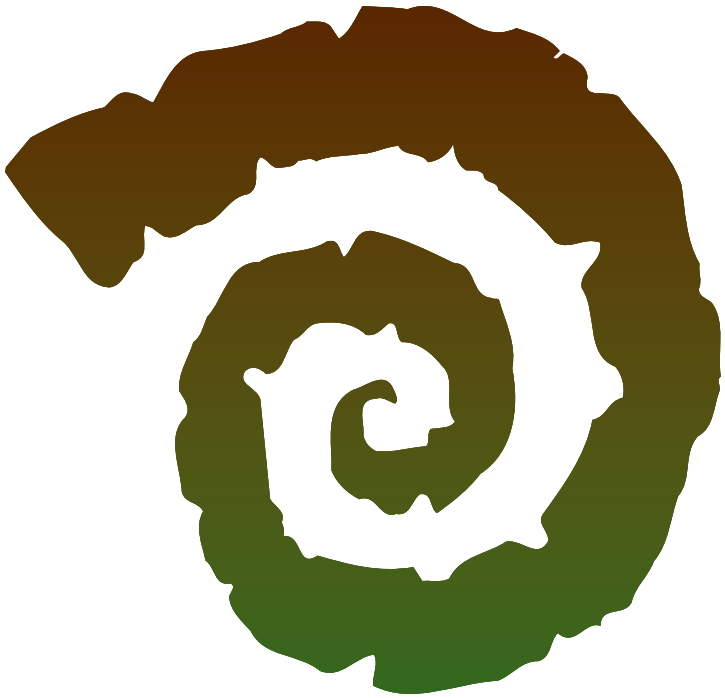
LIBRO DEL WYRM™



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

LIBRO DEL WYRM



Créditos

Autores: Claire Conte, John Mørke, Rebecca Schoen, Leath Sheales, Holden Shearer, John Snead y Stew Wilson.

Texto adicional: Matthew Dawkins, Eddy Webb.

Desarrollador: Stew Wilson.

Desarrolladores asesores: Matthew Dawkins, Luke Parsons.

Editora: Carol Darnell.

Director creativo: Rich Thomas.

Director artístico: Mike Chaney.

Diseño del libro: Aileen E. Miles.

Ilustración de portada: Ron Spencer

Ilustraciones: Chris Bivins, John Bridges, James Denton, Steve Ellis, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Eric Lofgren, Borja Puig Linares, Steve Prescott, Jeff Rebner, Ron Spencer, Andrew Trabbold, Tomek Tworek, Cathy Wilkins y Tyler Windham.

Agradecimientos especiales

Jess "Editora Ninja" **Hartley** por sobrevivir al Paso de la Perdición de la Edición y al Kickstarter de Razas Cambiantes y aún estar dispuesta a enfrentarse a los Aulladores Blancos .

Matthew "¡Notas de arte por todas partes!" **Dawkins** y **Luke** "Sólo Descansando" **Parsons** por echar un vistazo dentro de la fábrica de salchichas y no darse la vuelta horrorizados.

Sir Frederick Appleton, **Dr. Bentley Chism**, **Mike Cólera-de-Dragón**, **Jimmy Farrington**, **David Kaufman**, **Frédéri Pochard**, **Ian** "The Money Magus" **Roberson** y **Darrien Terrell** por una tremenda campaña de elección de puesto en la junta de directivos.

Edición en español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Tatiana Alejandra de Castro Pérez, Jorge "Gica/Kilios" Fuertes, Héctor Gómez Herrero, David Paredes Mata.

Correctora: Alejandra "Argéntea" González.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Publicado por: Nosolorol Ediciones,
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid.

© 2018 White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

Hombre Lobo: El Apocalipsis y Sistema Narrativo son marcas registradas de White Wolf Entertainment AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf *online* en http://www.white-wolf.com.

Visita Biblioteca Oscura *online* en http://www.bibliotecaoscura.com.

Visita Onyx Path *online* en http://www.theonyxpath.com.

Visita Nosolorol *online* en http://www.nosolorol.com.



Contenidos

Introducción: La Llamada del Wyrm 7
El podrido corazón del mundo 7
Venera al Cáncer 7
Presentando al Wyrm 8
Tema: Una relación simbiótica 9
Ambiente: Heroísmo y futilidad 9

Capítulo Uno: Sabiduría del Wyrm 11
El Wyrm Triádico 12
Bestia-de-la-Guerra: El Wyrm de la Calamidad 13
Devorador-de-Almas: El Wyrm de la Consunción 13
El Wyrm Profanador 13
Impulsos del Wyrm 13
Los Incarna Maeljin 14
Foebok, el Impulso del miedo 14
Vorus, el Impulso de la codicia 14
Mahsstrac, el Impulso del poder 15
Karnala, el Impulso del deseo 15
Abhorra, el Impulso del odio 15
Angu, el Impulso de la crueldad 15
Ba'ashkai, el Impulso de la violencia 16
Khaaloobh, el Impulso de la consunción 16
Pseulak, el Impulso de las mentiras 17
Sykora, el Impulso de la paranoia 17
Gree, el Impulso de la desesperación 17
Lethargg, el Impulso de la apatía 18
Wyrms Elementales 18
Hoga, la esencia del esmog 18
Furmas, la esencia de la pira de corrupción 19
H'rugg, la esencia del fango 19
Wakshaa, la esencia de las toxinas 19
El Wyrm en la Umbra 20
Plagas 20
Cloacas 21
Columns: Dominios del Wyrm 21
Columns Lejanos: Anclajes hacia Malfeas 21
El Abismo 22
El Reino de la Atrocidad 22
La Cicatriz 22
Límites Wyrmianos 22
Túmulos del Wyrm 22
Malfeas 22
La Hidra en conflicto 23
El Ducado Central 24
Castillo Cthonus 24
Número Dos 24
El Templo Obscura 25
Las Fuentes del Kaos 25
El Jardín de las Pesadillas 26
Razón y Sinrazón 27
Los Oscuros Molinos Satánicos 28
Los ducados de los Maeljin 29
El ducado de Aliara 29
El ducado de duBois 30
El ducado de Aife 30
El ducado de Klypse 31
El ducado de Thurifuge 31
El ducado de Infierno 31
Los ducados fronterizos 31
El Pozo de la Tierra 32
Los Ducados Elementales 32
El Ducado del Esmog 33
El Ducado de la Pira de Corrupción 33
El Ducado del Fango 33
El Ducado de la Toxina 33

Capítulo Dos: Peones y Títeres 35
La raíz de todos los males 36
La ley de la jungla urbana 37
Ocupa Malfeas 38
Redes antisociales 38
Lucha por alimentos 39
Filiales: Las cabezas de la hidra 39
Sunburst Computers 39
Incognito 40
Tellus 41
Avalon Incorporated 42
Black Dog Game Factory 43
O'Tolley's 45
King Distilleries 45
Endron Oil 46
La cabeza de la serpiente 47
El vientre de la serpiente 48
La cola de la serpiente 49
Magadon Pharmaceuticals 50
Primeros Equipos 51
Medicamentos y divisiones 51
La junta de directivos 54
Directivos al mando 54
Benjamin Rushing 54
Peter Culliford 54
Adrian Newberry 55
Chase Lamont 55
Harold Zettler 56
Franklin Rubin 57
Jefes de área 58
Kiro Yamazaki 58
Kathryn Mollett 58
Francesco 59
Andre Baptiste 59
Ursula Crane 60

Los caídos en desgracia 60
Enzo Giovanni 60
Danforth Stern 60
Donald Gauntley 61
Las elecciones 61
Los nuevos directores 62
Frédéri Pochard 62
Ian Roberson 63
Mike Cólera-de-Dragón 63
Los perdedores 64
Sir Frederick Appleton 64
Dr. Bentley Chism 65
Jimmy Farrington 65
David Kaufman 66
Darrien Terrell / Lord Aludian Thex 66
Primeros Equipos 67
Reclutamiento 67
La puerta delantera 67
Traslados internos 67
La oportunidad llama 67
La puerta trasera 68
Entrenamiento 68
Básico 68
Intermedio 69
Avanzado 70
Despliegue 70
Los Primeros Equipos 71
Equipos de especialistas 72
Equipamiento de los Primeros Equipos 72
Tácticas 73
Retiro 73
Narración: Esperanza en la desesperanza 74
Sectas del Wyrm 75
Secta de la Desesperación 78
F.E.A.R. 78
Concejo municipal de Halimar Heights 80
Orden Pretánica 81
Llaves de Plata 82
WebWorks 84

Capítulo Tres: La Danza Sin Fin 87

Los primeros y últimos días 87
El influjo de la Espiral Negra 89
La tesis de la Espiral Negra 90
La perspectiva de los Danzantes 90
Garras del Wyrm 91
El lobo aristocrático 91
El lobo corporativo 92
El lobo feroz 93
Los príncipes de la ruina 93
La Letanía de la Espiral Negra 93
Sirve a la voluntad del Wyrm, pues ésta es su era 93
Cuidado con el territorio de otros 94
La Espiral aguarda a aquéllos con los ojos abiertos 94
Respeta la fuerza del poderoso 94
Dejarás la primera parte de la presa para el de mayor posición 94
Todo lo que no está prohibido está permitido 94
Satisface tus deseos, pues éste es tu mundo 94
No descorrerás el Velo 94
No permitirás que tu pueblo te atienda en la enfermedad 94
El líder podrá ser desafiado en tiempo de paz 95
El líder no podrá ser desafiado en tiempo de guerra 95
No emprenderás acciones que comprometan la seguridad de un Pozo 95
Donde moran los monstruos 95
La creación de un Pozo 95
Guaridas de los Lobos del Wyrm 97
La Bête Noire 97
Historia de la Bête Noire 97
Las Cuevas que Devoran 98
La Torre sin Nombre 99
La naturaleza de la bestia 100
Nunca más Aulladores 100
La semilla del Wyrm 100
Más allá del Wyrm 101
Buscadores de los Antiguos 101
Formas de estrangular al mundo 102
Despellejadores de la piel del mundo 102
Uno con el Wyrm 103
La Espiral interior 104
Viviendo con monstruos: la Parentela de los Danzantes 104
El baluarte filial 105
Amar a un monstruo 106
Perspectivas del Pacto roto 107
Camada de Fenris 107
Caminantes Silenciosos 107
Colmillos Plateados 107
Contemplaestrellas 108
Fianna 108
Furias Negras 108
Garras Rojas 108
Hijos de Gaia y Uktena 108
Moradores del Cristal 109
Roehuesos 109
Señores de la Sombra 109
Wendigo 109
Los Caídos de Gaia 109
Camada de Fenris 110
Caminantes Silenciosos 110
Colmillos Plateados 111
Contemplaestrellas 111
Fianna 111
Furias Negras 111
Garras Rojas 112
Hijos de Gaia 112
Moradores del Cristal 112
Roehuesos 112
Señores de la Sombra 112
Uktena 113
Wendigo 113
Avatares del Apocalipsis 114
Dayalond Cazador-Blanco 114
Rhaos Asesino-de-Sueños 114
Coletta Macomb 115
Diente-de-Cuña 116
Zhyzhak 116
Jugando con los bastardos del Wyrm 117
Bendiciones del Destructor 118
Dones de Raza 118
Dones Homínido 118
Dones Metis 118
Dones Lupus 119
Dones de Auspicio 119
Dones Ragabash 119
Dones Theurge 120
Dones Philodox 120
Dones Galliard 120
Dones Ahroun 121
Dones tribales de los Danzantes de la Espiral Negra 121
Dones robados 122
Ritos 123
Baile de la Espiral Negra 123
Rito del Dios Desollado 125
Tótems del Wyrm 125
Tótems de astucia 125
El Chotacabras 125
Kirijama, "el Enemigo Oculto" *125*
Tótems de fuerza 125
El Dragón Verde 125
Hakaken, "el Corazón del Miedo" *125*
Murciélago 126
Tótems de corrupción 126
El Hongo Oscuro 126
G'lough, "Danza de la Corrupción" 127
Relshab, "el Devorador sin Rostro" 127

Capítulo Cuatro: Sentir el Toque 129

Reclutas del Wyrm: Fomori 129
El rol de la corrupción del Wyrm 129
¿Interpretar Fomori? 130
Razas de Fomori 130
Demonios de Sombra 130
Ferectoi, las larvas del Wyrm 131
Hijos de Tifón 131
Hombres Huecos 132
Manadas de Carne 133
Normalitas 134
Pies Raros 135
Sabuesos Sangrientos, Toma Dos 135
Sapos 137
Seductores 137
Familias de Fomori 138
Fomarcas 140
Icomammus 140
Temenathus el Grande 140
Unicornio 141
Fomori sobrenaturales 142
Vampiros 142
Draugr 142
Gusanos de Sangre 142
Hombres lobo 143
Aulladores Renqueantes 143
Magos 144
Changelings 145
Todo lo demás 145
Perdiciones 145
Ablifet 146
Alimentadores de Mentes 146
Arañas de Óxido 146

Arpías 147
Caminantes de la Podredumbre 148
Ciervos Quebrados 149
Halassh 150
Hijos de la Plaga 150
Huesofinos 150
Kalus 151
Manadas Carroñeras 151
Nihilach 152
Nocturnae 152
Pestilencia Carmesí 153
Raptor 153
Engendros del Wyrm 154
Cerdos Cráneo 154
Devoradores de Corazones 155
Wyrms del Trueno 156
Los caídos 157
Los caídos de la reina araña: Antara 157
La Guerra en la Sombra 158
Reyes-Mentirosos: Histpah 158
El ciclo de mentiras 159
Los hijos perdidos de Cuervo: Aves de Rapiña 160
Efectos nocivos 160
Crecer siendo costroso 160
Locura y deformidad 161
Devoradores de secretos: Mnéticos 161
Risa hueca: Muecas Amargas 163
Los retorcidos Totéms de Coyote 164
Malditos por Rata: Destructores Locos 164
Un cortejo corrupto 165
Mar contaminado: Tiburones Pira de Corrupción 165
Hábitat 166
La gorjeante oscuridad: Xibalan 167
Murciélagos de Sangre 168
Razas parodia 168
Lobos de Guerra 169
Anurana 169
Samsa 171
Kerasi 172
Yeren 174
Dones Yeren 176
Cosas más extrañas 177
Inquisidores 177
Chulorviah 178
Marcas del Abismo 178
Envuelto 178
Petryanos 179
Anciano Chulorviah 180
Los corrompidos 181
Corrupciones físicas 181
Corrupciones mentales 181
La senda de la Corrupción 181
Evitar la corrupción 182
Redención de los caídos 183
Apéndice: Chucherías Podridas 185
Fetiches 185
Ojo robado 185
Pincel de los antiguos 185
Farol Perdición 185
Látigo del diablo 186
Carne del Wyrm 186
Klaive Perdición 186
Equipo 186
Balas venenosas 186
Armadura purulenta 186
Lanzallamas de pira de corrupción 186
Gas ionona 187
Beso del Wyrm 188
Fomorol 188
Productos 188
Black Dog Game Factory 188
Contable Espacial 188
Licántropo: El Rapto Edición 17º Aniversario 189
Endron 190
Sin plomo de Endron 190
Falcon Pathfinder 190
King Breweries 190
Blue Stripe 190
Woody Creek 190
Magadon 191
¡FrenaAtchís! 191
UltraSheen 191
NikNak Computing 191
Killer's Pledge 191
Thrill of Service 192
UMe 192
RED Network 192
Mega Cage 192
Battle News 193
Equipamiento de los Primeros Equipos 193
Full Force Solutions 193
FT-13, PX-66F y demás 193
Balas silbadoras 193
En el blanco 194
Avalon Incorporated 194
Filtros de Reacción Involuntaria (RI) de Doc Chaney 194
Endron Oil 194
Deslustre 194
Enciéndete 195
Sunburst Computers 195
Chillador 195
SquadNet 195
Magadon Pharmaceuticals 195
ContraAtaque 195



Introducción: La Llamada del Wyrm

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 Wyrm. 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 Wyrm, lo que demuestra su conexión con el Gran Corruptor.

El Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm. 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 Wyrm abarca la esencia del Wyrm: desde la naturaleza de la Bestia en sí misma hasta el Wyrm Triádico,

los Impulsos del Wyrm y los señores de los elementos del Wyrm. 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 Wyrm 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 Wyrm. Por último, abarca a aquellas personas lo bastante ilusas como para adorar al Wyrm 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 Wyrm. 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 Wyrm. 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 Wyrm. Presenta un abanico de Fomori, los soldados rasos del Wyrm, 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 Wyrm; 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 Wyrm, aunque no por ello realicen necesariamente el trabajo del Corruptor: los Inquisidores y los Chulorviah. Finalmente examina la naturaleza de la corrupción del Wyrm y cómo los personajes podrían caer bajo su influencia.

El Apéndice, **Chucherías Podridas**, presenta algunas de las herramientas del Wyrm, 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 Wyrm** 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 Wyrm

El Wyrm 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 Wyrm. Pentex produce monstruos y blasfemias, pero también usa la corrupción del Wyrm de maneras mucho más sutiles, espiando 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 Wyrm 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 Wyrm que ignoran lo que están haciendo las demás y que algunas veces trabajan con objetivos contradictorios.

Al mismo tiempo, el Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm... corromper absolutamente todo.

Tema: Una relación simbiótica

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

Por lo tanto, el Wyrm necesita alimentarse de personas que hacen del mundo un lugar peor. Luchar contra el abuso y la corrupción debilita al Wyrm 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 Wyrm 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 Wyrm.

Ambiente: Heroísmo y futilidad

A diferencia de un dios lovecraftiano, al Wyrm 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 Wyrm. 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.


RYAN SPENCER '14

Capítulo Uno: Sabiduría del Wyrm

Hace eones, el cosmos estaba en equilibrio, la Tríada del Kaos, la Tejedora y el Wyrm era parte de un sistema armonioso. El Kaos era la fuente de toda la creación, que generaba materia, energía y una multitud de cosas sin nombre con inagotable profusión. En esta perdida era, la primera de las Razas Cambiantes llamaba al Kaos "Tío Cambio".

La Tejedora imponía orden sobre todas estas creaciones. Era la esencia del orden y la estasis, daba forma y estructura a las creaciones del Kaos y las preservaba de todo cambio, incluyendo los cambios de la muerte y la decadencia. Hace mucho tiempo, las Razas Cambiantes llamaban a la Tejedora "Tía Araña".

El último miembro de la Tríada era el Wyrm, que existía para equilibrar la dinámica creación del Kaos y el orden estático de la Tejedora. Al mantener a raya las criaturas del Kaos para que no oprimieran el cosmos y prevenir que la perfección inerte de la Tejedora se volviera demasiado grande o inflexible, el Wyrm era una criatura tanto de creación como de destrucción. Si el Kaos o la Tejedora se rezagaba, las fauces del Wyrm lo devoraba, instándolos a crear más. El Wyrm también devoraba el exceso de creaciones, deshaciéndose de las dañadas o rotas, y desgarraba las estructuras de la Tejedora cuando crecían en demasía. Mantenía el equilibrio entre creación y destrucción al igual que entre orden y caos. En esta perdida era, las Razas Cambiantes llamaban al Wyrm, el Guardián del Equilibrio.

Los tres miembros de la Tríada existían para llevar a cabo sus funciones distintivas, y el cosmos continuaba en un ciclo unificado de vida, expresándose una y otra vez en un ciclo infinito de cambios. El sistema en sí mismo cambió para siempre cuando la Tejedora adquirió consciencia. De repente, ya no era un componente inconsciente de un todo tripartito, sino una entidad separada con sus propias metas y deseos. La Tejedora no adquirió consciencia como lo hace un ser humano o un cambiaformas. Seguía siendo una entidad conceptual vasta e inhumana; sin embargo, podía reflexionar sobre sus propios actos y hacer planes para el futuro.

Una vez fue consciente, la Tejedora no le vio sentido alguno a sus estructuras. Buscó sentido y propósito en la vastedad, y amplió enormemente sus miras y su alcance. Al hacerlo, atrapó al Wyrm, capturándolo para siempre en su creciente tela de araña. Atrapado e incapaz de mantener el equilibrio entre el Kaos y la cada vez más ambiciosa Tejedora, el Wyrm enloqueció. Aprisionado en las redes de la Tejedora, desesperado por escapar, el Wyrm se lanzó a una

orgía de destrucción aleatoria. Sin embargo, el inmenso alcance de la Tejedora limitó incluso esto, obligándolo a deslizarse entre las hebras de su telaraña, haciendo buen uso del espacio disponible entre ellas. Incapaz de devorar tanto como podía en el pasado, el Wyrm aprendió a doblar y retorcer los hilos de la Tejedora, utilizándolos para propagar la corrupción. En vez de destruir algo abiertamente, el Wyrm podía retorcerlo para que su víctima corrompiera en primer lugar a las criaturas y objetos que lo rodeaban hasta que terminara por destruirse a sí misma.

Actuando de manera indirecta, el Wyrm encontró nuevos métodos para hacer que las criaturas vivas actuaran en su nombre, corrompiendo sus mentes y cuerpos en su beneficio. La entropía, la muerte y la destrucción no son algo nuevo. Las tres son una parte natural del mundo, existen desde el principio del cosmos y el nacimiento de la Tríada. La corrupción es nueva, y con ella llegaron nuevos y terribles fenómenos. Los parásitos, las enfermedades autoinmunes, sobrecrecimientos letales como el cáncer se volvieron mucho más virulentos de lo que jamás habían sido. La corrupción hizo posible nuevos tipos de toxinas, que podían desgarrar el tejido de la Umbra y provocar que los espíritus se deformaran y enfermaran. La corrupta locura del Wyrm también creó el envenenamiento por radiación, una manifestación física directa de su corrupción.

El Wyrm Triádico

Como parte de su descenso a la locura, y sus desesperados intentos por liberarse de la telaraña de la Tejedora, el Wyrm se hizo pedazos, cada uno de los cuales se rompió en fragmentos más pequeños. Esquirlas de la locura y los deseos del Wyrm se incrustaron en estos pedazos, y comenzaron entonces a actuar en el ignorante y desprevenido mundo. Los Garou llaman a las múltiples divisiones y extensiones del Wyrm la Hidra. Uno de los primeros actos del atrapado Wyrm fue emplear las muchas cabezas de la Hidra para establecer contacto con potenciales aliados, guiándolos a través de las profundidades de la Umbra hasta el lugar de su cautiverio, el lugar que terminaría por convertirse en el espantoso reino de Malfeas.

Cada una de las criaturas que actúa al servicio del Wyrm sirve a una de las tres cabezas de la Hidra. Sin embargo, lo que la mayoría de Garou no entiende es que cada una de estas cabezas es una entidad independiente, unida a las demás sólo mediante la mole enloquecida del Wyrm. Estas cabezas no sólo no pueden comunicarse entre sí, sino que con frecuencia acaban enfrentándose entre ellas, ya que cada una busca destruir o profanar a su manera. A veces, estos conflictos tienen como resultado el fracaso de todas las ramas de la Hidra, y unos pocos y astutos cambiaformas han encontrado formas de enfrentar a las cabezas entre sí. Una de sus tácticas más efectivas ha sido provocar que los agentes del Wyrm de la Calamidad destruyan a agentes de una o ambas de las otras dos cabezas.



El Wyrm es una abstracción. Si existe en algún lugar, existe como Malfeas; pero sin llegar a experimentar ese enorme y canceroso reino, nadie puede esperar tener contacto directo con el Wyrm como un todo. Lo más cerca que está cualquiera de conocer al Wyrm en sí mismo, es a través de una de las tres cabezas del Wyrm Triádico, una fracturada parodia de la Tríada original. Son, así mismo, las partes más grandes del Wyrm que pueden manifestarse en el mundo físico. El Wyrm Triádico está compuesto por la Bestia-de-la-Guerra, el Devorador-de-Almas y el Wyrm Profanador.

Bestia-de-la-Guerra: El Wyrm de la Calamidad

La Bestia-de-la-Guerra es el corrupto reflejo del Kaos. En vez de ser una fuerza de creación variada e interminable, el Wyrm de la Calamidad es una fuerza de destrucción desenfrenada y sin fin. La máxima expresión del poder de la Bestia-de-la-Guerra ocasiona una devastación absoluta sin posibilidad alguna de curación, resurgimiento o renacimiento.

Es la expresión definitiva de la rabia del Wyrm contra la Tejedora. En su esfuerzo por liberarse de su cautiverio, el Wyrm alumbró una bestia sin consciencia impulsada por un ansia desatada de violencia y un hambre insaciable de destrucción absoluta, en lugar de miedo o necesidad de sustento.

Los Colmillos Plateados tienen una antigua leyenda que cuenta que toda la Tribu impidió que el Wyrm de la Calamidad se manifestase, pero parece que ha sido su único intento. La Bestia-de-la-Guerra no tiene mucha necesidad de hacerlo, puesto que puede convertir las rivalidades y conflictos ordinarios en violencia letal e innecesaria con facilidad. Existe en la Rabia de las Razas Cambiantes, que puede crecer hasta ser una furia de batalla asesina que elimina cualquier distinción entre aliados y enemigos. La Camada de Fenris lo conoce como Jörmungandr, la Serpiente de Migdard. Su Incarna Maeljin, conocido como Portador del Infierno, que también está asociado al Impulso del Wyrm Ba'ashkai, actúa en nombre del Wyrm de la Calamidad, propagando conflictos y agitación por todo el mundo.

Devorador-de-Almas: El Wyrm de la Consunción

El Devorador-de-Almas es una espantosa parodia de la Tejedora. Mientras que ésta intenta incorporarlo todo dentro de su Red, el Devorador-de-Almas devora de manera mecánica en un vano esfuerzo para permitir que el Wyrm se libere de sus ataduras. El Wyrm de la Consunción es muy común a día de hoy. Se manifiesta en todos los tipos de codicia y obsesión que provocan que la gente con más dinero del que nunca podrá gastar busque inexorablemente tener más. También se desliza en los corazones de los amantes celosos que asesinan a sus anteriores parejas antes que verlas con otras personas.

Físicamente, se manifiesta como cánceres, tumores y enfermedades debilitantes como el VIH. Es, además, el aspecto más activo del Wyrm, ya que busca satisfacer su incesante hambre. En el siglo XVI, trató incluso de manifestarse en el mundo físico. La Tribu Croatana de los Garou supo de su inminente llegada y, al carecer de otro medio para salvar al mundo de su destrucción, se sacrificó para devolver al Devorador-de-Almas a Malfeas. El Maeljin Thurifuge, asociado al Impulso del Wyrm Lethargg, sirve al Devorador-de-Almas y sigue buscando una manera para que vuelva a manifestarse.

El Wyrm Profanador

El Profanador es el reflejo retorcido del propio Wyrm, contaminado por el autodesprecio por haber fracasado en su cometido original. Exterioriza este sentimiento en su intento de destruir el mundo induciendo ese autodesprecio en cada objeto, espíritu y ser vivo. Éste es el aspecto más poderoso del Wyrm.

Existe como una insidiosa fuerza que ataca a sus objetivos desde dentro, seduciéndolos y tentándolos para que realicen todo tipo de actos autodestructivos. Es la fuerza tras el suicidio, la adicción, la automutilación y una multitud de males similares. Los judíos, los cristianos y los musulmanes lo conocen como la serpiente del Jardín del Edén, y todo el mundo, sea consciente o no de ello, ha visto las pruebas de su labor. Como el aspecto más inteligente y consciente del Wyrm Triádico, el Profanador no tiene la necesidad de que un Incarna Maeljin trabaje en su nombre. Nunca ha intentado manifestarse físicamente, pero algunas antiguas leyendas Garou dicen que lo hará durante el final del mundo. Otra leyenda habla de su aparición en medio de un grupo de cientos de personas que comete suicidio de forma simultánea. Algunos Garou realizan un seguimiento de potenciales cultos suicidas para prevenir la llegada del Wyrm Profanador.

Impulsos del Wyrm

Atrapado en la Telaraña, incapaz de actuar, el Wyrm ansiaba liberarse. Estos deseos se alimentaban de su desesperación y pánico hasta que se convirtieron en entidades independientes que los Garou conocen como Impulsos del Wyrm. Los Impulsos del Wyrm encarnan versiones patológicas y extremas de emociones normales. Una persona tocada por el Impulso del Wyrm de la desesperación no sólo ve magnificada toda su desesperación, sino que esta emoción se filtra en su ser durante semanas y meses, terminando por convertirse en una parte constante de su estructura emocional. Con el tiempo, lo consume por completo. Una emoción alimentada por un Impulso del Wyrm puede llegar a convertirse en la parte dominante de la mente de una persona, llegando a eliminar todas las demás facetas de su personalidad y poseyéndola por completo. Los Incarna Maeljin son los ejemplos más extremos de este tipo de posesión.

Los Impulsos son la cabeza más activa de la Hidra. Su influencia se extiende a todas las criaturas capaces de sentir emociones. Como criaturas de emoción pura, no pueden ma-

nifestarse físicamente. Las criaturas inteligentes sólo pueden enfrentarse a ellas en sus mentes y sus corazones, e intentar desterrarlas desde allí. Los cambiaformas más dedicados e inteligentes pueden, en cambio, encontrar rituales que escuden a individuos o incluso grupos enteros de la influencia de un Impulso del Wyrm concreto. Tales esfuerzos resultan empresas épicas que casi siempre requieren de un viaje a la Umbra Profunda (a veces al propio Malfeas) seguido de un ritual que exige de la participación de más de un centenar de Garou. A pesar de estos extenuantes requisitos, estos rituales son posibles y han sido usados con éxito en contadas ocasiones en el pasado.

Los Incarna Maeljin

Aunque los Impulsos del Wyrm no pueden manifestarse físicamente, muchos de ellos sí tienen representantes físicos. Conocidos como Incarna Maeljin, o más sencillamente como Señores Oscuros, cada uno de estos espíritus sirve como representante de una de las cabezas de la Hidra. Son los gobernantes de las Perdiciones, los señores de Malfeas. Cada Incarna Maeljin fue una vez humano, poseído por un único Impulso del Wyrm hasta tal punto que se transformó en un avatar de maleficencia espiritual. Al igual que todos los agentes más poderosos del Wyrm, cada Incarna Maeljin tiene celos del poder e influencia de los demás Señores Oscuros, y se sienten más inclinados a conspirar contra estos rivales que a colaborar con ellos.

Un Incarna Maeljin sirve en su puesto hasta que fracasa en sus tareas o un avatar más poderoso lo reemplaza. Si alguien destruye a un Señor Oscuro, otro terminará por aparecer, pero el mundo podría ser libre de su presencia durante un año o incluso una década. Por desgracia, la mayoría de quienes matan a uno de los Incarna Maeljin reemplazan al instante al Señor Oscuro fallecido, dejando no más de unos pocos minutos entre que uno de ellos muere y que el asesino ocupe su lugar.

Según ancestrales leyendas, cada uno de los Incarna Maeljin tiene una debilidad única. Cualquiera que conozca esta debilidad puede destruir a uno de los Señores Oscuros e impedir durante un siglo que otro ocupe su lugar... o quizás destruirlo para siempre. Destruir a uno de los Maeljin debilita seriamente a la cabeza de la Hidra con la que está asociado. Las leyendas dicen que hasta que se alza otro Incarna Maeljin, el Impulso del Wyrm asociado permanece considerablemente debilitado. Sin embargo, cualquiera de tales debilidades sería muy difícil de explotar. La destrucción de un solo Incarna Maeljin debería ser una gran empresa, cuya consecución requeriría tiempo y grandes riesgos. Sólo llegar a conocer la debilidad de un Incarna Maeljin supondría un ímprobo esfuerzo.

Los humanos que desean servir al Wyrm a menudo tratan de encontrar a uno de los Incarna Maeljin y les prometen servicio y fidelidad. Sin embargo, los Danzantes de la Espiral Negra prefieren interactuar con sus Tótems y con otros representantes del Wyrm, convencidos de que los Señores Oscuros se centran más en sus rivalidades que en servir al Wyrm. Los Incarna Maeljin y los directores de Pentex se ven unos a otros como peligrosos rivales. Estos dos grupos poseen un rango similar y, aunque la mayoría de los empleados de Pentex deben lealtad a sus directores, algunos sirven a los Señores Oscuros.

INCARNA MAELJIN MUERTOS

Destruir a uno de los Incarna Maeljin es una hazaña trascendental que debería ser una parte principal en una crónica. También tiene consecuencias obvias y de amplio espectro. Por ejemplo, matar a Lord Acero haría descender los niveles de odio en el mundo.

El odio seguiría morando en los corazones de los humanos y de los cambiaformas sin ayuda de ningún aspecto del Wyrm, pero éste lo inflama, y la destrucción de Lord Acero debilitaría de manera considerable al Impulso del Wyrm Abhorra. Como resultado, el nivel de violencia racial, las palizas a homosexuales y crímenes similares se reducirían, y las tensiones sociales y las hostilidades étnicas por todo el mundo disminuirían. Para la humanidad en conjunto, todos estos cambios parecerían completamente naturales, si bien algo desconcertantes, pero la mayoría de las Razas Cambiantes sabría lo que ha ocurrido en realidad.

Foebok, el Impulso del miedo

La mayoría de los Garou creen que Foebok es el primero y el más viejo de los Impulsos, nacido del terror del Wyrm a causa de su cautiverio. Los miedos normales permiten que las criaturas recelen ante las amenazas. Foebok toma esos miedos y los magnifica. Muta el miedo en un pánico ciego, al tiempo que induce un pavor persistente y prolongado que crece hasta consumir la mente de su víctima. Dado que es una emoción tan básica y primaria, Foebok no tiene Incarna Maeljin. En su lugar, los Danzantes de la Espiral Negra llaman a su Tótem Hakaken, "El Corazón del Miedo", cuando buscan tratar con Foebok.

Vorus, el Impulso de la codicia

Mientras buscaba la manera de escapar, el Wyrm comenzó a agarrar todo lo que estaba a su alcance y esa avaricia se convirtió en Vorus. En vez de un deseo normal de adquirir aquello que necesitan, las víctimas de Vorus se dan cuenta de que cada cosa que consiguen sólo inflama su necesidad de poseer aún más. A día de hoy, es uno de los Impulsos del Wyrm más poderosos. El consumo ostentoso y el impulso que lleva a los millonarios a incrementar sus enormes fortunas son síntomas de su influencia. Vorus no

tiene Incarna Maeljin, seguramente porque compartir su consciencia con otra entidad es tan antitético para el Impulso de la codicia como cualquier otra forma de compartir.

Mahsstrac, el Impulso del poder

El Impulso del poder cultiva dentro de sus víctimas la idea de que la dominación y el control son metas en sí mismas, en lugar de medios para un fin. En sus ansias de poder, todos aquéllos bajo su yugo pierden de vista cualquier objetivo que deseaban cumplir en un principio. Los tiranos se obsesionan con mantener y expandir su poder, y los jefes imponen reglas sin sentido alguno a sus trabajadores. El Impulso del poder no tiene Incarna Maeljin, ya que vive en el corazón de la gran mayoría de los sirvientes del Wyrm. Los Danzantes de la Espiral Negra recurren a él a través del Tótem conocido como el Dragón Verde, "Destructor de Vida y Triturador de Enemigos".

Karnala, el Impulso del deseo

Karnala es el deseo primario e incontrolable. Puede vincularse a cualquier meta; justo cuando sus víctimas alcanzan una meta, descubren rápidamente un nuevo e igualmente apremiante deseo que necesitan cumplir. Karnala crea y se alimenta de anhelos, no de su consecución. También ciega a la víctima frente a cualquier cosa que no sean sus deseos, incluyendo cualquier consecuencia a largo plazo, lo que puede causar que pierda todo lo que ha logrado. Karnala tiene mayor interés en vivir experiencias que en acumular bienes, lo que lo diferencia de Vorus. Pocos bajo el yugo de Vorus apuestan a menos que tengan una certeza casi absoluta de que van a ganar, porque perder les priva de una parte del dinero o los bienes que han acumulado. Los apostadores bajo el yugo de Karnala obtienen la emoción de arriesgarlo todo incluso cuando pierden la apuesta.

La Condesa del Deseo, Emperatriz Aliara

Existe el rumor de que la Incarna Maeljin del Impulso del Deseo fue una cortesana muy popular durante el reinado del califa Harún al-Rashid. Posee una profunda comprensión de los anhelos y deseos más profundos de las personas e incita a sus víctimas a actuar con un temerario abandono asegurándoles falsamente las suntuosas recompensas que obtendrán. Se manifiesta como el perfecto objeto de deseo de quienquiera con quien hable. Puede aparecer como la encarnación de la sexualidad más lasciva, del amor y cuidado paternal o maternal, o como el niño más adorable que puedas imaginar. Cuando lo desea, puede hacer que cada persona con la que trata la vea de forma diferente. Aunque casi todo el que se la encuentre la desea, Aliara sólo ve a los demás como herramientas desechables con las que satisfacer sus propios deseos.

Destrucción: Sólo alguien a quien Aliara desee puede destruirla. Para lograrlo, alguien que se encuentre bajo su influencia (ver Corrupciones mentales, pág. 181) debe localizarla, resistirse temporalmente a sus encantos y, mientras finje estar embelesado por ellos, jurarle lealtad. Mientras realiza el juramento, debe robar un arma de Aliara y utilizarla para asestar un golpe fatal. La parte más complicada de este acto es fallar al intentar matar a Aliara; le ha jurado lealtad de forma genuina, y por tanto se ha entregado al Wyrm. Unos pocos han intentado esta táctica y Aliara disfruta coleccionando y jugando con los sirvientes que fueron asesinos fallidos.

Abhorra, el Impulso del odio

Abhorra creció del odio que sentía el Wyrm por la Tejedora al tenerlo atrapado. Es pura y potente aversión en espera de un objetivo. Cuando toca a alguien, todo el desagrado o la antipatía que siente hacia individuos o colectivos crece en una mezcla de asco y rabia que yace en el corazón de todo odio. Mientras está entre las garras de Abhorra, percibe cada acción de aquéllos a quienes odia como detestable y amenazadora. A menudo este odio tiene como consecuencia un odio recíproco hacia la víctima, haciendo que la influencia de Abhorra se propague y crezca.

El Duque del Odio, Lord Acero

El actual Lord Acero fue una vez un conquistador que saqueó las culturas nativas de Centro y Sudamérica. Medra gracias a todo tipo de odio, especialmente el de grandes grupos de gente. Sus devotos le ofrecen sacrificios de carne quemada con la esperanza de conseguir vengarse de sus rivales. Sin importarle lo más mínimo los juegos políticos de los demás Maeljin, Lord Acero se sienta en su trono malfeano perdido en las corrientes de su interminable odio. Sólo abandona su trono para comandar sus ejércitos de Perdiciones a la guerra. Viste armadura y una retorcida máscara de acero negro. En batalla monta un corcel de hierro con alas metálicas.

Destrucción: Algunos creen que sólo un inocente que desafíe a Lord Acero en combate puede matarlo, pero los inocentes simplemente mueren. Otros han intentado luchar contra el Duque del Odio llenos de odio hacia él, pero un vencedor así sencillamente se convertiría en el nuevo Lord Acero. En vez de eso, un potencial asesino, debe quitarle su máscara de acero negro, debilitándolo al exponer la ordinaria cara humana bajo ella. Sólo así sus atacantes podrán capturarlo. Deben encerrarlo en una cámara bien iluminada rodeada totalmente por espejos para forzarlo a contemplar continuamente su rostro; la impresión lo forzará a permanecer en la cámara. Tras todo un ciclo lunar encerrado de esta manera, Lord Acero se hará trizas a sí mismo, muriendo en el proceso. Durante su encarcelamiento, sus seguidores lo buscarán e intentarán liberarlo.

Angu, el Impulso de la crueldad

Muchos Garou creen que Angu es la repugnante prole de Abhorra. Torturado en su cautiverio, el Wyrm busca infligir su dolor a otros. Angu no es ni más ni menos que el deseo de causar sufrimiento a los demás. Su roce erosiona la piedad y la compasión de sus víctimas. Éstas tratan primero de justificar el sufrimiento que causan y terminan

por aprenden a deleitarse con el acto en sí mismo. Quienes se encuentran bajo la influencia de Angu pueden afirmar que el sufrimiento que causan tiene un propósito mayor, pero también lo disfrutan por sí mismo.

La Califa del Dolor, la Dama Aife

A la Dama Aife sólo le importa causar tanto dolor como sea posible y a menudo busca consejo de la Condesa del Deseo sobre aquello que más les importa a sus víctimas. Entonces lo destruye o amenaza con destruirlo con el doble objetivo de causar dolor, así como motivar a sus víctimas a causar el sufrimiento de otros a su vez. La Dama Aife fue una vez una entusiasta torturadora de la Inquisición Española. Parece una hermosa mujer que lanza esquirlas de cristal volando cada vez que agita su llameante pelo pelirrojo. Monta un corcel hecho de metal oxidado y esgrime un par de látigos de cristal dentado.

Destrucción: Muy pocos pueden matar a la Dama Aife: el Ángel Sin Nombre de la Desesperación; las Arañas de la Urdimbre, o cualquier entidad similar que sea consciente del dolor, pero que a la vez sea completamente indiferente a él, pueden matarla. El problema, por supuesto, es encontrar una razón para que una o más de estas entidades intenten destruir a la Dama Aife.

Ba'ashkai, el Impulso de la violencia

Junto a Foebok, Ba'ashkai es uno de los Impulsos del Wyrm más primarios. Empieza como un impulso de usar una violencia excesiva en algunas situaciones, y se convierte en un deseo de usarla para resolver y simplificar todos los problemas. Sus víctimas solucionan las discusiones con un puñetazo o un cuchillo y quedan ciegos ante las consecuencias de sus actos. Ba'ashkai no despierta odio, ni siquiera enfado; inflama el disfrute terrible y sangriento de la violencia en sí misma y la voluntad de ver la violencia como la mejor herramienta para resolver cualquier problema.

