



Aullamos, y nuestro aullido resuena con el lamento de Gaia. Nuestro mundo, nuestra madre, yace moribunda, y sus asesinos bailan sobre lo que queda de su cuerpo, escarbando profundamente en sus heridas para forjar los iconos que señalen a los demás hierofantes lo excesivo de su gozo.

Aullamos, nuestra canción aviva nuestra furia.

Aullamos, nuestras manadas adoptan la Forma de guerra, muerden, destrozán y matan como Gaia nos ordenó hacer, pero quienes la subyugan son legión: quienes toman del mundo para alimentar su avaricia; quienes toman del mundo para poder acumular más... para así seguir tomando y tomando en las noches por venir, hasta que los huesos de Gaia estén limpios.

Aullamos, nuestras danzas en torno al fuego avivan nuestra furia.

Aullamos unos en presencia de otros para señalar a nuestros Parientes sin descubrir y para llamar a otros de nuestra gente, entre Tribus y signos lunares. Hemos de hacer a un lado nuestras diferencias, volver nuestras ansias de matar contra quienes pintan la marca de Wyrn sobre sí mismos y no unos contra otros.

Aullamos, nuestros recuerdos de los que perdimos, de nuestros caídos y de nuestros traidores enfermos de espíritu avivan nuestra furia.

Aullamos, preguntándonos, dudando sobre si avivar nuestra furia podría revivir a nuestra madre moribunda o si ésta no es más que un panegírico de venganza, un rugido vacío, angustioso y monstruoso en el fin del mundo.

¿Aúllas con nosotros? ¿Y contra quién? ¿Quién aviva tu furia?

¿Cuándo usarás tu Rabia?



Introducción

Hemos condenado al lobo no por lo que es, sino por lo que deliberada y erróneamente percibimos que es: el mitológico epítome de un asesino salvaje y despiadado que, en realidad, no es más que un reflejo de nosotros mismos.

— FARLEY MOWAT, *LOS LOBOS TAMBIÉN LLORAN*

Hombre Lobo: El Apocalipsis es un juego narrativo sobre soluciones radicales que explora un apocalipsis ambiental en el que diversas injusticias por todo el mundo provocan respuestas urgentes y violencia. Y esta violencia está (casi) siempre justificada, aunque sólo sea de forma subjetiva. Es un juego sobre destrozar a tus enemigos y vivir con las repercusiones. ¿La gente que vendió tu futuro porque no cree que tengas uno en absoluto? Haz trizas a esos hijos de puta.

Es también un juego que explora las diferencias entre la gente y los sacrificios mutuos hechos para causar (o sobrevivir a) consecuencias globales. ¿A quién le preocupan unos cuantos acres de viejo bosque o el envenenamiento del agua de consumo local si lleva a unos dividendos trimestrales siempre crecientes? A los hombres lobo les preocupa, y poseen ventajas únicas para prevenir tales desastres. Aun así, decir y hacer son dos cosas distintas y es igual de probable que los hombres lobo peleen entre sí como que combatan a los auténticos expoliadores. Casi todos los hombres lobo están de acuerdo en qué está mal, pero suelen discrepar violentamente en cómo obrar mejor los cambios necesarios (o incluso en cuáles deberían ser éstos).

Hombre Lobo es también un juego sobre espiritualidad. Cada uno de los juegos de Mundo de Tinieblas proporciona una perspectiva distinta o un conjunto de verdades que considera indiscutibles y, para **Hombre Lobo**, estas verdades son animistas. El mundo se derrumba en un apocalipsis ambiental en curso porque los poderosos que toman las decisiones se han abierto a la corrupción espiritual mediante actitudes de avaricia cortoplacista. Sin embargo, otros espíritus buscan devolver el mundo al orden, o renovar continuamente la realidad con creaciones imperfectas. Lo que originalmente era un ciclo entre trascendentes fuerzas espirituales se ha convertido en cambio en un fallido desequilibrio y los hombres lobo y su mundo se ven atrapados en él.



