



B. HOBAN '97

Introducción: La Llamada del Wyrn

El podrido corazón del mundo

Los Garou dicen que su Madre está muriendo. Se lamentan por cada todoterreno que malgasta gasolina, cada vertido de productos químicos tóxicos, cada marea negra y cada enfermedad resistente a los fármacos. Los hombres lobo luchan contra monstruos y retorcidos Garou, y no se dan cuenta de que su destrucción no sirve de nada. Los cadáveres de cien Fomori muertos no limpiarán el aire de humo y vapores perjudiciales. Derramar la sangre de los Danzantes de la Espiral Negra no hará que las aguas llenas de petróleo fluyan limpias.

Quizás quieran que Gaia muera.

La Rabia que arde en el corazón de los hombres lobo es una pequeña astilla del Wyrn. Los compele a la violencia. Es la solución fácil a un problema complejo, una manera de que los hombres lobo sientan que están haciendo algo para salvar a su Madre, cuando todo lo que realmente hacen es satisfacer sus instintos primarios, su deseo de violencia. En lo más profundo de su Rabia, los Garou sucumben al Yugo del Wyrn, lo que demuestra su conexión con el Gran Corruptor.

El Wyrn puede ser tan sutil como monstruoso. Endron, una de las mayores filiales de Pentex, inunda los mares con desechos tóxicos y crudo. También fabrican algunos de los coches eléctricos más respetuosos con el medioambiente, aunque estos vehículos apestan al Wyrn solamente para distraer a los Garou de los objetivos importantes. Los Fomori,

retorcidas cáscaras de seres humanos, infestan las alcantarillas y los barrios marginales, vomitando ácido y gusanos por cada orificio de sus cuerpos, pero los Seductores y los Ferectoi parecen completamente normales hasta que es demasiado tarde. O'Tolleys no necesita añadir Perdiciones o venenos a sus hamburguesas... las calorías vacías y unas condiciones de trabajo deplorables elevan el trabajo del Wyrn a escala mundial, además de esas piezas pequeñas y tan fáciles de tragar de los juguetes del Kiddie Meal. Por cada cabeza de la Hidra que extiende corrupción sobrenatural, dos más desgastan el mundo con métodos más mundanos.

Venera al Cáncer

Este libro compila información acerca de los muchos tentáculos del Wyrn. Desde los ducados de pesadilla del infernal reino de Malfeas hasta las retorcidas tradiciones de los Danzantes de la Espiral Negra; desde las maquinaciones de los Incarna Maeljin hasta los planes a largo plazo de la junta directiva de Pentex. Es un vistazo a todo lo que está mal en el mundo, condensado en un solo libro.

Sabiduría del Wyrn abarca la esencia del Wyrn: desde la naturaleza de la Bestia en sí misma hasta el Wyrn Triádico,

los Impulsos del Wyrn y los señores de los elementos del Wyrn. Acto seguido, describe el paisaje de Malfeas, incluyendo el imponente palacio de Número Dos, los ducados de los Incarna Maeljin y el Laberinto de la Espiral Negra. Ofrece algo de esperanza para aquéllos que se encuentren en ese reino infernal, aportando ideas sobre cómo los Garou podrían matar a cada uno de los Incarna, desde Portador del Infierno hasta Número Dos, y cómo podrían escapar hacia otros reinos, supuestamente más seguros.

Peones y Títeres se centra en las principales puntas de lanza del Wyrn en el reino humano: las innumerables filiales de Pentex. Este capítulo muestra tanto los grandes bastiones familiares de actividades ilícitas corporativas como Endron, Magadon y King Breweries, como las nuevas adquisiciones, por ejemplo RED Network e Incognito. A continuación pone el foco sobre la junta directiva de Pentex, mostrando lo que ha ocurrido en la sala de juntas y qué planes han puesto en marcha los campeones del Wyrn. Por último, abarca a aquellas personas lo bastante ilusas como para adorar al Wyrn ya sea de forma directa o velada a través de otros cultos.

La Danza Sin Fin analiza con más detalle a los Danzantes de la Espiral Negra, mostrándonos lo que realmente provocó que una Tribu Garou al completo le diera la espalda a Gaia y abrazara al Wyrn. Detallando como nunca antes la retorcida relación que los Danzantes mantienen con su Parentela, echa también un vistazo a los campos y perspectivas predominantes de los lobos del Wyrn. El capítulo se cierra con un amplio abanico de nuevos Dones y Ritos disponibles para aquéllos que han abandonado definitivamente a Gaia, o para aquéllos que arriesgan su alma al aprender los trucos de sus enemigos.