El Cacique de la Rabia, General de los Ejércitos del Wyrm y Patrón del Maltrato, Portador del Infierno

Como la encarnación de la brutalidad, este Incarna Maeljin sirve tanto a Ba'ashkai como a la Bestia-de-la-Guerra. Portador del Infierno es el general de los ejércitos del Wyrm y el patrón del maltrato. Cualquiera alcanzado por una saeta de su ballesta atacará a quien tenga más cerca. Nunca ha sido derrotado en batalla, y cualquiera que lo intente, lo acabará reemplazando con total seguridad. Portador del Infierno tiene otra cara, la de Malik Harjaq, el Maestro del Tumulto, un *berserker* vikingo con una docena de brazos que blande cada uno un arma distinta. Los sirvientes del Wyrm saben que ambos aspectos de Portador del Infierno poseen el poder al completo de un Incarna, pero un Incarna Maeljin no puede simplemente dividirse en dos.

Destrucción: La destrucción de cualquiera de estos aspectos debe tener lugar lejos de la batalla. Portador del Infierno debe encontrarse en una situación en la que esté completamente solo y que se le incite a apuñalarse con una de las saetas de su propia ballesta. Cuando lo haga, intentará destruirse a sí mismo. Si alguien le ha proporcionado un arma lo suficientemente poderosa, puede lograr matarse. Sin embargo, nadie puede blandir la saeta como arma o hacerle caer en una trampa donde sea arrojada, disparada o lanzada a Portador del Infierno, él debe infligirse la herida voluntariamente.

Malik Harjaq se sacia periódicamente con fiestas tras la batalla, y es en ese momento cuando es vulnerable. Incluso así, sólo puede morir si alguien puede asegurarse de que consume varias gotas de un veneno destilado del líquido que fluye de una de las Fuentes del Kaos en Malfeas. La receta de este veneno es un secreto bien guardado, y adquirirla no es tarea sencilla.

Khaaloobh, el Impulso de la consunción

El más misterioso de los Impulsos del Wyrm es conocido por muchos nombres: el Impulso de la consunción, de la indulgencia o de la decadencia. Su naturaleza exacta no está clara, pero representa el colapso del orden. Aquéllos afectados sufren algún tipo de deterioro en su mente, en su voluntad, en sus emociones o en su cuerpo. Este colapso progresivo ha destruido a buena cantidad de servidores del Wyrm, así como de sus enemigos. Los Danzantes de la Espiral Negra veneran al Hongo Oscuro como mensajero de Khaaloobh.

Caballero Entropía, Semilla del Wyrm

La mirada del Caballero Entropía pudre a su objetivo y su toque convierte a las personas y los objetos en polvo. Nunca negocia, ni siquiera con sus compañeros Maeljin, y es imposible coaccionarlo o controlarlo. En su lugar, cualquier cosa o cualquier persona que sea pura, honorable y perfecta atrae su letal mirada. Se manifiesta como un humano salvaje de género indeterminado, con el cabello ensangrentado,



que viste los restos de la armadura de un cruzado. En su escudo lleva un dragón negro que circunvala y constriñe al mundo, y su montura es un caballo negro de colmillos ensangrentados.

Destrucción: La única fuerza capaz de destruir al Caballero Entropía son las energías puras y creativas del Kaos. Una exposición directa al Reino del Cambio Constante lo mataría instantáneamente. En su lugar, algún cambiaformas podría encontrar la manera de canalizar el poder de varios Túmulos muy poderosos a un lugar concreto. Si el Caballero Entropía trata de drenar el Túmulo de su poder, como ha hecho con tantos otros, podría verse abrumado por la energía creativa e ilimitada del Kaos. Esta fuerza lo destruiría a él y a sus energías de putrefacción.

Pseulak, el Impulso de las mentiras

Mentir para obtener un beneficio, por conveniencia o para disfrutar del engaño alimenta a Pseulak, el Impulso de las mentiras. Comienza por afectar a sus víctimas, instándolas a contar pequeños y convenientes embustes, lo que crea tanto el hábito de mentir como una red de mentiras lo suficientemente compleja como para que la única opción de la víctima sea seguir mintiendo. Conduce a sus víctimas hacia las profundidades de la hipocresía, lo que provoca que le mientan a todo el mundo, incluso a sí mismos. La única falsedad que no sirve a Pseulak son los engaños inherentes al mundo natural: el camuflaje y las estratagemas que utilizan los depredadores.

Adalid de la Corrupción, el Chambelán de las Mentiras, el Honorable Señor Maine duBois

Maine duBois es el más consumado embustero de todos los reinos. Suele trabajar convenciendo a otros para que actúen en su nombre, especialmente políticos y burócratas, inocentes hasta ese momento. Vestido con un traje pasado de moda, andrajoso y empapado de cieno, siempre lo acompaña una palpitante tormenta de papel y papiro. Luce una sonrisa de oreja a oreja y una lengua bífida, como la de una serpiente.

Destrucción: Conseguir un beneficio a sus expensas cuando se negocia un contrato con Maine duBois es simplemente una manera de ocupar su lugar. Para destruirlo, alguien debe encontrar la manera de obligarlo a firmar un contrato que implique la pérdida de su título en caso de no poder cumplir su parte del mismo. Más allá de esto, nadie involucrado en el contrato puede sacar provecho del mismo, tanto si el Chambelán de las Mentiras lo consigue como si no. Si Maine duBois no puede cumplir el contrato, al instante deja de existir.

Sykora, el Impulso de la paranoia

Aliado con los Impulsos del miedo y el odio, Sykora provoca que el fracaso personal y el infortunio aleatorio parezcan tener una causa perversa. Algunos de los que han caído en sus garras se retiran del mundo, pero valora a aquéllos que atacan a sus supuestos enemigos. Sykora alimenta tanto la falta de confianza como la creencia narcisista de que la víctima es el centro de una enorme cantidad de atención y esfuerzos en su contra. La mayoría de los conflictos intertribales dentro de la Nación Garou le deben su origen al Impulso de la paranoia.

El Arzobispo de la Locura, Dogo Klypse

El Dogo [N.d.T.: Máximo responsable del gobierno veneciano] es un hombre pequeño y rechoncho, de cabeza redonda y calva, y ojos hundidos que reflejan la locura que encarna. Ataviado con ropajes negros bordados con hipnóticos patrones de hilo púrpura, porta un anillo que es un tumor violáceo y pringoso, y fuerza a cada persona con la que se encuentra a besarlo. Este beso vuelve locas a sus víctimas. El Dogo también está bastante loco y regularmente se pierde en arranques de locura sin sentido. Durante estos ataques, ataca y mutila a cualquiera que se encuentre a su alrededor, incluyendo a sus sirvientes y a sus aliados.

Destrucción: La única manera de destruir al Dogo Klypse es encontrar una caja de bronce deslustrado que contiene el nombre y el recuerdo de la última persona en la que confió antes de convertirse en Incarna Maeljin. La caja tiene más o menos el tamaño de una cigarrera y se rumorea que está en algún lugar de Malfeas. Abrir la caja hace que ese recuerdo vuelva a su mente, impidiéndole de forma temporal ser el representante de Sykora. Súbitamente mortal, debe realizar un ritual de una hora de duración que purga ese recuerdo, encerrándolo en otra caja. Sólo es vulnerable durante ese ritual.

Gree, el Impulso de la desesperación

Gree devora la voluntad de sus víctimas, destruyendo su deseo de actuar o tratar de tomar el control de sus vidas incluso de las formas más sencillas. Las inunda con un abrumador sentimiento de pesar y pérdida. El resultado más común a largo plazo de su posesión es el suicidio, ya sea por acción deliberada o negligencia pasiva. Tras su caída, Murciélago se convirtió en un Tótem de desesperación, aunque algunos Garou tratan en la actualidad de redimirlo.

El Ángel Sin Nombre de la Desesperación

El patrón de los suicidios, el Ángel Sin Nombre, puede manifestarse en muchos lugares a la vez y se alimenta de la tristeza. No puede hablar, se comunica solamente a través de oleadas de emociones negativas, y tiene la habilidad innata de aparecerse allí donde su presencia ayude a alguien a llegar al límite. No se involucra en la política de los Maeljin, pero todos los sirvientes del Wyrm sienten temor ante sus hábitos grises y la fría y oscura nube de desesperación que viaja con él.

Destrucción: El Ángel Sin Nombre es la raíz de la épica aflicción del Harano, y este sentimiento es al mismo tiempo su debilidad. Para destruir al Ángel Sin Nombre, los Garou crearon una vez un ritual legendario mediante el cual los participantes se llenaban de esperanza y Rabia. Este ritual sólo funciona en una Asamblea, un gran consejo de Garou de todas partes del mundo. Hombres lobo de tres clanes distintos deben realizar simultáneamente parte del ritual en sus respectivos Túmulos.



Al final de estos rituales, todos los participantes aúllan su Rabia contra el Wyrm en un vasto y terrible instante. Este arrebato de emociones destruye al Ángel Sin Nombre de la Desesperación. Por desgracia, los detalles de este Rito se han perdido en el tiempo y una vez que la Asamblea inicial tiene lugar, el Ángel Sin Nombre de la Desesperación sabe qué está ocurriendo e intentará evitar que se completen los Ritos finales.

Lethargg, el Impulso de la apatia

Este hijo de Gree sustituye la voluntad por una creciente pérdida de sentimientos, haciendo que las víctimas en un principio se vuelvan indiferentes hacia la vida y el sufrimiento de los demás, para luego dejar de preocuparse por sus propias vidas. Quienes se ven totalmente poseídos caen en la catatonia o en coma. Hoy en día, Lethargg provoca que las masas de la humanidad ignoren los horrores y las injusticias que suceden a su alrededor. Quienes se encuentran firmemente en las garras de Lethargg ignoran cualquier cosa que no afecte específicamente a sus vidas, convencidos de que nada de lo que hagan mejorará el mundo que los rodea o tendrá el más mínimo impacto. Lethargg ha sido siempre uno de los Impulsos del Wyrm más potentes y efectivos.

El Amo del Estancamiento, Señor de la Enfermedad, Thurifuge

Dedicado a las plagas, el estancamiento y la contaminación de las aguas, Thurifuge juró lealtad tanto a Lethargg como al Devorador-de-Almas. Fomenta tanto enfermedades como polución y ayuda a aquéllos a su alrededor a ignorarlas. Se manifiesta como un hombre alto y delgado, con piel cadavérica de aspecto aceitoso. Un charco de cieno pestilente lo rodea en todo momento, incluso en los lugares más aseados.

Destrucción: Para la destrucción de Thurifuge es necesario localizar el manantial de aguas curativas más puro del mundo, el cual fluye desde el emplazamiento de un poderoso Túmulo olvidado por la historia. Salpicar a Thurifuge con unas pocas gotas de agua de ese manantial le debilitará, permitiendo a su atacante ahogar al Incarna Maeljin. Si Thurifuge no se ahogara mientras está sumergido en este manantial, lo contaminará, destruyendo para siempre tanto el manantial como el Túmulo.

Wyrms Elementales

El Wyrm no puede crear nada, así que todos sus aspectos son corrupciones de cosas existentes. Al igual que el Wyrm Triádico es un retorcido reflejo de la Tríada, los Wyrms Elementales son reflejos retorcidos de los cuatro elementos sagrados. Cada uno de ellos engendra Yaglinos y Gaflinos de sus propios elementos. Estas cuatro sustancias y sus elementales son ampliamente utilizados por los agentes del Wyrm, incluyendo los Danzantes de la Espiral Negra. Los Incarna Maeljin de los cuatro elementos nunca fueron humanos, sino que fueron elegidos entre los elementales más poderosos de sus respectivos tipos. Destruir de manera permanente a una de estas inhumanas criaturas debilitaría enormemente ese elemento.

Hoga, la esencia del esmog

Hoga es la versión corrupta del elemento aire, compuesto de las partes gaseosas del cuerpo del Wyrm. Sus humos nauseabundos envenenan o corrompen a las criaturas que lo respiran. Este elemento se manifiesta en el mundo físico como los gases que expulsan los coches y las fábricas y el nauseabundo humo que se produce al quemar residuos tóxicos. Una exposición limitada produce falta de respiración y pensamientos confusos, mientras que en grandes cantidades causa enfermedades respiratorias como el asma y enfermedades pulmonares mortales.

El Señor del Esmog, Lord Asfixia

Lord Asfixia disfruta ahogando la libertad de sus víctimas mientras envenena su aire. Dirige a sus sirvientes para obstruir el aire con esmog y humo, mientras disfruta por igual tanto de los atascos de tráfico en hora punta como de los incendios de pozos petrolíferos. Su aire enfermizamente dulce aturde y confunde a sus víctimas, retorciéndolas para que cumplan su voluntad. Este humo le precede en cualquier lugar al que se dirige, y se reúne alrededor de su forma azulada y bulbosa como si fuera un abrigo vivo. Sus ofrendas favoritas son pulmones y cerebros sanos.

Destrucción: Los Garou deben encontrar a los cuatro mayores y más poderosos elementales de aire, y convencerlos para que trabajen juntos para dispersar a Lord Asfixia. Por desgracia, los cuatro son encarnizados rivales, y ninguno de ellos desea compartir su aire con cualquiera de los demás o con Lord Asfixia. El Señor del Esmog es lo suficientemente poderoso para destruir a cualquiera de los elementales por sí mismo y

COMBATIR A LOS WYRMS ELEMENTALES

Si los Garou pudieran reducir la cantidad de uno de los elementos del Wyrm (no pueden ser destruidos, sólo debilitados) los elementales asociados se volverían más escasos y difíciles de invocar.

Reducir la cantidad de uno de estos elementos en una zona de varios kilómetros o millas cuadradas aumenta la dificultad de invocar elementales del Wyrm al menos en +1 dentro de esa área. Destruir a uno de los Incarna Maeljin elementales incrementa la dificultad de invocar a ese tipo de elemental en al menos +4 (las dificultades por encima de 10 hacen que la invocación sea imposible) en todas partes y decrecería de forma notable la cantidad y la virulencia de dicho elemento físico en toda la Tierra.

resistir frente a dos de ellos. Sólo cuando los cuatro soplen como si fueran un solo viento podrían conseguir la victoria.

Furmas, la esencia de la pira de corrupción

Furmas es a la vez la perversión del fuego del Wyrm y la manifestación espiritual de la radiactividad. Compuesta por la sangre del Wyrm, la pira de corrupción retuerce y muta cualquier cosa que toque. Se encuentra de manera natural en las profundidades de la tierra, también vive en los cementerios nucleares y en los lugares de pruebas nucleares abandonados. La pira de corrupción es, con diferencia, el elemento más popular entre los empleados por los Danzantes de la Espiral Negra.

El Señor del Fuego del Infierno, Lord Kerne

Kerne es una criatura de radiación y pira de corrupción que se deleita en los accidentes nucleares. Ha engordado a base de bien con los desastres nucleares de Chernobyl y Fukushima. Aunque su forma espiritual parezca cadavérica y frágil, su carne es como lava ardiente y su aliento es fuego atómico. Viaja a través de la Umbra en un carro ardiente de fuego infernal, dejando tras de sí rastros de humo negro y sulfuroso y letales residuos radiactivos.

Destrucción: Matar a Lord Kerne es una ardua tarea que requiere congelarlo por completo para después encerrarlo en plomo. Cualquiera que intente esta tarea debe trabajar rápido, ya que el poder en bruto del Señor del Fuego del Infierno disuelve cualquier frío y licua cualquier plomo con una hora de contacto. Aunque atraparlo de esta manera destruiría a Lord Kerne, cualquiera que rompa esta tumba de plomo haría que volviera a la vida. Es mejor que cualquier hombre lobo lo suficientemente estúpido como para encerrar a un Incarna Maeljin tenga en mente un lugar lo suficientemente bueno como para esconderlo.

H'rugg, la esencia del fango

H'rugg es la retorcida contrapartida del elemento tierra y está compuesto de porciones sólidas de la forma del Wyrm. El fango se manifiesta en cementerios tóxicos y su corrosiva naturaleza convierte todo aquello que toca en más fango. En una forma más disuelta, es venenoso, y causa enfermedades, tanto físicas como mentales. Obliga a sus víctimas a aferrarse a sus creencias incluso cuando se les presentan con evidencias claras que las refutan.

El Señor del Fango, Lord Collum

Collum es una criatura creada enteramente de aguas residuales. Su influencia se extiende a través de las alcantarillas de todas las ciudades, lo que le permite conocer muchos secretos. Observa atentamente a quienes viven ahí y trata de corromper a Ratkin, vampiros Nosferatu y criaturas aún más extrañas tentándolos con regalos útiles pero nauseabundos y pedazos de sabiduría a cambio de su ayuda. Disfruta particularmente de envenenar agua potable con sus venenos. Es el consorte de la Dama Yul, fertilizando sus tóxicos huevos y adoptando a los más viles de entre sus hijos. Collum se manifiesta como una forma vagamente humanoide compuesta de aguas residuales. Su hedor es terrible y persistente y habla con un espantoso gorjeo líquido.

Destrucción: Cualquiera que intente destruir a Lord Collum debe encontrar las semillas de cinco raras plantas mágicas, cada una de las cuales posee una habilidad sobrenatural para purificar toxinas. A los pocos minutos de plantar las semillas en el desagradable cuerpo de Lord Collum, éstas brotarán y crecerán transformando rápidamente su cuerpo de desechos en un elemental de planta. La transformación no finaliza hasta que hayan pasado tres días, y si elementales de fango pudieran capturar a este espíritu planta, podrían corromperlo para que volviera a ser Lord Collum.

Wakshaa, la esencia de las toxinas

Wakshaa es tanto la mortífera parodia del Wyrm del elemento agua como los restos de las porciones líquidas del cuerpo del Wyrm. Se manifiesta físicamente como un mortífero veneno de colores brillantes, que se encuentra en muchos químicos industriales y en multitud de corruptas drogas callejeras. En grandes dosis, mata al instante y envenena la carne de la víctima. En pequeñas dosis, produce un arrebato de emociones violentas, causando una enfermedad degenerativa de lenta evolución.

La Señora de las Toxinas, Dama Yul

Yul es la Maeljin de las toxinas en todas sus formas, desde las drogas adictivas a los ácidos dolorosamente letales y los venenos. Tiene un conocimiento magistral de genética y bioquímica, por lo que los agentes del Wyrm suelen pedirle que les provea de criaturas especialmente diseñadas

para ellos. Ella altera a las criaturas de maneras terribles y precisas, como cambiar los pulmones de una criatura para que respire monóxido de carbono en vez de oxígeno. Lleva en su vientre suficientes huevos como para dar a luz a una camada de sus últimas creaciones. Más allá de Collum, sus aliados más cercanos son Aliara y Thurifuge.

Destrucción: Dicen las leyendas que una antigua hierba conocida como moly podría purificar a la Dama Yul, ya que es el antídoto para todas las toxinas. Por desgracia, esta hierba sólo crece en lo más profundo de Pangea. Unos pocos sabios y ancianos Mokolé o un Nuwisha tremendamente listo podrían ser capaces de ayudar a los Garou a buscar esta hierba, pero intentar recolectarla es tan difícil o incluso más que cualquier otra visita a Pangea. Encontrar la moly es sólo la mitad del problema: la Dama Yul debe ingerirla en una comida o bebida. Sólo con probarla la destruye al instante.

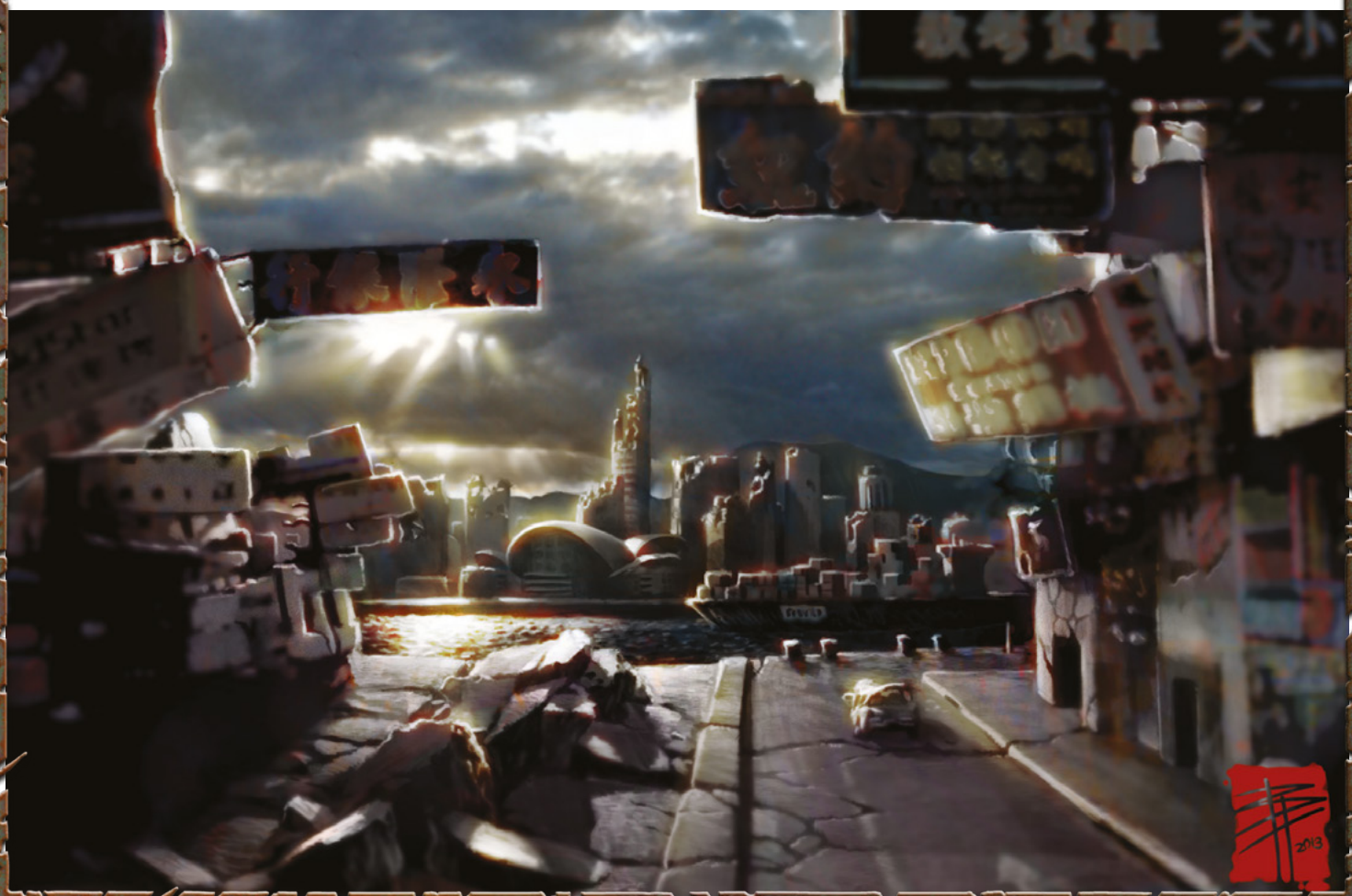
El Wyrm en la Umbra

Trazas del Wyrm reptan por toda la Umbra, en sus intentos de corromper cada reino umbral con el que logra entrar en contacto. Debido a que especialmente desea conquistar Gaia, muchas de sus Perdiciones se apiñan en la Penumbra, buscando una entrada al mundo físico. La Penumbra es también el hogar de dos de las manifestaciones más obvias del Wyrm: las Plagas y las Cloacas.

Plagas

Las Plagas son las manifestaciones umbrales de la miseria humana. Aparecen en lugares donde la población vive en condiciones abyectas y deshumanizantes: los peores proyectos de urbanización, barriadas, campos de trabajos forzosos y prisiones. El sufrimiento de los habitantes convierte la Umbra en una tierra árida y rota, yerma de toda vida. Las pocas plantas y animales que existen en estos lugares son Hijos de la Plaga disfrazados. La mayoría de los edificios de la zona no poseen reflejo Umbral, y aquéllos que aparecen son solamente grandes bloques sin ninguna característica a destacar. Los únicos edificios que se parecen a sus reflejos en la tierra son los focos de las emociones negativas: venenosos laboratorios de metanfetaminas, casas donde se vende *crack*, prostíbulos donde prostitutas menores de edad son esclavizadas por sus chulos, y horrores similares. Todos parecen retorcidos y malevolentes, y en la gran mayoría, parcialmente quemados y rotos como poco. Estos edificios son el hogar de multitud de Perdiciones, especialmente Kalus y Psichomaquias. Estas Perdiciones y la Plaga en sí misma se alimentan del sufrimiento de sus habitantes humanos.

Los otros únicos edificios que aparecen totalmente formados cerca de las Plagas están conectados a fuertes energías positivas, tales como un centro comunitario muy popular. Las Perdiciones evitan estos edificios, y los viajeros umbrales atrapados en una Plaga pueden utilizarlos como refugio. Aunque



crear más faros de esperanza como estos puede reducir o destruir una Plaga, lo contrario es mucho más común: los engendros del Wyrm destruyen los edificios en la Umbra y rápidamente caen en desgracia en el mundo físico. Este tipo de destrucción normalmente requiere el esfuerzo coordinado de una manada de Danzantes de la Espiral Negra o de criaturas similares, y su presencia en unas Plagas debería atraer la atención de los Garou.

Cloacas

Vertederos, cementerios de residuos tóxicos, emplazamientos de pruebas nucleares y zonas de accidentes industriales corrompen el tejido de la Umbra. Antaño escasas, ahora las Cloacas son cada vez más comunes y están repartidas por todo el mundo. En la Umbra, algunos de estos lugares aparecen como desiertos calcinados con un suelo de piedras rotas donde toxinas abrasivas hierven ascendiendo desde fosas subterráneas. Otros son inmensos pozos de brea o extensiones de lomas de barro aceitosas y sin vida alguna al filo de lagos estancados y ríos tóxicos y marrones. Los huesos retorcidos de animales y los tocones enfermos de árboles muertos pueblan el suelo. En algunas Cloacas hay gases ardientes que iluminan el cielo con piras de corrupción. En otras, compactas nubes venenosas velan el cielo con un manto de negrura. Los espíritus naturales de la zona mueren al convertirse la zona en una Cloaca, o bien la influencia del Wyrm los retuerce y los corrompe hasta convertirlos en Perdiciones que parecen crueles parodias de sus formas originales.

Las Perdiciones forman enormes enjambres para dirigirse a las Cloacas a revolcarse en su tóxica putrescencia. Algunas de las más temibles criaturas del Wyrm, incluyendo a los Vagabundos de los Nexos, hacen un alto en las Cloacas en su camino hacia o desde el mundo físico. Mientras que la mayoría de las Cloacas están asociadas a un único Wyrm Elemental, los perversos espíritus servidores de todos los Maeljin Elementales se apiñan en ellos.

En una región corrompida por Hoga, las Perdiciones adoptan la forma de nubes de gases venenosos que descienden para asfixiar a sus víctimas. Las Cloacas asociadas con la radiactividad pertenecen a Furmas. Son el hogar de Perdiciones que asemejan plantas horriblemente mutadas y raquíticos animales cubiertos de enormes llagas supurantes. H'rugg domina áreas envenenadas por aguas residuales y residuos tóxicos. Aquí la mayoría de las Perdiciones nadan entre los residuos tóxicos, permitiendo a los visitantes ver sólo sus mandíbulas atestadas de dientes y sus muchas extremidades retorcidas. En las regiones asociadas con las aguas venenosas domina Wakshaa, y las Perdiciones aparecen como viscosas películas de petróleo que se aferran, envuelven y devoran a cualquiera que se acerque.

Como ocurre con las Plagas, las Cloacas reflejan un lugar físico. Limpia el lugar y la Cloaca desaparecerá de manera gradual. De forma similar, si criaturas poderosas como los Vagabundos de los Nexos anidan allí y los elementales del Wyrm más poderosos esparcen sus toxinas, tanto la Cloaca como su reflejo físico crecerán en tamaño y severidad.

Calumns: Dominios del Wyrm

Cuando los pensamientos y emociones negativas de un Impulso del Wyrm se acumulan en la Umbra Próxima, forman un Calumn. A diferencia de las Plagas y de las Cloacas, los Calumns no se corresponden con localizaciones físicas en la Tierra. Cada Calumn refleja la emoción asociada con uno de los Impulsos del Wyrm; hay Calumns de miedo, de paranoia y de avaricia. Dicho esto, cada uno está asociado con una faceta particular de una emoción. Un Calumn de violencia podría ser un dominio de rabia asesina, de atrocidades planeadas o de destrucción sin sentido. De manera similar, un Calumn asociado con Karnala puede centrarse en la lujuria, los celos o la adicción.

Poderosas Perdiciones rigen la mayoría de los Calumns, creados por explosiones concentradas de emociones negativas y fuertes que los Impulsos del Wyrm alientan y cultivan. Todo el dominio, incluido cada espíritu y cada evento, refleja la emoción que sirve como foco de la Perdición y del Calumn. Esta emoción llega incluso a dar forma e influir en los rasgos del paisaje de la zona.

La emoción asociada a un Calumn puede infectar a cualquiera que pase mucho tiempo en él. La mayoría se da cuenta de que esta emoción es inusualmente dominante durante los siguientes días, y tanto el desafortunado como cualquiera inclinado de manera natural hacia esta emoción específica son propensos a ser corrompidos por los Impulsos del Wyrm (ver Corrupciones mentales, pág.).

Muchos Calumns son reinos deprimentes donde las formas y colores normales de la Umbra evidencian la corrupción mediante grises y marrones desagradablemente moteados. Unos pocos rompen ese patrón, como un derroche de color, sonido y olores que seducen a los viajeros cercanos. Las Perdiciones suelen construir sus nidos en estos dominios, aventurándose a incursionar desde ellos al mundo físico.

Calumns Lejanos: Anclajes hacia Malfeas

Los caminos y portales que parten de algunos Calumns pueden conducir al malvado, al valiente y al estúpido directamente al mismo reino de Malfeas. Un Calumn Lejano aparece donde la corrupción del Wyrm se esparce sin control. Una concentración de energías corruptas tal abre un agujero a través del tejido del mundo espiritual conectándolo directamente con Malfeas y permite que su influencia inunde al Calumn.

La apariencia de un Calumn Lejano es similar al ducado de Malfeas al que se abre, pues ambos lugares quedan entrelazados por contaminadas hebras de corrupción. Los espíritus y criaturas malévolos que se reúnen en los Calumns Lejanos reflejan este parecido, y la mayoría ha jurado lealtad al señor malfeano o Maeljin del dominio enlazado.

La mayoría de los Calumns Lejanos se localizan cerca de la Membrana que separa la Umbra Próxima de la Umbra Profunda, a al menos una semana de viaje para los espíritus o los hombres lobo que partan de la Penumbra. Unos pocos se encuentran dentro de otros reinos, especialmente en el Reino de la Atrocidad y la Cicatriz. Cualquiera lo bastante estúpido como para buscar un Calumn Lejano sólo necesita seguir a la procesión de Perdiciones que viajan entre él y la Penumbra.

El Abismo

Muchas leyendas conectan este misterioso reino conocido como el Abismo con el Wyrm, y tales leyendas son completamente correctas. Los Danzantes de la Espiral Negra lo veneran como las fauces del Wyrm que todo lo devoran. Aunque cualquier cosa que entre en las profundidades del abismo se desvanece para nunca más ver la luz, los límites de este reino ofrecen un camino poco conocido y peligroso hacia (o desde) Malfeas. Un poco más abajo de la enorme entrada al Abismo, una parte de la abertura es de piedras rotas y aserradas en su mayoría. Este inmenso acantilado es accesible desde los tres caminos del Abismo y está lleno de fisuras que conectan con una red inconmensurablemente compleja de cuevas y túneles. Perdiciones y otros monstruos nacidos del Wyrm habitan estas cavernas, al igual que unos pocos esclavos y monstruos que han conseguido escapar de Malfeas.

Los Danzantes de la Espiral Negra marcan algunas de estas cavernas con runas pictas. Cualquiera que conozca su corrupta forma de lenguaje puede leer las indicaciones y descubrir el camino más directo a Malfeas. Seguir estas señales permite orientarse a través de un laberinto de cavernas llenas de antiguos y extraños monstruos; los que sobreviven encuentran una apertura que se abre a lo que parece ser una versión en miniatura del Abismo. En realidad es el borde del pozo sin fondo bajo las mazmorras del Castillo Cthonus (ver más adelante).

El Reino de la Atrocidad

Este terrible reino ofrece varios caminos hacia Malfeas. Los horrores que aquí habitan alimentan al Wyrm y el mayor y más transitado de estos Calumns Lejanos se encuentra en medio de un grupo de árboles ennegrecidos y muertos que los habitantes del Reino de la Atrocidad usan como patíbulo. Este Anclaje lleva directamente al ducado de Portador del Infierno, quien visita periódicamente el Reino de la Atrocidad para participar de la violencia y el sufrimiento que aquí tienen lugar.

La Cicatriz

Aunque escapar desde este reino hacia el resto de la Umbra Próxima puede ser difícil, viajar a Malfeas es horriblemente fácil, usando el camino conocido como La Última Encrucijada. La mayoría de los espíritus que viven en la Cicatriz tienen mucho cuidado de evitar este camino, pero los viajeros incautos pueden tropezarse con él sin darse cuenta. La Última Encrucijada es una estación de tren tiznada y oxidada. Un tren negro que escupe nubes de humo tóxico realiza el viaje de ida y vuelta a Malfeas. Siempre llega a la Cicatriz vacío, y siempre parte lleno, cargado de Fetiches, materiales de construcción refinados y nuevos esclavos. Poderosas Perdiciones protegen el Tren Negro, se manifiestan como botones vestidos con capas negras que blanden cadenas y hoces, cada una de las cuales es capaz de capturar a cualquier Garou, salvo a los más poderosos.

Limites Wyrmianos

Las estrellas de resplandor oscuro que se arremolinan en los cielos de Malfeas pertenecen a un corrupto y decadente aspecto del Reino Etéreo llamado los Límites Wyrmianos. Esta región linda con los Reinos Etéreos que rodean a Gaia, y es desde aquí donde la influencia del Wyrm se filtra directamente a través de la Membrana hacia la Umbra Próxima. Lleno de estrellas moribundas y retorcidas, espesas nubes de polvo estelar tóxico, planetas muertos y asteroides llenos de cráteres, este reino contiene extrañas y alienígenas Perdiciones que abrirán un Puente Lunar a Malfeas por el precio correcto. Elementales de pira de corrupción moran en los espacios vacíos de este reino y ofrecen a los viajeros estúpidos rutas más seguras hacia o desde Malfeas, sólo para devorar a cualquiera que los siga. La inmensa mayoría de los Calumns Lejanos se encuentra aquí y la mayor parte del tráfico entre Malfeas y la Umbra Próxima atraviesa este reino.

Túmulos del Wyrm

Los Túmulos del Wyrm, llamados "Colmenas" cuando son reclamados por los Danzantes de la Espiral Negra, están vinculados a lugares del mundo físico tan llenos de corrupción que se convierten en focos para las energías impuras. Al igual que los Túmulos normales, abarcan un amplio abanico de potencias y retuercen la Celosía local de manera parecida a sus contrapartidas gaianas. Sin embargo, los únicos espíritus con los que uno puede contactar en un Túmulo del Wyrm son Perdiciones. Al caminar de lado, un viajero se encontrará en las profundidades de una Plaga o Cloaca, rodeado por tales monstruosidades. Unos pocos Túmulos del Wyrm existen únicamente en la Umbra y carecen de cualquier contrapartida física.

Los Túmulos físicos más poderosos se esconden en las profundidades bajo la superficie terrestre. Ubicados en cavidades llenas de gases volcánicos tóxicos, en cavernas llenas de limos microbianos corruptos que prosperan a base de ácidos mortíferos o cerca de vetas de menas radiactivas, estos Túmulos subterráneos son conocidos sólo por las Perdiciones y los Danzantes de la Espiral Negra. Éstos son los lugares escogidos para los Ritos más poderosos y profanos de los siervos del Wyrm.

Malfeas

Si una entidad cósmica, como el Wyrm, puede residir en un único lugar, ése es Malfeas. Aquí es donde la Tejedora atrapó al Wyrm en su red, y los cimientos de Malfeas son las hebras rotas que el Wyrm desgarró en su locura. Malfeas

consiste en una colección dispareja de reinos incompletos que encajan entre sí de maneras imposibles de comprender para las mentes cuerdas. Dibujar un mapa de Malfeas es una tarea imposible; cualquier intento requeriría el uso de geometrías distorsionadas desconocidas para humanos o Garou. El resultado de los intentos de un potencial cartógrafo parecerían poco más que los garabatos de un lunático, y cualquiera que tratase de estudiarlos durante cierto período de tiempo se volvería loco. Ubicado en la Umbra Profunda, Malfeas es considerablemente más fácil de alcanzar que la mayoría de dominios, en algunos casos horriblemente fácil.

Malfeas es, por encima de todo, un reino de corrupción y degradación. Pasar tiempo aquí afecta tanto al cuerpo como a la mente de los visitantes, deformando ambos en muy poco tiempo. Esta radiación espiritual es parte de la esencia de Malfeas, y como tal, afecta incluso a aquellos individuos que han llegado por su propia voluntad y permanecen libres de los tormentos que sus regidores infligen a los cautivos.

Un viajero que permanezca en Malfeas durante más de un día comenzará a escuchar nauseabundos susurros. Podrá ver cómo pedazos de su piel o pelaje se vuelven grises y enfermizos. Si puede escapar antes de que estas aflicciones terminen pervirtiendo su mente y su cuerpo, sanarán en una semana o dos. Mientras permanezca en Malfeas, sin embargo, no existe fuerza conocida que pueda acallar los susurros o restaurar su carne degradada. Si tuviera la mala fortuna de permanecer en Malfeas durante más de tres meses, los susurros lo acompañarán durante largo tiempo después de su partida. Toda su piel y su pelaje adquirirán un aspecto grisáceo y enfermizo, y la transformación no sanará cuando parta. Sólo los ritos curativos más poderosos pueden sanar esta corrupción (ver Los corrompidos, pág. 181). Casi todos los que pasan más de tres meses en Malfeas sufren una corrupción física o mental de larga duración, y los más desafortunados sufren ambas.

Los señores de Malfeas son los sirvientes más poderosos del Wyrm, y entre sus filas están los Incarna Maeljin, junto a otras atroces manifestaciones de la corrupción. Dirigen sus dominios con una disciplina brutal, y sólo un viajero extremadamente afortunado puede atravesarlo sin que lo descubran; se prestan a sus manipulaciones en enloquecidas estratagemas internas. Los prisioneros importantes capturados por los agentes del Wyrm suelen terminar sus vidas en Malfeas. Algunos mueren durante sus tormentos, otros traicionan sus alianzas y se unen al Wyrm para acabar con su agonía, y casi todos ellos revelan todos y cada uno de los secretos que conocen.

LA RECEPCIÓN DE LOS VISITANTES

Los Garou que visitan Malfeas pueden encontrar sorprendente la recepción en la tierra natal del Wyrm. Si la manada arremete y ataca a las Perdiciones, los Fomori o los Danzantes de la Espiral Negra que los rodean, todas las fuerzas de Malfeas contraatacarán. Si los atacantes tienen suerte, muy pronto se encontrarán en las mazmorras del Castillo Cthonus esperando ser interrogados o sacrificados.

Las Perdiciones más poderosas pueden reconocer a los visitantes que no atacan como enemigos del Wyrm, pero la mayoría de los residentes más poderosos de Malfeas prefieren corromper y degradar a los visitantes en vez de destruirlos sin más. Las Perdiciones y otros que sirven a algunos de los Incarna Maeljin más sutiles e inteligentes como Aliara, Maine duBois o Número Dos, frecuentemente ofrecen tratos en secreto para ayudar a estos visitantes, prometiéndoles todo tipo de asistencia por un precio adecuado.

La Hidra en conflicto

Malfeas es el reino del Wyrm, lo que significa que es un reino de eterno conflicto. Las diversas facciones y las cabezas de la Hidra desean dominar y corromper todo el cosmos, incluyendo a otros agentes del Wyrm y otras cabezas de la Hidra. Como resultado, los ducados entran en guerra regularmente unos contra otros, e incluso en medio de las alianzas y las pausas entre las batallas, los gobernantes de los diferentes ducados intentan de manera regular asesinarse los unos a los otros.

Estos conflictos suelen tener dos metas: capturar territorio y recursos y, si es posible, asesinar a otros nobles y gobernantes de Malfeas. Aunque cada Señor Oscuro sabe que matar a uno de los Maeljin meramente causa que el Wyrm termine creando un reemplazo, también sabe que éste será relativamente inexperto. Además, alguien que puede convertirse en un aliado (o incluso mejor, en un crédulo inconsciente) puede reemplazar a un encarnizado rival. Este tipo de victorias son muy poco comunes, ya que la mayoría de los nobles de Malfeas hacen todo lo que pueden para permanecer lo más lejos posible de la primera línea de batalla. En su lugar, la mayoría de los conflictos son sobre territorios y recursos, intentando expandir las fronteras de uno de los ducados, o conseguir que una hueste de nuevas Perdiciones caiga bajo el control del Señor Oscuro.

En unas pocas ocasiones, uno de los Incarna Maeljin ha intentado destruir permanentemente a sus rivales. Si otro Maeljin descubre estos tejemanejes, lo más normal es que cree una alianza de los señores de Malfeas para destruir al conspirador. Sin embargo, un Incarna Maeljin enzarzado en una lucha particularmente encarnizada contra otro podría en secreto ayudar a un grupo de extranjeros que planee destruir a su rival. Por supuesto, este mismo Maeljin mataría después a estos peones en previsión de que revelaran su cooperación, y para conseguir estatus al acabar con los destructores de un Señor Oscuro.