*Si estás familiarizado con ediciones previas de **Hombre Lobo**, permítenos ser directos y dejar claro que esta 5ª edición es una reimaginación, no una continuación. Puedes llamarlo incluso un reinicio, si lo prefieres. Las verdades y el folclore de ediciones previas no son necesariamente ciertos en ésta. Considera este libro y el mundo que propone como algo por sí mismos.*

Verdades de Hombre Lobo: El Apocalipsis

- Los hombres lobo tienen la habilidad de adoptar numerosas Formas en un espectro que va de lupino a homínido.
- Los hombres lobo pertenecen a múltiples mundos (espíritu y carne, lobo y hombre), pero no son totalmente aceptados por ninguno.
- Los hombres lobo son vistos con miedo y desconfianza en cada uno de los mundos a los que parcialmente pertenecen.
- Los hombres lobo son criaturas de Rabia, siempre arriesgándose a perder el control de sí mismos.
- Gaia, una entidad espiritual inherentemente incognoscible, ha impuesto a los hombres lobo un propósito superior poco fiable.
- Los hombres lobo consideran al Wyrn (una fuerza primordial de entropía y decadencia) la principal amenaza contra Gaia, y pasan buena parte de su existencia Garou enfrentándose a sus agentes, reales o imaginarios.

BIENVENIDO A UN MUNDO MORIBUNDO

Sabías que algo estaba mal incluso antes de tu Primer Cambio. Podías saborear el veneno en el aire y los productos químicos en las calles y aceras. Era una experiencia alienante: a ninguno de tus amigos parecía importarle tanto. Sencillamente, no les molestaba de la misma forma.

Entonces llegó el Primer Cambio y te horrorizaste al darte cuenta de lo que eras: un hombre lobo.

Un Garou.

Tras tu Primer Cambio, uniste las piezas. Gaia, espíritus, el mundo que heredaste te impuso el deber de protegerlo y destruir a los enemigos responsables de saquearlo. Tu visión del mundo se expandió, se volvió más matizada y más segura conforme ciertas cosas encajaban una a una.

Podías poner las noticias, y aunque en ellas no hablaban en términos Garou, el significado era el mismo: interminables historias de nuevos estragos perpetrados por monstruos con forma humana que vestían trajes caros, preparados con excusas y explicaciones. Pero esta vez no podían engañarte. Olías la avaricia emergiendo de ellos. Habías captado su olor.

Cada hombre lobo realiza un viaje en el que llega a entender el mundo de la forma Garou. Conforme sus sentidos se agudizan, también adquieren un entendimiento de lo que pasa en el mundo, lo que es importante y cómo interpretar la nueva información al respecto. Aprenden a ignorar los agentes bien pagados de relaciones públicas que justifican lo injustificable y a escuchar a esas voces que hablan sobre Gaia con la misma urgencia que sienten los propios Garou, ya sean científicos, activistas o gente indígena.

Al final, esta senda conduce a una visión de que el mundo está en un estado catastrófico y que el tiempo para actuar puede haber pasado. Esta generación de Garou mora en medio del Apocalipsis. Es demasiado tarde para evitar el fin.

Sin embargo, ésa no es razón para ser fatalistas. El Apocalipsis puede estar sobre ellos, pero eso significa que cada victoria se vuelve ahora mucho más importante. Los Garou antes de ellos pueden haberle fallado a Gaia, pero esta generación de Garou aún tiene un propósito: recuperar trozos de poder perdido, reparar las plagas del mundo espiritual y destruir las gargantas de los mercaderes de la muerte que se benefician de un mundo que sus acciones vuelven miserable incluso (en especial) en el territorio original de la manada.

Si no, no habrá un mañana.

CAMINANTES ENTRE MUNDOS

La mayoría de Garou se ven teniendo un propósito distintivo al servicio de Gaia, pero otra parte de la innegable tragedia de ser un Garou es el hecho de que se sientan a horcajadas sobre múltiples mundos pero realmente no son nativos (ni bienvenidos) en ninguno. En parte humanos, en parte lobos, pero sin ser del todo ninguno, son al tiempo temidos e incluso injuriados tanto por lobos como por humanos. Como criaturas también en parte de espíritu y en parte de carne, suelen enfrentarse con criaturas connaturales de uno de esos reinos o del otro. Los espíritus recuerdan pactos ancestrales que los ligan al servicio de los Garou y criaturas físicas experimentan recuerdos delirantes de los terrores infligidos sobre los suyos por los hombres lobo en tiempos largo tiempo pasados.