Sentir el Toque nos muestra la amplitud de la depravación del Wyrn. Presenta un abanico de Fomori, los soldados rasos del Wyrn, y los Fomorach: auténticas máquinas de guerra creadas mediante espantosos experimentos. Echa un vistazo a las criaturas sobrenaturales y lo que les ocurre cuando una Perdición las posee, y presenta un nuevo abanico de Perdiciones y monstruosidades físicas, como los Wyrms del Trueno. Desvela qué les ocurre a los cambiaformas que no son Garou cuando sucumben ante el Wyrn; desde los grotescos Cerdos Cráneo hasta los extraños Tiburones Pira de Corrupción, revela los resultados de los horripilantes intentos de Pentex para crear sus propios cambiaformas. Estudia las criaturas que apestan a corrupción del Wyrn, aunque no por ello realicen necesariamente el trabajo del Corruptor: los Inquisidores y los Chulorviah. Finalmente examina la naturaleza de la corrupción del Wyrn y cómo los personajes podrían caer bajo su influencia.

El Apéndice, **Chucherías Podridas**, presenta algunas de las herramientas del Wyrn, incluyendo Fetiches corrompidos, equipo procedente de las fábricas de Malfeas y el departamento de I+D de Pentex, y algunos de los productos que las filiales de Pentex podrían vender en cualquier pueblo o ciudad del mundo desarrollado.

CONOCE LOS LÍMITES

El **Libro del Wyrn** incluye un montón de temas perturbadores, desde el horror corporal y la necrofilia, pasando por el abuso infantil hasta la violencia sexual. Incluir estos temas en el contexto de una partida puede causar verdaderos problemas a los participantes. Ya seas jugador o Narrador habla con todas las personas que estén jugando y hazles una pregunta muy simple:

¿Existe algún tema que pueda tratarse en una partida con el que no te sientas cómodo?

Si alguien dice que sí, *escúchale*. No pidas ninguna explicación, algunas personas recularán si les insistes en que justifiquen su malestar y te seguirán la corriente mientras la historia que cuentas les hace sentir como una mierda. Simplemente sáltate ese elemento. No lo pongas en la partida.

De la misma manera, todo el mundo debería saber que si durante el juego aparece un elemento que les incomode pueden decirlo y tú lo eliminarás de inmediato. Una vez más, no hagas preguntas. Sea lo que sea, no vale la pena incluirlo.

Presentando al Wyrn

El Wyrn está presente en la mayoría de partidas de **Hombre Lobo**. Es la fuerza impulsora del Apocalipsis: la bestia que estrangularía a Gaia entre sus anillos y condenaría al mundo a una decadencia sin fin. Este libro presenta una gran cantidad de herramientas para hacer justamente eso, pero también destaca algunas de las contradicciones del Wyrn. Pentex produce monstruos y blasfemias, pero también usa la corrupción del Wyrn de maneras mucho más sutiles, espionando a los hombres lobo o dirigiendo su Rabia contra gente inocente. Los Danzantes de la Espiral Negra son un reflejo oscuro de los Garou de una manera que los Fomori y las Perdiciones no pueden igualar. El Wyrn nutre a criaturas con libre albedrío, alimentando sus elecciones para que se degraden a sí mismos y a los demás, y sólo entonces los somete bajo su control, despachándolos como si fueran una fuente de energía espiritual.

La mayoría de las contradicciones provienen de lo que los Garou llaman las “cabezas de la Hidra”: facetas individuales del Wyrn que ignoran lo que están haciendo las demás y que algunas veces trabajan con objetivos contradictorios.

Al mismo tiempo, el Wyrn es la esencia de la entropía y de la decadencia, así que tiene sentido que cualquier plan que tenga se retuerza y pervierta en su mente alienígena.

Por mucho que los Garou puedan hablar de lo que quiere el Wyrn o piensa, recuerda que éste existe en una escala cósmica. Como parte de la Tríada, existe en un nivel que muy pocos seres pueden siquiera comprender, equiparable sólo a la Tejedora y el Kaos. Gaia puede ser la madre de los tres, o su mayor creación. A la escala de la Tríada, eso no importa. Por lo tanto, el Wyrn no posee una inteligencia equivalente a nivel humano, ni una personalidad, no anhela ni desea nada que un simple ser vivo pueda entender. Cuando los cambiaformas hablan del deseo del Wyrn de consumir a Gaia, basan sus palabras en las acciones del Corruptor, no en ningún tipo de comprensión de su pensamiento.

