sus enemigos. Las Perdiciones poderosas poseen a humanos o animales en el mundo físico, usándolos como recipientes. Normalmente, estas criaturas

poseídas son “espiritualmente débiles”, abrumadas por el pecado o por oscuras emociones como la lujuria, la avaricia, la envidia o la ira. Sin embargo, es más habitual que traten de influir a su presa para que actúe según deseos ya existentes. Una vez una víctima ha sido poseída, los susurros del Wyrm la empujan a cometer actos cada vez más horribles. Las Perdiciones también pueden manifestarse en el mundo físico, adoptando una forma tan horrible como sea posible para aterrorizar a quienes se les opongan.

La diversidad de las Perdiciones es casi infinita. Ya que casi cualquier espíritu puede corromperse hasta transformarse en una Perdición, varían desde deformes y retorcidos espíritus animales y elementales hasta abstracciones filosóficas del pecado, el terror y la locura. Algunas desafían a la taxonomía y parecen haber sido engendradas sin propósito alguno. La teoría común mantiene que las Perdiciones sirven a amos ligados a los grandes conceptos de maldad: Odio, Polución, Seducción, etc. Pero los esfuerzos por catalogar a las Perdiciones son casi fútiles y, comprensiblemente, una pérdida de tiempo. Son legión e ilimitadas. ¿Quién tiene tiempo para estudiarlas cuidadosamente? Deben ser *combatidas*.

Túmulos del Wyrm

Los lugares sagrados de los Garou dedicados a Gaia tienen un reflejo en los Túmulos corruptos creados por los siervos del Wyrm. Algunos son antiguos Túmulos de Gaia, capturados y profanados; otros son nuevos lugares de corrupción creados en zonas muy contaminadas.

Los primeros Túmulos del Wyrm se erigieron en las profundidades, marcados por la fría y verdosa luz de ponzoñosas hogueras. Los horrores se reunían allí, en lo profundo de la tierra, pero la superficie permanecía libre de estos cánceres. Los Garou eran más fuertes entonces y, si cualquier bestia encontraba el camino hasta la superficie, su crueldad era rápidamente acallada. Los recuerdos humanos de esas incursiones de pesadilla han evolucionado gradualmente hasta los mitos humanos. Beowulf y Grendel, San Jorge y el Dragón, Marduk y Tiamat, cada historia enmascara una realidad más terrible.

A finales del siglo XX, las actividades humanas los sacaron a la superficie. Errores desastrosos han sido los heraldos del principio del Fin de los Tiempos. Guerra nuclear, caos biológico y devastación ecológica a una escala sin precedentes han sobrepasado los esfuerzos de los Garou, invocando al Wyrm al mundo en formas nunca antes vistas. Así en el subsuelo como en la superficie. A lo largo del último siglo, el Wyrm ha establecido y profanado más Túmulos en la superficie, regocijándose en vertederos, desechos tóxicos, devastación ecológica, lugares de pruebas nucleares e infiernos urbanos rodeados por el crimen y el sufrimiento humano.

Los Túmulos del Wyrm, ya estén en la superficie o aún bajo ella, no se muestran abiertamente. Sus guardianes no marcan su territorio. En vez de eso, los signos se leen en las caras y los cuerpos de los humanos que viven allí. Los niños nacen con malformaciones; la tierra se agosta. Los horrores se esconden en estas comunidades xenófobas y taciturnas que desconocen hasta qué punto se ha torcido su destino.

Esto es así, por supuesto, a excepción de aquéllos Títulos que una vez estuvieron dedicados a Gaia. Las fuerzas del Wyrn se deleitan reclamando para el Padre Oscuro los lugares sagrados de sus enemigos. Los Garou conservan el recuerdo de cada Título que les ha sido arrebatado y profanado, ya que no hay herida más difícil de soportar.

La corrupción del Wyrn

Los siervos del Wyrn reclaman muchas víctimas, pero las más preciadas son los propios Garou. Ningún objetivo es más deseable que los defensores de Gaia. Nada supone un placer más oscuro que la caída de un lobo que antaño fue noble. Aunque los Garou odian la obra del Wyrn, han demostrado una y otra vez no ser infalibles. Demasiados hombres lobo han cedido ante la Rabia o deseos más oscuros y han encontrado al Padre Oscuro aguardando para abrazarlos. Héroes, manadas, incluso clanes han caído ante el Wyrn; una vez, hasta una Tribu entera.