No es ninguna sorpresa que la manada se haya convertido en una unidad social que ofrece seguridad y pertenencia a los Garou. Pese a lo defectuosas que son la mayoría de manadas, los Garou encuentran compañía y camaradería unos en otros porque los mundos que habitan les aterrorizan. Aun así, al mismo tiempo encuentran posibles rivales violentos en esas criaturas territoriales compañeras impulsadas por la Rabia que conocen demasiado bien.

¿QUÉ HACEN LOS HOMBRES LOBO?

Lo más apremiante que hacen los hombres lobo es *combatir para recuperar lo que se ha perdido*. El Apocalipsis ha ocurrido o está ocurriendo, y ahora depende de cada manada de Garou combatir de una forma que sus miembros encuentren importante. Esta clase de conflicto suele ser el quid de una historia o crónica. A menudo, pero no siempre, implica enfrentarse a la influencia del Wurm o impedir que la codicia rampante se alimente aún más. La manada puede necesitar reclamar un lugar de importancia espiritual que haya sido infestado por hombres lobo corruptos, abrirse paso matando a través de una fuerza enemiga ocupante o retomar un territorio reclamado por Garou que una multinacional quiere deforestar o emplear para una mina a cielo abierto. También es la parte de sus vidas que tiene un enfrentamiento más inmediato con la gente «normal», que probablemente ve a los Garou como radicales peligrosos o, peor, como monstruos rampantes y ensangrentados listos para destrozar a la humanidad.

A lo largo de la historia, los hombres lobo *construyen su propia leyenda*. El Renombre es especialmente importante para los Garou: simboliza los hechos que han llevado a cabo y que tienen valor para la sociedad de los hombres lobo, y representa la estima de los espíritus por ellos y la disposición a ayudarles a realizar Dones y Ritos. Se dice que los mayores Garou no mueren sino que, de hecho, perviven como espíritus ellos mismos y prácticamente se convierten en las leyendas que hicieron de sí mismos.

El papel del mundo espiritual en la vida de un hombre lobo no es ni mucho menos pequeño, y, de forma casi invariable, las manadas *exploran los misterios de la Umbra*. Los Garou tienen multitud de razones para aventurarse en las Tierras Salvajes Espirituales cada vez más accidentadas y alienígenas, ya sea a través de breves excursiones para relacionarse con espíritus caprichosos; o travesías por el paisaje espiritual para emboscar a enemigos incautos en el mundo físico; o épicas tareas en las que combaten la malevolencia espiritual de raíz al eliminar a los espíritus hostiles que se nutren de la influencia de la corrupción en el mundo físico. El mundo espiritual es hogar de enigmáticos guardianes de secretos, belicosas tempestades de poder emocional y veleidosos seres a los que podrían convencer de conceder sus dones a cambio de una causa justa.

Hablando de misterios, los hombres lobo siempre han de estar vigilantes de otros de los suyos que aún no saben lo que son. Los Garou que se dedican a Buscar Parientes siempre *buscan a otros de los suyos*, ya sea para enseñarles las costumbres de su manada o espíritu patrón o mantenerlos lejos de las garras de las supuestas Tribus caídas. Los hombres lobo son muy escasos, y no hay nada tan desastroso como la pérdida de Parientes lobo ante las ideologías

extremas de Tribus descarriadas o ante la realidad de ser un hombre lobo sin conocimiento alguno de cómo manejar algo así.

Todas estas hazañas y muchas otras pertenecen a tu grupo de juego al reuniros en torno a la mesa, virtualmente, en formato de acción real o de cualquier otra forma para contar historias.

JUEGOS NARRATIVOS E INTERPRETACIÓN

La Narración comenzó con la humanidad, conforme el lenguaje nos transformaba de simios que usaban el fuego a algo distinto. Esas historias, nos decimos, comenzaron en torno a una hoguera como avisos de peligros y tentaciones reales e imaginarios que acechaban en la oscuridad ahí fuera. Nuestras historias cambiaron de avisos junto a la hoguera a poesía épica, obras de teatro, novelas y óperas. Añadieron nuevos peligros y tentaciones, muchos de los cuales nos aguardan ahora dentro de nosotros. En el siglo xx, las historias salieron de las voces y mentes humanas para pasar a muestras y espectáculos. Películas, cómics, televisión y los ilimitados confines del entretenimiento digital aún mantienen esa vibrante luz entre nosotros, incluso aunque han llevado las historias casi tan lejos como nuestra imaginación podría ir. Casi.