De modo que no trates de definir las motivaciones del Wyrn más allá de “corromperlo todo”. Al nivel de un ser Triádico, preguntar “por qué” no tiene sentido porque nadie puede llegar a comprender la respuesta. Basta saber que el Wyrn es una fuerza de corrupción, entropía y decadencia. Los agentes individuales y esbirros poseen sus propios deseos y anhelos: los sectarios buscan poder personal, los Fomori buscan satisfacer cualquier impulso que su Perdición posea y Pentex obtener beneficios de la destrucción del planeta. En definitiva, todos esos planes alimentan la meta última del Wyrn... corromper absolutamente todo.

Tema: Una relación simbiótica

El Wyrn es la fuerza espiritual de la corrupción en el Mundo de Tinieblas. Se manifiesta en cada acto de maldad mezquina. Es la empresa que reduce los salarios aprovechándose de que sus empleados se morirían de hambre si renunciaran, el hombre que se emborracha y luego le hace pagar a su familia el día de mierda que ha tenido. Es la repugnancia y el auto-desprecio manifiestos. A pesar de todo, no es la causa de la violencia doméstica y de las prácticas empresariales abusivas. Éstas son culpa de la humanidad... “El Diablo me obligó a hacerlo” sigue siendo una excusa tan mala como siempre.

El Wyrn es, en realidad, dos cosas a la vez. Como entidad cósmica (si bien una que puede sentir y pensar) se alimenta de esos actos de maldad. A veces usa Perdiciones, Fomori u otros sirvientes para dar un pequeño empujoncito, pero necesita que sus peones lleven a cabo el acto por propia voluntad. Obedece las leyes de la entropía tanto como cual-

quiera y, si tuviera que ejercer su poder para forzar un acto de depravación, cosecharía una recompensa mucho menor.

Por lo tanto, el Wyrn necesita alimentarse de personas que hacen del mundo un lugar peor. Luchar contra el abuso y la corrupción debilita al Wyrn porque reduce su influencia, pero destruirlo eliminaría el mismo concepto de corrupción del mundo; y ésa es una lucha a una escala que la mayoría de los hombres lobo no puede comprender. En su lugar, piensan en el Wyrn como un ser que causa corrupción, porque es más fácil dormir por las noches sin aceptar la verdad: en algún momento, *todos* los seres vivos alimentan al Wyrn.

Ambiente: Heroísmo y futilidad

A diferencia de un dios lovecraftiano, al Wyrn le importa la humanidad, los Garou y todo lo demás. *Odia* todo. Un tercio de toda la realidad no va a detenerse hasta que haya maldecido y corrompido el mundo, hasta que haya arrastrado al último ser vivo para que comparta su infierno. Los Garou esperan obtener la victoria contra un enemigo así, pero es una esperanza vana. Lo único que se les da bien es matar. A veces es algo útil, como al extirpar un tumor antes de que metastatice; pero por lo general hace más mal que bien. Matar al cónyuge maltratador de alguien no mejora la vida de la víctima. A menudo empeora las cosas porque propaga un ciclo de abuso que se extiende como una enfermedad. El miedo, el terror y el dolor son cosas que nutren al Wyrn. Al enfrentarse a esta verdad cósmica, ¿qué sentido tiene luchar?

Es muchísimo mejor que la alternativa.

Puede que los Garou estén condenados. Es posible que el Apocalipsis llegue en seis años, o seis meses, o incluso la semana que viene, y quizás sea una batalla que están destinados a perder, pero ahora mismo pueden obtener pequeñas victorias. Esas victorias pueden encender una vela en la oscuridad, pero con suficientes velas sólo podrán llegar a iluminar una parte del verdadero monstruo al que se enfrentan.

Aun si el Narrador destroza las esperanzas y los sueños de los personajes y cada victoria que consiguen resulta ser pírrica, sigue siendo buena idea dar un paso atrás de vez en cuando, apartarse de tanto horror con algo más desenfadado. Si no, el Narrador corre el riesgo de machacar el ánimo tanto de los jugadores como de sus personajes, y nadie quiere eso.