El Ducado Central

La mayoría de los Puentes Lunares que conducen a Malfeas terminan en el patio del Ducado Central. Una piedra circular elevada inscrita con una espiral descansa en el centro de esta área grande e irregular. Edificios amenazadores y tremendamente elaborados rodean el patio, cada uno de más de kilómetro y medio de alto. Una de las estructuras más grandes es la inmensa Gran Catedral, con una vidriera enorme que representa monstruosidades tentaculares emergiendo desde el interior de la tierra. Esta catedral está dedicada a todas las cabezas de la Hidra y es el único lugar en todo Malfeas que da la bienvenida abiertamente a cualquiera que sea leal a cualquiera de las cabezas. La gobernante del Ducado Central, conocida solamente como Número Dos, realiza misas de manera habitual. Durante cada misa, sus guardaespaldas sacrifican a los cautivos más importantes y poderosos. Cientos de jaulas de hierro negro que se localizan hacia la mitad de los muros exteriores de la catedral mantienen cautivos los cuerpos de los prisioneros sacrificados, además de otros cautivos que han sido dejados ahí para morir lentamente de hambre y sed, o aquéllos que están esperando ser interrogados o sacrificados; a muchos prisioneros les cuesta bastante encontrar la diferencia. Perdiciones muy poderosas protegen tanto la Gran Catedral como a los cautivos. La mayoría de los demás edificios que rodean la plaza central son fábricas de las cuales los visitantes pueden escuchar una mezcla de estruendosos sonidos mecánicos y ocasionalmente gritos agonizantes.

Castillo Cthonus

Al otro lado del patio frente a la Gran Catedral yace la estructura más alta de todo Malfeas, una torre negra y retorcida coronada con almenas aserradas. La superficie exterior de la torre es resbaladiza y viscosa, como si fuera crudo viviente. Absorbe y devora cualquier cosa que intente escalarla. Las marchitas extremidades de los aspirantes a escaladores emergen de la, por lo demás, lisa superficie, pero incluso estas protrusiones gotean, envueltas en un turbio petróleo negro. Alzándose varios kilómetros de altura, la base de la torre se encuentra en su mayoría desnuda. Sólo una entrada a lo que parece una escalera en espiral sin fin y tres anticuados ascensores que rechinan y gruñen permiten al osado viajero entrar en la torre apropiadamente.

Conocida como el Castillo Cthonus, esta torre es la residencia de la gobernante de Malfeas, la pavorosa entidad conocida como Número Dos. Es tanto la estructura más alta de Malfeas como la más profunda. Por debajo del suelo existen multitud de mazmorras y cámaras de tortura usadas para los prisioneros más poderosos e importantes, y también para quienes han suscitado el interés personal de Número Dos. Los esclavos difunden rumores de que el nivel inferior de estas mazmorras es un pozo que lleva a las fauces del Devorador-de-Almas, pero sólo un puñado de quienes se han aventurado lo suficientemente abajo ha vuelto. Los prófugos hablan de huir a las cavernas profundas en el borde de un inmenso pozo. Estas cavernas llevan desde Malfeas hasta el Abismo.

Destruir el Castillo Cthonus debilitaría gravemente al Wyrm y podría hundir a Malfeas en una violenta agitación que duraría muchos años. Sin embargo, la única manera para conseguir esta meta es ascender a lo alto de esta torre sin que lo sepa Número Dos para realizar un rito perdido. Pocos de los que entran en el Castillo Cthonus sin la invitación de Número Dos logran escapar jamás.

Número Dos

La gobernante de Malfeas es una singular y poderosa Incarna conocida sólo como Número Dos. Fue una Danzante de la Espiral Negra que sirvió al Wyrm tan bien que el Wyrm Triádico en conjunto combinó su poder para transformarla en un Incarna. Una leyenda popular entre los habitantes de Malfeas sostiene que Número Dos fue la primera Garou en recorrer el Laberinto, aunque no se sabe la veracidad de esta historia.

Su nombre original presuntamente se ha perdido en el tiempo, las leyendas dicen que ni siquiera Número Dos lo recuerda. Como conviene a la gobernante de Malfeas y señora del Ducado Central, es una brutal tirana que teme que le usurpen su poder, y asesina a cualquiera del que sospeche que está tramando traicionarla. Su guardia consiste en una docena de los Danzantes de la Espiral Negra más poderosos, ayudados por siete nauseabundos y mortíferos Fomori. Estos guardias están vinculados mágicamente a ella, y recibirán cualquier herida que pudiera dañar a Número Dos, dejándola indemne.

Ella evita el politiqueo de los Incarna Maeljin, en su lugar manda intermediarios para tratar con ellos. Después de todo, ellos sólo quieren su poder. Número Dos gasta la mayoría de los recursos del Ducado Central en defenderse de sus planes y en lanzar represalias mortales contra cualquiera que piense que ella es un objetivo fácil. Aunque pueda aparecerse bajo docenas de formas terribles, suele manifestarse como una Glabro llena de espantosas cicatrices y cubierta de sangre. También puede manifestarse como un Cadavérico y como una Psichomaquia con la boca de una lamprea y brazos como hoces.

Destrucción: Número Dos teme que alguien pueda descubrir los secretos de su pasado. Todos sus socios mortales murieron de viejos hace mucho tiempo, y desde entonces ha rastreado y destruido a todos los espíritus que cree que podrían recordarla. Sin embargo, cualquiera que aprenda su nombre original puede debilitarla si lo grita en su presencia. Escuchar su nombre rompe el hechizo que refleja el daño en sus guardaespaldas y hace posible matarla. Cualquiera que use su nombre debe trabajar rápidamente, ya que Número Dos conoce una frase mágica que puede purgar su nombre de la memoria y recuerdos de cualquiera que la oiga. Si Número Dos susurra esta frase a todo el mundo que haya oído su nombre, la protección regresa. La frase es una verdad terrorífica sobre la naturaleza del universo y el papel que desempeña la corrupción en él, y escucharla volvería loco a cualquiera salvo a aquéllos con una voluntad de hierro.

Matar a Número Dos podría desencadenar una guerra civil en Malfeas, ya que varios de los Incarna Maeljin lucharían entre sí por su posición. Estas batallas debilitarían la influencia del Wyrm en cualquier otro lugar, ya que las cabezas de la Hidra se morderían unas a otras. Las leyendas declaran que si alguien mata a Número Dos en la Sala del Misterio en la entrada del Laberinto, Malfeas no encontrará a una nueva Número Dos durante cientos de años.

El Templo Obscura

En los alrededores del Ducado Central, pero claramente visible desde el Castillo Cthonus, está situado un gran templo hecho de un venoso mármol verde oscuro. En superficie, este templo es considerablemente más pequeño que la enorme Gran Catedral, pero es uno de los lugares más importantes de todo Malfeas. Este templo es el lugar más sagrado de los Danzantes de la Espiral Negra porque alberga la entrada de su terrible Laberinto de la Espiral Negra.

El exterior del templo es una extraña y discordante mezcla de retorcidos y aberrantes símbolos pictos con grabados que representan dolor y degradación. La mayoría de esas escenas representan a los Danzantes de la Espiral Negra infligiendo tormentos tanto en sí mismos como a sus enemigos.

Dentro del templo, la luz emana de pequeñas piras de corrupción que resplandecen en candelabros vivos hechos con brazos rebanados de prisioneros, y del tenue brillo verdoso de las vidrieras del techo. Esas ventanas representan los ritos profanos que implican batallas donde los Danzantes de la Espiral Negra triunfaron sobre los Garou gaianos.

El interior del templo consiste en una serie de nueve salas, dispuestas una después de otra. Cada sala representa uno de los nueve círculos del Laberinto y cada una contiene estatuas y murales concernientes a los tormentos y pruebas que aguardan a quien se aventure en ese círculo.

Cualquier cambiaformas que pase tiempo en alguna de las primeras ocho salas obtiene una valiosa perspectiva nueva de la naturaleza de los Danzantes de la Espiral Negra, al tiempo que probablemente quedará corrompido mentalmente (ver pág. 181). La Sala del Misterio tiene paredes desnudas y un altar de piedra negra manchado de sangre en el centro. El muro trasero está construido alrededor de la entrada con aspecto de boca al Laberinto de la Espiral Negra.

Cualquiera que valore su mente evitará el Laberinto, aunque llama a cualquiera que permanezca en la Sala del Misterio. Los Danzantes de la Espiral Negra y otros agentes del Wyrm sienten el impulso de recorrerlo y abrazar al Wyrm. Los pocos cambiaformas gaianos que han permanecido en su presencia y sobrevivido hablan de pensamientos llenando sus mentes de la gran victoria que podrían conseguir al entrar al Laberinto y destruirlo desde dentro. Hasta ahora, cualquiera que haya tratado de lograr este hito se ha perdido en su interior.

El Laberinto contiene aspectos de todas las cabezas de la Hidra, corrompe de manera permanente e irremediable a cualquiera que atraviese aunque sea sólo un círculo. Cualquier hombre lobo puede sobrevivir a recorrer el Laberinto siempre que acepte la corrupción en su alma. Los demás que intenten recorrer la Espiral seguramente mueran de manera horripilante durante el primer círculo. A veces, los Danzantes de la Espiral Negra arrastran a Garou cautivos al interior del templo. En la entrada del Laberinto ofrecen a sus prisioneros una elección: aceptar la corrupción como la fuerza subyacente del universo, recorrer el primer círculo y unirse a los Danzantes de la Espiral Negra, o morir en el altar y dejar que sus captores se den un festín con su cuerpo. Sólo un puñado de Garou capturados han elegido escapar a la muerte de esta manera, pero los Danzantes de la Espiral Negra disfrutan corrompiendo a sus enemigos y viéndolos sufrir mientras intentan tomar una decisión.

El Laberinto de la Espiral Negra es eterno. La única manera de destruirlo supone rehacer al Wyrm en sí mismo. El Templo Obscura, sin embargo, es arena de otro costal. Si cualquiera buscara profanar o destruir el Templo, el daño desmoralizaría a muchos Danzantes de la Espiral Negra. Si se hace correctamente, los escombros y los desechos podrían incluso bloquear la entrada al Laberinto de tal manera que no pudiera ser reabierto. Bloquear la entrada al Laberinto privaría a los Danzantes de la Espiral Negra de la fuente de gran parte de su repugnante poder y sabiduría blasfema, forzándolos a encontrar nuevas maneras de crear más de los suyos.

LAS NUEVE SALAS DEL TEMPLO DEL LABERINTO

La Sala de los Errores Personales

La Sala de la Rabia

La Sala de la Angustia

La Sala de la Astucia

La Sala de la Batalla

La Sala de la Corrupción

La Sala de la Lealtad

La Sala de los Acertijos

La Sala del Misterio

Las Fuentes del Kaos

Al salir de la plaza central y cerca de la Gran Catedral se sitúan las mayores y más importantes Fuentes del Kaos. La mayor parte de esta estructura es una vasta esfera, de

sesenta metros (yardas) de diámetro. Un cadalso de seis pisos de altura eleva la esfera del suelo. La esfera es transparente, brilla con una cambiante y ondulante luz multicolor, y contiene un portal hacia el Reino del Cambio Constante dominado por el Kaos. Esta conexión entre Malfeas y el Reino del Cambio Constante ha existido desde el principio de todo. Es vital para el poder del reino. El cadalso contiene una escalera que lleva a una esclusa en un costado de la esfera. En algunas ocasiones, víctimas muertas o agentes del Wyrm caídos en desgracia son arrojados por la puerta, y a veces los Danzantes de la Espiral Negra viajan a través de él para capturar Englinos y otros espíritus del Kaos para utilizarlos en sus horripilantes experimentos y drenar su poder sobrenatural. La esclusa existe para prevenir el contacto entre Malfeas y el Reino del Cambio Constante. Destruir esta esfera o forzar la apertura de ambas esclusas pondría en contacto las mutantes y caóticas energías del Kaos, que podrían dañar de manera considerable Malfeas.

La conexión con el Reino del Cambio Constante existe por una razón. Un par de finas cañerías, no separadas por más de treinta centímetros, descienden por el cadalso desde la Fuente a una vasta piscina circular de varios cientos de metros de diámetro. Varios filtros corrompen al Kaos de la Fuente para que pueda resonar con la naturaleza de Malfeas, pero reteniendo una pequeña parte de su inherente poder creativo.

Esta piscina es conocida como Manantial. En su centro, un torrente de fuentes de agua nauseabunda se alza casi cien metros hacia arriba. Perdiciones y otras criaturas se forman lentamente a partir de la niebla que rodea al Manantial, dirigiéndose hacia el borde de la piscina donde unos esclavos los sacan del agua. El Manantial es también el origen de un vasto río que recorre gran parte de Malfeas, terminando en el Ducado Elemental de la Toxina. Un poco más de la mitad del líquido del Manantial fluye por este río. Los canales desvían el resto a través de un estrecho abrevadero, que lo lleva hacia todas las fábricas que hay en el Ducado Central y en los ducados de los Maeljin.

El Jardín de las Pesadillas

Una puerta particularmente ornamentada del patio central lleva a un enorme y terrible jardín ceremonial. La primera zona del Jardín está extremadamente bien cuidada, pero seguir avanzando revela desórdenes del crecimiento y enfermedades. Todas las plantas que aquí se encuentran tienen colores antinaturales y enfermizos y huelen a carne podrida. Muchas poseen espinas enormes y aserradas. Perdiciones y Danzantes de la Espiral Negra mantienen a cautivos en algunas de las plantas más grandes, colgando sus cuerpos agonizantes de las espinas y torturándolos allí mismo. Los fertilizantes de la porción exterior del Jardín de las Pesadillas son la sangre y los cadáveres de las víctimas torturadas.

Pocos de los habitantes de Malfeas se aventuran en el Jardín de las Pesadillas, en la mayoría de los casos porque las partes más profundas sólo se encuentran parcialmente dentro de Malfeas. Al internarse más en las profundidades del Jardín,



LA IMPORTANCIA DE LA FUENTE DEL KAOS

Conocida en algunas leyendas antiguas como la Fuente de las Oscuras Posibilidades, esta Fuente, junto a cuatro Fuentes del Kaos más pequeñas esparcidas por Malfeas, es la fuente de la mayoría del poder de Malfeas. Las energías del Kaos traídas del Reino del Cambio Constante crean nuevas formas de corrupción, incluyendo Perdiciones y potentes toxinas que son los materiales en bruto necesarios para las fábricas de Malfeas. Estas Fuentes son lo más cerca que puede estar el Wyrm de un acto de creación, y si se destruyesen, Malfeas perdería una parte considerable de su poder.

todo se vuelve muchísimo más salvaje de lo que debería ser. Los caminos se vuelven estrechos y sinuosos, con altos arbustos de espinas oscuramente amenazadoras a ambos lados.

Estos caminos poseen una magia muy poderosa que separa a los visitantes que no vayan agarrados de la mano o conectados firmemente de otra manera. Si una manada de cuatro Garou entraran en esta zona del Jardín perseguidos por tres Danzantes de la Espiral Negra y una Perdición, las ocho criaturas se encontrarían de pronto caminando solas, incapaces de encontrar a los demás. Quizás pudieran escuchar retazos de conversaciones o gritos de ayuda, pero estos sonidos no ayudan a nadie que se haya perdido en el jardín a encontrar a cualquier otro. Los Dones que permiten a los miembros de una manada comunicarse entre sí funcionan de manera normal, pero cada persona permanece atrapada y sola.

Aún más en lo profundo, los caminos se estrechan todavía más, con árboles en vez de arbustos marcando sus bordes. Cualquiera que continúe aún más adentro se dará cuenta de que los caminos siguen estrechándose y los árboles crecerán más grandes y más cercanos entre sí, hasta que de pronto los visitantes se encuentran perdidos en un bosque oscuro, incapaces de encontrar el camino de vuelta al jardín. Abandonar uno de los caminos durante un solo instante dejará al caminante perdido en los bosques, incapaz de encontrar un camino a la vista.

El bosque oscuro al final del jardín es un portal a la Zona Onírica, específicamente una región corrupta de la Zona Onírica que es hogar de pesadillas. Cualquiera que camine por este enorme y denso bosque durante más de unos pocos minutos encontrará claros donde deberá enfrentarse a sus pesadillas personales, basadas en eventos reales pero totalmente desproporcionados. Un caminante solitario puede sufrir la muerte de sus amigos, la traición de sus seres queridos o ser lanzado de vuelta a la niñez para ser testigo del torrente de abusos que siempre temió que le infligiera su madre. Es posible, aunque muy difícil, cambiar el final de estas pesadillas. Ya que el Jardín de las Pesadillas está conectado con Malfeas, la corrupción impregna su propia estructura. Sólo acciones violentas e inmorales como asesinar niños, torturar a inocentes o hacer uso de poderes oscuros y olvidados pueden cambiar el curso de estas visiones de pesadilla.

Un viajero podría tener una pesadilla de que su amada lo abandona porque descubre su verdadera personalidad; él descubre que puede cambiar este destino al usar magia corrupta para deformar la percepción de su amada, borrando sus errores de su mente. Otro podría ver cómo miembros de una manada rival masacran a su propia manada y sólo al aceptar la oferta de una Perdición puede cambiar la suerte en la batalla. Nada que se haga en el Jardín de las Pesadillas puede hacer que un personaje sucumba al Wyrm, pero abrazar cualquiera de las corruptas decisiones hará que cualquiera se cuestione sus motivaciones. Una vez que hayan encontrado un claro a través del que puedan caminar al reino de Pesadilla de la Zona Onírica, los viajeros ya no se encuentran sujetos al encantamiento que los separa entre sí. Los navegantes umbrales experimentados pueden localizar a sus compañeros y terminar por encontrar una manera de salir a las zonas relativamente más seguras de la propia Zona Onírica.

Razón y Sinrazón

En una esquina del patio del Ducado Central que resulta fácil pasar por alto se encuentran un par de puertas pequeñas y desprotegidas. Tras ellas se sitúan un par de pequeñísimos reinos siameses, el reino de Razón y el reino de Sinrazón. Ambos reinos existen como una gran y única sala rectangular. Las únicas entradas a la misma son las dos puertas que se sitúan una al lado de la otra. La puerta de la derecha es blanca, y está cubierta de patrones lineales negros precisos y excesivamente complejos y da al reino de Razón. La puerta de la izquierda tiene patrones turbulentos de brillantes colores en una disposición aparentemente aleatoria que se mueven lentamente y cambian cubriendo la puerta. Esta puerta lleva al reino de Sinrazón.

LAS MECÁNICAS DE RAZÓN Y SINRAZÓN

Pasar unas cuantas horas investigando un plan específico en la sala de la Razón disminuye la dificultad de todas las tiradas de Liderazgo relacionadas directamente con ese plan en –2 (mínimo 3). De manera similar, estudiar y contemplar un misterio en la habitación de la Sinrazón proporciona un –2 de dificultad (mínimo 3) para cualquier tirada de Enigmas relacionada directamente con el misterio.

Si alguien entra a través de la puerta de la Razón, la habitación es una biblioteca grande y bien organizada. Contiene una amplia variedad de libros, de computadoras con grandes bases de datos y cualquier otra forma de almacenamiento de información con la que esté familiarizado. Todos estos documentos contienen consejos útiles para planear y ejecutar campañas militares, asaltos tipo comando, adquisiciones corporativas hostiles y maniobras agresivas similares. Tal y como le conviene al reino del Wyrm, todos estos planes son excepcionalmente crueles en el daño que causan a la víctima, y bastante despiadados. Ejecutar uno de estos planes siempre requiere traicionar a aliados, asesinar o empobrecer a terceras partes, entregar a camaradas en los que se confía a sus mortales enemigos y atrocidades similares.

Aunque estos planes suelen ser muy efectivos, usan métodos del Wyrm. Dependiendo de la naturaleza del conflicto, cualquiera que lleve a cabo un plan elaborado en el reino de la Razón empieza a soñar con Portador del Infierno o Maine duBois, al tiempo que las oscuras energías del Maeljin corrompen su mente. Además de este dudoso beneficio, la sala de la Razón también ofrece una salida de Malfeas. Cualquiera que abra un Puente Lunar en el reino de Razón se transportará a una de las Telarañas mas grandes y densas de la Umbra Próxima.

Si alguien atraviesa la puerta de la Sinrazón, la sala es extremadamente confusa, con extraños trucos de perspectiva y paredes irregulares que impiden a cualquiera determinar su forma o tamaño. También posee varias docenas de obras de arte abstracto realmente sorprendentes y muy extrañas, así como docenas de libros de diversos tamaños colocados en mesas y estanterías con formas estrambóticas. La habitación en sí misma sólo permanece estática mientras que alguien la esté mirando; mirar demasiado cerca una sola cosa permite al resto de la habitación reconfigurarse a sí misma. Estudiar cualquiera de las obras de arte o leer cualquiera de los libros puede proveer de un profundo entendimiento de un misterio que el personaje esté tratando de resolver.

El precio de este entendimiento es la locura. Cuanto más tiempo permanece alguien en Sinrazón, más se desorienta. Los objetos comunes comienzan a parecer extraños e incomprensibles, y se deja de entender cómo realizar una simple secuencia de tareas como escribir a máquina, lanzar una pelota, conducir un coche o incluso quizás cepillarse los dientes. La persona aún cree que sigue poseyendo ese conocimiento, pero realiza los pasos necesarios de forma desordenada, de manera que resultan inútiles o tienen resultados potencialmente peligrosos. Se tarda unos días en volver a aprender una tarea que para los demás es básica, pero en adelante no se sufrirá la pérdida de habilidades.

Sin embargo, esta ruptura en su mente le vuelve excesivamente vulnerable al Wyrm. Empezará a escuchar susurros de Dogo Klypse, Arzobispo de la Locura. Además de encontrarse corrupto mentalmente, cuando entre en Frenesí o se vuelva temporalmente loco de alguna otra manera, Dogo Klypse podrá pedirle que realice una tarea relativamente breve y deberá obedecer esta orden. Cualquiera que abra un Puente Lunar en el reino de Sinrazón será transportado a una gran Zona Salvaje en la Umbra Próxima.

Los Oscuros Molinos Satánicos

Malfeas contiene una cantidad enorme de fábricas, y varios Incarna Maeljin han ordenado a sus sirvientes que construyan aún más. El mayor y más retorcido de estos monumentos a la corrupción industrial mide más de kilómetro y medio (1 milla) de largo y la mitad de alto. Cada una es horripilantemente única. Algunas están construidas de cobre corroído y acero negro reflejando los más horribles asilos de pobres victorianos que se puedan imaginar. Otras parecen de naturaleza orgánica, con enormes y palpitantes órganos que hacen circular fluidos mortíferos, y unas pocas consisten en combinaciones brutalmente unidas de componentes orgánicos y mecánicos.

Todas estas fábricas utilizan esclavos para producir sus viles mercancías. Algunos esclavos son humanos u hombres lobo capturados por agentes del Wyrm y traídos a Malfeas, donde se enfrentan a dos elecciones: morir torturados o trabajar en una de las fábricas. Otros caen directamente bajo la influencia de un Impulso del Wyrm y vienen a Malfeas cuando se lo ordena uno de los Incarna Maeljin.

Unas pocas fábricas existen puramente para el placer de los gobernantes de Malfeas. El único "producto" producido es el sufrimiento de sus trabajadores. Pocos esclavos sobreviven más de un año, por lo que necesitan un suministro continuo de humanos capturados para reemplazarlos. Otras fábricas refinan materiales en bruto enviados de los Ducados Elementales o de las pútridas aguas del Manantial. Muchas producen corrupción concentrada que alimenta a

EL TRÁFICO DE ESCLAVOS EN MALFEAS

Malfeas necesita trabajadores baratos, y los humanos proveen una fuente fácil de trabajadores fácilmente controlables. Cada año, las filiales de Pentex secuestran por todo el mundo a decenas de miles de personas y las llevan a Malfeas. Algunos son vagabundos que buscan ganar dinero al formar parte de pruebas médicas. La mayoría son inmigrantes ilegales que pagan a contrabandistas para que los escondan en barcos cargueros o camiones, cuando intentan realizar un viaje hacia una vida mejor. Drogados y llevados a un poderoso Túmulo del Wyrm, sus captores los trasladan mediante un Puente Lunar a Malfeas. Entre la gente secuestrada y vendida como esclavos cada año, nadie se da cuenta de esos pocos que se pierden por el camino.

LOS HAMBRIENTOS

Algunos de los residentes más trágicos de Malfeas son los Hambrientos. Estas criaturas son humanos o cambiaformas que han entrado de alguna manera, ya sea por voluntad propia o no, en Malfeas y han permanecido demasiado tiempo allí. El Devorador-de-Almas se ha enraizado en sus almas para nunca partir. Los Hambrientos son fácilmente reconocibles, todos están dolorosamente delgados y parecen estar a punto de morir de hambre.

Muchos permanecen como esclavos en las fábricas de Malfeas, pero algunos escapan y deambulan libremente, locos y siempre hambrientos. La mayoría de los Hambrientos libres terminan en el ducado de Aliara o en los pantanos gobernados por el Caballero Entropía. Los Hambrientos tienen un odio especial hacia los seres vivos, ya que ven en ellos la vida y la realidad que han perdido. No pararán ante nada para volver a conseguirla, mordiendo cualquier cosa que siga viva para satisfacer su ansia. Los Hambrientos no son quisquillosos, y están igual de ansiosos de atacar a los Danzantes de la Espiral Negra que a Garou gaianos.

Perdiciones y Fomori, mientras otras siguen creando comida industrial contaminada para los esclavos, o exóticas sustancias químicas que pueden mutar y transformar animales, humanos y cambiaformas en horrores terroríficos y muy útiles.

Un número cada vez mayor de fábricas producen sustancias para exportarlas a la Tierra. Varias de ellas crean ahora aditivos concentrados y altamente adictivos que los Danzantes de la Espiral Negra llevan de vuelta a la Tierra y dan a los operativos de Pentex para que añadan estos productos químicos a comidas y medicinas. Otros producen los misteriosos productos químicos y aditivos anormales que los fabricantes de Pentex no pueden encontrar en la Tierra.

Las condiciones de trabajo en estas fábricas son macabras y horribles. Algunos esclavos arriesgan su vida y sus extremidades al servicio de máquinas o realizando otras tareas complejas y peligrosas. La mayoría de los trabajadores son, a todos los efectos, zombis en vida. Algunos tienen parásitos anclados en sus nucas que los vuelven estúpidos y obedientes hasta el punto en el que trabajarán hasta la muerte si se les pide. Largas vías intravenosas inyectan versiones concentradas de drogas anuladoras de voluntad que dejan a otros dóciles y complacientes. Las condiciones en estas fábricas malfeanas son incluso peores que en las fábricas más espantosas de la Tierra, donde quienes construyen productos electrónicos para el consumo y ropa de diseño terminan enfermando de gravedad o suicidándose debido a sus condiciones laborales. Por supuesto, en Malfeas ni la enfermedad ni tan siquiera la muerte relevan a los trabajadores de sus obligaciones.

Unos pocos esclavos sirven como horribles sujetos de prueba para aditivos químicos o para sellos esotéricos y efectos de sonido que erosionan la mente que Pentex pone en su publicidad. Aunque la comida y las medicinas vendidas por Pentex contienen sólo una pequeña cantidad de estos aditivos y los anuncios incluyen sólo un segundo o dos de contenido subliminal, los gobernantes de Malfeas desean aprender de lo que son capaces sus productos cuando son usados en cantidades altamente concentradas bajo condiciones ideales. Los esclavos sometidos a esta corrupción concentrada normalmente mueren, aunque algunos sobreviven, convirtiéndose en Fomori monstruosos. Los señores de Malfeas esperan el día en que puedan usar estos mismos productos químicos y anuncios en su forma más pura en la Tierra sin tener que preocuparse de que los Garou interfieran en sus planes.

Los ducados de los Maeljin

Un enorme muro hecho de piedra y huesos fosilizados protege el Ducado Central, y los dominios de cada uno de los Incarna Maeljin lindan con este muro, rodeándolo por todos lados. La muralla alrededor del Ducado Central tiene púas de hierro afiladas como cuchillas en la parte superior, y es decorada con regularidad con los cuerpos de aquéllos que han molestado especialmente al Incarna Maeljin cuyo dominio colinda con esa sección del muro.

Un gran portalón de hierro negro conecta cada uno de los ducados de los Maeljin con el Ducado Central. Guerreros empleados tanto por el Ducado Central como por cada uno de los Señores Oscuros protegen estos portalones. Cada uno de los dominios de estos Maeljin también posee uno o más portales ocultos hacia el Ducado Central. Estos portales ignoran las restricciones espacio-temporales ordinarias, normalmente dirigiendo desde algún punto dentro del dominio del Maeljin muy lejano de su frontera a uno de los edificios localizados en el centro del Ducado Central. La paranoica Número Dos ha hecho todo lo posible para encontrar la mayoría de estos portales, pero no puede cerrarlos de manera permanente y la mayoría permanecen perdidos.

El ducado de Aliara

A primera vista, parece la parte más lujosa y bella de Malfeas, pero si se observa más detenidamente se ve que está al menos tan corrupta como el resto. Todo este ducado es un vasto palacio del placer lleno con una mezcla de salones enormes, pequeñas habitaciones privadas, jardines abiertos y una gran cantidad de gente. Las paredes grabadas de manera barroca muestran imágenes de gente envuelta en diversos y espantosos placeres y a aquéllos que han muerto por el exceso. Bajo el humo perfumado que llena las cámaras existe un leve pero inevitable olor de putrefacción y descomposición.

Éste es un reino del placer, pero es siempre un placer desprovisto de disfrute. En su lugar, los habitantes persiguen un único vicio con una dedicación obsesiva e impertérrita, y siguen comiendo, bebiendo, fornicando o esnifando cocaína porque son incapaces de parar. Cada posible fuente de placer está disponible aquí, y todas son *altamente* adictivas en el ducado de Aliara. Los visitantes descubren que alimentar sus adicciones se vuelve cada vez más difícil, lo que les compele a encontrar formas más intensas y extremas del "placer" de su elección.

Aliara y algunos de sus sirvientes más favorecidos disfrutan muchísimo evitando que los visitantes satisfagan sus adicciones y entonces ver cómo esos individuos suplican, o les prometen el acceso a estos desdichados una vez que completen alguna tarea. Unos pocos cambiaformas que han visitado Malfeas ahora trabajan para Aliara porque harán cualquier cosa para conseguir incluso unas pocas horas de acceso a sus adicciones.

Los sirvientes de Aliara, incluidos algunos de sus adictos, secuestran humanos y los traen a su ducado para unos pocos días de placer, devolviéndolos a la Tierra con la promesa de que si realizan diversas tareas útiles, volverán. Aliara ofrece regalos especiales a cualquiera de sus sirvientes que secuestre Parentela, ya que ello le ofrece una forma de influir y corromper a los Garou. El senescal de Aliara está trabajando ahora mismo en un plan para poder traer humanos y quizás incluso criaturas sobrenaturales a su ducado en sus sueños, y así ganar sus servicios a través de la adicción a placeres en sueños.

El ducado de duBois

Este ducado al completo consiste en un enorme edificio moderno de oficinas, con incontables plantas, pasillos que parecen laberintos y ascensores que pueden parar o arrancar casi aleatoriamente. El edificio contiene las oficinas de una multitud de empleados, abogados, investigadores, ejecutivos de relaciones públicas e individuos similares. Estas oficinas son el hogar de Maine duBois y están conectadas con la sede central de los ejecutivos publicitarios y jefes legales de Pentex.

Aquí, los individuos crean campañas publicitarias para Pentex y derrotan los desafíos legales a los que se enfrentan los esfuerzos de la compañía. También negocian tratos con variados espíritus y finalizan contratos y alianzas entre los Incarna Maeljin y otros personajes notables de Malfeas. Algunos de sus contratos atan Perdiciones ancestrales y otras poderosas entidades. El ducado de duBois está abierto a cualquier visitante que esté buscando sus servicios. Cualquiera que necesite un contrato perfecto para traicionar a un aliado o para destruir a un rival, cualquiera que busque un discurso que influya en los oyentes, o algunos medios para retorcer las leyes o reglas a su voluntad, puede venir aquí. Las mentes más agudas y los trabajadores diligentes se esfuerzan para satisfacer perfectamente cualquier petición. Sus servicios no son baratos, y sólo un tonto puede pensar que puede salirse con la suya con ofrecerle a Maine duBois simple dinero.

Los abogados, los notarios y los agentes publicitarios están más que encantados de satisfacer cualquier petición que ayude directamente al Wyrm, y se preocupan bien poco por cualquier solicitud que no pueda dañar de ninguna manera los intereses del Wyrm, siempre que el comprador pague el precio apropiado. Ellos *retorcerán* cualquier solicitud que ayude a los enemigos del Wyrm o que directamente dañe sus intereses para que puedan satisfacer al pie de la letra al cliente, pero promueva los objetivos del Wyrm más de lo que podría dañarlos. La mayoría de clientes se regocijan cuando consiguen exactamente lo que han pedido. Los efectos secundarios y las subcláusulas negativas sólo se conocen después, justo a tiempo para que se le cuelgue todo el marrón al cliente.

Cualquiera que venga aquí buscando un servicio concreto encuentra la oficina que busca en poco más de media hora de caminar por los pasillos y usar los ascensores. Quienes no estén contentos con los resultados inesperados de los servicios que pidieron deben vagar durante varias semanas en un infierno burocrático de formularios, rellenados por triplicado y refrendados por un subsecretario, sólo para conseguir la dirección de la oficina que tiene el papeleo que necesitan para pedir una cita para conseguir permiso para encontrar los formularios que necesitan para poner una queja. Aunque no haga falta decirlo, cuanto más hostil y agresivo sea quien pone la queja, más burocracia deberá soportar. Sin embargo, incluso los visitantes más hostiles y contrariados terminan por encontrar la oficina que puede resolver su problema... firmando otro contrato. Al firmar, el problema del visitante es resuelto completamente, pero de alguna manera eso ayuda a Maine duBois. Incluso quienes se aventuran en el ducado de Maine duBois con la intención de destruir o asesinar al propio Incarna Maeljin pueden encontrar una oficina que los ayude, de nuevo, por un precio.

La mejor manera de localizar a un individuo en particular es negociar un contrato con uno de los residentes más bajos del dominio a cambio de un Fetiche, la promesa de un servicio *a posteriori*, o algún otro precio relativamente menor a cambio de un guía. Estos guías pueden llevar a los visitantes a su destino en menos de media hora, a menos que éstos deseen conseguir un pago mayor por sus servicios.

El ducado de Aife

Además del portalón rara vez usado desde el Ducado Central, cualquiera puede entrar al Ducado de Aife mediante las puertas que llevan directamente desde los niveles inferiores de la mayoría de los demás ducados de los Maeljin, el Ducado Central e incluso algunas de las peores Plagas y Cloacas de la Penumbra. En los niveles subterráneos cerca de estas entradas, los residentes del ducado de Aife practican cada tortura alguna vez imaginada con inventivo regocijo. La Dama Aife observa los tormentos más intensos cuando no

está practicando el arte ella misma. Todos los torturadores conocen magias terribles que aseguran que sus víctimas sobrevivan incluso a los tormentos más espantosos, incapaces de morir a pesar de los horrores que se les inflijan.

Casi todos los visitantes que se aventuran por voluntad propia en este ducado traen a un cautivo para interrogarlo. Los torturadores se enorgullecen de su habilidad de obtener tanto información útil como un sufrimiento exquisito. Incluso están dispuestos a admitir Garou gaianos que vengan con un Danzante de la Espiral Negra cautivo para su interrogatorio. Por supuesto, los visitantes deben ser testigos de todo el tormento de su cautivo, y posiblemente tomar parte del mismo. Los pocos cambiaformas que buscan información de esta manera suelen sucumbir al Wyrm poco después de esta experiencia, aunque un puñado de ellos usó información vital de su cautivo para evitar sucumbir.

El ducado de Klypse

Cualquiera que se pierda en cualquier parte de Malfeas puede fácilmente encontrarse en el inmenso laberinto de este ducado. Aquí, corredores de ladrillo y piedra se retuercen sobre sí mismos en ángulos imposibles, perspectivas anómalas y cambios en la gravedad. Estos pasillos contienen elementos de cada pesadilla sobre perderse o de buscar un lugar que es imposible de encontrar. Paneles móviles y puertas secretas hacen de este ducado algo incluso más confuso, tal y como lo hacen las sombras y las amenazas entrevistas que acechan a cualquiera que permanezca parado durante más de unos pocos minutos. No importa la dirección en la que vayas, antes o después todos los caminos llevan al centro del ducado y al propio Dogo Klypse. Sólo aquéllos que tienen su permiso pueden llegar a encontrar la salida. Dogo Klypse se enorgullece de que algunos de los visitantes que han venido aquí a asesinarlo pasan décadas o incluso siglos vagando por estos corredores sin llegar nunca a encontrar aquello que buscan. La mayoría se vuelven locos y se lanzan contra cualquiera que ven. Dogo Klypse considera un entretenimiento sin duda irónico usar a errabundos condenados como parte de las defensas de su ducado.

El ducado de Thurifuge

Su ducado es una enorme ciudad en expansión, cuya mayoría forma parte de un complejo gigantesco que es a la vez hospital y fábrica. Aquí, el Duque Thurifuge se dedica a sus abominables investigaciones que tienen como resultado nuevas y terribles drogas para Pentex. Investigadores dementes y monstruosos realizan experimentos en esclavos o prisioneros, observando el progreso de diversas enfermedades e intentando crear otras nuevas y más terribles. Una cantidad sorprendente de estos investigadores son Ratkin que han sucumbido al Wyrm, y algunos de ellos ofrecen los servicios de este ducado a otros miembros de su Raza que podrían ocasionar el Apocalipsis al crear una plaga mortífera (sin decírselo a sus jefes, por supuesto). La mayoría viene a este reino para buscar una enfermedad o para vender esclavos para la experimentación, pero unos pocos vienen a disfrutar del sufrimiento de los sujetos enfermos, aunque una cantidad aún menor se aventura aquí para liberar a un sujeto de estos mortíferos experimentos.

El ducado de Infierno

El ducado perteneciente a Portador del Infierno es un reino de batalla casi constante. Consiste en un paisaje asolado por la guerra que rodea a una ciudad maldita. Aquí, esclavos y cautivos luchan por su libertad. Deben defender zonas contra el ejército de Portador del Infierno. Si tienen éxito durante al menos tres días, son liberados. Por supuesto, casi todos mueren en el intento, y la mayoría de los que lo logran han sacrificado tanto en la batalla y han quedado tan retorcidos por la experiencia que se unen por voluntad propia a los ejércitos de Portador del Infierno. El ducado de Infierno contiene portales a la mayoría del resto de ducados, además de un túnel hacia el Reino de la Atrocidad. Cuando tienen pocos cautivos, u ocasionalmente para divertirse, Portador del Infierno ataca el Ducado Central. Hasta ahora, nunca ha tenido éxito. Si alguna vez lo consiguiera, la victoria sencillamente convertiría a Portador del Infierno en un nuevo Número Dos y causaría la aparición de un nuevo Portador del Infierno.

Los ducados fronterizos

Algunas partes de Malfeas que se sitúan entre los ducados de los Maeljin parecen eriales yermos, pero las apariencias engañan. Estos eriales son en realidad dos ducados que pertenecen a los Incarna Maeljin que se niegan a interactuar con los demás.

El mayor de estos dos ducados consiste en un desierto inconmensurable entre los ducados de los Maeljin que rodean el Ducado Central y los otros cuatro reinos elementales exteriores. Aquí, un ardiente y negro sol sobre un cuajado cielo violeta domina los días. Las heladas noches están totalmente desprovistas de luz, y el desierto consiste en arenas movedizas y vientos abrasadores que periódicamente crean inmensas tormentas de arena. En algunas ocasiones, estas tormentas forman una versión gigantesca del Ángel Sin Nombre de la Desesperación. Las leyendas dicen que cada grano de arena fue una vez el alma de alguien que murió bajo su propia mano.

Varios parches de fétidos pantanos situados entre algunos de los ducados internos constituyen el otro ducado. Estos pantanos son en realidad parte de una inmensa marisma y cualquiera que viaje puede encontrar el camino que discurre entre los más pequeños. Desde hace poco tiempo, estas regiones pantanosas han crecido, a pesar de que los ducados con los que colindan no han variado de tamaño. Los pantanos son el hogar de Fomori particularmente dañados y defectuosos que huyen de otras partes de Malfeas para morar aquí. También es el hogar de Perdiciones que



han huido cuando han enfurecido a sus maestros. Aquí cada grupo vive en bandas pequeñas y aisladas que se cazan entre sí y a cualquier visitante que puedan capturar. En las profundidades de cualquiera de estos pantanos, los visitantes pueden entrever al Caballero Entropía. Él reclama estos pantanos como suyos, e incluso estabula su caballo en uno, aunque nunca en el mismo pantano dos veces.

El Pozo de la Tierra

Para los hombres lobo, uno de los lugares más peligrosos de todo Malfeas es el Pozo de la Tierra. Localizado en un cañón entre uno de los pantanos del Caballero Entropía y el desierto del Ángel Sin Nombre de la Desesperación, el Pozo de la Tierra es una ancha región que duplica perfectamente los rasgos de algunos de los paisajes más prístinos y florecientes de la Tierra, pero como una parodia envenenada y tóxica de los originales. Una versión de la Gran Barrera de Coral australiana es una alcantarilla a cielo abierto llena de peces muertos y coral canceroso. Un duplicado del gran altiplano sudafricano es un erial radioactivo lleno de animales mutantes moribundos, y en vez de una vida salvaje pura, la versión de Alaska está inundada por un hambriento petróleo viviente.

El mayor riesgo de este reino es que los Puentes Lunares abiertos en Plagas y Cloacas normalmente conducen directamente al Pozo de la Tierra. Un cambiaformas que esté combatiendo esbirros del Wyrm puede intentar escapar mediante un Puente Lunar sólo para descubrir que ahora está atrapado en un lugar mucho peor. Para los nativos de Malfeas, el Pozo de la Tierra es una visión que alcanzar, mientras que para los Garou es un visceral aviso del precio a pagar si fracasan.

Los Ducados Elementales

Los límites más remotos de Malfeas contienen los cuatros Ducados Elementales de esmog, pira de corrupción, fango y toxina. Los palacios de los cuatro Maeljin Elementales se sitúan cerca del centro de cada ducado. Destruir uno de estos castillos de corrupción debilitaría ese elemento, especialmente si los Garou también destruyen de manera permanente al Maeljin Elemental.