Los juegos de rol, como una de las formas más nuevas del arte de la narración, completan el arco de esas primeras fogatas al brillo de los monitores. En los juegos de rol, los jugadores cuentan o interpretan las historias para una audiencia compuesta por ellos mismos, guiados por las reglas o la lógica del juego, pero limitados sólo por su imaginación. Si nunca has jugado a un juego de rol, no te preocupes. Es tan fácil como lo era jugar a las casitas o a policías y ladrones cuando eras niño; pero con mayor significancia emocional.

Lo más importante, y lo que les distingue de los medios tradicionales en los que te cuentan algo, es que los Juegos Narrativos tratan de tomar decisiones. Un grupo de jugadores y el Narrador (el grupo de juego) cuentan de forma colectiva una historia de apocalipsis ambiental, espíritus y secretos, los voraces monstruos que los humanos perciben y las complejas personalidades que los motivan.

EL NARRADOR

Como jugador de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, asumes el papel y personalidad de un personaje que creas y luego pretendes ser ese personaje durante el curso de la historia. Uno de los participantes, el Narrador, crea y guía la historia. Construye la ambientación y la puebla con un plantel



de personajes secundarios. El Narrador describe qué pasa en el mundo como resultado de lo que los jugadores dicen y hacen. Es el Narrador quien arbitra las reglas y arroja aterradores nuevos desafíos al juego.

El principal deber del Narrador es asegurarse de que los demás jugadores lo pasen bien. Lo hace al contar una buena historia. Sin embargo, a diferencia de novelistas o directores de cine, no se limita a contar la historia desde su inicio hasta su clímax. Los Narradores crean una ambientación y ponen en marcha una trama en la que dejan un «agujero con la forma de jugador» para que los demás participantes tomen sus propias decisiones en el papel de sus personajes principales, definiendo los resultados de la historia y la ambientación sobre la marcha. Los Narradores mantienen un cuidado equilibrio entre narración y adjudicación, entre entretener y arbitrar, entre historia y juego. A veces, los Narradores establecen la escena o incluso describen la acción, pero principalmente deciden qué ocurre en reacción a las palabras y acciones de los personajes de forma tan justa e imparcial como puedan. Los Narradores son cocreadores, no tiranos.

LOS JUGADORES

Aunque el Narrador juega y de hecho interpreta a docenas o cientos de personajes, el término jugador se refiere a los personajes centrales de la historia. Como jugador de **Hombre Lobo**, creas un personaje principal y lo interpretas. Hablas por él, lo incitas a actuar, decides qué desea en el mundo del juego y cómo quieres que lo obtenga o lo consiga. El Narrador personaliza la historia a esos deseos, los jugadores construyen personajes que tienen un rol en la historia y cuyas acciones la completan o trascienden.

Normalmente, tras describir las acciones que quieres emprender, el Narrador te dice que hagas una tirada de dados para ver si tienes éxito en lo que has descrito. Los Rasgos de tu personaje (descripciones de sus fortalezas y debilidades) dictan lo bueno que es en ciertas cosas. Conocer las habilidades de tu personaje, tanto naturales como sobrenaturales, te da herramientas entre las que escoger para proporcionarte la mejor oportunidad de tener éxito. Como hombre lobo, tu personaje es definitivamente bueno con altos grados de violencia, pero la violencia rara vez demuestra ser la mejor solución para los problemas a los que se enfrenta. Eso es importante. Como jugador, no estás tratando de «vencer» necesariamente (aunque tu personaje bien puede estar intentándolo...). En cambio, estás colaborando con los demás jugadores y el Narrador para contar una historia cautivadora. El éxito es genial, pero el fracaso crea consecuencias, las cuales suelen generar a cambio más historia.

Así, un buen jugador equilibra actuación y estrategia, considerando la personalidad de su personaje y sus deseos junto con sus Rasgos y su naturaleza de hombre lobo.

Empleas las fortalezas de tu personaje y te amoldas a sus debilidades para lograr tus metas, incluso cuando el mundo sigue siendo hostil y peligroso. Las acciones de tu personaje ayudan a moldear el mundo; como jugador, también puedes añadir ideas y elementos a la historia. El Narrador los incorpora (o decide no hacerlo) para alentar la narrativa más dramática, interesante y desafiante posible.