¿Cómo se tienta a uno de los elegidos de Gaia? Es un juego sutil, particularmente si el tentador no quiere acabar sus días desangrándose por una herida mortal. El primer paso es identificar a un posible objetivo, uno que ya cuente con alguna debilidad. Quizás su fe en los Ancianos se esté quebrando. Quizás haya hecho cosas que lamenta. Quizás sienta que no ha hecho suficiente. El tentador toma una forma inocua, carnal o espiritual, y comienza a hacer presa en las emociones de su objetivo. Muchos hombres lobo se sienten terriblemente aislados a causa de su Rabia, y un tentador puede ofrecer camaradería o un lugar al que pertenecer. Otros ansían el poder, y el Wyrn tiene de sobra. Quizás el cebo sea unpreciado privilegio, un Fetiche, conocimiento olvidado o una oportunidad de venganza. A cambio, el tentador pide un pequeño favor: información, un acto de violencia o quizás un objeto que “nadie echará de menos”. Si no descubren al objetivo, quizás el tentador pueda enfatizar su miedo a que lo hagan y ofrecerle ayuda para guardar el secreto. Si lo descubren, tal vez necesite un lugar al que huir.

Los Garou temen a los traidores casi más que a cualquier otro enemigo. Un hombre lobo corrompido es tan fuerte y astuto como lo son sus antiguos compañeros, y sabe muchos de sus secretos. Puede conocer las defensas del Título, las debilidades de los Ancianos, planes de ataque u objetivos a largo plazo. En su temor por acabar con la corrupción, muchos Títulos se vuelven tiránicos y xenófobos, poniendo más barreras y alienándose en el proceso. Así, una nueva generación se hace vulnerable a la corrupción.

Danzantes de la Espiral Negra

Pocas cosas son más dolorosas de admitir que el hecho de que la Tribu más numerosa de hombres lobo es la de los Danzantes de la Espiral Negra, los leales soldados del Wyrn. Hace mucho fueron una Tribu de Gaia, los Aulladores Blancos. Una sutil corrupción hizo mella en ellos durante generaciones, hasta que los siervos del Wyrn conquistaron el último Título de los Aulladores Blancos y capturaron a sus mayores héroes, arrastrándolos a las profundidades del inframundo.

Los supervivientes emergieron y adoptaron el nombre de la corrupta Espiral Negra que los había transformado.

Durante casi dos milenios, los Danzantes procrearon en túneles subterráneos, esperando el momento en el que fueran suficientemente numerosos como para diezmar a sus rivales Garou. Ese momento ha llegado. Están preparados para que el Apocalipsis se desate con violencia ahora que superan tan fácilmente la fuerza combinada de las dos mayores Tribus Garou. Pero, incluso al tiempo que azotan a sus enloquecidos soldados rasos hasta el Frenesí, las grandes mentes de los Danzantes de la Espiral Negra también continúan con su juego milenario de corromper a los Garou gaianos. Los Danzantes no sobreviven solamente apareándose entre ellos. Siempre han estado reclutando.

Aunque es fácil para las Tribus de Gaia asumir que todos los Danzantes están total y completamente locos, la verdad es que la locura no dictamina necesariamente su funcionalidad. Los Cachorros de la Espiral Negra y los iniciados Garou son arrastrados a un reino del Inframundo conocido como Malfeas, donde se les fuerza a recorrer un laberinto espiral que contiene inimaginables horrores. Aquéllos que sobreviven y vuelven al mundo de la superficie están cambiados para siempre. Pero mientras muchos se convierten en enloquecidos *berserkers*, otros son muy funcionales a pesar de su locura. Las grietas de su psique no evitan que tracen planes inteligentes; los fallos de su lógica no los hacen incapaces de infiltrarse y seducir a otros Garou para que se unan a su bando. Los Danzantes de la Espiral Negra aún retienen algo de voluntad propia y muchos pueden operar inteligentemente bajo ese libre albedrío, incluso si su perspectiva está retorcida más allá de toda posibilidad de reparación.