El Ducado del Esmog

Densas y ondulantes nubes tóxicas cubren por completo este ducado. Sin sentidos especiales, la visión está limitada a no más de cinco metros (o yardas). Sólo las criaturas inmunes a los gases venenosos pueden respirar durante mucho tiempo aquí. Asfixia mora en una enorme fábrica de aspecto arcaico de hierro negro que escupe el esmog que cubre este reino. Le sirven Perdiciones sin ojos y extraños sirvientes mecánicos alimentados por motores que generan incluso más esmog.

El Ducado de la Pira de Corrupción

El ducado de Kerne brilla con la luz azulada de la radiación Cherenkov. El centro de este ducado consiste en un enorme volcán de pira de corrupción que escupe ríos de lava radiactiva. Abominables Fomori deambulan por este reino, los restos de humanos cautivos se encadenan en jaulas hasta que la pira de corrupción termina su trabajo. Los Fomori deambulan por esta región liberados únicamente para servir a Lord Kerne. Tras siete años de servicio, se convierten en Perdiciones especialmente monstruosas que Kerne vende a otros ducados. El castillo de Kerne está incrustado en una falda del volcán, y desde su base hasta el techo está hecho de piedra rematada con venas de plutonio.

El Ducado del Fango

El asqueroso Ducado de Collum es un reino frígido que contiene montañas de escombros escarchados y glaciares de aguas residuales heladas. El mayor de estos glaciares se sitúa en el centro del reino, y en el punto más alto se encuentra el castillo de Collum, esculpido en su hielo contaminado. El castillo consiste en una disposición en apariencia infinita de ventosos túneles habitados por enormes Perdiciones que parecen gusanos con muchos brazos, que pueden tunelar a través del hielo e intentan devorar a todos los visitantes que no estén bajo la protección directa de Collum.

El Ducado de la Toxina

El reino de la Dama Yul consiste en un vasto y cálido mar de toxinas multicolores. Dentro de este mar nadan tanto grandes y terribles Perdiciones acuáticas como ocasionalmente engendros del Wyrm de los océanos de la Tierra, como lampreas gigantes y enormes pulpos mutados. Cerca del centro de este reino se encuentra un gran archipiélago habitado por la mutada progenie de la Dama Yul. La mayor de estas islas es un enorme complejo de laboratorios, habitado y protegido por sus experimentos más extraños y mortíferos.



Capítulo Dos: Peones y Títeres

—Aquí se puede ver que nuestras acciones han crecido casi un 4% desde el año pasado en estas fechas. —Martin pasó a la siguiente diapositiva—. Ah, el *desafortunado* incidente con las pinturas chinas con plomo terminó favoreciéndonos. Cuando prometimos usar sólo la pintura biodegradable de Avalon y mantener, al igual que nuestros rivales, los más altos estándares de calidad, nuestra aprobación pública aumentó un 18,7%. Si seguimos así, podemos alcanzar récord de beneficios este año, señor Kiker.

Sentado al otro lado de la larga mesa, Kiker mostró una sonrisa llena de dientes. Tenía una mirada hambrienta que le hacía parecer un tiburón.

—¿Es así, señor Matthews? Ciertamente, ésas son muy buenas noticias. Parece que la prima de esta Navidad va a ser *realmente* especial.

Los vítores se oyeron por toda la mesa en respuesta. Incluso Martin no pudo evitar sonreír. El júbilo llenaba la habitación, provocando el sonrojo de los miembros del consejo como la embriaguez de un buen vino. La sonrisa del señor Kiker era contagiosa. Según miraba por la mesa, las caras, jóvenes y ancianas, no pudieron evitar sentir su entusiasmo ilimitado.

—¿Qué pasa con el boicot, señora Evans?

Una preciosa morena, que ocultaba astutamente su edad con una gran variedad de suplementos nutricionales de Magadon, sacó algunos papeles de una carpeta de manila.

—Hemos adquirido el albergue Primrose. Las reformas estarán listas seis días antes de la fecha prevista. El nuevo centro comercial Primrose abrirá en dos semanas.

—¡Excelente! Entonces las cosas van como la seda.

Un hombre mayor, sin pelo en la coronilla y con la cara enmarcada por unos mechones canos en los laterales, levantó la mano. Tenía cara de preocupación.

—¿Sí, señor Struthers?

—¿Qué pasa con los niños? ¿A dónde fueron? ¿No estarán perdidos sin el orfanato?

—Su preocupación es conmovedora, Struthers.

—Bueno, eso son veinte niños que no jugarán con los juguetes de *Aventuras de Atlantis*. ¿Y si Avalon retira parte de la financiación?

La sonrisa del director Kiker se hizo aún más amplia, tanto que parecía que le iba a cercenar la cabeza.

—Por eso me gustas, Struthers, piensas en el dinero. Como dije, tu preocupación por las finanzas es conmovedora, pero la verdad es que esos niños se llevarán a casas de acogida financiadas por la caridad de Avalon y sus, ejem, compañías de niños. Así que, de todas formas, vamos a tener a esa clientela.

Entonces sacó un puro, mordió la punta, la escupió y lo encendió. Más sonrisas y más dientes con cada calada. —La vida es buena, amigos—. Los miembros de la junta se rieron, algunos encendieron sus propios cigarrillos mientras Struthers servía un par de vasos de *whisky*. La habitación estaba electrizada por el entusiasmo.

Un zumbido anunció la voz de la secretaria en el interfono:

—Señor Kiker, su visita de las 14:30 ha llegado.

Kiker se inclinó y pulsó el botón:

—Adelante, que suba ya, Dorothy. Hemos terminado aquí.

Los miembros de la junta se levantaron, estiraron y recogieron sus papeles mientras Kiker se divertía haciendo aros de humo. Echó un vistazo cuando las puertas de la sala de juntas se abrieron y entró Jason Prower, director de Prower Power, una línea de juguetes electrónicos que Atlantis estaba estudiando comprar. Kiker frunció el ceño confuso: Prower no llevaba siquiera un portafolios.

—Ha sido muy rápido, señor Prower. Por favor, entre. Estamos acabando una reunión. ¿Le apetece un puro?

Jason se quedó delante de la puerta.

—No, gracias, señor Kiker. Me temo que mi agenda está bastante apretada y no me quedaré mucho.

—¿Oh? Por favor, pase. Estoy seguro que los demás se deleitarán viendo su presentación.

Jason bajó la voz y miró fijamente a Kiker.

—No estoy tan seguro, señor Kiker. —Su voz bajó una octava, convirtiéndose en un gruñido inhumano cuando dijo el nombre del director. Jason dio un paso adelante y su cuerpo creció hasta ser una maraña de músculos con un pelaje oscuro que fue cubriendo sus poderosos miembros, con orejas de lobo y una mandíbula surgiendo de su creciente cráneo. Saltó a la mesa y la hizo astillas al golpearla con sus centelleantes garras.

Incluso cuando los gritos inundaron la sala de juntas y la sangre apelmazó el pelaje del Morador del Cristal, la sonrisa de Kiker seguía creciendo. El Crinos se giró y se echó encima de él babeando. Kiker le echó el humo en la cara.

—¿Sabes lo más gracioso? Toda esta publicidad va a hacer que nuestras acciones suban.

La raíz de todos los males

El dinero habla. Donde está Pentex, el dinero habla su propia lengua. El flujo de dinero guía el mundo humano y hace exactamente lo que el Wyrm desea. Los excesos corporativos y la corrupción envenenan el mundo y enlodan las aguas de la política para que nadie pueda darse cuenta de cómo se podría comenzar a solucionar el problema. Las ciudades y naciones más pobres son caldo de cultivo de enfermedades, odio y conflictos que impulsan aún más los fines del Wyrm. La apatía y el miedo corroen a las clases medias del primer mundo, volviéndolas incapaces de detener la lenta pero segura decadencia del mundo.

Para el Wyrm, los beneficios no podrían ser más altos.

La recesión económica al comienzo del siglo XXI se cobró su precio incluso en Pentex y sus filiales. El vaivén de los mercados mundiales aún mantiene su influencia sobre la corporación. Las empresas asociadas se retiran, las acciones se desploman, las bancarrotas y los escándalos piden la fe de la opinión pública y los accionistas. La avaricia y el exceso de una compañía terminan por consumirla, dejando a los buitres financieros para limpiar los huesos de la empresa. Hasta los negocios legales fracasan al carecer de los recursos de sus primos, los conglomerados empresariales, y no ser capaces de aguantar el aumento de los costes de producción y trabajo.

Incluso estos fracasos sirven a los intereses del Wyrm. La corrupción empresarial es la forma más obvia en la que el Wyrm clava sus garras en la humanidad, pero hasta las corporaciones poderosas emplean a gente más o menos decente en sus niveles inferiores, a personas desesperadas por conseguir dinero o que quizá crean que hacen algo bueno por el mundo. Sin ser conscientes de la verdadera naturaleza de sus esfuerzos, los que se dejan la piel durante décadas para enriquecer a sus superiores se despiertan una mañana sin pensión o sin seguro y sin siquiera una tarjeta de agradecimiento por todo su esfuerzo. Cuando los empleados de mayor nivel pierden sus fortunas, caen en una espiral de locura y desesperación, sus familias sufren y esa angustia envenena a los que les rodean. Así, la caída de empresas sin escrúpulos promueve los intereses cósmicos del Wyrm.

Sin embargo, Pentex no ha conseguido su dominio por ser inflexible. Las oportunidades abundan para aquéllos que quieran recortar presupuestos y emplear recursos, humanos o de otro tipo. Gran parte de la recuperación económica de EE.UU. ha sido gracias a que Pentex y sus muchas filiales han reinvertido parte de su capital en la economía. Al mismo tiempo, respaldan a los políticos y apoyan leyes que les facilitan cosechar beneficios masivos: liberalizaciones, exenciones tributarias y subcontrataciones. Esto se une al sufrimiento de los pobres y fortalece la decadencia de las clases altas. Pentex adquiere tanto nuevos negocios prometedores como aquéllos que se tambalean, poniéndolos bajo su ala, corrompiendo a honestos propietarios de negocios y dejando de lado las preocupaciones medioambientales. Por cada escándalo o juicio de responsabilidad que hunde a una empresa, Pentex ya ha adquirido dos más y las ha convertido en máquinas corporativas generadoras de beneficios. Pentex se adapta utilizando la tecnología más puntera y cada agujero legal a su disposición para poder cabalgar cualquier ola financiera.

Así es como Pentex se mantiene en la cumbre cuando los demás se hunden. Sus filiales exprimen hasta el último centavo que pueden de aquéllos demasiado estúpidos para ser sensatos o de quienes están tan desesperados como para preocuparse por ello. Los gigantes de miles de millones de la mercadotecnia usan investigación y publicidad subliminal (nacida en laboratorios secretos de Pentex, donde se usa tortura y violación mentales) para dirigirse a los miedos y deseos del consumidor, para convencerles de que no pueden vivir sin su producto... a veces de forma literal. Protegidos por un sinnúmero de leyes y un laberíntico sistema de tribunales y entes reguladores para escudarlos de represalias directas, las numerosas cabezas de Pentex actúan sin miedo a posibles consecuencias significativas. Incluso si las autoridades o los Garou hacen caer a una de las empresas del grupo empresarial, otras se alzarán en su lugar. Quienes están en la cumbre disfrutan del mayor poder: las clases bajas generan riqueza para ellos, los políticos les recortan los impuestos y sólo se necesita una fracción de sus inmensos beneficios para alimentar este ciclo.

La ley de la jungla urbana

Una de las armas más potentes de Pentex es su influencia sobre las leyes humanas. Este dominio toma muchas formas, pero el dinero las alimenta a todas. El atractivo del dinero y la influencia y prestigio que produce atrapan a los políticos. Los humanos se congregan en torno a los ricos y poderosos, que esperan su parte del pastel. Sus rivales temen hacer algo contra ellos, mientras que los que disponen de la ventaja campan a sus anchas. Pentex clava sus colmillos en cada nivel del abotargado y quebrado sistema. El Wyrm no es la causa de todos los sobornos o corrupción en nombre de intereses particulares; pero la corrupción está ahí, persistiendo como una nube de moscas que zumban sobre un cadáver hinchado. El mundo de la política es un caos y las larvas del Wyrm engordan con su enferma carne.

Una de las compras recientes de la empresa es RED Network. Ya era el hogar de tertulianos de ultraderecha con una relación cuestionable con noticias de verdad y bajo la dirección de Pentex está empeorando. RED Network usa victorias legalmente cuestionables para crear programas de "noticias" más que inventadas, generando titulares falaces de la nada. Su audiencia, cautivada por los tertulianos, aceptan las citas fuera de contexto de la cadena como verdades ideológicas y las alientan en vecinos y niños. Esos niños crecen acostumbrados al odio y a la discriminación, atrapados en los mismos ciclos que los demás. Sus esperanzas quedan pulverizadas en los engranajes y la corrupción del Wyrm carcome el corazón de la máquina que alimenta al país. Las facciones políticas se vuelven las unas contra las otras y contra sus votantes. Mientras tanto, los verdaderos titiriteros ven a sus títeres bailar en los hilos que ellos mismos habían concebido. Pentex cuenta sus verdaderos beneficios no sólo en términos de ganancia económica sino también en los caminos al infierno que ha pavimentado la gente, con buenas y malas intenciones.

Sin embargo, mientras los enemigos del Wyrm respiren no se habrá perdido toda la esperanza. El sistema está roto, pero todavía no está totalmente derrumbado. Las agencias federales aún castigan cuando se quebranta la ley de forma obvia y los activistas atacan a las empresas que se han adueñado del mundo desarrollado. A pesar de tener los mejores abogados y emplear amenazas y sobornos en objetivos clave, algunas veces incluso Pentex se enfrenta a la justicia. Los hombres lobo sacan a la luz evidencias que la corporación no puede tergiversar o ignorar. Es posible engañar a las autoridades mortales, pero los Garou hacen uso de recursos que no están disponibles para los humanos. Los espíritus tecnológicos en particular plantean un gran peligro para Pentex y sus propiedades, pues son capaces de acceder a información que las autoridades federales o incluso los propios hombres lobo no podrían. Los Moradores del Cristal y su maestría de la tecnología hacen más para contener el completo monopolio de Pentex del mundo empresarial que lo que todas las agencias gubernamentales juntas podrían jamás. Cuando las pruebas documentales están obsoletas, los Garou y sus aliados espirituales de información atacan desde los reinos umbrales, usando artimañas espirituales para husmear en la información de servidores de alta seguridad y de almacenes de datos seguros.

La naturaleza de estas batallas tiñe de rojo cada bit y cada byte, una carrera armamentística donde garras y dientes son



inútiles, algo que muchos hombres lobo no comprenden. Los guerreros más poderosos de Gaia se adaptan lentamente a este campo de batalla y sus enemigos están a la vanguardia del cambio. Muchos sienten que estos asuntos son el terreno de la Tejedora, sin darse cuenta que el veneno del Wyrm gotea en cada hebra de la red, corrompiendo todo lo que toca. La ignorancia y división dentro de la Nación Garou permite a Pentex reclamar terreno, centímetro a centímetro. Golpeando donde los Garou son débiles, Pentex ha envenenado meticulosamente a la humanidad y la ha puesto como escudo entre ellos y la ira de los hombres lobo.

Ocupa Malfeas

Quienes tienen el control sin duda quieren que siga en sus manos, pero muchos están molestos con el *status quo* y buscan el cambio. A finales de 2011, el distanciamiento dio lugar al movimiento *Occupy*. Este movimiento protesta contra todo lo que Pentex representa: la influencia empresarial en el gobierno y la democracia en segundo lugar tras el capitalismo. La más pequeña minoría tiene la mayor influencia y poder sobre la mayoría, oprimiendo las cabezas y espaldas de los pobres para alzarse aún más. Caracterizados por su consigna: "Somos el 99%", el movimiento *Occupy* está determinado a arrebatar el poder de aquellos pocos privilegiados y acabar con la corrupción financiera del gobierno.

Fieles a su nombre, el movimiento *Occupy* organiza mítines en espacios públicos que duran días o semanas, acampando en los parques de las ciudades o apiñados a las puertas de ayuntamientos. Los manifestantes se organizan a través de redes sociales como Twitter o Facebook, por correo electrónico, conferencias a gran escala por Internet usando programas como Skype y páginas para difundir su mensaje. Irónicamente, usan algunas de las tecnologías de Pentex contra la corporación, al dirigir y coordinar los movimientos *Occupy* muchos de sus asuntos a través de *smartphones* y tabletas.

Por desgracia para los manifestantes, los zarcillos del Wyrm alcanzan incluso a estos movimientos. Las fuerzas policiales corruptas están más que contentas de hostigar a los manifestantes y confiscar drogas y armas que nunca verán la sala de pruebas. Si los mítines se agitan demasiado, se dan prisa en usar gases lacrimógenos y espray de pimienta de forma innecesaria. La brutalidad es algo común y corriente para ambos bandos. Si los manifestantes responden con fuerza, la violencia consume rápidamente el mitin y se dispersa por igual tanto a inocentes como a malhechores. Al igual que algunos concejos municipales han dado su apoyo al movimiento *Occupy*, otros han aprobado leyes que restringen el tiempo o la naturaleza de las protestas en lugares públicos. Muchos agentes intentan destruir estos movimientos desde dentro. Estos agitadores se unen con el único propósito de fomentar el desacuerdo, dándose cabezazos contra los líderes e introduciendo ideas incompatibles en los debates. La mayoría no sirve al Wyrm directamente, sino a los intereses de los grupos ultraconservadores o de terceras partes relacionadas con benefactores empresariales. Cada reunión interrumpida, cada idea pervertida, cada soborno aceptado sirve a los fines del Wyrm. Es, después de todo, la lenta decadencia del mundo humano trabajando en contra de las fuerzas de Gaia cada día... y éste no es un problema que se pueda solucionar con Rabia.

Redes antisociales

Sunburst y sus empresas derivadas diseñan muchas de las aplicaciones para iPhone que usan los manifestantes. Estas aplicaciones llevan pequeñas trazas de corrupción que calan en la mente cuanto más se usan y mucha gente, dentro y fuera del movimiento, utiliza estas aplicaciones casi cada minuto que pasa despierta. Los ánimos se calientan en los días calurosos cuando estás hombro con hombro, apretado en un aparcamiento demasiado pequeño, mientras la policía comienza a hostigar a los campistas. Invitados por extraños sueños y necesidades inconscientes, los manifestantes garabatean los símbolos del Wyrm en sus carteles. La indignación crece, la mentalidad de masa se hace hueco y un mitin legal se convierte en un disturbio, perdiendo su mensaje entre el vandalismo y la brutalidad policial.

Tampoco se libran de la corrupción del Wyrm las redes sociales cuya popularidad ha florecido en el nuevo milenio. Millones usan sitios como Facebook y piensan en ellos como lugares donde pueden comunicar libremente sus pensamientos... o recompartir "correo basura para padres" y fragmentos de entrevistas políticas. Las discusiones se convierten en insultos y amenazas, escondiendo cualquier punto legítimo que los usuarios pudiesen tener. Los amigos y las familias se vuelven unos contra otros en acaloradas discusiones. Cuando los antiguos amantes actualizan su estado para mostrar nuevas relaciones, sus exparejas se ponen celosas y los restos de corrupción en los anuncios ayudan a alimentar esta envidia. Diseñado para unir a la gente, en cambio, la influencia del Wyrm la separa.

Millones también juegan en Facebook y sus navegadores a juegos diseñados por empresas emergentes y pequeños grupos de espabilados estudiantes de programación, normalmente becarios no remunerados y consultores de compañías como Sunburst. En estos juegos, como el siempre popular ResortCraft y sus hermanos, los jugadores deforestan bosques y dañan reservas para construir extensos complejos y convertirse en magnates. La pequeña, aunque penetrante, cantidad de corrupción del Wyrm contenida en juegos como éste acostumbra a los más jóvenes, dando derecho a generaciones a devastar el medioambiente y realizar prácticas poco escrupulosas en los negocios. En muchos casos, la corrupción no necesita hacer nada, pues la sociedad humana ya hace todo el trabajo.

Como muchas otras operaciones de Pentex, es casi imposible pararlo. Enmascarado como programas legales y anuncios, oscurecido por el desvío del volumen del contenido de Internet, mucho de ello es de origen humano y bastante cuestionable. Ninguna autoridad ha podido siquiera empezar a enfrentarse al problema. Los Garou no están tan desamparados y mandan espíritus a tirar sus servidores, *hackear* cuentas o actuar como *bots* de *spam* inteligentes que envían mensajes positivos para predicar la seguridad medioambiental y la paz entre los vecinos. Estos esfuerzos a veces consiguen ralentizar lo que parece

una marea interminable a gran velocidad, pero la corrupción siempre penetra a través de estas marcas de garras digitales.

Lucha por alimentos

Pentex se ha vuelto, si cabe, más inteligente y enrevesada en su funcionamiento conforme se acerca el Apocalipsis. Para evitar la destrucción total a garras de la Nación Garou, la compañía se ha congraciado con todos los niveles de la sociedad humana. Las grandes filiales de Pentex son las más obvias, pero los esfuerzos más pequeños son a veces los que más duelen. Pentex financia y abastece muchos orfanatos, refugios para sin techo y jóvenes en riesgo. Por supuesto, envenenan la comida que sirven en estos lugares y que donan a la caridad con la corrupción del Wyrm en una cantidad ínfima como para poder ser detectada por medios mundanos. Con los años, las toxinas del Wyrm se desarrollan en la mente, el cuerpo y el alma de quienes dependen de esas donaciones. Para los Cachorros hay una solución sencilla: destruir a las organizaciones contaminadas para que el toque del Wyrm no se propague. Sus Ancianos saben que no es tan sencillo.

Ciertamente, se podría destruir Leer y Comer, la pequeña organización que provee comida para los pobres en apuros y los ayuda con una educación básica, y ya no se transmitiría la corrupción del Wyrm en la comida e incluso textos que emplean, muchos con mensajes ocultos que perturban los más profundos rincones de la mente de quien los lee. Aunque miles morirían de hambre sin la organización y Leer y Comer es sólo una de tantas similares. Si los Garou barriesen del mapa todos estos programas, pararían la extensión de la corrupción, pero dejarían a las familias hambrientas o sin electricidad o agua potable. Al promover esfuerzos humanitarios, Pentex obliga a la Nación Garou a elegir entre permitir que la corrupción se expanda o condenar a miles de vidas a la miseria. No cabe duda de que los hombres lobo saben que los grupos de ayuda que trabajan con gente pagan sus facturas y desarrollan comunidades haciendo cosas terribles en secreto. Puede que pongan venenos espirituales de efecto retardado en la madera que usaron para construir una casa que poco a poco irá devorando la cordura de sus habitantes. Los refugios para animales sacrifican a los animales sanos, que podrían haber sido adoptados, y a mascotas perdidas con identificación, además de usar a otros para experimentación.

Cosas similares suceden en muchos de los albergues para los más pobres. Sádicos empleados de orfanato juegan con los miedos de sus víctimas para explotar a niños que no tienen a quién acudir. Los organizadores de los centros de acogida para mujeres abusan mentalmente de ellas de una forma no menos hiriente que el trauma físico que ya han sufrido. Culpan a las mujeres de sus apuros, generando sentimientos de inferioridad y debilidad, haciendo que sientan que merecen el castigo por haberse pasado de la raya. Al retirar las capas de autoestima de una persona, hacen que los niños crezcan llenos de odio y violentos al tiempo que hacen que las mujeres sean propensas a buscar parejas maltratadoras. Aun así, esta gente no suele tener más recursos y si se les quita esa organización corrompida por el Wyrm, quedan desamparados y sin esperanza. La Nación Garou no puede cuidar de los pobres y los desgraciados y tampoco se puede permitir financiar ningún tipo de asistencia a gran escala. Pentex ha atrapado a los pocos clanes que lo han intentado y ha usado su posición más alta en la sociedad humana para acabar con estos esfuerzos.

Los Garou, como los lobos cuando cazan, deben mordisquear los talones de la gran bestia que es Pentex. No pueden simplemente derribar cada empresa sin importar cuán pequeña sea, pero pequeños logros aquí y allá marcan la diferencia. Con la ayuda de los espíritus y su propia magia, los hombres lobo pueden ayudar a una compañía honesta que trata legítimamente de socorrer a la gente. Se puede hacer que las cosechas sin corrupción crezcan más rápido, purificar el paisaje espiritual de una zona para ayudar a promover buenos sentimientos y acciones, y las manadas pueden erradicar y destruir a pequeños grupos de agentes del Wyrm. Aunque sea poco en un esquema más amplio de las cosas, este tipo de actos cambian el curso de vidas enteras y esas personas afectan a otras vidas en una reacción en cadena de influencias positivas. Incluso así, el peso de pecados pasados se cierne sobre la Nación Garou: las Razas Perdidas y quienes fueron destruidos en la Guerra de la Rabia podrían haber ofrecido una poderosa ayuda en este momento de extrema necesidad. Los hombres jabalí Grondr trabajando junto a los hombres lobo podrían ayudar a erradicar la corrupción y la suciedad que infesta a la humanidad y controlar el crecimiento de Pentex. Por desgracia, quienes podrían haber sido unos acérrimos aliados ahora son sólo recuerdos y remordimientos y el mundo es más desgraciado por su pérdida.

Filiales: Las cabezas de la hidra

Muchos Garou piensan en Pentex como una entidad empresarial monolítica, pero nada más lejos de la realidad. En cambio, imitando al propio Wyrm, actúa como un conglomerado empresarial que funciona a través de una amplia variedad de filiales, muchas de las cuales se ramifican en compañías filiales y subsidiarias en sí mismas. La mayoría de los Garou son al menos algo conscientes de que las siguientes filiales tienen lazos íntimos con la propia Pentex, aunque resolver los detalles de quién pertenece a quién podría llevarle muchos meses a un auditor forense.

Sunburst Computers

En la vanguardia de la Era de la Información está una de las mayores filiales de Pentex, Sunburst Computers. El inicio del siglo XXI ha sido muy bueno para Sunburst: al haberse vuelto omnipresentes las computadoras, la empresa ha crecido con la ola de desarrollo. Las mejoras tecnológicas han permitido a Sunburst producir sus computadoras baratas incluso en mayor número. La empresa ha seguido prosperando durante la misma crisis financiera que ha paralizado

numerosos negocios. De hecho, las recesiones han alimentado el crecimiento de Sunburst, ya que las computadoras tenían una fuerte demanda y muchos querían comprarlas al menor precio posible. Su producción promueve los objetivos del Wyrm al usar trabajadores del tercer mundo muy mal pagados que trabajan duramente en un entorno lleno de productos químicos tóxicos. Aunque Sunburst es famoso por ser uno de los fabricantes más ecológicos del mundo, en realidad sus productos contienen tantos contaminantes y toxinas como los de las compañías de peor reputación.

Sunburst también es líder en soporte técnico subcontratado, lo cual provoca un sinfín de frustraciones entre sus clientes. Sus productos salen a mercado con problemas técnicos que borran discos duros llenos de fotos familiares o documentos financieros importantes, y las copias de seguridad (también de Sunburst) fallan con regularidad. Estos problemas se suman al frustrante servicio de atención y la prolongada repercusión de la miseria en las personas en los países en vías de desarrollo que crean el *hardware*. Esta miasma de desesperación permite que la corrupción espiritual del tercer mundo envenene al primer mundo *byte* a *byte*. Los Garou pueden hacer poco por frenar esta forma de corrupción porque es muy sutil al ser tan penetrante. La Nación Garou, en general, sigue trabajando con el problema de la tecnología avanzada del siglo XXI, aunque algunos clanes y Tribus intentan dominar este nuevo campo de batalla. Incluso si los Moradores del Cristal y sus aliados aumentasen diez veces más de la noche a la mañana, aún palidecerían en comparación con el usuario base de Sunburst, por no hablar de las muchas compañías, afiliadas o no, que producen periféricos y *software* que contienen trazas de la corrupción del Wyrm.

Los superventas de Sunburst en el mercado actual son las tabletas y los *smartphones* y ambos productos han sido un éxito rotundo. Las tabletas ponen la potencia de una computadora de sobremesa en los dedos del usuario y encima son portátiles. Sunburst ofrece las tabletas más rápidas del mundo, incluyendo la muy popular SunPad: una maravilla de doscientos dólares puntera en el terreno informático. También graba en secreto todo lo que hace el usuario, incluso con el modo "incógnito" del navegador. Cuando llega el momento oportuno, revela esa información a las peores personas posibles, incluyendo a amigos, familia y autoridades... dondequiera que la información haga el mayor daño.

A pesar de que la empresa produce aplicaciones para muchas otras plataformas, Sunburst también ofrece su propia línea de *smartphones*: los Solaris. Pensados para tener tanto diseño como funcionalidad, los Solaris son de lejos los teléfonos más vistosos del mercado, creados con unas especificaciones exigentes, caros e importados exclusivamente de las factorías del tercer mundo donde los trabajadores no volverán a ver la luz del día de nuevo. Debido a la importancia de esta línea, los supervisores Fomori castigan con crueldad a los trabajadores que cometen el más ligero desliz. Ese mal infesta la placa base del Solaris, añadiendo un hilo más a la corriente de corrupción del Wyrm que pasa a través de la Era de la Información.

La lenta corrupción de lo que una vez fue el dominio de la Tejedora es pareja al conflicto de mayores dimensiones entre las dos fuerzas cósmicas y no es un problema que pueda superarse con fuerza. Los Moradores del Cristal son demasiado escasos y tienen poca ayuda de sus compañeros gaianos. Aquellos espíritus de la Tejedora que aún son leales a su reina se niegan a ayudar abiertamente a los hombres lobo, siendo enemigos y obstáculos con la misma frecuencia que aliados inesperados.

Incognito

Por desgracia, Sunburst no está sola en sus esfuerzos. Uno de sus aliados más caóticos y peligrosos es la cibersociedad de *hackers* llamada Incognito. Este grupo es el mayor de su clase, hogar de los piratas informáticos anónimos más habilidosos del mundo. Al igual que Sunburst y otras organizaciones informáticas, Incognito ha crecido y se ha desarrollado al aumentar la dependencia de la humanidad a la informática. Su poder y malicia los convierte en objetivos primordiales para la corrupción del Wyrm. Incluso quienes piensan que sólo están *trolleando* a los que se lo merecen ven a los demás con condescendencia, creando seguidores entre la comunidad *hacker* y siendo víctimas de un sentido concomitante del orgullo de los famosos.

Los *hackers* de Incognito promueven la anarquía donde sea posible, lo que los convierte en aliados débiles, como mucho, de Pentex... aunque la Bestia-de-la-Guerra se da un buen banquete con el resultado de sus acciones. Buscan destruir el sistema y sembrar el caos en Internet, aunque sus objetivos principales suelen ser individuos. Muchos de los virus que infectan equipos informáticos, sean de Sunburst o no, tienen su origen en las mentes taimadas de los miembros de Incognito. El robo de identidades y datos son sólo algunos de sus métodos para sembrar el caos, usando la información robada para acosar a propietarios de viviendas, depredadores sexuales y adolescentes que buscan vídeos picantes por igual. Cada día hay más gente conectada a Internet y muchos usan el proveedor de Internet más barato que pueden encontrar. Buena cantidad de estos proveedores se pueden rastrear hasta Sunburst y otras compañías de Pentex y sus *pop-ups* integrados, y navegadores personalizados de los Danzantes saturan los ojos y el espíritu de los usuarios.

Algunas de las facciones de Incognito mantienen la pretensión de ser revolucionarios golpeando en el corazón de un mundo de locos e idiotas. Llevan a cabo campañas de acoso y ciberterror, a menudo contra empresas cuyas acciones sirven al Wyrm. Aún así, los piratas de Incognito no son héroes: su propio orgullo e ira les deja irremediablemente llenos de la corrupción del Wyrm. Cualquier bien que puedan hacer por el mundo queda deshecho cada vez que se cargan la página de un negocio en apuros o de una organización benéfica.

La imprevisibilidad de Incognito crea fricción con las demás cabezas de la Hidra. Los *hackers* hunden tan a menudo a alguien que no se lo merece como se tienen por objetivo entre sí y no sienten reparo alguno en atacar a las empresas de Pentex. De hecho, su exagerado orgullo a menudo los pone en apuros con los jefes de otras filiales, porque éstos buscan ponerse por encima de los demás y los *hackers* de Incognito no toleran a los rivales. Nada satisface más a Incognito que hacer caer a la gente que cree que son los dueños del mundo.



Tellus

Otra filial de alta tecnología, Tellus, disfruta con el reconocimiento mundial como desarrollador líder de videojuegos. Tellus ganó popularidad durante el *boom* de los videojuegos a finales de los ochenta, tanto por el debut de su primera consola patentada, la Typhoon, como por sus juegos, que siempre estaban en la vanguardia de los logros tecnológicos y de contenido gráfico. En 2013, la industria de los videojuegos es una de las más lucrativas del mundo, empequeñeciendo incluso a Hollywood, y Tellus es uno de los desarrolladores líderes. La crisis financiera que hundió otras compañías apenas tocó a Tellus. Aunque sus beneficios cayeron en un treinta por ciento, Tellus todavía podía conseguir suficiente como para poder financiar a otras empresas durante décadas.

En la actualidad, Tellus posee la saga de juegos más popular del mundo, incluyendo su último episodio de la venerable serie Biological Warfare, que alcanzó mil millones de dólares en ventas en un tiempo récord de menos de dos semanas. El juego ejemplifica lo que Tellus hace mejor: atrae a la subcultura más dura de los jugadores al llevar al límite lo que es posible en gráficos y contenido. Tellus diseña sus juegos para ser altamente adictivos, algo que sus desarrolladores explotan activamente.

Tellus también es dueña del enormemente famoso MMO Eden Online, un juego sobre colonos que buscan nuevos mundos que colonizar en un futuro donde la polución y la guerra han arruinado la Tierra. Por supuesto, la construcción y la minería de estos nuevos mundos en busca de recursos a menudo hace que los jugadores vayan por el mismo camino que arruinó la Tierra de Edén, pero a los ávidos fanáticos no les importa ni una pizca la belleza inmaculada de los mundos que colonizan. Eden Online es otro juego altamente adictivo, responsable de la formación de muchas reuniones de "Jugones Anónimos" y más que unas cuantas muertes de aficionados rabiosos jugando maratones sin comida ni agua... o incluso sin abandonar sus asientos para ir al servicio. Tellus cobra casi el doble que otros MMO por Eden, aunque Eden ofrece más contenido que cualquier otro juego en la historia. Con los monitores y gafas de Tellus 3D y los potentes sistemas de sonido creados por Sunburst, la experiencia completa de Eden Online es lo más cercano a la realidad virtual que se puede sentir.

Tellus usa métodos sutiles para extender la corrupción entre los jugones más acérrimos, complicando a los hombres lobo obstaculizar el trabajo de una industria floreciente. Jugar a cualquiera de los juegos del amplio catálogo de juegos violentos de Tellus puede que no corrompa al momento la mente de un jugador influenciable, pero un niño que crezca jugando a juegos que le insensibilizan ante la violencia y la destrucción del medioambiente es igual de rentable para el

Wyrm. Las semillas de la corrupción crecerán en él, aturdiendo su crecimiento emocional y empatía por los demás... y hay millones como él. Sus interacciones con el mundo en general sólo traen miseria, burla y abuso hacia los demás. El camino lento funciona bien para Tellus porque afecta a millones a la vez, tanto jóvenes como mayores.

El fuerte auge en el uso de computadoras ha llevado a Tellus a una audiencia totalmente nueva de jugadores ocasionales y se han dado prisa en capitalizar lo que han encontrado. The Clones es un mundo abierto donde los jugadores pueden construir casas y ciudades enteras, dando forma a la población de clones. La IA del juego refleja la visión retorcida del Wyrm de la humanidad en el mundo simulado, creando relaciones de maltrato y brotes de enfermedades y desastres para mantener alerta a los jugadores. Un flujo regular de contenido descargable mantiene el dinero fluyendo incluso cuando el contenido en sí casi ni merece la pena. A pesar de ser un juego aparentemente moderno sin combate, los jugadores aún pueden pagar dinero real por armaduras digitales para caballos y armas enormemente elaboradas.

Tellus ha lanzado recientemente Clones Online, un juego gratuito derivado de The Clones. Diseñado sin compasión, Clones Online hace objetivo a los mecanismos de adicción del cerebro humano, creando una dependencia psicológica muy similar a la que producen los cigarrillos. El juego realmente no lleva la corrupción del Wyrm; en cambio, los jugadores se acostumbran a las situaciones sociales disfuncionales y terminan haciendo que sus vidas sean un reflejo de las de sus clones.

Avalon Incorporated

Algunas de las maquinaciones más sutiles e insidiosas del Wyrm se manifiestan a través de Avalon Incorporated, un gigante de la industria juguetera y de los plásticos desde 1968. Avalon ha crecido incesantemente desde que fue creada conforme se extendían cada vez más los dibujos animados y programas para niños, así como los artículos relacionados con ambos, y al tiempo que los juguetes eran cada vez más avanzados. La regresión que endeudó a gran parte del mundo desarrollado en el siglo XXI apenas consiguió ralentizar los beneficios de Avalon. Incluso las familias en apuros deben mantener contentos a sus hijos en aras de la cordura y Avalon ofrece muchos juguetes baratos. Por supuesto, estos juguetes pésimamente fabricados a veces tienen pinturas con plomo extranjeras que son peligrosas y partes propensas a romperse que pueden entrañar riesgo de asfixia en niños y animales.

Las pinturas peligrosas y los plásticos baratos son el menor de los males de Avalon. No crean monstruos para luchar contra los Garou y, aunque la corrupción del Wyrm es algo generalizado entre los líderes de la compañía, muchos trabajadores de bajo nivel no se dan cuenta de su corrupción. Los Garou se encuentran en la tesitura de tener que asesinar a víctimas inocentes del Wyrm o provocar la ruina financiera de aquéllos que no son conscientes del daño que causan. El mayor mal de Avalon es el daño que causa en los jóvenes del mundo: la compañía no crea monstruos, pero ayuda a criarlos.

La creciente popularidad de los programas de acción violentos para niños ha coincidido con una censura laxa, lo cual da a empresas como Avalon más oportunidades para crear nuevos juguetes con armas más realistas y daño de combate. Estos juguetes inspiran nuevos programas para promocionar la última gama a las mentes jóvenes e impresionables, glorificando el combate y la brutalidad bajo personajes molones sin fin. Los programas doblados por famosos y la alta demanda de juguetes alienta en los niños la idea de que la violencia es a menudo una opción heroica, más que la última salida.

La línea más famosa de Avalon es Action Bill y el Escuadrón Peligro, la cual es, dos décadas después de su estreno, más famosa que nunca. El Escuadrón Peligro es un grupo de agentes paramilitares que lucha contra terroristas por el mundo, algo con un nuevo significado en el siglo XXI. A pesar de los personajes de minorías simbólicos, muchas de las misiones del Escuadrón Peligro tienen mensajes alarmantemente racistas sin tapujos. Action Bill ha tenido varios taquillazos que han destacado por el fuerte volumen de las explosiones y los asesinatos de fondo de personas de color que ayudan a reforzar esas insinuaciones.

Estos programas y sus juguetes insensibilizan a los niños ante la violencia, especialmente si esos niños también disfrutan de los juegos de mesa de Avalon (como ¡Bombardéalos!, el divertido juego para toda la familia de guerra mundial termonuclear) y juegan a los videojuegos ultraviolentos de Tellus. Los juguetes en sí mismos llevan pequeñas trazas de corrupción del Wyrm, lo suficiente como para que un Garou comprometido pueda olerla pero no tanta como para que los efectos sean evidentes. El envenenamiento espiritual se manifiesta con el tiempo en niños que crecen con un sistema de valores retorcido y que piensan que la violencia es una buena primera respuesta a todos los conflictos.

La violencia no es la única manera en la que Avalon y sus productos dañan a los niños. También interiorizan la ira y la falta de sensibilidad y promueven la apatía y un autodesprecio descorazonador. Las niñas son especialmente vulnerables a estas depredaciones puesto que la sociedad ya las presiona mucho con su imagen y desdeña especialmente a las que rechazan la moda. Avalon aviva el fuego, haciendo una publicidad deliberada de los juguetes para niñas que refuerzan los roles tradicionales de género y reprimen la libertad de expresión. El ejemplo más obvio es la línea de Cici, unas muñecas inmensamente populares cuyo personaje epónimo viene en cientos de variedades con miles de prendas posibles. Algunas variantes destacables son la espeluznante Cici post-holocausto nuclear (con quemaduras de radiación realistas) y la Cici fiestera ligera de ropa y su novio "malote" con su coche deportivo de ensueño que incluye media docena de botellas de vodka a escala.

Estas muñecas enseñan a las niñas que los cuerpos insanos y esqueléticos y la ropa atrevida son más importantes que cualquier otra cosa. Sus películas directamente para vídeo protagonizadas por Cici y sus amigas eluden la

censura, poniendo a las insulsas jóvenes en situaciones que promueven la sexualidad y la avaricia de las que salen gracias al dinero fácil y la seducción. Las jóvenes aprenden que ser delgadas y bonitas es más deseable que ser inteligentes e independientes. Los gigantes de la mercadotecnia abusan de estas inseguridades naturales y crean a jóvenes para las que la cosmética, la ropa de diseño y pasar hambre son las contribuciones más importantes para la sociedad.

Los Garou se esfuerzan en su lucha contra las maquinaciones de Avalon. No pueden destruir todos sus juguetes y ciertamente no pueden matar a todos los niños que juegan con ellos o a los adultos inmaduros en los que se convierten. La mayoría de Garou no se llega a dar cuenta de lo grande que es el problema, ya que la influencia de Avalon es lenta, sutil y bastante pérfida. Algunos hombres lobo, sobre todo los Hijos de Gaia, perciben la amenaza que supone Avalon. Desgraciadamente, tienen recursos limitados... los Garou son muy pocos para luchar contra este mal insidioso y la mayoría de los espíritus sólo pueden ofrecer ayuda de forma limitada. Los hombres lobo más espabilados acuden a las autoridades mortales en los casos más flagrantes, pero los sobornos, los documentos falsos y la legitimidad justa mantiene a raya cualquier repercusión seria contra los más altos cargos de Avalon.