Al igual que todos los juegos de Mundo de Tinieblas, el potencial de **Hombre Lobo** para la intensidad e intimidad recompensa la perspectiva del jugador: al respecto de su propio personaje y de los dramas y deseos de los otros personajes jugadores. Buena parte del misterio y el sabor del juego se pierde cuando los jugadores han de competir por la atención del Narrador (y de los demás jugadores). La historia también puede perder su dirección si han de compartir los focos un gran plantel de personajes «principales». Consideramos que **Hombre Lobo** resulta más disfrutable con un Narrador y un grupo de entre tres y cinco jugadores.

AYUDAS DE JUEGO

En el formato que detallamos en este libro, **Hombre Lobo** está diseñado para jugarse en una mesa, entorno virtual o en un formato emergente como un servidor de chat. No hay tablero, pero los dados, los lápices y el papel (o sus sustitutos virtuales) necesitan de una mesa (o su sustituto virtual) para usarlos apropiadamente. La mesa proporciona también un foco de atención común para los jugadores. Necesitas fotocopias de las hojas de los personajes (al final de este libro o descargable en las webs de Nosolorol y Biblioteca Oscura) y algo (una amplia hoja de papel, un tablón de corcho, una pizarra o la pantalla de una *tablet*) para el Mapa de Relaciones (ver pág. 111). Los dados requeridos son de 10 caras y están disponibles en cualquier tienda de juegos. Necesitas dados de dos colores: uno para los dados normales y otro para los dados de Rabia.



AVISO DE CONTENIDO ADULTO

Durante las últimas décadas, los juegos de Mundo de Tinieblas han abordado la oscuridad del mundo real a través de historias de horror. Estos juegos han tratado el SIDA, la explotación capitalista, la depredación sexual, el resurgir del extremismo político de la extrema derecha, el fanatismo religioso, la vigilancia gubernamental y privada y muchos otros problemas. Este punto de acceso a Mundo de Tinieblas no rehuye ninguno de los temas anteriores, y creemos que explorar asuntos como éstos es igual de válido en los juegos de rol como en otros medios. Incluir un tema problemático en un juego de rol no es lo mismo que glorificarlo y, si aprovechas la oportunidad de explorarlo de forma crítica, puede ser exactamente lo contrario. Si comprendemos los problemas a los que nos enfrentamos, estamos mejor armados para combatirlos.

Hombre Lobo: El Apocalipsis incluye referencias y expresiones intramundo de lo siguiente: daño a niños, abuso de sustancias, violencia sexual, enfermedades mentales, pandemias, extremismo político, violencia física, control mental, tortura, maltrato, encarcelamiento y secuestro, racismo, sexismo, homofobia y arañas, por mencionar algunos. Es un juego sobre monstruos y las

cosas crueles que esos monstruos hacen a la gente. Es también un juego sobre gente que puede tener que soportar las circunstancias provocadas por las acciones de otros y que lo hacen sin un conocimiento completo. Por ejemplo, un individuo podría estar tan desesperado que «invita» la posesión espiritual, pero eso no significa que se «merezca» ser convertido en monstruo.

«¿Por qué me estás contando esto?», podrías decir. Alguien en tu mesa de juego no está familiarizado con este juego. Alguien en ella ha lidiado con estos temas en la vida real. Alguien en ella quiere saber que has leído este aviso y que serás considerado con él o ella como jugador, al tiempo que se las haces pasar canutas a su personaje.

En el tercer Apéndice encontrarás técnicas sobre cómo manejar asuntos difíciles en tu juego de una forma que sea respetuosa con tus jugadores y sus experiencias. Calibra de antemano qué técnicas quiere usar tu grupo. La gente tiene necesidades diferentes y no todos los métodos funcionan con todo el mundo.

Éste es un juego sobre monstruos. Pero es sólo un juego.

No lo uses como excusa para ser tú mismo un monstruo ■



LEXICÓN

Apocalipsis: El fin físico y espiritual del mundo, causado por la implacable avaricia y consunción humanas.

Aullido de Gaia: Un indicador audible (capaz de afectar a veces a otros sentidos) de la era del Apocalipsis, perceptible sólo por Garou y quizás algunos espíritus.

Auspicio: El signo lunar bajo el que se experimenta el *Primer Cambio* en hombre Lobo, un indicador del rol en la sociedad de los hombres lobo.