Locura y perspicacia combinadas crean un gran poder. Siglos de exposición a hogueras enfermizas y radiaciones han retorcido el linaje de los Danzantes de la Espiral Negra. Muchos muestran extrañas deformidades, especialmente en Forma Crinos. Dientes de tiburón o colmillos de serpiente, orejas de león o de murciélago, un enfermizo pelaje gris verdoso y extrañamente arrugados pellejos son cambios genéticos comunes. Los Danzantes no tienen reparos en engendrar legiones de Metis deformes como tropas de choque. Siempre tienen agentes más sutiles, especialmente aquéllos que fueron convertidos en lugar de haber nacido bajo las garras del Wyrn.

Los Danzantes de la Espiral Negra crían en *Colmenas*, vastas guaridas subterráneas conectadas a la corrupción espiritual como los Títulos Garou lo están a la energía de Gaia. Los rumores hablan de gigantescas redes de laberintos subterráneos que se extienden hasta el mundo espiritual, uniendo una Colmena con otra. Aquí, la pálida luz de ponzoñosas hogueras iluminan Ritos blasfemos y consejos enloquecidos, con extrañas y olvidadas criaturas de las entrañas de la tierra moviéndose entre los corruptos Garou. Que el cielo se apiade de los humanos que sean arrastrados desde la superficie para servir de entretenimiento, ofrenda espiritual o comida para los reunidos (o las tres cosas).

El Tótem tribal de los Danzantes de la Espiral Negra es Chotacabras, un extraño y corrupto espíritu aviar que

ha tomado aspectos de destino funesto y nihilismo. Una manada de Chotacabras de caza imita su canto espectral, proclamando su deseo por el alma de sus víctimas. Con la legión de Perdiciones que sirven al Wyrm los Danzantes de la Espiral Negra tienen mucho entre lo que elegir en lo que respecta a escoger un Tótem de manada. Sus Perdiciones Tótem ofrecen horribles Dones espirituales de polución y degradación, influyendo en las manadas de insidiosas formas. Una manada que siga a un Tótem de agua corrompida puede tener dominio sobre ríos contaminados o acechar en una oxidada planta de tratamiento de aguas, mientras que una manada que sirve a un espíritu de miedo acecha y aterroriza a su presa mucho antes de dar el golpe final.

Pentex y sus filiales

Los más mortales peones del Wyrm son también unos de los más diversos y peligrosos. Pentex es una de las compañías más grandes del mundo. Como con muchas instituciones, esconde vastas conspiraciones tras capas y capas de seguridad corporativa. Aunque originalmente invertía en petróleo y minería, Pentex se ha convertido desde entonces en un conglomerado de empresas, diversificando sus recursos a través de cientos de filiales. Organizaciones como Magadon Pharmaceuticals, Endron Oil, Sunburst Technologies e incluso Black Dog Game Factory consumen los recursos de la tierra y los regurgitan como productos de consumo manchados por la corrupción del Wyrm. A pesar de que muchos Garou conocen sus diversas filiales, pocos son conscientes de las conexiones entre ellas, ya que Pentex no muestra un rostro público. Moviéndose a través de sus peones empresariales, Pentex mantiene monopolios en muchas partes del mundo, actúa como líder de la economía global, provee de trabajo a incontables empleados y engendra corrupción y desesperación de forma continua.

Los objetivos principales de Pentex son debilitar a la sociedad humana y al sistema inmune ecológico del mundo para que el Wyrm pueda alzarse con el poder. Convenientemente, muchas de las tácticas que la industria utiliza para maximizar beneficios sirven a sus objetivos. Una compañía que recorta gastos al saltarse las regulaciones medioambientales consigue devastar la ecología local, debilitando a los aliados espirituales de los Garou. Pentex lleva esto un paso más allá. Sus filiales trabajan para producir toxinas, mutágenos y agentes cancerígenos como varios “derivados” de la manufacturación, para entonces liberarlos al mundo y contaminar el área alrededor de Túmulos y tierras salvajes. De la misma manera, los aditivos químicos y las tecnologías que distraen y que hacen a los humanos gordos, lentos y complacientes tienen el doble de beneficios al proporcionar grandes ganancias y debilitar la habilidad humana para resistir la corrupción.