Esos altos cargos son bastante astutos y comprenden la avaricia de la mentalidad humana mejor que la mayoría. Daniel Joseph Dial es la mente maestra original detrás de Avalon. Fundó la empresa en 1968 con una herencia que obtuvo en unas circunstancias bastante sospechosas. Dial, un hombre con una visión y una apasionada comprensión de lo que los niños quieren, creó el original Gooshy Gooze que lanzó a Avalon al mercado y le dio la posición predominante que aún mantiene. Con un pasado envuelto en un halo de misterio, nadie sabe cómo parece tan joven casi con setenta años. Pasa la mayor parte del tiempo pensando nuevas ideas para juguetes y juegos. Sus métodos a veces parecen sobrenaturales por su efectividad, pero Dial es lo suficientemente astuto para saber cuándo usar un toque más sutil.

Marian Brooker es la segunda ejecutiva más importante de Avalon y es increíblemente buena en su trabajo. A sus cuarenta años, une un entendimiento casi instintivo de las tendencias de los mercados con una mente brillante para los negocios. Totalmente despiadada en la adquisición y desarrollo, su colaboración con Dial aporta gran parte de la visión de futuro de Avalon. Gerald Brinegan, el perro de presa más leal de Dial, apoya a los otros ejecutivos. Brinegan, un hombre simple cuya tenacidad y habilidad para ver el panorama general le mantiene ocupado bien entrado en su cincuentena, no es tan agudo como los otros dos jefes de Avalon, pero su negativa a ceder ante el progreso lo convierte en un hombre peligroso en la junta.

Los tres forman la columna vertebral de Avalon Incorporated y guían a la empresa a una era de liberalización y crecimiento explosivo. Su visión y perspicacia de negocio no tienen parangón en las numerosas empresas de Pentex. La junta de directivos está algo decepcionada con el lento progreso de Avalon en términos de corrupción directa, pero Dial y Brooker son campeones en sus métodos sutiles pero poderosos. A pesar de la presión que ejerce en Avalon para trabajar más rápido, Pentex no puede negar la efectividad de la filial. Innumerables adultos inmaduros crecieron con los juguetes de Avalon y, aunque ahora sean adultos, siguen jugando con sus juegos. Sus juegos de cartas coleccionables y juegos de mesa siguen siendo muy populares entre ese sector demográfico, al igual que los juegos para fiestas que a menudo acompañan a los packs de cervezas de King Distilleries.

Black Dog Game Factory

Black Dog Game Factory se engendró hace veinte años para crear juegos de fantasía violentos y antisociales para adolescentes impresionables. Su línea estrella, *Mundo de Sombras*, fue un enorme éxito, vendiendo millones de copias en todo el mundo. *Aparecido: El Embeleso, Licántropo: El Rapto, Brujo: La Pretensión...* estos juegos y sus sucesores revolucionaron la industria de los juegos de rol, debido en gran parte a las vidas de estrellas del *rock* que llevaban sus desarrolladores y artistas. Los aficionados menores de edad de Mundo de Sombras intercambiaron susurros y leyendas de sus empleados favoritos de Black Dog: desde los locos y confusos despotriques de Jason O'Kelly a causa de las drogas y los rumores susurrados sobre el canibalismo de Evan Stump, a la existencia apenas confirmada de Jeff Henning. Los rumores y especulaciones mantienen ocupados a los aficionados la mayor parte del tiempo casi tan a menudo como se hacen pasar por asesinos psicópatas que casualmente extinguen vidas humanas con poliedros y cervezas.

La competencia era feroz y sangrienta, con cientos de dólares en juego. Las compañías como Apex Amusement Association, Stan Paxton Games y Discordium fueron contendientes durante un tiempo, pero Black Dog les dio una paliza a todos (algunas veces de forma literal, aunque Rick Glumsky fue declarado inocente por el "accidente" que dejó paralítico a Stan Paxton). Hacían incluso la competencia al juego de rol clásico *Lamias & Laberintos*, que creó su propia legión de aventureros adoradores de demonios en los setenta y ochenta. La compañía producía como loca libros en masa en jornadas de 120 horas a la semana, interrumpidas sólo por los episodios de depravación que hicieron que sus propias imaginaciones febriles pareciesen pobres. El juego *Diablo: El Pacto* fue el que tuvo mayores ventas, sobre todo después del arresto del desarrollador Mickey Li por haber mantenido relaciones sexuales con una cabra menor de edad. Black Dog estaba en la cima de su juego.

Entonces, Magicians of the Bay atacó.

Años atrás, habían comprado silenciosamente a LSD, Inc., los creadores de Lamias & Laberintos. Después publicaron una nueva edición del juego y también su insidiosa Licencia Icosaédrica Obligatoria (o LIO), una argucia que permite a los editores independientes crear sus propios productos de L&L. Black Dog había adquirido previamente Death Lord Games de Peter Clarkston y William Spinner



(después de que Clarkston vendiese a su compañero) y han usado la marca para producir en masa sus propios productos LIO como si no hubiese un mañana. Sin embargo, después de unos años, Magicians of the Bay ha revelado una cláusula oculta en la licencia: cualquier editorial que saque un producto LIO le debe a Magicians of the Bay el 90% de sus beneficios totales en un pago único, en efectivo de inmediato y con fecha del año de publicación del libro original de L&L *Cuero Hervido...* publicado en 1.

La mayoría de empresas quedaron rápidamente fuera del negocio. La maniobra casi convirtió en cenizas también a Black Dog, pero los profundos bolsillos de Pentex financiaron a la compañía de juegos. Sin embargo, la financiación tuvo dos condiciones no negociables: la primera es que el director de Proyectos Informáticos, Chas McDonald, iba a ser elegido como presidente en funciones de Black Dog y la segunda era que la compañía se fusionaría con la nueva adquisición islandesa de Pentex, una compañía de videojuegos llamada Producciones Políticamente Corruptas (PPC para abreviar). Desesperados por un trabajo con verdaderos beneficios, muchos de los empleados originales de la empresa se subieron al barco y empezaron a trabajar para PPC. Algunos se quedaron atrás para seguir trabajando en los libros, mientras McDonald intentó contratar apresuradamente nuevos desarrolladores para *Mundo de Sombras* entre cualquier forofo enloquecido que apareciese. Edwin Phate, Rachel Barker y James Coriander fueron los únicos que sobrevivieron al proceso de entrevistas.

La inyección de sangre nueva, junto a la donación de nuevos equipos informáticos, cedidos generosamente por Sunburst, por supuesto, fue una rápida explosión en innovación tecnológica. Las redes sociales fueron el nuevo campo de batalla para los feroces debates entre la rígida visión artística de unos desarrolladores que estaban envejeciendo y sus cada vez más patológicos aficionados (un incidente involucró a Coriander rastreando a un aficionado hasta una convención y su posterior apuñalamiento con un bolígrafo lleno de toxinas del Wyrm debido a que había cuestionado su uso del punto y coma en un foro de *Aparecido*). Los libros evolucionaron a archivos insidiosos cargados en portátiles y tabletas, llenos de destructivos Ritos de malicia para infectar las computadoras de quienes tratasen de piratearlos con virus y troyanos espirituales. La inversión en la nueva tecnología de impresión bajo demanda ocasionó el paso a pequeñas imprentas desperdigadas estratégicamente por todo el mundo para aprovecharse de una variedad de influencias tóxicas, así los forofos no podrían desarrollar resistencia a las tintas usadas en los libros originales. *Mundo de Sombras* ha sobrevivido al intento de asalto de Magicians of the Bay y continúa ganando aficionados.

Sin embargo, la producción de libros ha disminuido. Los aficionados y los empleados han propuesto teorías locas y poco exactas sobre esta reducción. Los escritores y artistas se estaban dando cuenta de que no tenían que trabajar una cantidad descabellada de horas por una miseria cuando podían hacer videojuegos y trabajar una locura de horas por un

poco más de dinero; incluso cuando el DRM seguía suelto por los equipos informáticos de la oficina y borraba archivos necesarios. Todos los beneficios de un año de productos de Black Dog equivalía a lo que Contable Espacial, el videojuego original de PPC, generaba en cinco nanosegundos. Conforme el interés por los libros de *Mundo de Sombras* disminuía, las primeras ediciones se convertían en objetos de coleccionismo, especialmente porque las versiones bajo demanda no contenían las mismas fórmulas ocultistas escondidas en sus páginas.

En realidad, ninguna de las justificaciones fue la verdadera razón de este cambio. La compra de PPC incluía un activo oculto: una camarilla de agónicas monstruosidades retorcidas estaba atrapada bajo los icebergs de Jökulsárlón, Islandia. El calentamiento climático ha empezado a liberar a estos horrores ctónicos y su fuerza espiritual está corrompiendo lentamente a todos los islandeses, especialmente al director ejecutivo de PPC, Halldór Pálsson.

McDonald ordena directamente desde la junta directiva de PPC dónde poner los esfuerzos de la empresa para crear Mundo de Sombras Online, un MMO, una creación compuesta de territorios de caza dominados por el Wyrm. Esta visión del infierno no es sólo un nirvana virtual para el Wyrm, sino que también es un reflejo del paisaje infernal que los horrores de Jökulsárlón desean para su regreso definitivo. Una variedad de necesidades empresariales en conflicto, combinado con ataques continuos de *hackers* sobrenaturales que defienden algo conocido como "la Red Digital", han retrasado la producción del juego. Por ello, tanto los forofos como los enemigos de Black Dog esperan con impaciencia ver cómo será este reino distópico.

O'Tolley's

O'Tolley's, una de las mayores cadenas de comida rápida del mundo, tiene miles de locales a nivel global. Su margen de beneficios es enorme, especialmente en los países desarrollados. En momentos de recesión económica, la gente recurre a la comida de confort y pocas comidas son tan reconfortantes como las grasientas hamburguesas con patatas fritas de O'Tolley's. Cuando los tiempos son difíciles, la gente busca comida barata y el valor del menú de O'Tolley's es lo más barato que hay.

O'Tolley's promueve fuertemente una imagen orgánica y "verde", aunque sus prácticas no lo sean en absoluto. La empresa mantiene muchas instalaciones limpias y bien mantenidas para presentar a sus clientes. Son fachadas para satisfacer a los consumidores y las pocas agencias competentes que hacen cumplir las normas de sanidad alimenticia. Las verdaderas granjas y mataderos son sitios horribles de muerte e inhumanidad. Los trabajadores pasan todo el día cubiertos de sangre y suciedad y a los animales enfermos que se crían para sacrificar no les va mucho mejor. Los peores lugares son hogar de Fomori que se deleitan torturando a los animales antes de enviarlos al matadero para su sacrificio y procesamiento. Siempre mirando cómo minimizar costes, las fábricas cogen carne adicional de plantas de aprovechamiento de animales, perreras y animales atropellados... anunciándolo a menudo como "carne especial por tiempo limitado". Alimentados y criados con hormonas y la comida más barata, mucha de ella ya corrupta, los animales son enclenques u obesos, como muchos de los clientes de O'Tolley's.

Los restaurantes de la cadena O'Tolley's están llenos de niños gritando, consumidores enfadados y el pestazo a comida grasienta. La cadena, que ahora ofrece una variedad de comida vegetariana y "sana", y sus bajos precios atraen a todo un nuevo mercado. Por supuesto, estas nuevas alternativas son tan malas para la gente como el menú normal, con vegetales cultivados todo el año en instalaciones especiales, hinchados de productos químicos para el crecimiento para que lleguen mucho antes al consumidor. Sea lo que sea que esté en el menú, los beneficios de O'Tolley's se disparan cuando la gente se empobrece. La mayoría aún quiere que su comida sea rápida, fácil y barata.

El ambiente al otro lado del mostrador es de desesperación silenciosa. Todos saben que los más altos directivos baten récords de beneficios cada año, ya que cada vez más gente de todo el mundo hace de O'Tolley's una parte principal de su dieta. Nada de esto llega a los pobres pringados desaseados que trabajan con las freidoras. Con un mercado laboral complicado, los trabajadores están desesperados por cualquier cosa que puedan conseguir. Un ejecutivo de veinticinco años de trayectoria cuya marca se ve obligada a cerrar está forzado a aceptar un trabajo a tiempo parcial por un salario mínimo, dando la vuelta a hamburguesas y poniendo ensaladas en cajas para un pequeño y mocoso capullo con la mitad de su edad y una fracción de su valiosa experiencia. Cuando sus ganas de vivir se escurren entre sus dedos como carne grasienta, se suicida y posiblemente mate al necio de su jefe y la tienda cierre durante una semana... como mucho. O'Tolley's se ofrece a pagar el funeral, pero nadie llegará a ver el cuerpo antes de que bajen el ataúd.

El Wyrm no necesita entrar en la ecuación en negocios como O'Tolley's para dañar al mundo. Su comida causa obesidad, problemas cardíacos y cáncer. La mayoría de sus trabajadores sufren una depresión y una desesperación incapacitantes al tener que sobrevivir con un sueldo escaso, sus granjas y plantas contaminan el suelo y el aire a una escala inimaginable. Todo esto funciona gracias a la codicia humana y un cruel desprecio por la decencia. Tal debilidad espiritual atrae al Wyrm de forma natural, cuya corrupción encuentra poca resistencia en los responsables del sistema o en los que han sido rotos por él. Alimentando y amplificando los sentimientos negativos, el Wyrm engorda tanto como los clientes de O'Tolley's con cualquier aspecto de su negocio.

King Distilleries

King Distilleries no es una única entidad empresarial sino la empresa matriz de siete filiales relacionadas. Es una empresa muy rentable y uno de los mayores productores de alcohol en el mundo. Las filiales King producen de todo: desde la cerveza más barata, pasando por vinos y una variedad de bebidas destiladas. Dada la popularidad de sus bebidas y de la tendencia de la gente a ahogar sus penas en alcohol, King apenas sintió el desplome económico que dejó dañadas a tantas industrias

en estos últimos años. La gente nunca para de comprar los productos King y ciertamente nunca deja de beberlos.

King es infame en el mundo empresarial por las despiadadas tácticas de negocios de la familia epónima que posee la empresa y porque sus bebedores menores de edad prefieren sus productos baratos. Aunque King Distilleries gasta millones todos los años en campañas de concienciación acerca del consumo de alcohol y programas para evitar que los menores beban, en realidad, la compañía trabaja duro para atraer a los adolescentes a sus bebidas. Esto ha sido así desde que Jeremy King sustituyó a su padre, Dexter, como el dueño de la empresa. Dexter era un hombre severo pero justo y trabajador, y estuvo a cargo de la empresa hasta que Jeremy consiguió que acabase en el hospital, donde murió de una enfermedad degenerativa de pulmón hace ocho años. Pentex adquirió entonces King Distilleries y Jeremy ha reconducido despiadadamente a la compañía para que se centre en nuevos mercados. Un hombre astuto, Jeremy pronto se dio cuenta de la verdadera naturaleza de Pentex y firmó por la corrupción total de la humanidad. Después de todo, le garantiza unos beneficios limpios y un buen lugar en el nuevo mundo cuando éste llegue. El resto de los directivos de la compañía son parientes, desde hermanos hasta sobrinos y primos, todos ellos varones. La familia King es muy patriarcal y a menudo abiertamente misógina, especialmente porque las mujeres todavía son una parte muy pequeña de los consumidores de King. Unos pocos primos lejanos toleran la actitud negativa de la familia de animar a atiborrarse de alcohol a las mujeres jóvenes, especialmente en los campus universitarios. La mayoría de la dinastía King piensa, como Jeremy, que son el regalo de Dios al mundo.

Como muchas otras de las grandes empresas de Pentex, King escapa de las consecuencias de sus acciones gracias al inquebrantable poder del dinero, servido en una copa de engaño. La empresa respalda a los candidatos políticos que luchan contra las leyes que podrían dañar a King. La ultraderecha del gobierno de EE.UU. lo apoya totalmente y promueve proyectos de ley que eliminan la legislación de la Agencia de Protección del Medioambiente y da exenciones tributarias a empresas como King. Con el objeto de mantener sus bolsillos forrados de dinero, estos políticos luchan sin tregua en Washington en nombre de sus patrocinadores, interfiriendo en investigaciones y gestionando campañas para asesinar reputaciones que desacrediten a ecologistas y a soplones. Este tipo de acciones coinciden con los propios objetivos antiecologistas de los ultraconservadores, pero King también paga muy bien en dinero y favores, incitando a los políticos a dar el siguiente paso.

Los rivales de King y sus prácticas se encuentran luchando por sus vidas cuando la compañía moviliza sus recursos. Una triste verdad del sistema legal estadounidense es que quienes tienen más dinero tienen más fácil ganar... y King tiene montañas de dinero. Dependiendo de lo vengativos que se sientan, las opciones armamentísticas de King varían de retirar publicidad y patrocinios, incluyendo toda filial de King y cualquiera que les deba favores, hasta llevar el problema a los tribunales. Incluso si King no tiene un caso, su ejército de abogados y el auténtico pastizal que puede inyectar/dilapidar para prolongar el pleito hará que sus oponentes acaben en bancarrota, obligándoles a llegar a un acuerdo o dejar el caso. Ese tipo de influencia en la arena política y legal existe sólo entre las entidades empresariales de un tamaño similar y ninguna de ellas tiene interés alguno en enfrentarse a King.

Libre de las ataduras legales que afectan a compañías de menor tamaño, King puede progresar libremente sin miedo de las consecuencias. Jeremy King realmente *se preocupa* de las consecuencias medioambientales... se preocupa por causar el mayor daño posible. La producción de cerveza a gran escala es un proceso sucio y, a diferencia de otras destilerías, King no purifica sus subproductos químicos; es más, los vierte en los ríos y lagos donde acaban con la vida salvaje dentro y alrededor del agua. Para colmo de males, King es dueña de la Fundación AquaClara, que aparentemente se dedica a la seguridad medioambiental y a la limpieza de las aguas. AquaClara gasta millones en anuncios y demostraciones que muestran explícitamente el compromiso King con la fabricación respetuosa con el medio ambiente. Muchos consumidores de los productos de King creen de verdad que al comprar estos productos *ayudan* al medioambiente, una perspectiva promovida por los anuncios que muestran réplicas de las plantas de King limpias y eficientes.

El hecho de que los consumidores *(the buying public)* ayuden a King a arruinar el medioambiente y a mantener su influencia sobre la legislación mientras piensan que hacen del mundo un lugar mejor es un ejemplo muy doloroso de lo buena que es Pentex consiguiendo lo que se propone.

Endron Oil

La primera y más importante de las muchísimas empresas de Pentex es Endron Oil. Fundamentalmente, Endron *es* Pentex, su corazón negro y su alma aún más negra, y la empresa no existiría sin ella. Ningún nombre, salvo el del Wyrm, provoca tanta Rabia en los corazones de los Garou y ninguna fuerza en la tierra ha hecho más daño directo a Gaia que Endron.

Premium Oil, el predecesor de Endron, vio la luz en Pensilvania en la cumbre del auge petrolero de EE.UU. A Premium rápidamente se le quedaron pequeñas las limitadas reservas de Pensilvania y se convirtió en Pentex, derivando todo lo relacionado con petróleo y gas a Endron Oil, una empresa de capital abierto. Al menos abierto en teoría, ya que Pentex ha mantenido la mayoría de las acciones desde que volvió a comprar gran parte de las que había vendido para capear la Gran Depresión. A través de adquisiciones empresariales y prácticas agresivas, Pentex ha recuperado el control total de Endron.

Hiram Bollingsworth fue la mente original tras el crecimiento temprano de Endron. Pese a estar bajo la influencia de Perdiciones gracias a que su mujer jugueteó con desatino con fuerzas ocultas, Hiram llevó a Endron a la prominencia. Su poder sobre ésta era tan absoluto que la junta de directivos ordenó su asesinato en 1959. Tuvieron éxito, pero hay quien

dice que el fantasma de Hiram todavía se aparece en la oficina central de Endron para atormentar a los miembros de la junta.

Endron aún sigue las mismas políticas que en el pasado, favoreciendo la rápida expansión y las oportunidades de beneficios por encima de la seguridad. Debido en parte a que ignoran o usan su dinero para influir en las leyes medioambientales, es la mayor compañía petrolífera del mundo. El poder que ejerce a menudo moldea las leyes de los países del tercer mundo en su favor. El todopoderoso dólar es un arma que atraviesa cualquier armadura, como bien sabe Endron. La empresa puede depredar el miedo a perder el empleo y a la subcontratación o la avaricia de conservadores y liberales por igual. Las preocupaciones sobre los efectos negativos al medioambiente se van por la borda a la vista del ascenso meteórico del precio de la gasolina. Las perspectivas de emplear una gran fuerza de trabajo para ayudar en el proceso de liberar a un país de los intereses petrolíferos extranjeros les proporciona una gran reputación entre políticos y votantes. En las conferencias de prensa, los informes trimestrales y los tertulianos de RED Network, Endron menosprecia las posiciones de los ecologistas. "Es verdad que hay algunas bajas en el proceso de la expansión humana, pero es una pérdida necesaria. ¿Dejamos a diez mil personas sin trabajo, a diez mil familias pasar hambre, para poder salvar una especie o dos que la mayoría nunca verá?" Cuando se enfrenta a preguntas así, la gente puede justificar flexibilizar las leyes, y la cantidad de personas que de verdad se preocupa lo suficiente para protestar por quienes no pueden mengua cada año. Cada vez más personas se vuelven complacientes, se encogen de hombros y dicen que el mundo moderno funciona con petróleo. Creen que nada cambiará eso, salvo que se descubra alguna fuente de energía alternativa barata.

Naturalmente, Endron es también uno de los principales desarrolladores de energías alternativas. La actual ola de investigación es la energía geotérmica, que se almacena a grandes profundidades. Por supuesto, Endron emplea una serie de factorías altamente destructivas alimentadas con petróleo para aprovechar esta energía haciendo todo el daño posible lejos de la mirada pública. El Endron Electric, un automóvil eléctrico elegante, es proclive a los cortocircuitos, tiene fugas de metales pesados peligrosos de la batería cuando sufre una colisión y cuesta diez veces más recargarlo que llenar un depósito de gasolina. El portavoz de Endron asegura que los vehículos eléctricos son inherentemente más caros e inestables, animando a la mayoría de conductores a volver a los vehículos de gasolina.

La cabeza de la serpiente

La verdadera dirección de Endron es un tanto misteriosa para todos salvo unos pocos *muy bien* elegidos. Quienes dictan las políticas de la empresa están extremadamente bien ocultos. Si no fuese por el auténtico impacto de las decisiones que se toman en la cima, algunos dudarían de la existencia de cualquier dirección. En vista de los resultados, Ellos son muy reales... los empleados que no ponen en riesgo sus pellejos queriendo saber más sólo los conocen como "Ellos". No es que las investigaciones fuesen a encontrar algo útil; Ellos se han asegurado de que así sea a través de ingeniosos métodos para enmascarar la verdad. Ellos existen, sí, e incluso poseen oficinas y acuden a reuniones al igual que cualquier otro empleado de carne y hueso. Aunque no hay registros de Su sueldo y ni siquiera operan en los puestos que cabría esperar dentro de la estructura de Endron, ya sea física o corporativa. Las Suyas son oficinas modestas y tienen trabajos sencillos sin fanfarria y aun así, de alguna forma, mantienen una tremenda influencia dentro de la empresa. Es una forma de ocultarse a plena vista y las pistas sobre Su verdadera naturaleza son difíciles de percibir. Alguien que fisgonee en profundidad podría destapar algunas respuestas mediante *hackeo*, ingeniería social y espionaje empresarial. Quizá podría incluso contar lo que ha descubierto a un amigo o familiar. Por desgracia, es lo máximo que podrá hacer, ya que a Ellos les gusta sellar las fugas tan pronto como pueden.

No son parte de la junta ni de la presidencia de Endron. Para los de fuera, es como si Ellos no existiesen. Los de dentro saben que el director ejecutivo y otros hacen lo que quieren dentro de los límites impuestos por Ellos. Max Carson es el presidente de Endron, un hombre rico cuyo único deseo es hacerse más rico. Aunque es suficientemente capaz, Carson es un hombre corto de miras cuyas ambiciones ni siquiera consiguen arañar la superficie de lo que Ellos realmente quieren. Se asegura que Endron esté bien organizada y bien engrasada junto con el jefe de operaciones, Nicholas Morgan y el director de finanzas, Justin Chen. Los tres están bien entrados en la cuarentena y sienten como si su influencia se les estuviese escurriendo entre los dedos. Carson ha comenzado a sospechar que la compañía tiene otras fuerzas operando entre bambalinas y que Endron no está realmente bajo su control más de lo que lo están las mareas negras. Es lo suficientemente listo como para saber que está en lo cierto pero no está ni remotamente cerca de ser lo suficientemente consciente de lo lejos que está de esta liga. La secretaria ejecutiva de Carson, Allison Kerrey, tiene una idea mucho más acertada, pero es una de las pocas que ha conseguido averiguar las identidades de Ellos y se guarda ese conocimiento. Ellos algunas veces se acercan a la gente que Los descubre, esperando incrementar Sus filas, pero por ahora Kerrey es tanto una preocupación como algo interesante para los dueños ocultos de Endron.

El grueso de los empleados presentan la fachada que Ellos quieren mostrar de Endron y lo hacen muy bien. Especialmente en EE.UU., el reino de Endron, la compañía emplea a bastante más de medio millón de personas y hace mucho para fomentar la imagen de ser una parte vital y benevolente de la economía. Los empleados van bien vestidos, mantienen una imagen educada y culta y reciben generosos beneficios. Los más atractivos aparecen en folletos, anuncios de televisión y vallas publicitarias... pero algunos de estos portavoces son Fomori diseñados para persuadir a los consumidores. Los compradores ven a trabajadores de

buenas maneras y serviciales, un rendimiento de primera e instalaciones diligentes y limpias. A cambio, el público vuelve una y otra vez y las arcas de Endron rebosan.

El vientre de la serpiente

Las ganancias de Endron tienen un coste tremendo para el planeta, y es por lo que los Garou odian tanto a esta empresa. Endron Oil es tan efectiva en lo que hace que ella sola ha hecho más por obstaculizar la causa gaiana que todas las demás ramificaciones de Pentex juntas. La humanidad es muy maleable en las circunstancias adecuadas y los poderes detrás de Endron saben cómo y dónde aplicar la presión adecuada. Es más, cada gesto que parece bueno añade oscuridad a la pantalla de humo que tapa la verdadera devastación de las acciones de Endron. Los Garou luchan con todo lo que tienen, pero sus esfuerzos se ven frustrados. Los métodos de Endron son incluso más directos que los de otras filiales. No pestañean ante el chantaje, la extorsión, contratar mercenarios para asesinar a los trabajadores del sindicato o mandar a grupos de criminales sorprendentemente bien financiados contra gente que exaspera a los líderes de la empresa. En ocasiones, parece que la junta de Endron está más cómoda quebrantando las leyes que dando una solución legal a sus problemas.

Cuando los gobiernos y las instituciones privadas hacen tratos con Endron, el acuerdo siempre funciona a favor de la empresa. En ocasiones, la otra parte se percata *a posteriori* de lo impotente que ha quedado en el trato, normalmente cuando las fuerzas de seguridad privada de Endron inundan la zona. La mayor parte de la población local compra la gasolina de Endron y va a los colegios o trabajos financiados por el gigante petrolífero. Las contribuciones por las campañas de recaudación de impuestos cambiarán rápido el son de la resistencia.

Una parte significativa del éxito de Endron ha sido gracias a sus desarrollos tecnológicos para las perforaciones petrolíferas. Su patente de plataformas Menantol es el ejemplo más conocido, al ser una de las torres petrolíferas más avanzadas del mundo. Las Menantol pueden perforar más rápido y con mayor eficiencia que cualquier otra plataforma y están construidas para resistir la peor tensión que la Madre Naturaleza sea capaz de mandarles, un hecho que Endron menciona en cada rueda de prensa. Las plataformas son sanguijuelas mecánicas gigantes que succionan la sangre de la tierra y ninguna cantidad de sal (o de agua salada) puede acabar con ellas. Se asemejan más a fincas de recreo o pequeñas poblaciones que a simples plataformas petrolíferas; poseen dependencias e instalaciones para docenas de personas, muchas de las cuales no son sólo operarios sino biólogos marinos, geólogos y otros consultores especializados. Algunos de los trabajadores que no son parte de los equipos de operarios son realmente extraños, el tipo de gente que parece estar más en su salsa en una tienda de libros de la Nueva era o en una sesión de espiritismo que en una plataforma petrolífera, pero los trabajadores saben que es mejor no preguntar. Cuando trabajas para Endron el tiempo suficiente, especialmente en las plataformas, te acostumbras a ver mucha mierda muy extraña.

Los vertidos de petróleo suceden con una frecuencia alarmante y el coste medioambiental es atroz. Cada vertido arruina kilómetros de costa, destruye el hábitat de miles de



animales de alta mar y resulta costoso de limpiar. Incluso así, Endron es capaz de volverlo a su favor. Al promocionar una imagen de arrepentimiento por este mal necesario de perforar y transportar el petróleo, e introduciendo avances para reducir el alcance y la frecuencia de los vertidos, Endron aparenta ser "una buena petrolífera". Una vez más, golpear a la gente donde más les duele, en el bolsillo, también demuestra ser efectivo. Desarrollar alternativas más seguras lleva tiempo, a costa de encarecer los precios de la gasolina ahora, y la gente ocupada del primer mundo no se puede permitir la espera. Si significa tener un bajo precio en la gasolina y estabilidad cada semana, entonces la mayoría de trabajadores están deseosos de aceptar los accidentes cuando lleguen mientras Endron busca mejores opciones. Aparte, ¿a cuántas escuelas dices que financia la empresa?

Las instalaciones de Endron no son tan perfectas como la empresa dice. En 2010, una plataforma petrolífera Menantol, supuestamente indestructible, explotó, dejando un pozo destapado y manando a borbotones durante meses. Cerca de 950 millones de litros (250 millones de galones) de petróleo se extendieron por el agua, aniquilando la fauna y flora locales y los centros turísticos. Todas las partes implicadas se culparon las unas a las otras, pero al final varias poderosas empresas energéticas conspiraron para asegurarse de que Endron pasase por los tribunales. A cambio, Endron llegó a un acuerdo y pagó más de cinco mil millones de dólares en concepto de daños. La marea de mala publicidad dejó a la empresa por primera vez en apuros desde la Gran Depresión. Ahora algunos ven a Magadon como el nuevo becerro de oro de Pentex y los directivos de Endron desesperan.

Ya sea en tierra o en mar, las instalaciones de Endron muestran un mantenimiento significativamente alto y unos refuerzos considerables. En algunos casos recuerdan a complejos militares más que a instalaciones de extracción, con vallas electrificadas coronadas por alambre de espino, pistas de aterrizaje privadas, patrullas armadas y plataformas para ametralladoras. Los dirigentes de Endron saben que los Garou vendrán y quieren presentar una dura batalla a los hombres lobo. Incluso cuando Endron pierde, el daño causado obra a su favor: la tragedia sale en las noticias cuando el petróleo arde, la tierra se echa a perder y hay fuegos incontrolados. El coste en vidas Garou es elevado también; los mejores tiradores de Endron tienen balas de plata a mano, por si las moscas, y llevan la cuenta de sus muertes. Los Garou se aproximan a los complejos de Endron con gran cautela y mayor odio.

Las mayores y más rentables reservas de petróleo de Endron soportan oleoductos, aunque con un coste financiero y medioambiental tremendo. Aunque los oleoductos son la forma más rápida y sencilla de transportar el crudo a grandes distancias, su construcción dista de ser rápida o sencilla. El proceso lleva muchos años y millones de dólares y tiene de por sí un impacto catastrófico en el paisaje. Después de completar su construcción, los empleados de Endron ponen especial cuidado en empeorar dicho daño, envenenando el suelo y las aguas y llevando a especies raras a la extinción. Los vertidos en los oleoductos son raros, y su coste hace mella incluso en los beneficios de Endron, pero el otro daño es mucho más profundo. Incluso sin esos añadidos, los oleoductos destrozan muchos kilómetros de naturaleza y costa. Aunque la construcción tiene efectos a largo plazo suelen llevarse a cabo en países lejos del padre de familia que llena el depósito de su todoterreno, los cientos de personas que asisten a las regatas o los miles que conducen hasta la playa cada día. Las flotas de camiones de Endron que transportan gasolina y equipamiento también funcionan con gasolina producida por Endron, que contamina el aire más que cualquier otro combustible. La suma de todo esto se cobra, de hecho, un alto precio para la Madre Tierra.

La cola de la serpiente

Dada la naturaleza del enemigo, incluso los Garou encuentran difícil causar cualquier tipo de impacto serio en las actividades de Endron. Los cabrones están demasiado esparcidos y bien integrados en la sociedad humana para poder desmantelarlos. Destruye una instalación y los manipuladores de la información lo convertirán en una historia de terrorismo y tragedia mientras que en otros dos sitios se acaba la construcción y comienza la perforación. Retira una flota de camiones y miles de familias perderán de repente su sustento y los espectadores inocentes ahora son bajas en una guerra de la que no son conscientes. Para algunas Tribus, como los Garras Rojas, éste es un sacrificio aceptable. Todos los humanos son culpables, ya sea por acción directa o por asociación, y los Garou deben derribar su mundo para curar a Gaia. Naturalmente, los Hijos de Gaia discrepan al considerar que es imposible ganar la guerra sin que la humanidad esté de su parte. Después de todo, los Garou cometieron sus propios errores por orgullo y avaricia y Gaia ha pagado su precio por ello. Las otras Tribus debaten un tema: unos pocos sienten que las raíces son demasiado profundas y que arrancar a Pentex y sus competidores jugaría a favor del Wyrm haciendo del mundo un lugar peor para el ciudadano medio. A otros no les preocupa demasiado esta cuestión; su preocupación es la última construcción de Endron, no el entramado empresarial envenenado por el Wyrm. No importa lo que los Garou hagan, no obtendrán más que una victoria pírrica.

Endron está lejos de ser el único problema. Aunque la compañía se queda sus mejores innovaciones, también fabrica y vende componentes avanzados y maquinaria a sus competidores. De esta forma, ambos consiguen parte de sus beneficios de la competencia y ayudan a otras empresas a esquilmar la naturaleza. Ninguno de los competidores de Endron tiene ni idea de que literalmente están ayudando a matar el espíritu del planeta, pero emprender acciones directas crearía un daño mayor al mundo que la destrucción de Endron, aumentando la miseria y el sufrimiento humanos y fortaleciendo al Wyrm y sus Perdiciones. Entre la espada y la pared, los guerreros de Gaia tienen pocos recursos para

descargar su Rabia, mientras Endron y sus competidores ríen de camino al banco. Es un problema responsable de gran parte del terreno perdido en la Guerra del Apocalipsis. Pentex lo sabe y aprovecha la oportunidad de meter el dedo en la llaga siempre que puede... y adoran los pequeños detalles. Uno de los anuncios icónicos de Endron muestra a una hermosa y parcialmente desnuda "madre tierra" que da con regocijo su sangre para mantener a sus hijos favoritos.

No siempre ha sido dinero fácil para Endron. No empezó simplemente en una posición de dominancia y, aunque se han mantenido durante décadas, no puede dormirse en los laureles; especialmente con las repercusiones financieras del vertido de petróleo de 2010 resonando por la compañía. En primer lugar, deben encontrar petróleo para poder extraerlo y para hacerlo deben desarrollar nuevo equipamiento y nuevas formas de perseguir esas nuevas reservas. Si el crudo se agota, lo harán los beneficios. Por suerte, no parece que esto vaya a pasar antes de que sea demasiado tarde para que importe ante el inminente Apocalipsis. La élite de los buscadores de crudo de Endron son los EPEE: Escuadrones de Personal de Exploración de Endron. Son los mejores en el mundo peinando el planeta en busca de nuevas fuentes de petróleo, no se paran ante las inclemencias del tiempo o las leyes internacionales y siempre encuentran su objetivo. Los EPEE están formados por los mejores y más brillantes geólogos, biólogos marinos e ingenieros, protegidos por contratistas de seguridad privada sospechosamente bien armados. Juntos localizan las nuevas fuentes y crean el plan más eficiente posible para poder extraerlo. Endron no repara en gastos a la hora de financiar las expediciones de los EPEE y eso incluye engrasar la maquinaria de las autoridades locales para facilitar un trabajo complicado. El departamento de I+D entrega las coordenadas para una expedición y si el EPEE determina que el sitio tiene algo que merezca la pena comprar, se manda más equipamiento y fuerzas para asegurar la zona y prepararla para la extracción.

El crudo no es el único premio en este tipo de expediciones. Muchos EPEE son totalmente humanos y no saben nada acerca de lo sobrenatural, salvo quizá por las cosas raras que a veces se encuentran durante sus misiones. Otros son Fomori o humanos que conocen algunas de las verdades del Mundo de Tinieblas y saben qué buscar más allá de los estratos con petróleo. Esos lugares abarcan desde Túmulos sin reclamar a los lugares de reposo de criaturas ancestrales que, según el conocimiento humano, no deberían existir. Endron perfora felizmente de estos lugares, incluso si las reservas de crudo son pequeñas, porque los beneficios para el Wyrm son mayores que la pérdida monetaria. Los EPEE sobrenaturales se enfrentan a algunas de las peores condiciones imaginables, pues arriesgan sus vidas para desatar un ancestral mal o para limpiar el camino a un Túmulo deseado por diversos poderes.

De hecho, una empresa tan grande y plenamente corrupta como Endron tiene miles y miles de Fomori en nómina. Algunos de ellos aparecen de forma "natural" cuando sus trabajadores humanos sufren exposición a las energías deformantes del Wyrm y a otras cosas en las sombras. Endron, al igual que su filial hermana Magadon, también diseña Fomori con fines específicos mediante ingeniería, incluyendo las misiones más peligrosas de los EPEE. Muchas cosas hibernan en la tierra y en los rincones oscuros del mundo, y Endron tiene mucho que ganar si las libera, a pesar de los enormes riesgos. En esos casos, los Fomori se lanzan a donde los ángeles temen adentrarse. El índice de bajas en estas misiones es muy alto porque las cabezas de la Hidra no creen en la cooperación. Si un EPEE muere, su sacrificio ha alzado a un antiguo mal... y creado un nuevo espacio para que Endron pueda extraer petróleo y gas. Como suele pasar con Pentex, incluso cuando pierde, Endron también gana.

Magadon Pharmaceuticals

En la edad de las maravillas que es el siglo XXI, Magadon se yergue en la cima del progreso científico. El gigante farmacéutico es el líder de la industria de productos para la salud y avances médicos de la última década. Tras haber eclipsado a sus competidores más cercanos hace mucho, Magadon ha hecho más por mantener a raya la fragilidad humana que ninguna otra organización en la historia.

La historia de Magadon se remonta casi setenta años hasta Magadon Limited, la compañía de investigación fundada por el médico retirado del ejército de los EE.UU. Bryan Vandegrift. Los años cincuenta no fueron amables con Magadon y si los Garou hubiesen sabido la amenaza en la que se convertiría, quizá habrían acabado con la empresa durante sus primeros años. Magadon casi murió antes que el Wyrm clavase realmente sus garras en ella debido a algunos desastres bioquímicos, incluyendo al infame brote vírico de Virginia a mediados de los cincuenta. El desplome de sus acciones y la total pérdida de reputación entre el público casi acabó con la empresa. Pero no estaba destinado a suceder, gracias a Pentex, y Magadon se repuso espectacularmente del desastre, recuperándose al tiempo que la medicina seguía avanzando. Pentex adquirió Magadon, viendo la oportunidad de perfeccionar la empresa hasta convertirla en una herramienta de corrupción. Pentex equipó y reorganizó Magadon, dotándola de la financiación que necesitaba para construir nuevas instalaciones y generar buena prensa domando a las fuentes de noticias y a través de los sobornos apropiados.

El resultado fue una empresa cuyos beneficios crecían cada año y cuyo alcance se extendió por todo el mundo. Muy pronto, Pentex ni siquiera necesitaba mentir para proteger a Magadon. Sus productos médicos crecieron en popularidad por sus efectos milagrosos y la compañía se mantuvo a la vanguardia de la lucha contra las peores dolencias que sufría la humanidad. Los suplementos dietéticos sin lugar a dudas han fortalecido a sus consumidores. Las medicinas experimentales de Magadon tenían éxito donde los productos consolidados fracasaban, salvando las vidas de miles de personas. Debido a su investigación y presencia en los hospitales, albergues y en los esfuerzos humanitarios por todo el mundo, Magadon se ha ganado su reputación de ser uno de los buenos, un agente de

MAGADON
Magadon - trabajando para mejorarte

cambio para mejorar a la humanidad. Han cultivado cuidadosamente esta imagen con casos muy publicitados de tratamientos efectivos y nuevos avances. Sus proveedores estaban más que deseosos de trabajar con los pobres y la gente sin seguro médico que cualquier otra compañía del mundo. Dado que los productos de Magadon son relativamente baratos vista su utilidad, a los competidores les resultaba complicado seguirle el ritmo dado el crecimiento de su presencia en el mercado. Pronto, Magadon se estableció como la fuerza dominante en el mundo de la medicina desde EE.UU. a Australia pasando por cualquier lugar entre ambos.

La verdad es bastante más siniestra y los Garou lo saben. Desde que Pentex los compró, Magadon ha trabajado incesantemente para debilitar la fuerza espiritual de sus consumidores, incluso aunque los mantenga físicamente sanos. A diferencia de Endron o las operaciones más evidentes de Pentex, Magadon prospera siendo muy sutil. La industria médica se enfrenta a un profundo escrutinio e incluso con los miles de millones para usar en sobornos y la rampante incompetencia de las autoridades humanas, un gigante de la industria así no podría salirse con la suya si vendiese productos químicos claramente tóxicos para el consumo humano. Es más, la ayuda de los productos de Magadon no es mentira: realmente *pueden* curar enfermedades y otros problemas, mejorar la salud y ser una mejora significativa del día a día de la vida de muchos. Esto no daña a la causa del Wyrm porque, ¿a quién le importa si los humanos viven más? Sólo significa que habrá más de ellos para sufrir cuando llegue el fin. Más humanos significa que hay más objetivos para corromper, no importa que las demás cabezas de la Hidra estén en desacuerdo. Dicho esto, Magadon no está en el negocio para hacer de verdad del mundo un lugar mejor. Al menos, no es la intención de su directiva.