Buscaparientes: Un hombre lobo que busca hombres lobo nacientes e ignorantes.

clan: Cierta cantidad de manadas que han jurado proteger un *Túmulo*. Un clan puede consistir en una manada solitaria o muchas.

consejo: Un encuentro cultural, político o práctico de hombres lobo, normalmente en un *Túmulo* y organizado por un *clan*.

Crinos: La Forma de guerra de los Garou, una forma casi mítica de «lobo-hombre», de 2,75 metros de altura.

Delirio: Estado de confusión, terror o miedo que aflige a los humanos al ver los hombres lobo por lo que son.

espíritu: Una entidad incorpórea que consiste en pensamiento, emoción u otras fuerzas resonantes; un componente de la perspectiva animista del mundo de los Garou, que entienden la verdad de la sustancia de la realidad.

Fomor, Fomori (plural): Un individuo o animal que sufre de una posesión prolongada por parte de una Perdición.

Gaia: El espíritu madre del mundo, de la propia Tierra. Muchos hombres lobo creen que está muriendo o muerta.

Garou: Un hombre lobo, una criatura tanto lupina como humana, Rabia y espíritu.

Harano: Un estado de misterio o desesperación de los hombres lobo en el que no creen que nada importe; así que, ¿por qué intentarlo?

Hauglosk: Un estado de fervor o fanatismo de los hombres lobo en el que creen que han de emprender acciones urgentes de inmediato.

Homínido: La Forma «humana» de los hombres lobo.

Impergium: En tiempos de leyenda, un despiadado sacrificio selectivo por el que los hombres lobo masacraban a los humanos, al parecer originó un terror generacional que ahora provoca el *Delirio*.

Kaos: La fuerza cosmológica de la creación, el cambio y el caos, parte de la *Tríada*.

Klaive: Una daga ritual hecha de plata, apreciada entre los Garou tradicionales.

Letanía, la: Un conjunto de máximas y principios morales por los que se regía en el pasado la sociedad de los hombres lobo, pero que se ven con recelo en un contexto moderno como insuficientes para ayudar a los Garou a prevenir el Apocalipsis.

Lupus: La Forma «lupina» de los hombres lobo.

manada: La unidad social básica de los hombres lobo; las manadas pueden formarse por sentido del deber o ser impuestas por Garou Ancianos, o seguir por dependencia, autopreservación o alienación mutua.

Nación Garou: Una coalición indefinida de *Tribus* Garou, en apariencia con metas comunes al servicio de Gaia. La Nación Garou se ha dividido en la era del Apocalipsis, e invocarla ahora puede resultar idealista o retrógrado.

Pariente: Un hombre lobo que aún no ha sido aceptado como *Garou*. Un hombre lobo que aún no sabe que lo es.

Perdición: Un espíritu nauseabundo al servicio de la fuerza cosmológica destructiva conocida como el *Wyrn*.

Primer Cambio: El momento inicial en el que un individuo se transforma en un hombre lobo y así se percata de quién es realmente; el Primer Cambio puede ocurrir casi en cualquier momento tras madurar.

Rabia: La furia del hombre lobo hecha manifiesta; la fuerza pura y destructiva de ser Garou, al tiempo bendición y maldición.

Talismán: Un objeto de poder sobrenatural, significancia espiritual u otra maravilla, tenidos en alta estima por los Garou.

Tejedora: La fuerza cosmológica del orden, la estructura y la estasis, parte de la *Tríada*.

Tríada: Tres fuerzas cosmológicas (Kaos, Tejedora y Wyrn) que forman una especie de ciclo cosmológico o estado de la realidad.

Tribu: Una facción de hombres lobo que han jurado servicio a un espíritu patrón concreto. El punto de vista de una Tribu representa una forma de enfrentarse al Apocalipsis.

Túmulo: Un lugar donde el mundo espiritual y el físico están en íntima consonancia o proximidad; para muchos hombres lobo un «lugar sagrado».

Umbra, también Tierras Salvajes Espirituales: El mundo espiritual; la sombra o reflejo del mundo físico, al parecer causada por resonancia emocional.

Velo, el: Un eufemismo para la ignorancia del mundo humano frente a lo sobrenatural, en especial los hombres lobo, reforzada por el *Delirio*.

Wyrn: En auge en la era del Apocalipsis, la fuerza cosmológica de la destrucción, la decadencia y la entropía, parte de la *Tríada*.