Como muchas empresas del mundo real, Pentex incorpora numerosas estrategias y tácticas para encubrir sus infracciones. Tienen un ejército de astutos abogados, contactos en el mundo del crimen y socios en los gobiernos que harán lo que sea necesario para seguir mamando de la teta de Pentex. Peor aún, el dinero que poseen es capaz de financiar

amenazas sobrenaturales. Los Danzantes de la Espiral Negra reciben “kits de supervivencia”; las Perdiciones se crían y forman enjambres en torno a fábricas corruptas. Pentex incluso tiene equipos de mercenarios de élite encubiertos, soldados a sueldo poseídos por Perdiciones, dispuestos a despachar una lluvia de balas de plata sobre los Garou.

¿Cómo se combate entonces a una megacorporación? No todas las actividades de Pentex tienen resonancia espiritual, y contratan a demasiadas personas para que todas estén manchadas por el Wyrm. La mayoría de sus empleados son gente perfectamente normal, no mucho peores que otros esclavos asalariados de corporaciones similares. Es necesario un hombre lobo muy astuto para encontrar el rastro de polución espiritual de una instalación de Pentex, separando a los genuinamente corruptos de aquéllos que simplemente sacrifican un poco sus esperanzas para poder conseguir la siguiente nómina. Hay que dominar rápidamente estas tácticas. Si no, los Garou terminarán luchando una guerra puramente defensiva, una que no pueden esperar ganar.

Fomori

Todo ejército necesita soldados rasos. En el mundo espiritual, el Wyrm comanda sus propias legiones de Perdiciones. En el mundo material, sin embargo, necesita peones de carne y sangre. A través de extraños mutágenos, radiaciones arcanas y siniestras hogueras o productos químicos llenos de la mancha del Wyrm, una persona o animal puede hacerse más susceptible a la posesión espiritual. Una vez poseído por completo por una Perdición, la forma mortal puede cambiar y retorcerse hasta convertirse en algo sobrenatural, una bestia grotesca llamada *Fomor*.

Los Fianna fueron los primeros en bautizar a los Fomori. Los mitos humanos reflejan el término al hablar de una raza de hombres monstruosos que vivían en vastos reinos submarinos frente a las costas de las Islas Británicas. Otros mitos de ogros, quimeras, dragones, monstruos marinos y seres peores apuntan a encuentros con bestias retorcidas por el toque del Wyrm. Hasta el día de hoy, el Wyrm continúa deformando la carne mortal para crear Fomori, aunque ahora los animales no son el objetivo más común; los humanos son mucho más preferibles. Un humano que se convierta en un Fomor puede ser tan bestial y monstruoso como cualquier animal corrupto, pero tiene el beneficio adicional de un malévolo intelecto.

Los dones mutantes de los Fomori están diseñados para el dolor y la masacre. Un solo Fomor es una presa fácil para un hombre lobo, cierto, pero es raro que un solo Fomor salga a cazar a un Garou. Corren en manadas, empujados tan fuertemente por sus enloquecidos impulsos que les importa poco si tres cuartas partes de ellos mueren mientras maten a su presa. Las Perdiciones que los poseen les otorgan un arsenal de Poderes impíos, desde fuerza sobrenatural, deformes miembros adicionales o glándulas tóxicas, hasta mutaciones mentales que les confieren enloquecedores Poderes psíquicos. El alma de la víctima se vuelve tan deforme y retorcida como su cuerpo. Cuanto más bajo haya caído un Fomor, tanto más probable es que se convierta en un horror acechante, una leyenda



urbana o en el terror de un lugar remoto, que se alimenta de las víctimas solitarias que pueda atrapar. Dicho esto, aquéllos capaces de retener la mayor parte de su voluntad son incluso más peligrosos. Un Fomor capaz de pasar por humano, cuyas mutaciones se escondan bajo la piel, puede conspirar desde el interior de la sociedad humana, impulsando las metas de la Perdición que lo posea.

Muchos Fomori se crean mediante corrupción accidental, pero Pentex y sus filiales no ven razón alguna para dejar esto al azar. Diseminan toxinas y miasmas que hacen vulnerables a los humanos a la posesión de las Perdiciones y después orquestan diversas formas de exponer a la gente. Algunos campos de trabajo y oficinas tienen una alta tasa de “renovación de personal” escogiendo cuidadosamente a aquellos trabajadores que muestren signos de debilidad por la exposición prolongada. Algunas filiales incluso trabajan directamente para crear Fomori en condiciones controladas. Pero muchas juegan un juego largo y particularmente insidioso, simplemente liberando al mundo dosis de toxinas y de la corrupción del Wyrms como bienes de consumo o derivados de fabricación. Cada año se crean más y más Fomori como resultado de estos planes, haciendo cada vez más difícil que los Garou eliminen la corrupción de raíz.