Uno de los grandes horrores del Wyrm es su habilidad para corromper incluso al bien desde dentro: Magadon es el mejor ejemplo. La mayoría de sus investigadores, médicos, expertos en salud y filiales de seguros de bajo coste son realmente gente bienintencionada que quiere ayudar al mundo. Es más, lo hacen lo mejor que pueden, ignorantes de los verdaderos motivos de la empresa. Como sucede con otras filiales de Pentex, destruir a estas personas no sólo significa masacrar inocentes sino que el mundo se vuelve un lugar peor por su fallecimiento... en el caso de Magadon por el cese de la creación de medicinas y procedimientos que pueden salvar vidas. Incluso después de eliminarlos, Magadon los sustituirá, posiblemente por gente peor, posiblemente por más inocentes. De cualquier forma, los Garou lanzan inútilmente garrazos a una pantalla de humo sin llegar a extinguir el fuego que las crea. Los Guerreros de Gaia deben encontrar otra forma, ahí la furia y la fuerza bruta no puede ayudarles.

Mientras tanto, incluso si sus productos y avances parecen prolongar la vida humana, la corrupción espiritual que envenena todo lo que Magadon produce devora el núcleo de la existencia de la gente. Ciertamente su cuerpo seguirá intacto, pero cuando su espíritu comienza a desgastarse, ni todos los suplementos vitamínicos del mundo pueden mantener a raya la depresión y la locura. El resultado puede ser una persona sana como un roble pero muerta por dentro espiritualmente hablando, lista para ser poseída por Perdiciones u otras fuerzas del Wyrm. Así es como Magadon crea a muchos de sus mortíferos Primeros Equipos.

Primeros Equipos

Los Fomori criados por Magadon son los más poderosos que puedas encontrar en cualquier parte del mundo. Son legendarios tanto entre Pentex como los Garou por su ferocidad, su poder y su entrenamiento de primera. Magadon crea especialmente estas criaturas mediante ingeniería para su uso en los Primeros Equipos, los escuadrones expertos desplegados por Pentex en las misiones más peligrosas y vitales. Primero, para luchar contra los odiosos Garou, los Primeros Equipos se desarrollan para resistir la furia salvaje de los Guerreros de Gaia y pagarles con la misma moneda. Magadon comienza con el lado humano. Una vez los candidatos elegidos se comprometen, los entrenan rigurosamente para mejorar sus habilidades físicas, desde el equilibrio y la velocidad a la fuerza y la resistencia. Magadon suministra los mejores medicamentos, ingeniería genética y mejoras biológicas a estos hombres y mujeres, convirtiéndolos físicamente en los mejores especímenes dentro de los límites humanos, a veces incluso más allá. Mientras tanto, el candidato absorbe corrupción del Wyrm y la recibe con los brazos abiertos. Cuando alcanza su pleno potencial físico, comienza el proceso de posesión. Para dar a los Fomori de los Primeros Equipos la mayor ventaja posible sobre los Garou, se escogen las Perdiciones más poderosas disponibles. Las Perdiciones devoran tanta corrupción y energías negativas como pueden, ayudadas por los ingenieros de los Primeros Equipos, que las vuelven más hambrientas y despiadadas que sus parientes normales. Cuando se completa la fusión, el resultado es un poderoso Fomori, muy bien entrenado y criado para el único propósito de pelear contra los hombres lobo. Equipados con armas diseñadas para combatir a los Garou y devastar el entorno, los Primeros Equipos han recolectado más pieles de hombres lobo que cualquier otro grupo, salvo, quizá, los Danzantes de la Espiral Negra.

Cuando la necesidad es mayor, Pentex manda a los Primeros Equipos junto con Danzantes de la Espiral Negra a librar una guerra contra Túmulos importantes o para eliminar a clanes locales. Estas batallas son sangrientas y gloriosas y se cobran un alto precio en las fuerzas Garou, que se recuperan más despacio que las de Pentex. Para cuando el último miembro de un Primer Equipo encuentra su final en las garras de un hombre lobo, otro está completando su entrenamiento y ejecutando su primera misión.

Medicamentos y divisiones

Magadon tiene muchas divisiones, como la mayoría de farmacéuticas, cada una dedicada a un área diferente de la medicina moderna. La diferencia es que cada sección de Magadon suele ser tan grande como otras compañías al completo, con unos beneficios similares. Las secciones tra-

MAGADON
Magadon: trabajando para ti



bajan bastante bien juntas hacia la meta final de Magadon. Tienen demasiadas secciones y productos como para poder enumerarlos, pero aquí están algunos de los más destacables:

Genética es la división que crece a mayor velocidad... y por un buen motivo. La creciente capacidad de la investigación con células madre y la ingeniería genética ha llevado a nuevos y fascinantes descubrimientos. La sección se centra principalmente en descubrir los secretos de los códigos genéticos sin explorar, así como desarrollar tratamientos para debilidades genéticas y nuevas formas de grabar la corrupción del Wyrm a un nivel genético. Su última meta es cómo crear con ingeniería genética defectos en fetos en desarrollo a los que los productos de Magadon puedan "curar" posteriormente.

Gerontología se especializa en tratar a los ancianos y ha conseguido grandes avances en la prevención de enfermedades como el Alzheimer. La división tiene una gran presencia en las residencias de ancianos, donde consiguen sujetos de experimentación voluntarios para probar nuevas medicinas y procesos quirúrgicos. Al contrario de lo que muchos sospechan, Magadon trata bien a estos voluntarios. Aquéllos lo suficientemente afortunados como para jubilarse e irse a las residencias de ancianos que posee Magadon disfrutan de una buena salud bien entrados en el ocaso de sus vidas. Sus cuerpos se donan después a la ciencia... voluntariamente o no.

La sección opuesta a Gerontología en Magadon es la de **Pediatría**. Los últimos años han sido muy fructíferos para la sección, ya que ha desarrollado poderosos tratamientos nuevos para enfermedades mentales infantiles, diseñados especialmente a medida para los jóvenes. Éstos, junto a los tratamientos para las discapacidades del desarrollo, parecen tener efectos positivos duraderos y son la razón de gran parte de la buena reputación de Magadon. Muchos de sus tratamientos portan corrupción, debilitando espiritualmente a los jóvenes con el tiempo.

Medicina de la Mujer es la única división cuya directora no sirve al Wyrm a sabiendas. Es más, la Dra. Julia Miller es una feminista dedicada a mejorar el estado de la ginecología. La sección se enfrenta a algunos de los problemas más peliagudos de su campo, desde temas de fertilidad a cuidados neonatales. Su trabajo con los anticonceptivos y la mejora en la seguridad a la hora de dar a luz y de acabar con los embarazos ha provocado la ira de los grupos conservadores, pero tiene a millones de mujeres simpatizantes que respaldan a Magadon.

Medicina General y Nutrición es el nombre de la cadena de tiendas de salud de Magadon y la más popular en Norte-

américa. Como todas las tiendas similares, MGN provee de complementos para la salud, desde alimentos a vitaminas, pasando por suplementos dietéticos. Sus productos son los mejores del mercado y su propia marca de bebida energética, Wolf's Run, es la más popular en todo el mundo. MGN es especialmente popular entre los jóvenes y los atletas profesionales. También suministran remedios homeopáticos que el personal recomienda en vez de tratamientos eficaces. Algunos de estos remedios van más allá de las pastillas azucaradas de la homeopatía y caen dentro del terreno de los venenos.

Enfermedades Infecciosas se ocupa en exclusiva de los virus, desarrollando los últimos tratamientos y curas para todo, desde el pie de atleta hasta el ébola. Hace tiempo fue la mayor división de Magadon, ahora rivaliza con Genética y Gerontología. Aun así, Enfermedades Infecciosas está en la vanguardia de la investigación y desarrollo de Magadon y sus vacunas llegan a millones cada año para protegerles contra la gripe o contra enfermedades menos comunes en las partes más pobres del mundo. Ocultos del mundo, Enfermedades Infecciosas trabaja para convertir en armas enfermedades como el ébola. Su trabajo ha demostrado ser terriblemente efectivo, especialmente en las pruebas en el tercer mundo.

Productos de Consumo crea y distribuye los medicamentos de Magadon que pueden venderse sin receta. La variedad de medicamentos producidos es asombrosa y, en muchas tiendas, la mayoría de estanterías tienen productos hechos por completo por las filiales de Productos de Consumo. El 85% de todos los medicamentos y productos de higiene personal vendidos en los países desarrollados vienen de Magadon o sus filiales. A menudo, los consumidores consiguen placebos en vez de medicamentos de verdad... especialmente aquéllos que necesitan las medicinas más importantes, como los tratamientos para el VIH.

Productos Veterinarios sólo lidia con la salud animal. Muchos en Magadon consideran a DivVet el hijo bastardo de "la medicina de verdad", pero DivVet ofrece mucho a los humanos. Los animales son útiles para trabajar, hacer compañía y como alimento, por lo que es de gran interés para Magadon mejorar su uso para la humanidad. Esta sección produce las hormonas de crecimiento más efectivas del mundo y trabaja con Genética para diseñar criaturas que sean más útiles. Los animales llevan vidas cortas y miserables antes de que DivVet los use en nombre de la ciencia y uno de sus sujetos favoritos son los lobos.

Magadon también mantiene otras secciones, la mayoría son más pequeñas que las principales pero aún son de importancia para la meta conjunta. Ninguna empresa de este tamaño prospera sin un departamento bien engrasado de Marketing y Ventas y sus secciones de Psiquiatría y Salud Pública ayudan a Magadon a conseguir sujetos para pruebas y datos.

Una selección de los medicamentos creados por Magadon, enfermedades de diseño y otras armas biológicas y químicas se encuentran en el Capítulo Seis. Aquí aparecen algunas de las creaciones más despreciables, las que más odian los Garou.

Falso Wyrm es una creación especialmente astuta que vuelve la habilidad de los Garou para sentir la corrupción del Wyrm en su contra. Es un producto químico carente de olor y sabor que no tiene un efecto directo adverso en el producto que contamina. Indetectable de forma mundana, ni siquiera corrompe a su víctima, sólo hace que el pobre desdichado que tome ese producto de Magadon irradie un aura de corrupción del Wyrm durante una semana, más o menos, lo que a menudo lleva a la desventurada víctima a fallecer por las garras de un hombre lobo. Cuando el Garou se da cuenta de su error, es demasiado tarde y más de un inocente ha muerto en manos de aquéllos que deberían ser sus salvadores.

Las insidiosas **Perdiciones Señuelo** son pequeños organismos parasitarios que se enganchan al apéndice del huésped. Camufladas en pastillas que no necesitan receta, hechas de hueso pulverizado de Danzantes de la Espiral Negra, se adhieren al apéndice del huésped cuando lo traga y toma los suficientes nutrientes como para mantenerse con vida. El huésped apenas lo siente y rápidamente lo olvida a pesar de lo que se avecina. La Perdición Señuelo lanza una llamada a través de la Penumbra y, haciendo honor a su nombre, atrae a las Perdiciones al huésped. Las Perdiciones no tienen directamente por objetivo al huésped, sino que convierten la vida de quienes lo rodean en un infierno durante meses, hasta que el parásito muere. Cuando esto ocurre, suele haber algún tipo de enfermedad en el huésped, desde apendicitis a malestar gastrointestinal o incluso cáncer de colon, además de dejar una corrupción prolongada en su cuerpo.

Relacionadas con las Perdiciones Señuelo están las llamadas "**Perdiciones Embotelladas**", un nombre muy apropiado para un trabajo particularmente siniestro. El proyecto está todavía en sus primeras fases, pero los resultados son muy prometedores. Chamanes humanos o Danzantes Theurge vinculan una Perdición inactiva a pastillas o suero que cuando son ingeridos por un paciente humano la encadenan a éste. Esto en sí mismo sólo irradia una ínfima aura de corrupción y no daña al huésped involuntario. Lo que sigue es un proceso que gira en torno a una sustancia química llamada umbrofrenol-6, la cual es indetectable por medios mundanos. Hecho con las secreciones de varios tipos de Perdiciones, estimula a los espíritus durmientes y los sacude hasta que los despierta por completo. Camuflado en medicinas y suplementos dietéticos, el umbrofrenol-6 despierta al instante a la Perdición cuando el huésped consume el producto que lo vincula y, rápidamente, comienza el proceso de posesión. En apenas unas horas, una combinación de cosas, normalmente enviadas desde puntas opuestas del país, se unen para crear un Fomor.

Este tipo de formas taimadas y turbias de corromper a humanos y crear más problemas para los Garou son difíciles de combatir. Magadon se especializa en ese tipo de sutilezas y el horror inherente a estos crímenes es profundamente personal. Tanta gente llena sus cuerpos con productos corrompidos que se supone que deberían ayudarlos y, a menudo *sí* que les ayudan de alguna forma, que nunca se dan cuenta de que están consumiendo la causa de su propia degeneración espiritual. La traición que cualquiera sentiría al descubrir la verdad sería devastadora. Cuando el alma de alguien se ha debilitado

MAGADON
Magadon - Trabajando para Mejorarte.

gracias a las maquinaciones de Magadon y los de su clase, es aún más difícil de sobrellevar la revelación. Más de un Pariente ha sucumbido a la más desoladora desesperación después de descubrir la verdad: han ayudado a Pentex a ser más fuerte mientras que el Wyrm ha devorado lentamente su integridad.

Darse cuenta de esto rompe el corazón de una forma para la que no hay cura.

La junta de directivos

Insidiosamente manipuladores y de corazón negro para ser humanos, las altas esferas de Pentex tienen a algunos de los seres más deseosos de ser despreciables que hayan servido jamás al Wyrm.

Pocos de los directivos aparecen en público. La mayoría acechan entre múltiples capas de profundo subterfugio empresarial que impiden que sus nombres aparezcan en algún documento o archivo electrónico que les vincule con Pentex o sus filiales. Los que se dan a conocer tienen el talento de hacer pasar sus fechorías por astutas decisiones comerciales en vez de las viles exaltaciones de corrupción global que son en realidad. Los directores no habrían sobrevivido tanto si se hubiesen marcado a sí mismos como objetivos.

La junta ha sufrido muchos cambios en las últimas décadas, ya que la megalítica corporación ha luchado por mantener el ritmo de sus competidores y del rápido avance de la tecnología. Los frecuentes y cada vez más numerosos sabotajes de los Garou han incluido ataques a la junta cuando son más vulnerables. Los directores han muerto, desaparecido o "sido retirados" después de fallos significativos. En el último año, la estructura de la junta ha encajado como las piezas de un rompecabezas... precisas y perfectas al fin. Aunque algunos directores no están contentos con sus puestos y otros prácticamente dominan la dirección de la empresa, todos están aparentemente de acuerdo en que la junta actual es la más efectiva que se haya visto nunca.

Directivos al mando

Seis miembros del equipo directivo destacan sobre los demás y sus acciones coordinadas han llevado a gran parte de los éxitos recientes surgidos de la hueste de filiales mayores. Su puño de hierro en Pentex ha forzado el desarrollo de nuevos y despiadados proyectos diseñados para golpear en las mentes y corazones tanto de la población general como de sus enemigos cambiaformas. Es a través de la unión de estos directores que varias nuevas y repugnantes amenazas han cebado a una multitud de mentes envenenadas, todas mordisqueando y chupando de la carne de Gaia.

Benjamin Rushing

Director ejecutivo

Cálido y cordial, casi como un abuelo, Rushing posee las mejillas sonrosadas, la barba y los ojos amables de un profesor magistral. De hecho, Rushing fue catedrático en Cambridge y todavía lleva los colores de la universidad cuando acude a las reuniones de la junta. Rushing es muy consciente de la historia, especialmente la de su familia y sus largas raíces engañosas a través del tiempo. Hace bien en recordar a los demás que uno debe mirar atrás para ver de dónde viene. Rushing observa las fechorías de su extravagante juventud con una gran sonrisa.

La imagen de un consejero erudito entre la junta es, sin embargo, una imagen falsa. Rushing está entre los maquinadores más ambiciosos, competitivos y maquiavélicos de la dirección. Se ha abierto paso jodiendo y matando (de forma figurada y literal) hasta llegar a su posición como director ejecutivo. Al coordinar a los demás miembros de la junta le ha dado a Pentex algo de la dirección que necesitaba todos estos años, sin reparar en gastos en Relaciones Públicas para mitigar daños, más recursos para los Proyectos Especiales para afianzarse frente a los enemigos de la compañía e incluso guiar de forma personal a las filiales en tiempos de crisis cuando fuese necesario. Rushing es de los de la creciente opinión de que la apatía global dará a Pentex el poder que necesita para controlar todo. El desinterés y la incredulidad le han permitido salirse con la suya en muchos crímenes que ha cometido personalmente, así que considera que debería ser igual para su empresa. Sus acciones han asegurado la mejora en curso hacia una empresa más estable con metas unificadas en mente.

A Rushing nada le gustaría más que eliminar totalmente a su predecesor Peter Culliford de la empresa. Sin embargo, es consciente de que el hombre posee algunos raros dones para conversar con la entidad que en realidad está al cargo. Mientras que Rushing puede manipular y coaccionar al Wyrm en algunos asuntos, hasta que sea capaz de las extrañas proezas que Culliford demuestra en ciertas ocasiones, mantendrá al viejo director en su lugar como su segundo. Mientras tanto, Rushing ha ganado el apoyo popular de la mayoría de la junta, y al hacerlo ha perfeccionado a Pentex hasta hacer de él un filo peligrosamente afilado.

Peter Culliford

Vicepresidente ejecutivo

Es raro que un hombre vea y experimente tanto como Culliford, pero la mayoría de hombres no viven un exceso de cinco siglos. A pesar de su apariencia anciana pero bien llevada, sus formas frías y su comportamiento reservado, Peter Culliford es un despiadado y agudo manipulador donde los haya.

Antaño un sacerdote en una Iglesia católica medieval, Culliford se ha deleitado en el poder que otorga hablar por Dios. Totalmente consciente de que hoy en día la cultura de celebridades, la avaricia consumista y la paranoia inducida por el gobierno han reemplazado a Dios, tiene una visión de un holocausto global de todo lo natural creado no por la propia Pentex, sino por la población mundial que servilmente haría cualquier cosa por el amor a todo lo que Pentex puede ofrecer. Debido a esta visión, ha aprobado la adquisición de Lamont y el desarrollo de RED Network, una de las cadenas de noticias de entretenimiento más populares del mundo.

Culliford disfruta hasta un nivel obsceno con los incidentes de histeria colectiva y las oleadas de asesinatos. Monitoriza las guerras que peinan el globo y pone un nivel significativo de los recursos de Pentex en la zona para mantener la guerra en marcha y que se expanda por el mundo la desesperación y desesperanza que desea. Es un tipo astuto y de verdad tiene la intención de ver a su empresa al mando mientras pone al resto del mundo de rodillas.

Peter Culliford nunca ha parado de escuchar lo que él llama la voz de Dios, pero en lo más profundo de su retorcido cerebro él lo conoce como el Wyrm Profanador. Fue una sorpresa para Culliford y los demás directores cuando en la última década comenzó a envejecer por primera vez en siglos. Desesperado y siguiendo los consejos de aquéllos en la junta leales al director desde tiempos inmemoriales, Culliford se puso a revisar sus estáticas tácticas y trabajó con su viejo rival, Benjamin Rushing, para dar un nuevo enfoque a la dirección de la corporación. Voluntariamente dio un paso atrás para dejar de ser director ejecutivo en ese momento. El Wyrm aún tiene que decir si Culliford ha hecho suficiente para preservar su inmortalidad, con el nuevo vicepresidente ejecutivo ahora trabajando fervientemente para prevenir el asalto de la muerte a través de algo tan innoble e insulso como la vejez.

Adrian Newberry

Director del departamento de operaciones (DDO)

Adrian Newberry, la cara más prominente en la organización de Pentex en estos días, tiene mucho peso en sus hombros y de alguna manera es capaz de ingeniárselas para llevarlo con una sonrisa amable y una mirada reconfortante. Su inmaculada forma de vestir y su saludable cabello rubio nunca parecen fuera de lugar o menos que perfectos. Newberry viaja a las principales sedes de Pentex de forma habitual cada dieciocho meses. Vuela en un jet privado, llega con estilo y estrecha la mano de directores de negocios y empleados por igual... dejando que todos crean que es un director que de verdad se preocupa.

Bajo esa piel bronceada de un ejecutivo bien acicalado vive un ser con una personalidad tan cálida como el hielo. Newberry es, sin lugar a dudas, uno de los más eficientes y eficaces directores al timón de Pentex. Habla a la junta con frases breves y entrecortadas, sin elaborar a menos que sea necesario. Es dolorosamente consciente del tiempo y odia ver cómo lo desperdician los empleados charlatanes. Las únicas veces en las que su fachada de amabilidad se ha derrumbado cuando visitaba sitios externos ha sido cuando alguien le hizo esperar más de lo que consideraba necesario. Los directores bromean diciendo que Newberry cortó personalmente los dedos de las manos y los pies de una secretaria que le hizo esperar veinte minutos. No es una broma. Guarda los huesos en una caja en su despacho.

A pesar de su comportamiento siempre calmado, Newberry es un tanto paranoico con un secreto que oculta al resto de la junta. Siguiendo el consejo de uno de los múltiples aspectos del Devorador-de-Almas, se ha apropiado en secreto de las cabezas de los directores previos Meiche, Kromrich, Allred y Kiker tras sus fallecimientos. Posteriormente, ha momificado las cabezas y las guarda en tarros en un armario en su ático de Nantucket. De alguna forma es capaz de comunicarse con los restos desmembrados de sus antiguos compañeros, pudiendo hacer rápidos progresos en la empresa gracias a esto. A cambio, concede la posibilidad a los decapitados directores de continuar sirviendo al Wyrm. Si aprecian este servicio sería algo a debatir, si alguien llegara a descubrir su estado actual.

La relación de Newberry con los demás miembros vivos de la junta es glacial aunque educada. Se siente cómodo con otros degenerados, habiendo aprendido varios de los vicios que aquejan a sus socios directos. Pierde las formas cuando está discutiendo con los otros directores, pues sabe que mentir en un océano de mentirosos es tan útil como intentar escribir sin dedos.

Chase Lamont

Director conjunto de los departamentos de adquisiciones (DAq) y de recolección de información (DRI)

Pocos han escalado hacia el éxito de la forma en que Chase Lamont lo ha hecho en los últimos años. Gracias a una mezcla de chantaje, nepotismo (es el protegido de Benjamin Rushing), encanto y genuina visión del negocio, Lamont se ha forjado su camino desde director de área de DRI hasta director conjunto de departamentos tanto de su antiguo departamento como del DAq.

Lamont se desenvuelve bien al ser tan encantador como falso. Es inquisitivo y está obsesionado con averiguar todo sobre cualquiera que vaya a trabajar con o para él. Cuando Lamont quiere comprar una empresa, revisa cada archivo, desde los beneficios de la compañía hasta notas en archivos del personal, para conseguir una ventaja definitiva sobre cualquier cosa que perciba como una amenaza. Necesita controlar a la gente. No permitirá que nadie tenga ventaja sobre él. Esta necesidad se ha vuelto más aparente cuando se hizo con más responsabilidad mientras aún conservaba su antiguo rol. El resto de la junta ve lo bien que controla DAq a través de la exitosa compra de RED Network y le deja mantener su megalomanía. Mientras sirva a Pentex, no es un problema.

El afable encanto de Lamont y la necesidad de controlar a los demás es resultado de ser un auténtico psicópata. Comenzó en sus días universitarios cuando recogía a hombres y mujeres por igual antes de asesinarlos y violar sus cuerpos. Escogía a sus víctimas por todo el país, seleccionándolos entre los perdidos y olvidados, aquéllos a los que nadie va a echar de menos. Incluso ahora, vuelve a visitar los cuerpos de quienes asesinó para reafirmar su control sobre ellos. Aún caza. Guarda en un pequeño cuaderno los detalles sobre los desafortunados de los que ha abusado con éxito. Tiene la misma actitud con los negocios que con la gente... una táctica que le ha servido notablemente en una empresa como Pentex.



Lamont tiene un don: es capaz de leer a la gente a través del lenguaje corporal, de las microexpresiones, los patrones de habla y signos más esotéricos. Es capaz de identificar a un cambiaformas sin mucho más que un segundo vistazo como parte de los regalos concedidos por las entidades oscuras a las que sirve. Todos los directores le tienen en alta estima salvo Mollet, que estaría satisfecha de ver a Lamont encontrar el mismo final que tuvieron sus víctimas. Aparenta tener envidia del poder que él ha obtenido, pero le asquean sus hábitos privados. Lamont lo sabe y está organizando en silencio la posible destitución de Mollet, considerando especialmente quedarse con el DRH si ella llega a desaparecer.

Harold Zettler

Director del departamento de proyectos especiales (DPE)

La palabra "sádico" no hace justicia a Harold Zettler. Abundan los rumores sobre su pasado como doctor nazi en Auschwitz-Birkenau, un cazador de brujas en Salem, un caníbal y asesino en serie en San Petersburgo y el líder de un culto en la Selva Negra. Todo esto palidece cuando se compara con los experimentos que ha ideado para Pentex. Ha supervisado la producción de Fomori especialmente infecciosos, telequinéticos psicóticos y psíquicos que destrozan mentes. Zettler encuentra pocas cosas más placenteras que la incomodidad que incluso sus compañeros de la junta muestran cuando están cerca de sus creaciones y de su apariencia cadavérica. Por petición de Culliford y Rushing, recientemente ha intentando desviar la atención de su piel azul hielo, mirada fría que no pestañea y sus finos labios negros en un esfuerzo de aparentar ser más accesible.

Zettler es un vampiro desde el siglo XVII. Miembro del Sabbat y un Malkavian Antitribu de Quinta Generación, la Sanguijuela hace malabares diestramente con su trabajo filosófico en secreto para la Espada de Caín al tiempo que sirve al Wyrm. Dada su incapacidad para trabajar durante el día, algunos le consideran el trabajador más esforzado de la junta. Algunos miembros de ésta se oponen a reunirse por la noche, pero todos respetan las capacidades de Zettler.

Zettler ha permanecido neutral durante la reorganización que causó el ascenso de Rushing y la muerte de Kiker. Sabe que no importan los cambios que atraviese Pentex, ya que su puesto está seguro. Sus enormes poderes mentales mantienen a muchas de las abominaciones de Pentex bajo control y el vampiro está satisfecho con seguir con sus expe-



rimentos. Sigue sirviendo al Wyrm a través de sus maliciosos experimentos y seguirá mientras disfrute haciéndolo.

Si el resto de la junta fuese consciente del dilema de Zettler, seguramente tendrían una actitud diferente con el monstruoso Cainita. Miembros prominentes del Sabbat, incluyendo a Marcus Flavious Ocella, han ofrecido a Zettler el rol de Priscus por lo que perciben como su habilidad de líder espiritual. No comprenden a la entidad putrefacta a la que Zettler sirve. Si aceptase ese rol, potencialmente podría expandir el servicio al Wyrm, pero también expondría a Pentex a los ojos del Sabbat, algo que el resto de la junta *no* querría. Zettler está discutiendo el asunto con su Chiquilla y antigua jefa de seguridad de Pentex, Persephone Tar-Anis.

Franklin Rubin

Director del departamento de coordinación de proyectos (DCP)

Hay pocas cosas tan peligrosas como un hombre difícil de entender. Cuando Rubin reemplazó a Enzo Giovanni como director del área de finanzas, rechazó hacer un discurso inaugural al resto de la junta. Cuando emergió como director del DCP tras el ascenso de Rushing a director ejecutivo, Rubin simplemente acordó que siempre sería así.

Rubin es un enigma y los miembros de la Junta recelan increíblemente de él, en especial Chase Lamont. A pesar de ello, Rubin es tan efectivo como los demás directores; es capaz de manejar hombres y activos empresariales como una máquina. Sus eficaces ahorros han aumentado los beneficios de Pentex a un ritmo mayor que antes, a pesar de que los costes han aumentado en el mundo. Parece saber exactamente dónde y cuándo golpear para hacer una diferencia significativa, pero no revela en absoluto sus fuentes.

Al verle, Rubin es un contable pulcro, elegante y engominado con numerosas variedades de crema hidratante masajeadas en su piel perfecta. Rubin va impoluto, huele bien y no tiene bultos inusuales de entidades que se retuercen debajo de su camisa... a diferencia de algunos otros miembros de la junta. Dirige todo meticulosamente, habla sólo cuando es necesario y mantiene su propio consejo. Se abstiene en aproximadamente la mitad de las votaciones de la junta, pero cuando tiene algo que decir, los otros directores saben que su lado es el correcto.

La junta sospechaba que Newberry trajo a Rubin a la empresa. Los rumores siguieron hasta que Newberry tuvo que desmentirlo durante una reunión de la junta. Cuando preguntaron a Rubin cuándo y por qué se unió a Pentex, dijo que siempre había estado allí.

Ahora, los demás directores se preguntan seriamente a quién o a qué representa Rubin. Nadie duda que sirve al Wyrm con eficiencia. Los demás miembros de la junta han planeado su caída en caso de que obtenga más poder. Si Rubin es consciente de estas conspiraciones, no ha dado muestras de ello. Sigue haciendo su trabajo como un director debería: con eficiencia, discretamente y sin complicaciones.

Jefes de área

Aunque no son tan poderosos como los directores ejecutivos de Pentex, los directores de las diferentes áreas controlan a un gran número de hombres, mujeres y otro tipo de activos desperdigados por toda la empresa. Un par de miembros de este segundo grado aspiran activamente a unirse a los seis grandes, mientras que otros están contentos de jugar con sus cartas pegadas al pecho.

Kiro Yamazaki

Director de área de los Proyectos Odisea (OD) y Eneida (EN)

Durante lo que parecía la mayor parte del tiempo, la mala suerte atormentó a Yamazaki. La caída de los mercados japoneses, catastróficas negociaciones sin éxito con los vampiros asiáticos, su fracaso al asegurar cualquiera de los campos de la muerte de Camboya dedicados a la experimentación y la falta de resultados del Proyecto Odisea firmaron una sentencia de muerte para el magnate de los negocios japonés. Vio cómo caían sus compañeros Kiker y Stern y podía ver cómo se aproximaba su perdición con rapidez.

Entonces el Proyecto Eneida tuvo un enorme éxito y sacó su culo de la hoguera en el último momento.

A principios del siglo XXI, Yamazaki planeó con el gobierno estadounidense la encarcelación de sospechosos de terrorismo en instalaciones privadas de Pentex. El Proyecto Eneida se centraba en vincular Alimentadores de Mentes a huéspedes psíquicos, pero se había topado con repetidos fracasos. Yamazaki expuso a los prisioneros a los Alimentadores de Mentes. Las Perdiciones prosperaron cuando se unieron a muchos de los reclusos, fortalecidas por sus intensas emociones de miedo, dolor e ira. A través de una serie de experimentos extenuantes, y en ocasiones catastróficos, los telépatas del Proyecto Odisea desarrollaron una simbiosis psíquica con los fanáticos vinculados a Perdiciones, pero sus poderes se volvieron cada vez más incontrolables al extenderse la infección psíquica tanto por los prisioneros como por los psíquicos a través de sus mentes vinculadas.

Harold Zettler intervino, aportando una droga espiritualmente activa que permitía a los psíquicos recuperar el control. El vampiro quedó impresionado con los resultados de Yamazaki. Tras algunos experimentos más, Yamazaki descubrió que las Perdiciones se propagarían entre las personas que compartiesen el impulso de vivir, morir y matar por una causa... una herramienta muy útil para Pentex. Yamazaki ahora se mantiene seguro en su puesto. Tiene cárceles llenas de psíquicos fanáticos bajo su mando y está trabajando en una forma de aplicar el Proyecto Eneida a los "patriotas" estadounidenses que ya son adictos sin remedio a las drogas de Magadon y al alcohol de King Distilleries.

A pesar de sus recientes éxitos, Yamazaki necesita afianzar aún más su puesto; especialmente la necesidad actual del Proyecto Odisea: su plan de reclutar y entrenar a psíquicos de todo tipo. Ahora está investigando maneras de usar el Proyecto Eneida para infectar a los Garou con Perdiciones a través de una conexión psíquica, y ha estado presionando a la junta para que le dé permiso para proceder. Zettler le ha confiado a Yamazaki que, si su plan tiene éxito, le concederá a Yamazaki la inmortalidad. Kiro, sin embargo, está entusiasmado con seguir la senda de Culliford e intenta ganarse el favor del viejo en un esfuerzo para encontrarse con la misma entidad del Wyrm que le concedió la inmortalidad en vez de convertirse en un vampiro.

Kathryn Mollett

Directora del área de desarrollo de recursos humanos (DRH)

La junta de directivos está de acuerdo: nadie sabe cómo manejar a la gente como Kathryn Mollett. Ha demostrado a la vieja guardia lo equivocados que están con sus creencias anticuadas sobre la ausencia de necesidad de RR.HH., gestión de personal o las estrategias de incentivos. La satisfacción del personal está en alza, al igual que la productividad y la contratación.

No es que Mollett sea una altruista que busca lo mejor para sus empleados, para nada. Desprecia a los aduladores, holgazanes y a los que le hacen perder el tiempo pidiendo aumentos, los que denuncian la mala praxis y las demandas por acoso y abusos en el trabajo. Mollett quiere nada más y nada menos que consagrar la vida de cada empleado de Pentex a la empresa y nada más... sus familias, tiempo libre e incluso sus sueños deberían girar en torno a ella. Sabe que nunca se darán cuenta de lo que la compañía les ha arrebatado hasta que sea demasiado tarde.

La mayoría de filiales de Pentex ahora pagan el doble por las horas extra para incentivar a los empleados a trabajar más horas. Introdujo la estrategia de "mencionar a un amigo" para que los empleados ganen pequeñas primas y cupones de otras filiales por cada persona a la que remitan para un trabajo de baja categoría en uno de los muchos brazos empresariales de Pentex. Los empleados reciben cupones adicionales por cada año de servicio a la empresa. Incluso está pensando en crear alojamientos de construcción barata y mantenidos por la empresa para los empleados a precios razonables, deducidos antes de impuestos. Mollett quiere que los empleados vivan, respiren, coman y duerman Pentex.

Lo significativo es su honestidad con sus compañeros directores. No se anda con rodeos sobre sus planes para la empresa; no sería capaz de engañarlos incluso si lo intentase. El Wyrm la ha maldecido para que nunca pueda mentir. Sorprendentemente, su candor ha hecho que sea bien recibida en las reuniones de la junta, ya que confían en que exprese su opinión sin pretensiones ni manipulaciones. Mollett ha dicho sin tapujos a la junta que quiere ver a Chase Lamont despedido o asesinado. Se ha asegurado de que la junta sea consciente de sus hábitos homicidas y aunque ella mantiene sus propias depravaciones enfermizas controladas, no le atribuye a Lamont el mismo control. Hace campaña activamente para que lo destituyan al estar al tanto de que el Departamento de Asuntos Especiales del FBI ha relacionado varios de sus asesinatos. Cuando vengan a por él, pronto empezarán a investigar todo Pentex. La junta le sigue la corriente, pero no irá más allá de tópicos condescendientes. Aunque respetan sus habilidades de gestión, hasta que no consiga tanto como Lamont no la tomarán en serio.

Francesco

Director de área del Proyecto Ilíada (IL)

Francesco tiene buena cantidad de extraños tics. Es propenso a los exabruptos violentos, pero no más que Culliford. Le cuesta actuar de forma sincera cuando se enfrenta a la angustia humana, pero no más que a Newberry. Su apariencia es una preocupación para la Junta, pero no más que la de Zettler. Cuando mira a Francesco, la mayoría de la gente ve a un apuesto joven ejecutivo que parece más bien despeinado y dejado en el mejor de los casos. No tienen ni idea de su verdadera naturaleza.

Francesco es un Danzante de la Espiral Negra, un Lupus Philodox. Tener a sus aliados, compañeros de manada, contactos y Parentela a un suspiro de ser llamados a la acción le convierte en el miembro potencialmente más peligroso de la junta.

Ninguno de los compañeros de manada de Francesco habría predicho el tremendo éxito que ha tenido en Pentex. Pensaron que perdería el control y tendrían que sacrificarlo. A través del patrocinio y la mentoría de Zettler, Francesco ha alcanzado el nivel de director de área. Debido a su conocimiento íntimo de las costumbres de Malfeas y el Wyrm, ha encabezado desde entonces el crecimiento del Proyecto Ilíada, siendo el responsable de crear a Fomori cada vez más poderosos y de apariencia normal. Ilíada está funcionando viento en popa en los últimos años, cosechando elogios para Francesco con cada éxito. El Danzante de la Espiral Negra ha conducido un proyecto fracasado a un sorprendente nivel de éxito.

Resultó una sorpresa para él cuando Yamazaki obtuvo resultados en el Proyecto Eneida y pidió reconocimiento por ello, restringiendo los halagos recibidos por un Ilíada a menor escala. Yamazaki había convencido a Francesco de que Eneida era una pérdida de tiempo y recursos, alentando al hombre lobo a dedicar sus esfuerzos a los Fomori. Francesco siguió el consejo del viejo director, sólo para ver que se le negaban los resultados. Resultados que está convencido que formuló con Yamazaki justo antes de escuchar que Eneida iba a ser cerrado.

Francesco desea desesperadamente lanzar su ira contra Yamazaki de una manera muy física, pero el Danzante no es idiota: ha dominado su Rabia hasta un punto sorprendente. En cambio está refinando el proceso de Ilíada. En algún momento del futuro cercano, Francesco desatará una plaga de destructivos y ponzoñosos Fomori en uno de los mayores Túmulos de Centroamérica. Tiene el tiempo y los recursos, ya que Yamazaki le ha dejado suficiente para jugar.

Andre Baptiste

Director del área de relaciones públicas (RP)

Cuando la manada Blitzkrieg Aullante hizo pedazos a James Kiker, sólo había un candidato posible para su puesto. Andre Baptiste es el antiguo jefe de relaciones públicas de uno de los negocios agropecuarios más ricos del mundo, exprogramador de una de las mayores cadenas de televisión de EE.UU. y un analista político tremendamente exitoso de un cabeza de estado fallecido. Pentex le reclutó cuando se hizo evidente que estaba en el mercado y, a pesar de su avanzada edad, Baptiste no ha demostrado señales de perder su agudeza.

Baptiste se entregó al Wyrm mucho antes de unirse a Pentex. Cuando era un joven en Puerto Rico, era un mensajero para una operación de narcotráfico. Acabó dirigiendo su propio pequeño imperio de drogas. Ha abastecido a muchos hombres y mujeres ricos y famosos y un cacique colgado por las drogas le inició en un culto de adoradores del Wyrm Profanador.

El deseo de incrementar su poder corrompiendo y destruyendo el mundo que le rodea atrajo a una parte del alma de Baptiste. El Wyrm le concedió un acceso fácil a dinero y estatus llevándole a cambiar su identidad y a ascender a las vertiginosas alturas de las maniobras empresariales, el control de la consciencia pública y a vender todo lo que no esté clavado al suelo. Pronto se dio cuenta de que los consumidores no son muy diferentes de los drogadictos a los que antes abastecía. Todos necesitaban una dosis; todos necesitaban ser surtidos de lo creían desear, daba igual si era información, comida o programas de televisión. Mientras tuviesen su dosis, Baptiste descubrió que podía encorsetar su contenido con cualquier maldad que quisiese.

Su trabajo es doble: oculta el verdadero alcance de Pentex por el mundo, mientras aumenta el perfil de sus filiales. Baptiste microgestiona la imagen pública de muchas de las filiales y fantasea viéndose como un titiritero. La junta considera su conocimiento sobre la percepción pública algo vital. Los demás directores usan sus conocimientos sobre las necesidades y deseos del consumidor para sus propios propósitos. Baptiste ha estado en Pentex poco tiempo, pero ya ha dejado su marca en la compañía como un líder sagaz y capaz de la empresa. Por el momento no ha hecho

enemigos a largo plazo entre sus compañeros; en cambio, se conforma con ganarse el favor de todos ellos hasta que sea el momento de sacar a la luz los tratos sin escrúpulos de cualquier director.

Ursula Crane

Directora del área de finanzas (FIN)

Hasta hace muy poco, Crane era un miembro del equipo de inversiones y comercio de la oficina financiera central de Pentex en Salt Lake City. Notoria por su habilidad para resistir entre tantos trabajadores increíblemente competitivos, Crane ascendió hasta un puesto de la administración superior en menos de seis años. Por último ha concebido un grupo de empresas fantasma de gran éxito en paraísos fiscales que han permitido a Pentex evitar pagar impuestos en cualquier país. Según se iba implicando en el lado menos humanitario de las disputas financieras, Crane dejó a un lado su conciencia en favor de las recompensas económicas, convirtiéndola en una prominente jugadora por el poder en la jerarquía de Pentex.

Al ser una pequeña y corpulenta mujer que carece de lo que muchos en el equipo de la oficina conoce como "el barniz de la gerencia", Crane tiene la necesidad de encajar y amoldarse. Reunir más poder la ha consumido y está entusiasmada por el nivel general de corrupción de su entorno. Este deseo se fortaleció hasta convertirse en un faro para las Perdiciones y otras entidades que merodean entre los muros de Pentex. A través de su ansia, ha sido capaz de formar acuerdos que le han concedido la capacidad de hacer que la gente que de otra forma habría ignorado a esta mujer rechoncha en un entorno laboral dominado por los hombres la escuche. Las Perdiciones también han cambiado lentamente su aspecto, haciéndola más parecida a la gente como la que quiere ser.

Franklin Rubin escogió cuidadosamente a Crane, quien aceptó el nombramiento como director del área de finanzas a tres meses de la promoción de Rubin. Tiene un gran éxito en su nuevo rol, para gran deleite de la junta. Sin embargo, Crane se está volviendo más consciente de cómo está perdiendo el control sobre su cuerpo y mente ante los organismos parásitos que ha usado para llegar hasta aquí. Ha estado preguntando discretamente a otros miembros de la junta que podrían ser capaces de ayudarla, pero no se quieren involucrar por si algo se retuerce en sus carnes hasta convertirlos en una caricatura de como quieren verse.

Los demás directores miran a Crane con una mezcla de orgullo y repulsión. Para ellos, representa en lo que podría convertirse la avaricia y la gente centrada en el consumidor. Todos quieren más y felizmente cambiarían lo que les queda de humanidad para obtenerlo.

Los caídos en desgracia

En las últimas décadas, varios directores han caído a causa de enfrentamientos internos y amenazas externas. Donald Gauntley, Elliot Meiche, Robert Allred, Frederick Kromrich, Enzo Giovanni, Danforth Stern y James Kiker ya no forman parte de la junta o de la compañía. Los hombres lobo mataron a algunos, otros fueron expulsados, mientras que unos pocos desaparecieron por completo.

Enzo Giovanni

Antiguo director del área de finanzas (FIN)

El director del área de finanzas, Enzo Giovanni, desapareció a finales del siglo XX dejando un pequeño montón de cenizas grasientas en su traje de ejecutivo como señal de su fallecimiento. El resto de la junta supuso que había muerto. Franklin Rubin se unió al equipo y se quedó con el puesto de Giovanni, dejando a éste como una pequeña nota a pie de página en los anales de la historia de Pentex.

En los últimos seis meses, ha regresado una criatura que se hace llamar Enzo Giovanni, pero no como el resto de la junta le recordaba. El vampiro era de complexión grande, con una melena abundante y una perilla estilosa, con aspecto lo suficientemente normal para acudir en persona a las actividades vespertinas de la empresa. Este nuevo Enzo Giovanni no se parece a esa imagen en nada. Aunque su voz es sin duda la suya y sabe cosas que sólo Giovanni podría conocer, este vampiro es un cascarón reseco que recuerda a un cadáver marchito en un traje demasiado grande.

Hay rumores de avistamientos de Giovanni cerca de los lugares de extracción de Endron y de desarrollo de Magadon. De alguna manera ha obtenido pases que le permiten entrar y ha forzado a los empleados a difundir información confidencial. Ha dejado extrañas advertencias sobre cambiaformas y otras criaturas a directores de fábrica distraídos y les ha ordenado dar su mensaje al director superior. Cuando las noticias sobre su regreso llegaron a la junta, sólo Culliford no pareció sorprenderse. Declaró que la junta debería permitir las acciones de Giovanni por el momento, lo que a muchos les hizo pensar que el artero anciano es totalmente consciente del propósito de Enzo.

En realidad, ni siquiera Culliford conoce los motivos de Giovanni. Hasta ahora, Enzo no ha representado ni a su familia vampírica ni a Pentex ni a nadie importante. Harold Zettler tiene especial interés en la reaparición del Giovanni (quiere que empalen y le ofrezcan al vampiro) a pesar de las peticiones de Culliford de lo contrario. Culliford y Zettler aún no han llegado a las manos, pero el Malkavian está decidido a desafiar al vicepresidente ejecutivo.

Danforth Stern

Antiguo director de adquisiciones (DAq)

Stern fue una vez respetado en la empresa como un ejecutivo fuerte con una habilidad inquebrantable para dirigir Pentex hacia algunas de sus decisiones más arriesgadas, la mayoría de las cuales se amortizaron en destrucción natural y agitación civil. Todo el respeto que había conseguido se evaporó cuando empezó a vociferar y desvariar en las reuniones acerca de invasores alienígenas de físico retorcido y se perdió numerosas reuniones de organización del DAq.

Esta situación llegó a su clímax en una reunión de la junta, la primera a la que acudía tras varios meses. Vomitó una criatura tentacular poco después del comienzo de la reunión.

Al salir escoltado de la sala por un Primer Equipo por orden del resto de la junta, los directores sospecharon que no volverían a ver a Danforth de nuevo. Cuando acabó la reunión encontraron los cuerpos destripados del Primer Equipo. Algo había hecho pedazos al escuadrón de ejecución de élite. La junta mandó más Primeros Equipos para capturar y asesinar al antiguo director, pero Stern ha escapado con éxito de todos.

Hace un año, un hombre que se hacía llamar "Padre Gusano" apareció como el líder de una pequeña congregación religiosa en Minnesota. La secta está formada por hombres y mujeres jóvenes e impresionables que ven algo atractivo en Padre Gusano que la mayoría no pueden ver. El otrora fornido hombre ahora está sucio, descuidado y medio loco. Como consecuencia, apenas se le puede reconocer como Danforth Stern. Predica sobre el Wyrm, los alienígenas y los cambiaformas. En las entrevistas de televisión, se hace responsable de múltiples actos de desobediencia civil y vandalismo perpetrados por su secta.

Sus seguidores han aparecido en las noticias nacionales en repetidas ocasiones, vociferando sobre Padre Gusano. Cuando los directores de la junta aten cabos, querrán que su excompañero sea despachado de inmediato. Las verdades que un enloquecido Stern puede revelar a las noticias podrían ser pequeñas en comparación con lo que podría decirles a los Garou y ambos podrían hacer un daño tremendo a Pentex.

Donald Gauntley

Antiguo director sin cartera

La historia de Donald Gauntley es extraña de escuchar y no muy a menudo se vuelve a contar en las oficinas de Pentex. Aun así, ocasionalmente alguien relata la historia del director que desarrolló conciencia y expulsó al Impulso del Wyrm de la Desesperación de su cuerpo. El acto lo mató y eso debería haber sido el final de la historia.

Gauntley no permaneció muerto durante demasiado tiempo. Su cuerpo se convirtió en un recipiente para otra cosa. La creencia más generalizada entre los directores es que Desesperación debió comenzar a usar la forma de Gauntley como un huésped en lugar de encontrar una nueva marioneta de carne. Algo estaba controlando el cuerpo muerto de Gauntley y sin duda parecía estar trabajando al servicio del Wyrm.

Tras varios años, la junta llegó a la conclusión de que, aunque Gauntley (o lo que fuese que poseyese su cuerpo) era tan malvado como antes, actuaba de forma significativamente menos sutil de lo que era necesario entre sus filas. Al no querer enfadar a la poderosa entidad que estaba en su cuerpo, no podían simplemente destruirlo. En cambio, lo desterraron de forma efectiva de la empresa al retirar a sus antiguos ayudantes y empleados directos y todos los registros que contuviesen su nombre. Gauntley desapareció de Pentex y la empresa perdió la pista de su antiguo compañero en los años siguientes.

En secreto, Newberry, Kiker, Rushing y Yamazaki decidieron que el pseudo Gauntley debería ser capaz de hacer cualquier fechoría que eligiese, siempre y cuando las realizase fuera del alcance inmediato de Pentex. Mientras que el resto de la junta perdió el interés en su anterior compañero, los cuatro canalizaron dinero, recursos y personal para propagar cualquier aspiración destructiva que hubiese podido tener.

Hace cinco años, Gauntley empezó una nueva empresa en el corazón de Israel, la cual rápidamente se extendió en nuevos países y mercados. Apoyado por una de las economías más dinámicas en el mundo, Hitkadmut Inc. actúa más abiertamente que Pentex, pero no con menos éxito. Produce armas de fuego y otro tipo de armamento y sus fábricas son responsables de la subyugación y el maltrato de trabajadores de todas las edades por todo Oriente Próximo y Asia. Hitkadmut también apoya varios regímenes violentos y opresivos de todo el mundo.

Gauntley actúa como el único jefe de la corporación. Después de que se diese por muerto a Kiker por las garras y colmillos de la manada Blitzkrieg Aullante, Hitkadmut se volvió más efectiva casi de la noche a la mañana, copiando muchas de las prácticas empresariales que Kiker había usado en Pentex. Rushing y Yamazaki, quienes habían organizado la muerte de Kiker, ahora se preguntan si simuló su propia muerte para evitarla de verdad. Aunque no tienen evidencias concretas, están seguros de que Kiker (o algo que se le parece) ha aparecido de alguna forma en esta nueva compañía.

Rushing necesita saber si Kiker ha sobrevivido. Si fuese así, alguien debería quitarlo de en medio antes de que revele los secretos de Rushing a la organización de Gauntley. En cambio, Yamazaki cree que si Kiker y Gauntley sirven a los intereses del Wyrm, pueden hacer lo que quieran en Oriente Próximo. Adrian Newberry aún no se ha pronunciado. Tiene la cabeza de Kiker en su gabinete y el Wyrm le ha dicho que es de verdad. Todavía le tiene que decir esto al resto de la junta o dar su opinión sobre cualquier filtración de información de Hitkadmut.

Las elecciones

Pentex puede ser muchas cosas, pero no es estúpida. La sangre e ideas nuevas ayudan a la empresa a prosperar. El ascenso de Benjamin Rushing a director ejecutivo no paró ahí; reestructuró la junta directiva junto a Peter Culliford. Incluso si fue un intercambio de puestos, Rushing lo usó a su favor. Consciente de que no podía forzar a la junta a darle más influencia, Culliford creía que podía sacudir la base de poder de Rushing al abrir la junta a sangre nueva.

A comienzos de 2014, Peter Culliford propuso que la junta se abriese a tres nuevos asientos para directores de área. Bastantes de los demás directores acordaron que buscarían candidatos apropiados y prepararían las elecciones. Rushing también era consciente de que Culliford estaba tratando

de apuntalar a su base de poder, pero no quería jugar su mano demasiado pronto.

Consciente de las últimas elecciones, cuando varios hombres lobo enfurecidos asesinaron a varios miembros de la junta y Enzo Giovanni ascendió a director del área de finanzas en una tormenta de corrupción, Kathryn Mollett sugirió unas elecciones diferentes. Usarían un sistema de votación en línea, donde los accionistas podrían participar sin reunirse en un lugar y convertirlos en blancos fáciles. Eso no impidió que todos los candidatos (menos uno) usasen todos los trucos sucios del manual. Al comienzo de la campaña, los vínculos entre Mike Cólera-de-Dragón y su compañera candidata, Ash Pyralis, causaron preocupación, ya que los dos Danzantes de la Espiral Negra podían tratar de manipular a la junta en su beneficio. Los demás candidatos lanzaron una venenosa campaña de relaciones públicas y Ash renunció para avanzar sus propios planes. Darrien Terrell vino a reemplazarla, patrocinado por Harold Zettler, pero su entrada tardía en la campaña le convirtió en un blanco fácil para los demás candidatos.

Uno de los candidatos tomó un rumbo diferente. En lugar de revelarse tempranamente en la campaña y responder a las preguntas de los accionistas, quedó envuelto en misterio. De esta forma, podrían votarle como el candidato de "ninguno de los anteriores" o proyectar sus esperanzas en él. Sólo al final del juego reveló su nombre: Frédéri Pochard. Su táctica demostró tener éxito, ya que obtuvo significativamente más votos que los demás nuevos directores juntos.

Las elecciones tuvieron lugar en junio y para septiembre de 2014 tres nuevos miembros de la junta tomaron sus cargos. Ian Roberson tomó posesión de su cargo como director de procesos e integración con el apoyo de Franklin Rubin. Mike Cólera-de-Dragón tomó su puesto como director de seguridad de Pentex, tras la destitución de Persephone Tar-Anis. Frédéri Pochard tomó su puesto como director sin cartera. Pese a tener el mismo rango que el resto de directores de área de la junta, su posición le hace impredecible.

Los nuevos directores

Los tres ganadores de las elecciones a la junta de directivos ahora tienen en sus manos dirigir el futuro de Pentex.

Frédéri Pochard

Director de área sin cartera

Elegido por goleada a pesar de que no hizo campaña, Frédéri Pochard es un enigma. Tiene un aspecto diferente en cada reunión de la junta. Al principio aparecía con diferentes colores de pelo o un cambio repentino de masa muscular. Una vez acudió en un cuerpo de mujer. Nadie sabe si atraviesa una transformación corporal radical antes de cada reunión, si es un psíquico que toma cuerpos de personas al azar para preservar su verdadera identidad o si "él" es realmente un grupo de personas que trabajan juntas para manipular a la junta para sus propios fines.

Sea como sea, Frédéri mantiene muchos gestos en sus apariciones, al igual que un acento que en su mayor parte es francés con algo de inglés y alemán. De forma natural suena culto y cosmopolita, pero no lo suficientemente extranjero como para espantar a los inversores del corazón de EE.UU.

Antes de la campaña electoral, Frédéri era un solucionador de problemas; empleado por Pentex y desplegado en las filiales y los puntos críticos del mundo. Llevaba a cabo misiones encubiertas contra empresas rivales y manadas de hombres lobo por igual y ha trabajado en operaciones de control de daños para minimizar las pérdidas de activos de la empresa. Usaba una gran variedad de activos personales en estos trabajos... activos en los que Pentex quería poner las manos encima desesperadamente. Al igual que con sus reuniones con la junta, no ha habido dos grupos con los que haya trabajado que hayan informado de que tenga el mismo aspecto.

Adquirió importancia reclamando la responsabilidad de varias coincidencias útiles que nadie en Pentex había ordenado: el incendio de una fábrica de una empresa rival y la muerte en un accidente de coche del principal abogado que estaba obstaculizando un oleoducto. Si realmente fue el responsable o sólo ha tomado el crédito de cosas en las que no estuvo involucrado aún está por ver, pero ha sido suficiente para que se reconozca su nombre. Nadie sabe quién ha patrocinado su candidatura a las elecciones... cada miembro de la junta piensa que fue otro y desconfían los unos de los otros lo suficiente para saber que no pueden estar seguros. Sin duda, suficientes accionistas han oído hablar de Frédéri Pochard, aunque sólo lo conozcan por



su reputación. Pensaban que sabían qué había hecho y eso era suficiente para elegirle.

Al no tener una posición formal en la jerarquía de Pentex, los demás miembros de la junta de directivos acordaron que Frédéri debía tomar el puesto de director de área sin cartera. De esa forma, se puede centrar en su trabajo y en la junta sin tener que preocuparse por las estructuras formales. También esperan que un puesto menos formal les dé la oportunidad de evaluar las habilidades de Frédéri. Algunos creen que tiene poderosos talentos psíquicos, mientras que Kathryn Mollett y Franklin Rubin están convencidos de que es un poderoso vampiro. Harold Zettler sospecha (e Ian Roberson lo sabe) que Frédéri es un mago de algún tipo, pero no saben mucho más. Cada director está convencido de la devoción de Frédéri al Wyrm en alma y obras, pero les preocupa. Mientras tanto, él aún no ha acabado. Ya está planeando destituir a Adrian Newberry como director de operaciones y convertirse en el siguiente poder en la sombra.

Jan Roberson

Director del área de procesos e integración (DPI)

Ian Roberson es el fundador y actual director ejecutivo de The Money Magus, una firma de servicios financieros multimedia que se está expandiendo hacia el campo más amplio del desarrollo de *software*. Comenzó como un simple boletín informativo de inversión y Roberson ha supervisado la transformación de la empresa hacia una red social de amplio espectro y una página web de servicios financieros.

Roberson es también un mago del Sindicato más joven que su compañero candidato, el Dr. Chism, y quiere aplicar su experiencia en modelos de negocio perjudiciales al conjunto de Pentex... como un juego de poder contra los magos de la DPE (División de Proyectos Especiales) que todavía siguen dentro de la empresa. Al haber heredado acciones de Pentex de un pariente lejano junto con diarios y un gabinete de curiosidades, ha querido reunir el interés mayoritario en diversas filiales para luego consumirlas y vender los restos. La junta de directivos tenía otras ideas.

Atacado por los medios y en persona, se retiró al desierto de Arizona. Al estudiar los diarios, leyó la descripción de poderes malignos que rivalizan con los que Pentex usó en su contra. También descubrió individuos y grupos que cazaban a dichos poderes. Aunque la información tenía casi un siglo, era suficiente para ponerle en contacto con espíritus de la Tejedora, criaturas de la Umbra Profunda y saboteadores Garou. Usó su influencia para manipular a Pentex desde fuera, retorciendo los mercados contra ellos y asesinando a su personal clave. Puede que fueran mayores lo que creía, pero estaba dispuesto a caer luchando.

Lo que no esperaba era ser contactado directamente por Franklin Rubin. El director Rubin comprendió que Roberson era prometedor y le quería dentro, jorobando. Si Rubin pudiese examinar el gabinete de curiosidades, patrocinaría a Roberson para las elecciones a la junta. Después de consultar con sus numerosos patrocinadores, Roberson cedió a regañadientes y se distanció del Sindicato, consciente de que los tratos que se vería obligado a hacer como miembro de la junta de directivos harían que quisiesen su cabeza.



Habiendo asegurado la posición de director de procesos e integración, trabaja con los departamentos y las filiales para hacer que trabajen de una forma más inteligente. Los informes dicen que los trabajadores han cambiado y se han obsesionado con el nuevo paradigma de negocios. Ya ha conseguido hacer grandes ahorros, lo que ha apaciguado al resto de la junta respecto a su actitud mordaz. Entusiasta hasta el punto de la obsesión, rechaza aceptar que las prácticas anticuadas de negocios merecen la pena en estos días de alborotada innovación. Otros miembros de la junta se toman su absoluto rechazo a vestir cualquier cosa más formal que unos vaqueros y un polo como un desafío directo a su autoridad, pero ha demostrado tener demasiado éxito como para moverse en su contra... por ahora.

Mike Cólera-de-Dragón

Director del área de seguridad de Pentex (SEG)

Mientras que muchos de los demás candidatos consiguieron su puesto en acuerdos secretos o mejorando los esfuerzos de Pentex para contaminar el mundo, a Mike Cólera-de-Dragón no le importan las sutilezas. Consiguió su asiento en la junta a la vieja usanza: matando a todo el que se interpusiese en su camino.



Su manada, incluyendo a su compañera candidata Ash Pyralis, ha trabajado con Pentex primero como traficantes de armas, luego como trabajadores independientes allí donde incluso muchos Primeros Equipos habían fallado. Después de haber cosechado éxitos por el mundo, incluyendo más de un enfrentamiento con éxito contra el clan del Prado en Nueva York, ha llamado la atención tanto de Benjamin Rushing como de Peter Culliford, mientras que Ash llamó la de Harold Zettler por sus estrafalarias y perturbadoras premoniciones. Con la construcción de la Torre Sin Nombre en la ciudad de Nueva York y la llegada de Zhyzhak, Mike sabía que su manada necesitaba toda la ayuda que pudiesen conseguir, y Pentex era la herramienta indicada para esta tarea.

Su primer obstáculo era convertirse en un empleado. Su manada creó pruebas falsas de que la actual jefa de seguridad de Pentex, Persephone Tar-Anis, había usado Primeros Equipos para sus *vendettas* personales... incluyendo intentos de asesinato contra al menos dos miembros de la junta. Entonces, Mike la masacró en una orgía de violencia que no dejó reconocible ninguna parte de su cuerpo. Aunque era la Chiquilla de Zettler, Ash se las ingenió para persuadir al director para que se pusiese de su parte. Éste cambió a Persephone por Mike y puso a Ash como su segunda. Impresionado por su aparente lealtad, así como su inclinación a matar a cualquiera que dijese, Zettler nominó tanto a Mike como a Ash para la junta.

Al principio de la campaña, Ash cayó víctima de un ataque sorpresa. Descontentos con la idea de que dos Danzantes de la Espiral Negra de la misma manada pudiesen conseguir asientos en la junta, candidatos desconocidos lanzaron ataques contra ella en los medios. Ash se retiró ante esta campaña de relaciones públicas, haciendo que Harold Zettler tuviese que buscar otro candidato. Sin embargo, Mike ganó empuje. Su estilo directo era un soplo fresco ante la mierda empresarial de otros candidatos y rápidamente se ganó sus primeros apoyos, y luego un asiento en la junta.

Mike sospecha de los otros dos nuevos directores y no le importa quién lo sepa. Mientras le agrada parecer leal a Zettler, Culliford y Rushing, no pierde el tiempo con Chase Lamont y piensa que Francesco es un desecho patético para ser un Danzante de la Espiral Negra. Está dispuesto a vestirse con traje y jugar al juego empresarial el tiempo que haga falta, visitando entre tanto los frentes de batalla con su manada y reforzando su reputación. A la larga, quiere asesinar a los demás directores e instalar a sus compañeros de manada en sus puestos... con él como alfa.

Los perdedores

Sin embargo, no todos los candidatos a las elecciones fueron tan afortunados. Los otros candidatos todavía no han tenido un final fatídico, pero muchos accionistas creen que es sólo cuestión de tiempo.

Sir Frederick Appleton

Sir Frederick, accionista de Pentex y funcionario superior en el gobierno británico, ha suavizado la integración





de Pentex en el escenario internacional, al ser uno de los arquitectos del acuerdo conjunto a largo plazo de Magadon para la investigación y desarrollo en Reino Unido, al igual que aseguró los derechos de prospección para Endron en la Brecha de Timor. Recibió su título por su trabajo ayudando a sin techo y víctimas de violencia doméstica, creando fundaciones de caridad y becas para que pudiesen mejorar.

Todo este trabajo es una tapadera. El ascenso meteórico de Sir Frederick a través de la tesorería no tiene nada que ver con la caridad y todo con sus despiadados instintos para los negocios. Hace amigos y crea buenas relaciones públicas como armas contra la gente que podría descubrir la verdad: es uno de los Yeren, un producto del Proyecto Licaón. Aunque no ha ascendido a la junta, ha sido capaz de tirar de los suficientes hilos como para encargarse del Proyecto Licaón, creando y dirigiendo a las Razas Parodia para sus propios fines... y manteniéndose fuera de la línea de fuego.

Dr. Bentley Chism

Como director de Salud pública en Iridium Medical, el Dr. Bentley Chism es un líder experto en políticas de salud pública y economía que ha publicado libros que incluyen *Un escalpelo en la espalda: el inminente desastre de salud mundial* y *Capitalismo: el salvador de la sanidad estadounidense.* Iridium es una consultora de salud pública que pertenece en su totalidad a Magadon Pharmaceuticals por una serie de canales extraoficiales; así, el Dr. Chism es fundamental para forzar que los productos de Magadon entren en el sistema sanitario estadounidense a través del gobierno de EE.UU. y los centros de control y prevención de enfermedades.

El Dr. Chism no es sólo una figura influyente en el complejo médico-industrial. Su poder e influencias provienen de ser un mago del Sindicato. Cuando se eliminó la División de Proyectos Especiales, permaneció vinculado a Pentex, intentando usar la corrupción de la megacorporación para sus propios fines. Ascender a la junta le habría dado más influencia, pero su fracaso en las elecciones le ha dejado tambaleándose.

En lugar de intentar otro golpe, ha decidido extender la corrupción del Wyrm al Sindicato. Tener a Ian Roberson como miembro de la junta ha aliviado los miedos de la Convención, que ha recibido al Dr. Chism de vuelta al redil... pero le tienen bajo un escrutinio muy atento.

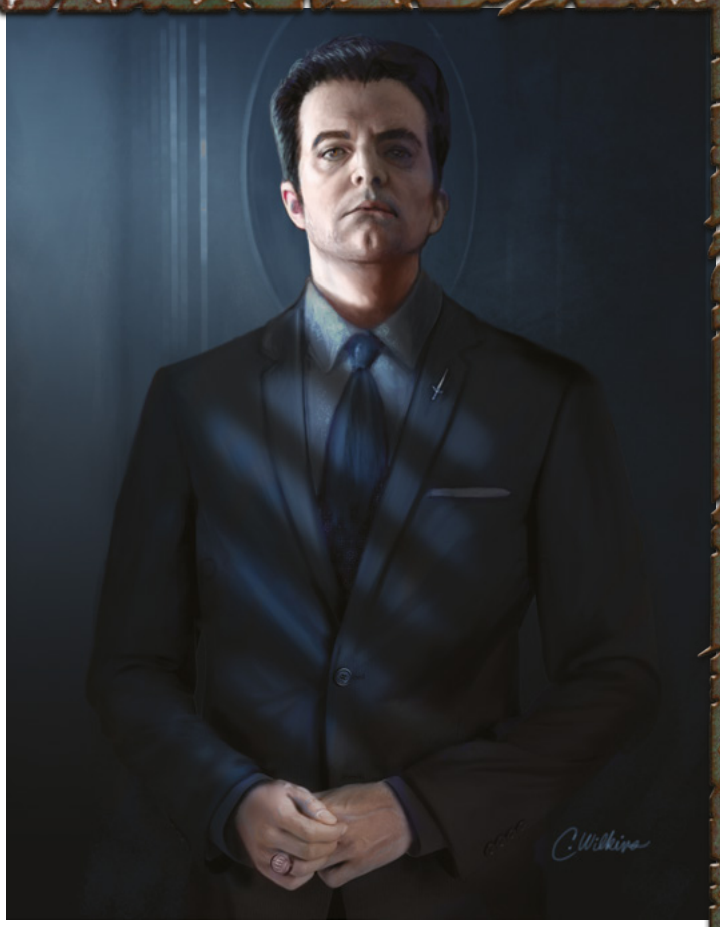
Jimmy Farrington

Jimmy Farrington fundó Shade Inc. como una empresa privada de inteligencia en 2002. En 2007 era una de las cinco mejores de EE.UU. En 2010 vendió la empresa a Pentex, dándole a la compañía del Wyrm una filial de espías y análisis de inteligencia. Desde entonces, ha ayudado personalmente a los directores Chase Lamont y Andre Baptiste y fue fundamental en que Lamont obtuviese el control de adquisiciones.

Jimmy Farrington murió en 2001. Su cuerpo y sus recuerdos son ahora propiedad del demonio Zaphikel. La primera reunión del demonio con la junta de directivos le introdujo a la majestuosidad del Wyrm Profanador y desde ese momento ha intentado ganarse su favor. El único







miembro de la junta que sabe que Farrington es más de lo que aparenta es Peter Culliford. Por desgracia, no fue capaz de amañar las elecciones a favor de Farrington.

Culliford tiene otra razón para mantener a Farrington a su lado... el demonio le ha ofrecido un pacto, otorgándole la inmortalidad que el Wyrm le ha arrebatado. Como el consejero ejecutivo de Culliford, Farrington tiene al vicepresidente ejecutivo como escudo contra cualquier consecuencia de sus acciones.

David Kaufman

No todos los accionistas de Pentex escuchan la llamada del Wyrm en sus corazones. David Kaufman es uno de ellos... aunque escucha otras palabras de poder. Kaufman, director ejecutivo de la empresa privada de fuerzas armadas BlackWatch Group, invirtió en Pentex cuando pasó de trabajar para el gobierno al sector privado. Aunque sus servicios de seguridad no tienen ni punto de comparación con un Primer Equipo, los mercenarios de BlackWatch no tienen problemas en operar entre humanos normales y no hay documentos que los vinculen con Pentex.

Aunque Pentex no ha comprado BlackWatch por completo, usan escuadrones como respaldo para los Primeros Equipos o como seguridad empresarial. Eso los pone exactamente donde Kaufman quiere. Las voces le dicen que Pentex es una colmena de monstruos y puede ver la verdad en ello. Querría quemarlos desde dentro.

A pesar de haber perdido las elecciones, la junta cree que BlackWatch es demasiado valiosa como para liquidar a Kaufman. Aún usan la compañía militar privada para "operaciones negables" donde incluso un Primer Equipo supondría un vínculo demasiado cercano... mejor que los Garou piensen que BlackWatch es un enemigo enteramente diferente. Al mismo tiempo, Kaufman dirige equipos para atacar a grupos de Pentex en el campo bajo la tapadera de fuego amigo. Después de todo, sus mensajeros le hablaron de monstruos.

Darrien Terrell / Lord Aludian Thex

Aldis Financial no es una filial de Pentex. Es una de las muchas empresas que sustentan a la megacorporación que invierte fuertemente en Pentex con pleno conocimiento de para qué usarán su dinero. Darrien Terrell es el director ejecutivo y abogado de Aldis que controla las inversiones de la empresa. Cuando Ash Pyralis se retiró de la competición, acudió a Harold Zettler para encontrar un sustituto apropiado y él nominó a Darrien Terrell. Ash después aseguró que Terrell fracasó en las elecciones porque no le quedaba alma que vender.

La verdad no está muy lejos. Zettler no sólo quería a Terrell como un simpatizante. Sabía que Darrien es el Ghoul de Lord Aludian Thex, un anciano Lasombra Antitribu. El Matusalén reveló su posición a Zettler y los dos conspiraron para convertirlo en jefe de logística interdepartamental en caso de que su apuesta electoral fallase. Su acercamiento frío

y metódico le hizo muy efectivo en su nuevo rol. Trabaja de cerca con Ian Roberson para mantener el despilfarro entre departamentos al mínimo. El primer día, cuando estaba solo frente a su escritorio, pronunció las palabras: «Todo de acuerdo al plan». Con la nueva posición de Terrell, Aludian ahora tiene un poderoso representante en Pentex.

Primeros Equipos

Pentex controla. Devora. Puede usar y usa Fomori que se cruzan en su camino y la constante degradación espiritual de sus empleados humanos los convierte en atractivos candidatos para las Perdiciones hambrientas. Pero Pentex quiere más. Quiere servir al Wyrm y enriquecerse al hacerlo. No sólo quiere lo que pueda encontrar... quiere crear a los Fomori más fuertes, rápidos y más controlables posible. Aquí es donde el largo y multisegmentado programa de reclutamiento, entrenamiento y corrupción de los Primer Equipo entra en juego.

Bienvenido a la élite.

Reclutamiento

Los Garou se preguntan cómo se las apaña Pentex para encontrar a tantos humanos lo bastante desesperados como para intercambiar su humanidad por subirse a la espiral de corrupción y muerte del Wyrm. Incluso en estos días finales, ¿cómo puede Pentex lanzar oleada tras oleada a los Garou?

Es simple... ellos se publicitan y buscan el talento.

La puerta delantera

Muy pocos humanos solicitan un trabajo que garantiza que vas a vender tu alma a un espíritu alienígena de odio y destrucción, así que Pentex usa sus herramientas más familiares... el dinero y las mentiras. Las filiales de Pentex publicitan puestos que suenan benignos y un ejército de abogados, contables, administradores y otros esclavos corporativos responden a los anuncios de "puesto vacante".

A través de sus filiales, Pentex tiene un ejército empresarial de reclutadores y cazatalentos que siempre busca carne fresca para la picadora. Cada reclutador se especializa en un área diferente y pocos reclutadores comprenden la verdad de a lo que los deseosos nuevos empleados están accediendo. A pocos les importaría realmente si lo supiesen... las primas por cada reclutamiento tienen más peso que sus conciencias.

Janice Maloney trabaja en una oficina de reclutamiento para Soluciones de Trabajo Seguro, emparejando las habilidades de los solicitantes con el tipo adecuado de empleo. La señora Maloney sabe en cuestión de minutos cuando el candidato adecuado atraviesa la puerta y se asegura de que tenga vía rápida para el siguiente programa de entrenamiento para "oficiales de seguridad".

Stephanie Batiste es muy conocida en los círculos de cazatalentos de fútbol americano profesional. Mientras otros cazatalentos buscan el siguiente bombazo, Stephanie busca la siguiente gran lesión; otros le pasan chivatazos porque no es una amenaza para sus intereses. Stephanie llega con su talonario, ofrece una prima por firmar y una nueva meta para muchachos con sueños rotos.

El coronel Jack Bowman mantiene su dedo tomando el pulso de cada rama de servicio y tiene una generosa cuenta de gastos. Sus amigos piensan en él cuando un soldado no acaba de cumplir los estándares para ascender o fracasa en su entrenamiento para las fuerzas especiales. Jack está allí para ayudarles en la primera fase de una nueva y gloriosa vida civil.

Bob Pullman es voluntario en una furgoneta de sopa que alimenta a los sintecho de la ciudad. Conoce a la gente desesperada de la calle y éstos lo consideran alguien en quien confiar. Ofrece una segunda oportunidad y la promesa de algo más que lo que hayan experimentado antes.

Traslados internos

Pentex monitoriza a sus empleados en cientos de filiales diariamente. Cada empleado experimenta cierto grado de degradación inspirada por el Wyrm, desde un entumecimiento del espíritu por la burocracia a destilar esencia de Perdición en el último avance médico. Pentex provee paquetes de entrenamiento obligatorios a todos sus conglomerados, entregados por educadores profesionales. Estos equipos incluyen reclutadores que revisan el crecimiento del descontento, la hostilidad o la incapacidad para manejar los problemas personales... todo ello señales clave de la corrupción del Wyrm. Ofrecen a los empleados que muestran las señales adecuadas "oportunidades de desarrollo" mejor pagadas.

Cada gran entidad empresarial tiene su parte de papeleo mal archivado. Con demasiada frecuencia un jefe firma el papel equivocado y manda a un pobre gasolinero de la estación de servicio local de Endron al entrenamiento de los Primeros Equipos. Normalmente la primera pista que estos desgraciados tienen de su destino es cuando se presentan en su nuevo trabajo y les plantan un rifle de asalto en las manos mientras el instructor les grita órdenes. Pocos sobreviven al entrenamiento básico y mucho menos al primer combate que les asignan.

La oportunidad llama

Además de su estrategia de reclutamiento pública, Pentex emplea otro conjunto de reclutadores que comprenden los aspectos más especializados de la empresa y la oposición a la que se enfrenta. Estos reclutadores se parecen a sus contrapartidas ignorantes y tienen trabajo en las mismas filiales... sólo difieren sus conocimientos y su cuenta ilimitada de viajes.

Cada día, rastrean las noticias de Internet y leen cientos de blogs y correos electrónicos, buscando pistas de actividades extrañas y publican sus propios anuncios en periódicos y webs populares. Cada reclutador tiene años de experiencia y redes de contactos que les proveen información. Una vez identifican una localización idónea, toman el primer vuelo en esa dirección.

Estos reclutadores son cautelosos. Su principal prioridad es identificar actividad Garou actual o residual. Si encuentran una plaga de hombres lobo, anotan las localizaciones para un futuro seguimiento y mandan un informe a sus superiores. La localización puede no ser apta para reclutar, por ahora, pero puede ser un excelente campo de pruebas para un Primer Equipo por estrenar.

Si el reclutador cree que es lo suficientemente seguro, investiga a fondo. Están entrenados para reconocer los indicios del Delirio y entrevistan a las víctimas para calcular sus recuerdos y habilidad para sobrellevar un horror semejante de nuevo. Si encuentran la combinación adecuada de daño e ira se ponen a trabajar en convencer al objetivo de la oportunidad de seguridad y venganza que supone Pentex. Estos reclutadores tienen una extensa autoridad para llamar a médicos y especialistas en trauma, que desgastan la resistencia con un tratamiento orientado y una generosa distribución de fármacos de Magadon.

La puerta trasera

Muchos seres sobrenaturales ansían en secreto la seguridad de un salario continuo y la oportunidad de aparentar que encajan. Pentex no tiene una política de contratación de puertas abiertas, pero la empresa siempre tiene en consideración a nuevos empleados poderosos. La decisión de si los fichan o no depende de los beneficios o pérdidas previstos.

Pentex no tiene el monopolio de los Fomori; el número de víctimas poseídas por Perdiciones supera con creces el registro de empleados de Pentex. Tampoco tiene un interés especial en tener todo el control... cada Fomor salvaje mantiene dividida la atención de los Garou. Pero la empresa sí manda reclutadores si oye hablar de un espécimen particularmente interesante, un Fomor especialmente poderoso o con poderes raros o únicos.

En ocasiones, Pentex aprovechará las prisiones de las que es dueña como fuente de Fomori de combate; presos maltratados y desesperados y guardas chulescos por igual son el entorno perfecto para que las Perdiciones lo aprovechen. Los reclutadores vigilan los primeros signos de posesión para acordar un "tercer grado" para los prisioneros que están mutando. Muchos prisioneros que no han sido poseídos se ofrecen voluntarios para estas oportunidades, esperando escapar de su infierno de hormigón. Algunos presos tienen el perfil idóneo para una posesión acelerada u otro experimento... Si sobreviven y muestran habilidades útiles, Pentex los tendrá en cuenta para el entrenamiento de los Primeros Equipos.

Excepcionalmente, algún Fomor encuentra el camino a los laboratorios y oficinas de Pentex, sin importar lo oculto o lo negable que sea su vínculo con la oficina central. Las Perdiciones que alimentan a estos monstruos parecen sentir a los suyos y guían a su recipiente "a casa". La bienvenida que tengan estos Fomori depende de cuánto hayan expuesto los intereses de Pentex y cuán caro resulte tapar todo este embrollo. Un número excepcional de estos Fomori "salvajes" pasan rápidamente por el entrenamiento y son desplegados. No han pasado por el escrutinio o el lavado de cerebro que los superiores prefieren para crear soldados deseables para un Primer Equipo, pero comprenden la carnicería y hacer pedazos al enemigo. La mayoría recibe un entrenamiento somero antes de ser desplegados en una zona conflictiva con una ratio de supervivencia increíblemente baja. Los Fomori entrenados y fiables de un Primer Equipo son una inversión considerable de tiempo y dinero. Si alguien más se quiere ofrecer voluntario a recibir una bala o caer ante las garras de un Garou mientras los verdaderos Primeros Equipos persiguen los objetivos de la misión, Pentex estará complacida de ayudarle.

La Parentela es su propia categoría especial y los reclutadores proceden con especial cautela. Evalúan la aptitud para ser reclutados; la Parentela de las Tribus gaianas a menudo no muestran el odio y resentimiento de su familia extendida para ser reclutas dignos. Equipos especializados secuestran a Parentela no apta y se la entregan a los Danzantes de la Espiral Negra, les lavan el cerebro o los matan, dependiendo de las circunstancias. Pentex valora especialmente la Parentela que no conoce su verdadera naturaleza. Los reclutadores ofrecen contratos desorbitados para llevarlos a las garras de la empresa, pero si resisten varias oleadas de negociadores cada vez más persuasivos, la empresa los trata como a cualquier otro Pariente afiliado a Gaia.

La Parentela de los Danzantes de la Espiral Negra está inscrita en los registros de la empresa y se les deja en paz. Crear influencias adicionales y control sobre los hombres lobo corruptos es un buen respaldo empresarial... esperan no tener que necesitar nunca esta protección, pero amenazarán a la Tribu con la extinción si alguna vez se vuelven contra la empresa.

Entrenamiento

La mayoría de reclutas no saben que han sido contratados para combatir a hombres lobo. Algunos Parientes y otros individuos tocados por lo sobrenatural conocen la verdad, pero los demás creen que han conseguido un trabajo de seguridad privada bien pagado con un generoso paquete de beneficios. La mayoría ni siquiera sabe que trabaja para Pentex, en cambio cree que su empleador es alguno de una amplia variedad de contratistas de seguridad, servicios de guardaespaldas para VIP o de milicias privadas que pertenecen a la empresa multinacional.

Básico

Pocos reclutas van de cabeza a lo que se esperaría de un entrenamiento de fuerzas especiales de élite. Los traslados internos y algunos contratos externos van por vía rápida directos al programa, pero todos los demás van al entrenamiento básico de seguridad para aprender las habilidades que necesitan para la seguridad empresarial en cualquier oficina de una filial de Pentex.

El primer mes consiste en estructura empresarial y propaganda, requisitos administrativos y seguridad básica. Los nuevos empleados también pasan por sesiones intensivas de adoctrinamiento y escenarios de encuentros diseñados para generar un vínculo en el equipo y una fuerte confianza en la empresa. Los instructores supervisan a los reclutas para ver su idoneidad para el entrenamiento avanzado y vigilan cualquier amistad poco profesional que se esté desarrollando. Los entrenadores no dejan que los reclutas se vuelvan demasiado amistosos y siembran dudas y desconfianza según sea necesario o trasladan a gente a otras instalaciones de entrenamiento. Los instructores sólo suelen separar los grupos si la camaradería entra en conflicto con las prioridades corporativas. Pentex quiere tropas de choque que deseen morir por los demás, pero necesitan gente que sacrifique a los demás por la empresa.

El segundo mes abarca los aspectos físicos del trabajo de seguridad empresarial, incluyendo armas de fuego ligeras, el entrenamiento con porra y técnicas de inmovilización. Los reclutas aprenden cómo controlar multitudes y qué comportamientos vigilar, cómo trabajar en equipo y proteger los intereses empresariales. Este entrenamiento básico consigue excelentes agentes de seguridad para las numerosas sucursales y clientes de Pentex, pero sólo aquellos reclutas con las cualidades necesarias progresan hasta tener una oportunidad para forma parte de un Primer Equipo.

Intermedio

Los reclutas con la flexibilidad psicológica y moral requerida pasan al siguiente nivel de entrenamiento. Los instructores clasifican a los candidatos y los envían a otras instalaciones de entrenamiento. Romper los grupos fuertes en este punto aumenta la dependencia de los reclutas de sus amos empresariales y los acostumbra a perder gente.

Aquí es donde empieza el verdadero entrenamiento para un Primer Equipo. Los reclutas aprenden a usar equipamiento especializado y reciben clases sobre los extraños oponentes a los que se van a enfrentar. Los reclutas se enfrentan a complicados retos, tanto físicos como mentales, mientras toman un cóctel de medicinas para ser más fuertes y más resistentes, y para pensar y actuar más rápido. Cada suplemento está corrompido por el Wyrm y es adictivo.

Los Seductores (ver pág. 137) dan charlas sobre las metas de la compañía y la necesidad de Primeros Equipos de élite para defender a Pentex de sus enemigos. Bajo esta influencia, los reclutas entrenan duramente y consumen más para alcanzar su potencial y hacer que la empresa se sienta orgullosa. Los Seductores presentan el concepto de los Fomori como un milagro evolutivo, un nivel de dedicación sólo al alcance de los mejores empleados de Pentex. Los Seductores hablan desdeñosamente de la posibilidad de efectos secundarios al tiempo que remarcan mediante presentaciones carismáticas las ventajas y lo deseable de convertirse en un Fomor. Pocos reclutas terminan esta faceta del programa sin desarrollar un deseo ardiente por destacar, mejorar y hacer que Pentex se sienta orgullosa.