La Tejedora

A medida que los hilos de la Tejedora asfixian más y más al mundo, muchos Garou se preguntan si la gran araña es

una amenaza al mismo nivel que el Wyrms. De acuerdo con la leyenda, la Tejedora enloqueció primero y después volvió loco al Wyrms. Ahora sus hijos predilectos, la humanidad, son los señores del mundo y lo pulverizan como cristales bajo sus botas. Se requiere sutileza para cortar los hilos de los planes de la Tejedora, un tipo de campaña para la que los hombres lobo no fueron diseñados.

Las tácticas más toscas no funcionan. La pura anarquía y la destrucción pueden dañar la influencia de la Tejedora, pero fortalecen al Wyrms (eso sin mencionar la violación del Velo y la invitación al castigo). Los sabotajes contra la Tejedora tienen más éxito cuando tratan de eliminar a su estirpe arácnida en la Umbra para luego tratar de desconectar las armas favoritas de la Tejedora en el mundo físico. Por supuesto, los siervos de la Tejedora suelen tener una inteligencia fría, están bien organizados y tecnológicamente bien equipados. No son blancos fáciles.

En el presente, algunos clanes reconocen el esfuerzo de la lucha contra la Tejedora mientras que otros lo consideran una distracción potencial. Las manadas no obtienen muy a menudo recompensas de Renombre por combatir a la Tejedora comparables a las que ganan oponiéndose al Wyrms, incluso siendo el peligro similar. Algunas veces sólo ciertas sociedades y campos secretos reconocen sus esfuerzos. Aun así, a veces el peligro de los siervos de la Tejedora simplemente no puede negarse. En las noches actuales, más y más clanes aúllan la gloria de aquéllos que defendieron sus Títulos contra las asfixiantes hebras de la Tejedora.

Habla Común

Estas palabras son de uso común entre los Garou:

Alcanzar: Viajar al mundo espiritual.

Anclaje: Una puerta espiritual entre la Umbra Próxima y la Umbra Profunda (ver *Membrana*).

Antro del Wyrn: Lugar que ha sido corrompido espiritualmente por el Wyrn; invariablemente un lugar de gran corrupción.

Apocalipsis: La era de la destrucción, el ciclo final, el nacimiento de la muerte, la corrupción eterna y el fin de Gaia. Una palabra utilizada en la mitología Garou para describir la batalla final contra el Wyrn. Muchos consideran que este tiempo es el presente.

Asamblea: Un Gran Consejo en el que muchas Tribus se reúnen para discutir asuntos que conciernen a la Nación Garou.

Auspicio: La fase de la Luna bajo la que nace un Garou particular, la cual suele creerse que determina su personalidad y sus tendencias. Los Auspicios son: Ragabash (Luna nueva; Embustero), Theurge (Cuarto de Luna; Vidente), Philodox (Media Luna; Juez), Galliard (Luna gibosa; Danzante Lunar), Ahroun (Luna llena; Guerrero).

boun: El área que rodea a un Túmulo, a menudo vigilada y monitorizada cuidadosamente.

caminar de lado: Entrar en el mundo espiritual. Muchos Ancianos consideran el término poco serio e irrespetuoso.

Celeste: Los mayores espíritus; para los Garou, lo más semejante a dioses. Ejemplos son Luna y Helios (espíritu del Sol).

Celosía: La barrera entre el mundo físico de la Tierra y el mundo espiritual de la Umbra, que es más fuerte en torno a los lugares tecnológicos (de la Tejedora) y más débil alrededor de los Túmulos.

clan: El grupo de Garou que viven cerca y cuidan un Túmulo específico.

Cliath: Un joven Garou que aún no ha alcanzado un Rango significativo.

Concordato, el: El acuerdo que todas las Tribus alcanzaron hace casi 9.000 años, tras el cual acabó el Impergium. Sus tradiciones se obedecen aún hoy en día.

Consejo: Un cónclave de clan o de Tribu que tiene lugar en un Túmulo.

corrupción: El acto de destruir o envilecer la vida; también, el efecto abrumador de las acciones del Wyrn. En el presente, a menudo se refiere específicamente a la destrucción ecológica que los humanos causan en el medio ambiente.

costumbres, las: Las tradiciones de los Garou.

Crinos: Forma de guerra medio hombre, medio lobo de los Garou.

Delirio: La locura y la pérdida de memoria que sufren los humanos que ven a los Garou en Forma Crinos.

Dominio: Un mini-reino en la Umbra, normalmente conectado a un reino mayor en la Umbra Profunda.

Fera: El término Garou para los cambiaformas que no son hombres lobo; se supone que la mayoría están extintos.

Feral: Término de argot para los Lupus.

Fomor (pl. Fomori): Humano que se ha convertido a la causa del Wyrn y que obtiene poder de él. Enemigo común de los Garou.

Gaflino: Un simple sirviente espiritual de un Yaglino, Incarna o Celeste. Los Gaflinos raramente son inteligentes.

Gaia: La Tierra y los Reinos relacionados, tanto en el sentido físico como en el espiritual; la Diosa Madre.

Garou: Término que los hombres lobo utilizan para referirse a sí mismos.

Glabro: Forma casi humana de los Garou.

Harano: Una inexplicable melancolía, un indescriptible anhelo por cosas inmencionables y el dolor por lo que aún no se ha perdido. Algunos dicen que es depresión causada al observar el sufrimiento de Gaia.

Hispo: Forma casi lupina de los Garou.

Homínido: Garou de ascendencia humana. Utilizado desdeñosamente por los Lupus de manera ocasional (ej: "ese chico pelea como un Homínido"). También la Forma humana de los Garou.

Impergium: Los 3.000 años que siguieron al nacimiento de la agricultura, en los cuales se mantuvieron estrictas cuotas de población en todos los asentamientos humanos.

Incarna: Una clase de espíritus; más débiles que los Celestes pero aún considerados grandes espíritus.

Kaos, el: Manifestación y símbolo del puro cambio; el caos de la transmutación y fuerza elemental.

klaive: Una daga o espada fetiche, normalmente de gran potencia espiritual y casi siempre hecha de plata.

lamento: La llamada empática que realizan algunos Garou cuando aúllan.

Letanía: El código de leyes que mantienen los Garou.

Lupus: Garou de origen lupino. También la Forma de lobo de los Garou.

Manada: Un pequeño grupo de Garou vinculados entre ellos por lazos de amistad y una misión en lugar de por cultura.

Membrana, la: La barrera entre la Umbra Próxima y la Umbra Profunda. Para romperla, es necesario encontrar un Anclaje. Alternativamente, los Garou pueden viajar a través de la Zona Onírica.

Metis: La descendencia estéril, y a menudo deforme, de dos Garou; generalmente denigrados por la sociedad Garou.

Mulo: Término de argot para referirse a los Metis.

Parentela: Aquellos humanos y lobos que están emparentados con los Garou y que no son proclives al Delirio, pero que tampoco son hombres lobo.

Penumbra: La "Sombra de la Tierra"; el mundo espiritual que rodea directamente el mundo físico. Muchos, pero no todos, los terrenos tienen un reflejo aquí.



Perdición: Espíritu malvado que sigue al Wyrn. Existen muchos tipos diferentes de Perdición, incluyendo a los Scrag, Kali, Psicomauiaie, etc.

Plaga: Cualquier área corrupta tanto en el mundo espiritual como en el mundo físico.

portazgo: Una forma de “favores realizados por servicios prestados”. Un hombre lobo puede realizar un acto de *portazgo* para pagar a un espíritu por enseñarle un Don o pagar a un clan por permitirle utilizar su Túmulo.

protectorado: El territorio reclamado y patrullado por una manada o clan.

Puente Lunar: Un portal entre dos Túmulos; suelen aparecer durante los consejos.

Raza: La procedencia de un Garou: de un lobo, de un humano o de dos Garou.

reinos: Los mundos de realidad “sólida” de la Teluria. A menudo se denomina a la Tierra como “el Reino”, implicando su primacía.

Ronin: Un Garou que ha elegido o a quien se ha forzado a abandonar la sociedad Garou. Es un duro destino convertirse en un “lobo solitario”.

Tejedora, la: Manifestación y símbolo del orden y el patrón. Las computadoras, la ciencia, la lógica y las matemáticas son ejemplos de la influencia de la Tejedora en el plano material.

Teluria: Toda la realidad.

Tótem: Un espíritu vinculado a una manada o una Tribu y que representa su naturaleza interior. Un Tótem tribal es un Incarna, mientras que el Tótem de una manada es un avatar de un Incarna (equivalente a un Yaglino).

Tríada, la: La Tejedora, el Kaos y el Wyrn; la trinidad de fuerzas cósmicas primordiales.

Tribu: La unidad social más grande de los Garou. Los miembros de una Tribu a menudo están vinculados por línea de sangre y por Tótems y estilos de vida similares.

Túmulo: Un lugar sagrado; un punto de encuentro en el que los Garou pueden entrar en contacto con el mundo espiritual.

Umbral: El mundo espiritual.

Umbral Profunda: Los aspectos de la Umbral que yacen fuera de la Membrana. La realidad se vuelve más y más fragmentada cuanto más lejos se viaja del Reino.

Umbral Próxima: El mundo espiritual que rodea al Reino de Gaia.

Velo, el: Término poético para la falsa asunción de que lo sobrenatural no existe, reforzada por el Delirio.

Wyrn, el: Manifestación y símbolo del mal, la entropía y decadencia en las creencias Garou. Normalmente se considera a los vampiros manifestaciones del Wyrn, así como a los desechos tóxicos y a la polución.

Yaglinos: Un espíritu sirviente de un Incarna o un Celeste.

Argot Vulgar

Los Garou jóvenes utilizan estas palabras para distinguirse de sus mayores

acogotar: Vencer a otro en combate ritual. Utilizado como verbo (ej: "Anciano o no, lo acogotaré si se vuelve a poner en mi camino").

Cadáver: Término ofensivo para designar a los vampiros.

carrera: Cacería ritual que sucede tras la conclusión de un consejo.

Gremlin: Espíritu malévolo.

oveja: Humano.

Rebaño, el: Toda la humanidad, particularmente aquellos humanos de entre los que los Garou reclutan a sus miembros.

Sanguijuela: Ver *Cadáver*.

Forma Antigua

Estas palabras provienen del pasado distante de los Garou. No se utilizan frecuentemente en la actualidad, pero todos los Garou conocen estos términos.

Adren: Pupilo o estudiante que aprende de un mentor.

aisling: Viaje al mundo espiritual.

Anamae: "Amigo del alma"; frecuentemente referido al vínculo que se comparte con el Tótem de manada.

anruth: Garou que viaja de un Túmulo a otro pero que no pertenece a ninguno.

Athro: Profesor, mentor.

Awen: La musa sagrada, el impulso creativo. Algunos dicen que es un espíritu, pero nunca nadie la ha encontrado. Los Danzantes Lunares salen periódicamente en su busca.

becerro lunar: Idiota, simple.

Brugh: Cualquier tipo de lugar místico, ya sea un Túmulo de Gaia o un Agujero del Wyrn. A menudo un claro o cueva localizado en algún lugar salvaje.

charach: Garou que se acuesta con otro Garou o que lo ha hecho en el pasado. A menudo utilizado con ira.

Febe: Un Incarna de Luna.

Fostern: Tus hermanos y hermanas de manada; aquéllos que son tu familia por elección.

Gallain: La Parentela de los Garou.

-ikthya: "Del Wyrn"; usado como sufijo de un nombre.

iniciador: Garou que guía a otro a través de un Rito; también se llama maestro del Rito.

kinain: Relación entre Garou que están ligados por sangre a través de un ancestro. Este término cariñoso y de orgullo nunca se utiliza para referirse a un Metis.

Pericarlo: La Umbra Próxima que rodea cada Reino.

Praenomen: El espíritu guardián de una manada.

-rhya: "De gran posición"; un sufijo que se añade a un nombre.

Trochas: Sendas mágicas en el mundo espiritual (ej: Trochas Espirituales, Sendas Lunares, etc.).

urrah: Garou que viven en la ciudad; también, los Manchados.

-yuf: "Del mismo honor"; un sufijo que se añade a un nombre.