Desde este punto del programa, la ratio de fracaso es menor del uno por ciento... un dato de gran orgullo para Magadon Pharmaceuticals y la administración de los Primeros Equipos. Los fracasos más comunes son si un recluta es de alguna forma inmune a las últimas etapas de adoctrinamiento o si tiene una reacción negativa a los medicamentos. Pentex aún puede hacer uso de estos fracasos. Los fracasos farmacéuticos van a los laboratorios de Magadon para investigación y análisis; los librepensadores son arrestados por un Primer Equipo completamente armado delante de sus compañeros reclutas. Poco después, otro Seductor ofrece solemnemente detalles sobre alguna traición urdida por el recluta fallido. Pentex guía a los reclutas a decidir un castigo apropiado para el traidor. La sentencia es inevitablemente la ejecución y los reclutas unidos llevan a cabo el asesinato, uniendo aún más al grupo y a éste con la empresa.

EN UN MUNDO PERFECTO

Así es como todo debería desarrollarse. La realidad suele ser distinta. Las técnicas son imperfectas y los entrenadores y psicólogos sólo son humanos.

Pentex comete errores, pero rara vez los admite. Los entrenadores saben que es mejor no cuestionar los reclutas que reciben y tienen métodos sencillos para lidiar con estos errores. Los reclutas con ciertas aptitudes para trabajar en un Primer Equipo se unen a las clases con normalidad; si es necesario, reciben fármacos adicionales para ayudarlos a mantenerse tranquilos y obedientes.

A los que obviamente no son adecuados desde el principio o no responden bien a la atención o los fármacos adicionales se les acelera en el programa. Reciben el entrenamiento justo para saber con qué parte del rifle deben apuntar al enemigo antes de graduarse y ser desplegados en los peores infiernos tan pronto como sea posible.

El proceso beneficia a todos... salvo al pobre gilipollas con una esperanza de vida nula. El equipo de entrenadores de los Primeros Equipos hace marchar a otro graduado, los controladores de misión tienen nuevos escudos de carne para distraer a la oposición y Pentex no tiene que admitir el error jamás. Todos ganan.

Avanzado

Los reclutas están listos física, mental y espiritualmente para entrar en las fases finales del entrenamiento. El entrenamiento avanzado es posiblemente la sección más importante, donde Pentex decide quién sufre la fomorización y quién sigue siendo humano.

El penúltimo reto para los reclutas es enfrentarse a un hombre lobo. Los entrenadores usan Garou capturados para esta experiencia. El adoctrinamiento empresarial pinta a los Danzantes de la Espiral Negra como aliados... exponer a los nuevos miembros de un Primer Equipo al Delirio causado por sus aliados podría tener consecuencias desastrosas en el campo de batalla.

Pentex preferiría bautizar a los reclutas con la muerte del hombre lobo (lo ideal es que sea tan lenta y dolorosa como sea posible) pero la empresa no tiene suficientes cautivos como para desecharlos con esa facilidad. En cambio, los reclutas suelen conformarse con herir y mutilar a la bestia con las armas y equipamiento que prefieran, interrumpiendo la tortura justo antes de matar al Garou. Luego, los reclutas discuten qué han aprendido bajo el tutelaje de sus instructores mientras el hombre lobo es arrastrado de vuelta a su jaula para que se cure y espere la siguiente ronda de experimentos o la siguiente ronda de reclutas.

La fase final del "entrenamiento" (antes de que todos se gradúen de una forma u otra) es la posesión. Las constantes pruebas psicológicas y sociológicas identifican qué reclutas tienen más probabilidades de sobrevivir a la posesión de una Perdición. Lo que es más importante, las pruebas predicen las posibilidades de desarrollo, de forma que el resultado sea un Fomor manejable. Pentex tiene experiencia de sobra con Fomori poderosos que pueden destruir y contaminar sin restricción, pero la empresa quiere sirvientes que respondan a las órdenes y que hagan buenas elecciones empresariales en el campo de batalla. Pentex ha invertido enormes sumas de dinero para entrenar a los reclutas y usará zánganos sin cerebro o *berserker* enfurecidos, pero nunca son tan rentables como los fiables Primeros Equipos.

A pesar de las décadas de investigación, asistencia farmacéutica y los mejores expertos en corrupción que el dinero puede conseguir, la posesión de Perdiciones tiene tanto de arte como de ciencia. La exposición continua a drogas que degradan el espíritu inclina la balanza a favor de Pentex, pero el resultado nunca está garantizado. El departamento de recursos humanos genera hojas de cálculo de costes y beneficios con el número requerido de Fomori de cada grupo de entrenamiento y los entrenadores de los Primeros Equipos organizan a los reclutas en un orden de éxito previsto. Los entrenadores los exponen a la posesión hasta que cumplen con el "pedido" de RR.HH. Normalmente añaden un par extra si pueden, para estar seguros en caso de que haya algunas bajas antes de la graduación.

La posesión tiene lugar en habitaciones preparadas especialmente para este fin que recuerdan a algo entre una sala de dentista y un altar oscuro. Sólo la gente más espiritualmente muerta (como los reclutas) no capta el aura de terror y desesperación de la sala. Las luces tenues crean sombras ominosas en las esquinas de la habitación. Quienes cometen el error de mirar demasiado tiempo esos pozos de oscuridad tienen la sensación de que algo los mira.

Los técnicos atan al recluta a una silla y le conectan a una serie de monitores. Introducen catéteres en los brazos y cuello de la víctima y le conectan a dispensadores remotos llenos de mezclas que brillan tenuemente, mezclas patentadas de productos químicos de vanguardia creados por Magadon, diseñadas para reducir la resistencia. Los técnicos ungen la piel del recluta con una mezcla de hueso molido de Fomor, sangre y residuos tóxicos. Finalmente, el recluta bebe un mejunje nauseabundo y el personal deja la sala para vigilar por un espejo unidireccional.

Las Perdiciones rara vez cooperan y la sala está preparada para evitar fugas. La fétida bebida está unida a un espíritu en Hibernación que despierta dentro del huésped, normalmente enfadado y con hambre. Sabe su propósito y ha accedido a esta unión por la posibilidad de poseer permanentemente a un humano... aun así, las Perdiciones son egoístas y traicioneras y Pentex sabe que no puede confiar en que mantengan su palabra. La Perdición siente la seguridad que le recuerda sus obligaciones, y si desea marcharse, necesita tomar al huésped que le han ofrecido.

La posesión de una Perdición rara vez lleva más de unos pocos minutos, pero el procedimiento estándar de Pentex garantiza que el recluta permanezca en la sala al menos una hora. Los técnicos conocen las señales de que ha tenido éxito y hacen los preparativos para liberar a los nuevos Fomori. Uno de los dispensadores tiene potentes tranquilizantes y los técnicos saben por experiencia que deben asegurarse de que la nueva creación está bien y verdaderamente inconsciente antes de liberarla.

Despliegue

Cuando el nuevo Fomor despierta, se encuentra junto con otros Fomori novatos y supervisado por los instructores más fuertes física y mentalmente de Pentex; normalmente otros Fomori o criaturas sobrenaturales. Estos nuevos Fomori no están listos para realizar misiones hasta que no hayan tenido la oportunidad de explorar sus nuevos poderes, probar sus límites y familiarizarse con su nueva condición.

No tienen mucho tiempo; Pentex siempre tiene más misiones que Primeros Equipos. La empresa prefiere mandar a sus nuevas tropas de choque directas al campo de batalla, aunque los pronósticos de coste-beneficio muestran que un período de ajuste ahorra a Pentex miles de millones de dólares al año y, como siempre, el dinero manda.

Los nuevos Fomori reciben muchos cuidados y atenciones de sus instructores y compañeros. No importa cuánta preparación mental y química hayan tenido, la conversión de humano a Fomor siempre es un trauma psicológico inmenso. Casi con toda seguridad, toda simpatía es falsa, pero es exactamente lo que se necesita para cimentar la frágil lealtad de los Fomori hacia Pentex y aumentar su confianza en la empresa.

Los graduados no fomorizados no reciben el período de gracia. Marchan tras una ceremonia de cinco minutos donde algún director medio de Pentex habla de su importancia para la empresa. Recogen su equipo básico y una carta que les dice dónde y cuándo informar de su primer despliegue. Durante los períodos tranquilos, los graduados con más suerte pueden tener un día o dos de descanso y recreo antes de ser desplegados, pero los comandantes de los Primeros Equipos bromean diciendo que nunca hay un momento tranquilo.

Pentex asigna Primeros Equipos por todo el mundo; donde sea que tenga intereses financieros, desarrolle nuevos proyectos o cree algún desastre medioambiental para mantener a los Garou distraídos. La mayoría de filiales e instalaciones cuentan con la presencia permanente de Primeros Equipos, con un respaldo adicional si Pentex cree que la filial está bajo amenaza o si necesitan desalojar al director de la instalación. De cualquier forma, las filiales ven a los Primeros Equipos como una espada de doble filo. Proporcionan la mejor seguridad que Pentex puede ofrecer pero son un recordatorio constante de los despiadados objetivos de la empresa y su disposición a aplicar la fuerza extrema al entorno empresarial.

Los Primeros Equipos

Incluso el lavado de cerebro más intenso de Pentex no puede eliminar el instinto tan humano de preferir la compañía de gente parecida. Las tropas humanas y Fomori prefieren mezclarse con los de su clase: los humanos sienten una repulsión inconsciente por los "mutantes", mientras que los Fomori saben que los "blanditos" nunca conocerán la experiencia Fomor.

A Pentex no le importan estas preferencias. Construye Primeros Equipos basándose en datos estadísticos, requisitos de misión y recursos disponibles. La mayoría de los Primeros Equipos incluyen tanto humanos como Fomori. Existen excepciones, los servicios para proteger a VIP que no pueden verse expuestos como seres sobrenaturales pueden estar formados por completo de humanos, mientras que un brutal asalto pesado contra los enemigos más fortificados puede requerir sólo a los Fomori más duros.

Las tropas se mueven entre equipos y pueden ser reasignadas con poca antelación, especialmente en las zonas con grandes bajas. A pesar de ello, la mayoría de Primeros Equipos tiene una alineación semipermanente y un sentido de la camaradería que se desarrolla entre los compañeros de equipo, sobre todo después de salvarse los unos a los otros en unas cuantas ocasiones. Los Equipos experimentados con un buen récord de éxitos pueden tener una membresía constante (salvo bajas) pero ningún Equipo debería ser autocomplaciente. La directiva superior ocasionalmente partirá Equipos sólo por la pequeña satisfacción de hacer sentir miserables a los demás.

Cada Primer Equipo tiene una designación corporativa y un propósito de acuerdo a las tablas organizativas. La mayoría de Equipos va donde sea que Pentex los envíe y siguen las órdenes que les den. El propósito general de los Primeros Equipos cumple con una variedad de roles que incluyen combate directo, sabotaje o protección de VIP. La mayoría de tropas nunca progresan más allá de los deberes generales, pero los que muestran habilidad en áreas específicas pueden ser escogidos para recibir un entrenamiento adicional para unirse a uno de los Primeros Equipos más especializados de Pentex.

DANZANTES DE LA ESPIRAL NEGRA

Cuando los Danzantes de la Espiral Negra quieren liderar un Primer Equipo (y los Danzantes nunca aceptan nada que no sea la posición de alfa) Pentex acepta. Los hombres lobo suelen ser más fuertes y rápidos que un Fomor de un Equipo de asalto.

La situación dista de ser ideal para la empresa. Pentex prefiere usar a los Danzantes para las misiones que requieren especialistas de élite y mantenerlos separados de los Primeros Equipos tanto como sea posible. Los Primeros Equipos creen que los Danzantes de la Espiral Negra son la cúspide de las tropas del Wyrm... prueba de que no todos los hombres lobo niegan la verdad al mundo. Por desgracia, los Danzantes de la Espiral suelen ser menos impresionantes en realidad. Su inestabilidad y arbitrariedad son difíciles de predecir y controlar.

Los Danzantes de la Espiral Negra ven a los Primeros Equipos como carne de cañón para cualquier meta que se hayan propuesto. Cuando los hombres lobo piden un Primer Equipo es porque necesitan recursos prescindibles para proteger a la manada. Pentex encuentra casi imposible suponer cuánto costará la misión mejorada con hombres lobo a la empresa, pero dan a los Danzantes lo que necesitan, cerrando tranquilamente los archivos del personal del desafortunado Primer Equipo y preparando la recolocación de tropas para cubrir las bajas previstas.

Al hacer esto, Pentex invierte una vez más en el futuro, fortaleciendo la dependencia de los hombres lobo a la empresa y cambiando el equilibrio de poder más aún en favor de Pentex.

En el improbable caso de que algún miembro del Primer Equipo sobreviva, a menudo quedan tan heridos que sólo sirven para el rol de instructor... o una celda acolchada. Los pocos que permanecen tanto física como mentalmente capaces después de apoyar a los Danzantes tienen una alta demanda como soldados de élite del Wyrm.

Equipos de especialistas

Los **equipos de asalto** infligen el daño más grave al enemigo al aportar una potencia de fuego apabullante (sobrenatural o mundana) para aplastar al enemigo. Los Fomori componen el grueso de los equipos de asalto; pocos humanos pueden sobrevivir al daño colateral de los asaltos y la mayoría no tienen la mentalidad psicótica adecuada para infligir los niveles de carnicería sinsentido que se espera de estos equipos. Los pocos que lo hacen son correctamente considerados como excepcionales incluso por sus compañeros Fomori.

Los **equipos de comando** están especializados en moverse sin ser detectados e infligir devastadores ataques sorpresa al enemigo. Reconocen las zonas para cartografiar las localizaciones enemigas y sus fortalezas, exploran los intereses empresariales por la posibilidad de adquisición o deslealtad, y cazan y asesinan a empleados renegados de Pentex... incluyendo a Fomori escapados.

Los comandos entrenan para infiltrarse y rastrear, conseguir información, sabotear y asesinar. Prefieren a los humanos por su flexibilidad y habilidad para mezclarse en ambientes hostiles, pero los Fomori con camuflaje, persuasión u otros poderes sutiles también encajan en las obligaciones de los comandos.

Los **equipos de recuperación** a veces se confunden con los comandos... pero la diferencia es que los equipos de recuperación traen las cosas de vuelta con vida. Entrenan el sigilo, la infiltración y el asesinato rápido y silencioso al igual que los comandos, pero también incluyen la neutralización y transporte de casi cualquier tipo de cargamento. Para comprender las mejores formas de aislar e incapacitar a los objetivos, los equipos de recuperación estudian psicología, medicina y habilidades científicas al igual que técnicas de combate.

Otros Primeros Equipos tratan a los recuperadores con desdén, haciendo que estén más aislados y dependan más de sí mismos que los demás equipos. Los recuperadores promueven esto, ya que los podrían llamar para dar caza a sus compañeros en cualquier momento, para enfrentarse con toda seguridad a un interrogatorio doloroso y la muerte. El hecho de concentrarse en habilidades intelectuales significa que los humanos suelen ser más aptos para los equipos de recuperación que los Fomori.

El aislamiento de los recuperadores y su conocimiento psicológico les da mejores oportunidades de ver a través de las mentiras y manipulaciones de Pentex. Los recuperadores saben que la compañía los observa con cuidado... Cada equipo tiene un archivo detallado con otro equipo de recuperación en otra localización de Pentex y un plan para capturar a dicho equipo si alguna vez se rebela. Cada equipo de recuperación sabe que, en algún sitio, Pentex tiene a un equipo estudiándole y planeando en caso de que les traicionen.

Equipamiento de los Primeros Equipos

El equipamiento básico de un soldado de un Primer Equipo depende del encargo y de si es humano. Los humanos requieren equipamiento de Pentex más especializado para mantener el control cuando se enfrentan al Delirio.

Pentex espera que sus Primeros Equipos estén listos para responder en el momento y rechazar los asaltos Garou. Todos los miembros de un Primer Equipo están armados en todo momento. La equipación estándar para las zonas que no son de combate incluye una pistola pesada FT-13 semiautomática fabricada por Pentex con dos tambores de munición estándar, un tercero con balas con punta de plata y un cuchillo de combate con filo de plata. El chaleco de kevlar es opcional y a menudo sólo lo llevan los "blanditos" humanos. Los humanos también reciben un par de gafas con los filtros de Reacción Involuntaria (RI, ver pág.).

Además de este equipamiento, los Primeros Equipos que trabajan en zonas designadas como de combate llevan el rifle de asalto PX-66F de Pentex con seis tambores de munición (tres estándar, tres de plata), una pistola ligera como arma de respaldo, brújula y radio. Las tropas humanas pueden pedir armamento más pesado, dependiendo del encargo.

No todos reciben equipo de la misma calidad. Los novatos suelen tener el equipamiento de calidad estándar hasta que demuestran su valía o joroban a alguien. Los soldados que molestan al intendente consiguen un equipo de mierda que se sujeta con cinta aislante y se cae a pedazos cuando el soldado estornuda. Si el intendente no tiene razones para odiarlos, a menudo escogerá a alguien al azar. Este pobre desgraciado también será el primero en recibir equipo experimental... con todos los riesgos concurrentes. Los Primeros Equipos con un buen registro de éxitos consiguen la equipación más nueva y los últimos modelos.

PERDER LOS PAPELES

Las estadísticas de la empresa muestran que el gasto de reemplazar a los zánganos de la empresa es inferior al de reemplazar una instalación destruida por los Garou. Aunque hasta Pentex sabe que el estrés sobre cada soldado de un Primer Equipo les hace tender a quebrarse y matar a sus compañeros de empresa, los quiere armados y listos para actuar.

Como una concesión, la empresa limita a los Primeros Equipos a armas ligeras cuando están en zonas que no son de combate, como las oficinas de la empresa, bajo la teoría de que el daño colateral puede ser contenido con mayor facilidad.

La directiva también sabe que la estabilidad de los Fomori es incluso más endeble. Cuando un Fomor se quiebra, da igual qué arma mundana lleve ya que es poco probable que sea su primera elección. Incluso desarmado, un Fomor que vomite ácido es más fácil de controlar que uno con un lanzallamas de pira de corrupción.

Cuando los Primeros Equipos van a una misión, consiguen el equipamiento que los planificadores de la misión piensan que van a necesitar, más todo aquello que puedan mendigar al intendente. Una o dos "cosillas especiales" pueden significar la diferencia entre el éxito de la misión y una jodida herida en el pecho, y la mayoría de Primeros Equipos intentan congraciarse con su intendente.

Tácticas

No importa la fuerza y la resistencia de los Primeros Equipos, los Garou a menudo los aventajan en combate. Los Primeros Equipos compensan esta disparidad de potencia sobrenatural con superioridad numérica, potencia de fuego y tácticas.

Cada soldado lleva munición de plata para usar en caso de que encuentren objetivos que sean hombres lobo; cuando los planificadores de la misión esperan una fuerte presencia Garou mandan muchos más tambores con plata. Pentex sabe que incluso el Garou más fuerte cae rápidamente ante una fuerte cortina de fuego con plata. La superioridad numérica y la potencia de fuego tienen la ventaja de una alta tasa de éxito, pero cuestan caro a la empresa en bajas y artillería. Aunque podrían lanzar cohetes corrompidos por el Wyrm a los baluartes Garou y realizar bombardeos aéreos en los Túmulos, esto sólo funcionaría en las zonas de combate y en países donde las fuerzas del gobierno están totalmente en el bolsillo de Pentex.

Para los conflictos más pequeños que requieran secretismo, los Primeros Equipos intentan mantenerse unidos y concentrar el fuego en objetivos individuales, usando sus propios poderes y equipamiento para forzar a los hombres lobo a separarse de sus manadas y morir uno a uno. Los Garou tienen el instinto natural de trabajar como una manada, pero es sólo instinto. Los Primeros Equipos hacen múltiples ejercicios cada semana en tácticas anti-Garou, trabajando con las mismas teorías que las medidas antiinsurrección y las tácticas de guerrilla. Saben cómo usar su superioridad numérica para vigilar desde todos los ángulos, dar fuego de cobertura, poner trampas y forzar cada ventaja táctica.

En ambientes urbanos con multitud de testigos, los Primeros Equipos usan a la muchedumbre para confundir y retrasar a los hombres lobo. Usan aerosoles corrompidos por el Wyrm para rociar a los civiles incautos y convertirlos en faros para atraer Garou. Si los hombres lobo tratan de usar la Forma Crinos para forzar a huir a los humanos presas del pánico, el equipo lanza granadas de gas con contraataque (ver pág. 195) para convertir a la muchedumbre en una turba enfurecida.

Los Primeros Equipos que tienen los recursos y el tiempo para planificar prefieren distraer a los hombres lobo. Establecen zonas de muerte y nidos de francotiradores y usan a sus guerreros más pesados para hostigar a los Garou hasta las zonas de muerte. Los Equipos llaman al apoyo pesado y usan Perdiciones y Fomori de combate locos como tropas de choque para conducir a los hombres lobo donde les espera el Primer Equipo para emboscarles. Si esto no funciona, intentan encolerizar a los Garou (preferiblemente matando a una de las bestias para que su manada esté abrumada por el dolor) y retirarse por una zona de muerte fuertemente asegurada y llena de trampas para que cuando los incautos hombres lobo en Frenesí pasen por allí reciban una lluvia de balas como bienvenida.

Todos los Primeros Equipos conocen la ventaja táctica de los Garou de poder caminar de lado y usar la Umbra. Los Equipos llevan marcadores, betún u otros objetos para cubrir y dañar cualquier superficie reflectante que encuentren. Esto no siempre evita que los Garou se muevan a o desde el mundo espiritual, pero ayuda a controlar dónde pueden usar su poder.

Las mejores operaciones de Pentex tienen lugar cuando los Garou no están allí. Cuando puede escatimar en recursos, Pentex mantiene a los Garou confundidos respecto al verdadero objetivo al inundar zonas irrelevantes con corrupción del Wyrm o mandar a los equipos de comandos a sabotear y destruir el territorio Garou antes de que comience la misión principal. Un amago particularmente efectivo es organizar un ataque en una comunidad de Parentela identificada o en un Túmulo Garou y retirarse a una posición fortificada cuando los hombres lobo comiencen a montar una defensa creíble. Normalmente, los Garou siguen al Equipo transgresor y luchan contra la posición bien defendida, mientras la verdadera misión se lleva a cabo en otra localización cercana. Incluso si los hombres lobo se dan cuenta de la treta, su respuesta precipitada para proteger al objetivo real está desorganizada y es más vulnerable a las tácticas de los Primeros Equipos.

Retiro

El contrato de trabajo de un Primer Equipo incluye un generoso fondo de jubilación para financiar al antiguo miembro de un Primer Equipo hasta bien entrada la vejez. Pentex se puede permitir esta generosidad... nunca se ha retirado nadie. Unirse a un Primer Equipo es una decisión de por vida.

La mayoría de soldados mueren jóvenes, asesinados por las garras de los hombres lobo o por balas enemigas. Los Fomori tienden a morir en menos de dos años después de la posesión... ya sea consumidos o porque repetidos combates garanticen sus muertes. Los Fomori con más de dos años de servicio son fuerzas a las que tener en cuenta. Se encuentran siendo destinados a las misiones más peligrosas, en las que la recompensa de sobrevivir es algo si cabe aún más peligroso. Un puñado de Fomori consiguen promociones, liderando equipos a la batalla. Están los primeros entre los Primeros Equipos y los mandan a misiones suicidas a las que de alguna forma sobreviven una y otra vez. La leyenda aumenta y están acostumbrados a asombrar e inspirar a las nuevas generaciones de reclutas.

Si sobreviven a años de Pentex lanzándoles a los peores infiernos, la empresa siempre quiere saber cómo. El condenado soldado se presenta al servicio en Magadon, LND u otra filial que disecciona al nuevo sujeto de pruebas para conocer cómo usarlo a la hora de crear las futuras generaciones.

Algunos escasos veteranos humanos se las apañan para sobrevivir lo suficiente como para poder retirarse del servicio activo y convertirse en hastiados instructores, planificadores de misiones u oficiales a cargo. De esta reserva, los más implacables a veces tienen éxito en la transición a las posiciones

de dirección de Pentex. Otros subalternos empresariales dan a estos profesionales corruptos el respeto por su posición pero les observan incluso más cuidadosamente que a sus pares... su cordura está seguramente resquebrajada más allá de una toma de decisiones racional.

Narración: Esperanza en la desesperanza

Pentex es un mal tan monumental que es muy fácil pensar en él como en una bestia invencible cuya presa mortal al corazón del mundo cada día es más fuerte. Esto es verdad hasta cierto punto: Pentex es cada día más fuerte y es demasiado grande como para derribarla con facilidad. La humanidad está ciega al auténtico nivel de maldad perpetrado en su nombre y a la sombra del Wyrm. Quizá si los humanos fuesen conscientes de la verdadera naturaleza de la lucha por la realidad, se alzarían y ayudarían a derrocar a Pentex. La corporación quizá nunca caiga de otra forma.

Aun así, no todo está perdido. Pentex no es tan monolítica como parece desde fuera. Las fuerzas de la corrupción son inherentemente caóticas y esto a menudo les enfrenta unos a otros. En ocasiones, esto significa un conflicto interno tan cruento como las luchas contra sus enemigos. Tantas personalidades avariciosas y megalómanas no pueden coexistir sin fricción y todos ellos tienen visiones diferentes de cómo la empresa debería aproximarse a su meta definitiva. Esta falta de una verdadera unidad es uno de los grandes factores que impiden que Pentex domine por completo el putrefacto mundo humano. También proporciona las aberturas justas en la armadura para que los Garou consigan clavar las garras e infligir algo de daño en Pentex a cambio. De hecho, los Garou son la otra razón por la cual Pentex no puede consolidar su base de poder y, aunque su lucha es desesperada, los animales acorralados son los más peligrosos.

Los Narradores deberían esforzarse para crear una sensación de estar perdiendo la guerra mientras todavía sea posible ganar batallas. Cualquier victoria concreta podría no ser la que hunda a Pentex, pero aún podría salvar las vidas de un pueblo, ciudad, toda una nación o incluso una única persona importante para la manada. Pueden alejar las fuerzas de Pentex de un Túmulo, liberando tanto al Túmulo como a los secretos que contiene. Si las autoridades locales han vendido su lealtad a una filial y rechazan actuar incluso con evidencias claras, quizá la manada pueda ofrecer pruebas irrefutables a los medios de comunicación. El peso de la indignación pública cerraría la fábrica que está vertiendo toxinas al río local. Resalta el bien, los impactos positivos, y luego contrástalo con las conspiraciones de Pentex que la manada no conocía o que no ha tenido tiempo de detener.

De forma similar, matar al jefe de una empresa no hará que ésta caiga pero es un revés importante. Entidades como Pentex crecen con la visión y la fuerza de la personalidad de sus líderes. Destruir a una de estas personas importantes asesta un doloroso golpe a toda la organización. Con el tiempo se recuperarán, pero mientras tanto interrumpe las actividades de la filial. Mientras el gigante se tambalea, los Garou pueden golpear de nuevo, intentando mantener a su enemigo desequilibrado y temblando. A pesar de sus errores pasados y del Apocalipsis que se acerca inexorable, la Nación Garou no va a darse la vuelta y morir.

De hecho, tampoco lo hacen las otras Razas Cambiantes. La mayoría de Garou tienen poco contacto con los Fera y la mayoría de *ese contacto* es un directo baño de sangre. Sin embargo, no están solos en su guerra. Todavía existen otras Razas Cambiantes y no han renunciado a su propósito. Especialmente en otras partes del mundo sin presencia Garou, los Fera presentan una feroz batalla contra Pentex y otros secuaces del Wyrm. En las junglas de Sudamérica, los Bastet y los Mokolé se oponen a la deforestación excesiva y otras formas de destrucción medioambiental. En y bajo las ciudades de EE.UU. y el resto del mundo, los Ratkin combaten a los esbirros subterráneos del Wyrm, desde Perdiciones y Fomori bestiales a vampiros y cosas más extrañas. Los Corax todavía vigilan y llevan información vital a quienes la necesitan, ayudando en la lucha con una forma de poder sobre la que Pentex nunca podrá tener el monopolio: el conocimiento. La Hidra tiene otros enemigos, como los grupos de magos que compiten con Pentex en las esferas de influencia humana. Su poder es grande y saben algo de la verdad que se oculta tras las numerosas pantallas de humo de Pentex: que la corporación es una fachada para alguna fuerza poderosa de corrupción y bastante más penetrante de lo que los Durmientes piensan. Aunque luchan en su propia guerra por la naturaleza de la realidad, a menudo las metas de estos magos, e incluso las de sus mayores enemigos, están en desacuerdo con las de Pentex. A pesar de mantener un frente de inevitabilidad, los enemigos rodean a Pentex por todos lados. Incluso con su vasto poder, la empresa no puede aguantar contra los enemigos internos y externos. Hay hueco para las hazañas heroicas que ralenticen e incluso detengan las operaciones de Pentex.

Quizá incluso quede un vago destello de esperanza de desmantelar Pentex por completo. Sin su completo dominio

CULTOS FRENTE A SECTAS

En el mundo moderno, los cultos son movimientos religiosos, a menudo nuevos, con creencias que la mayoría de la sociedad encuentra anormales o extrañas. Las sectas del Wyrm son una pequeña fracción de los cultos religiosos modernos y cada una adora a alguna faceta del Wyrm. Esta sección usa la palabra "secta" para referirse a estas últimas, a grupos peligrosos cuyas acciones amenazan a todos a su alrededor.

sobre la humanidad, la guerra puede continuar en términos más equilibrados. Incluso si no fuese así, los jugadores tienen bastantes oportunidades para que sus personajes marquen la diferencia al revelar la historia del Apocalipsis. Los Narradores deberían buscar maneras de resaltar el brillo de dichas hazañas en un mundo que se está oscureciendo, especialmente cuando la lucha es verdaderamente imposible. Después de todo, si la causa está perdida pero los personajes luchan de todas formas hasta su último aliento, ¿qué dice esto de ellos?

Los héroes y villanos son sólo tan grandes como los desafíos a los que se enfrentan. Pentex es, de hecho, un gran enemigo. Trágicos son los héroes que se enfrentan a esta monstruosa Hidra, pero quienes la componen son igual de grandes e impresionantes, y sus historias son épicas. No importa cuán segura sea la empresa, inalterable la convicción en el Wyrm o monstruoso el Fomori, hay algo universalmente cierto entre las discordantes mentes de Pentex: casi todos ellos sienten escalofríos cuando oyen el aullido de los elegidos de Gaia.

Sectas del Wyrm

Desde que ha sido capaz de imaginar dioses y fuerzas de otros mundos, la humanidad ha adorado a estas entidades enigmáticas. Los cultos han surgido en torno a estas creencias, y a veces crecen hasta convertirse en religiones en toda regla, pero la mayoría prosperan en la oscuridad. Líderes carismáticos tejen historias que atrapan la imaginación de los ingenuos y los desesperados. Este tipo de sectarios están dispuestos a hacer cualquier cosa por su secta y especialmente por su líder, desde ofrecerse voluntarios o a sus mujeres e hijas para rituales orgiásticos hasta para robos, vandalismo e incluso asesinatos. Toman parte en los rituales, completados con togas y cánticos sacados de un libro de la Nueva era, acallando las partes de sus mentes que les dicen "esto es ridículo". La mayor parte del tiempo, estos "sectarios" son tontos equivocados que han sido engañados por un único líder.

Sin embargo, a veces no están del todo equivocados.

Algunas sectas han vislumbrado las fuerzas oscuras que operan tras el velo de la realidad. Unos pocos pueden incluso tocar estas fuerzas y son tocados por ellas. Este conocimiento siempre conlleva un coste, pero aquéllos pocos que están tan desesperados como para *querer* creer siempre ven que el precio es excesivo. En ocasiones, los sectarios mortales atraen la atención de una Perdición, que está ansiosa por depredar sus miedos y creencias para engordar con esencia humana. Hay muchos secretos ocultos en el Mundo de Tinieblas, y



algunas personas son buenas en fisgonear dichos secretos. La mayor parte del tiempo esto supone revelar cosas que era mejor dejar tranquilas, pero el progreso rara vez ocurre en la seguridad de la ignorancia. Es más, varios grupos han dado a las mismas fuerzas diferentes nombres a lo largo de la historia, venerando a las mismas fuerzas sin saberlo. Rara vez esto significa las fuerzas de la Tríada: fuerzas del caos incesante, del éxtasis inquebrantable y del equilibrio que debería haber existido entre ambos. En un mundo al borde del Apocalipsis, incluso los sectarios más ciegos no pueden ignorar los signos de la lucha entre estas fuerzas cósmicas.

El Kaos pasa por alto a los creyentes mortales, ya que es demasiado caótico para emplear a grupos ritualisticos, lo mismo ocurre con la Tejedora, la cual encuentra a la mayoría de humanos demasiado impredecibles como para resultar muy útiles. El Wyrm, sin embargo, siempre está ansioso por tener nuevos conversos y ve incluso al humano más patético como un arma más, un valor más negado a sus enemigos. Los humanos son expertos maravillosos en causarse desgracias unos a otros y hacen más daño a Gaia de lo que los sirvientes más poderosos del Wyrm podrían siquiera esperar hacer. Es demasiado fácil para un esbirro del Wyrm engañar a aquéllos que desean vender sus almas al Diablo por una pequeña demostración de poder o por una depredación poderosa a sus mentes débiles. Algunos mortales se vuelven conscientes del Wyrm y del inminente Apocalipsis, ya lo llamen por ese nombre u otro, y eligen pasarse al bando ganador. Quizá buscan poder, fortuna o simplemente deseen destruir el mundo. Estas sectas son bastante peligrosas, ya que desean servir al Wyrm y pocos monstruos son tan eficientemente mortíferos como los humanos organizados para la destrucción.

La mayoría de sectas tienen ritos de adoctrinamiento que van desde lo humillante a lo brutal. Las peores, las sectas del Wyrm, a menudo tienen terribles rituales para lavar el cerebro diseñados para destruir la personalidad del miembro y reconstruirlo como alguien más apto para los propósitos del Wyrm. Esto es algo contundente que lleva días o semanas de tortura, privación sensorial y largos períodos de supervisión obligatoria. En ocasiones, una Perdición o Fomor u otra demostración del poder del Wyrm realiza la tarea rápido. Estos ritos pueden ser un reflejo oscuro del adoctrinamiento Garou, donde los miembros reciben palizas y son amenazados con visiones del enemigo y de un mundo donde hombres lobo esclavistas destruyen la humanidad y la reemplazan por un reino salvaje de colmillos y garras sangrientas. Se les muestran visiones de sus familias despedazadas por los colmillos y las garras de los hombres lobo, y se les da la posibilidad de luchar contra estos demonios como agentes de una fuerza universal del cambio; cuando se dan cuenta que el Wyrm está del lado de la corrupción y de la desintegración final de todo lo que existe (si es que alguna vez *lo hacen*) es demasiado tarde. Una vez que el Wyrm ha hundido tanto sus garras, la única forma de liberarse es la muerte... si se tiene esa suerte.

No todas estas sectas son de la clase de túnicas y cánticos, ni de lejos. De la misma manera, hay otros tantos grupos que parecen ser normales en apariencia pero que bajo ella apestan al Wyrm. Muchas corporaciones forman sectas en lo más alto de su escalafón, extraños rituales como pasarse un cáliz con sangre se yuxtaponen con reuniones de la junta a puerta cerrada. Otras practican actos más oscuros, como excursiones a otros países para satisfacer sus apetitos más depravados, desde la depredación sexual al canibalismo. Este tipo de empresas suele diseñar sus edificios con la ayuda de genios locos, con la disposición de los suelos e incluso de los muebles para amoldarse a los símbolos geométricos retorcidos del Wyrm. Estas fuerzas geománticas son sutiles, pero suficientes como para enojar a cualquier hombre lobo o místico que entre en un sitio semejante. Atraen el poder del Wyrm y ayudan a contener las fuerzas negativas, causando desesperación e ira, erosionando lentamente las defensas espirituales contra el Wyrm. Con el tiempo, incluso los trabajadores de menor nivel están tan locos por el dolor y la desesperación como las sonrientes sabandijas que tienen por jefes.

Las sociedades secretas hace tiempo que infectaron la política, desde los acuerdos de "negocios" generalizados de sobornos y favores a las sectas clandestinas de las familias más influyentes. Incluso los niveles más altos de poder en el gobierno estadounidense hacen de anfitriones para rituales de estirpes y más. Los teóricos de la conspiración son especialmente dados a tener por objetivo a los linajes presidenciales, pero están más cerca de acertar de lo que pueden llegar a imaginar. Congresistas, senadores y otros representantes toman parte en rituales diseñados para asegurar sus posiciones de poder, así como para satisfacer sus extravagantes impulsos. Los concejales de ciudades y los pequeños cuerpos de gobierno de todo el mundo también forman sectas. Muchas de las más extrañas y anticuadas leyes que perviven en las ciudades de EE.UU. son resultado de pactos de hace décadas diseñados para traer la prosperidad a los concejales y permitir a la corrupción del Wyrm aferrarse con más facilidad al populacho. Este tipo de sectas conserva una amplia colección de saber ocultista. La mayoría es pura basura, pero en ocasiones tienen pistas de verdades arcanas, incluso formuladas de forma confusa o conflictiva. Los sectarios honran a sus dioses oscuros y espíritus con rituales espantosos que incluyen sacrificios animales o humanos, prácticas sexuales dolorosas y juicios con pira de corrupción.

En la actualidad, algunas de estas sectas incorporan la tecnología, con unos pocos radicales que incluso basan sus ritos en torno a espíritus de cibercorrupción. Las llamadas "cibersectas" demuestran que las garras del Wyrm pueden alcanzar incluso el mundo digital. Ningún lugar es seguro en los días finales. Sus armas incluyen virus, *hackeos* dirigidos y máquinas plagadas de problemas técnicos que debilitan la paciencia del usuario más cada día. Las cibersectas a menudo se reúnen en línea o por videoconferencia.

Una faceta de la corrupción quizás más malvada que las antiguas y más extendidas conspiraciones es esa gente normal que cae ante la corrupción del Wyrm. La gente normal puede hacer cosas malvadas cuando les guían el hambre y la desespera-

ción. Algunos harían un pacto con fuerzas impías simplemente para tener un lugar cálido para dormir y una comida caliente. Un estómago lleno es un poderoso incentivo, especialmente para quienes no han comido en tres días y la tarea que les piden es aparentemente inocua. ¿Dónde está el daño de raptar mascotas de los barrios vecinos y llevarlas a cierta dirección, un lugar que les pone la piel de gallina de una forma que no entienden, si a cambio pueden pagar su alquiler a tiempo cada mes? La desesperación y la tristeza que siembran sus acciones se justifican fácilmente: son sólo mascotas. Los niños lo superarán, las familias siguen adelante, pero yo necesito comer. ¿No vale más una vida humana que cientos de mascotas?

Una persona que no tiene nada que perder (su vida ha cambiado drásticamente por un desastre financiero, su familia y amigos lo ha abandonado, no tiene un lugar al que ir) escucha ansiosamente que un extraño en las sombras le ofrece un respiro. No presta atención a las voces que susurran cuando se está quedando dormido en su nueva casa; cuando oye sonidos de peleas en el sótano, los ignora lo mejor que puede. Cuando la policía viene a investigar esos casos de personas desaparecidas, las voces le dicen qué debe decir para mantener a raya las sospechas. Pronto se encuentra con un nuevo trabajo, una nueva pareja, un bonito coche nuevo y cada vez es más sencillo ignorar las cosas que sabe que suceden escaleras abajo. Puede que pasen igualmente, se dice, pero al menos hay una persona sufriendo menos.

La mayoría de gente en esta situación no participa en los extraños rituales de las sectas más fanáticas. Ciertamente, no todas las sectas sirven al Wyrm, al menos no de forma directa. Muchas afirman servir a uno u otro poder oscuro, pero los actos de todas ellas benefician al Wyrm en última instancia. Cada humano que toma parte en algún ardid estúpido para ganarse el favor de algún dios de la muerte o de la fortuna, siempre para una ganancia trivial, es otro humano ciego ante el Apocalipsis y que da la espalda a Gaia. Para el Wyrm, cada mente corrupta en su senda es un arma empuñada contra sus enemigos.

Muchos seres sobrenaturales comparten la noche con los Garou y las fuerzas del Wyrm. Algunos son aliados de la causa gaiana, como varios grupos de enigmáticos magos, pero sus diferencias hacen que trabajar con ellos sea algo raro y difícil. Muchos otros son dañinos para Gaia, ya sean conscientes de que colaboran con las fuerzas del Wyrm o no. Los vampiros suelen portar la corrupción del Wyrm, ya que su propia existencia es una perversión del orden natural del mismo tipo que encarna el Wyrm: muertos que aún caminan y se alimentan de los vivos. Algunos son benevolentes, al menos tanto como puede serlo un parásito sobrenatural, pero la inmensa mayoría sólo exacerba la lenta decadencia del mundo humano. Son antiguos enemigos de los Garou, incluso si no saben por qué los hombres lobo los odian con tanta intensidad. Algunos tienen longevas alianzas con linajes de Danzantes de la Espiral Negra y unen su suerte a la del Wyrm, esperando conseguir aliados capaces de ayudarles en el apocalipsis vampírico llamado Gehenna.

Otras cábalas de magos forman sectas del Wyrm, aunque les dan nombres diferentes. Aun así, todavía sirven a una fuerza de la entropía y de la disolución con sus extraños poderes mágicos y sus elaborados rituales. Los Garou tienen grandes problemas cuando se oponen a estos magos sectarios porque son muy difíciles de detectar. A diferencia de los vampiros o algunos de los moradores más extraños del Mundo de Tinieblas, los magos rara vez exhiben cambios físicos perceptibles. Los Garou los cazan de la forma difícil: siguiendo las ventas y usos de componentes para rituales, vigilando ciertos segmentos de la población humana y mediante gran cantidad de prueba y error. Lo peor de todo es que este tipo de sectarios normalmente están preparados para entrometerse y defenderse con la peligrosa magia que poseen.

A continuación se presentan algunos ejemplos de sectas de diversa calaña y algunas notas sobre los sirvientes sobrenaturales del Wyrm. Ésta no es una lista exhaustiva; ningún simple tomo puede abarcar la abrumadora variedad de formas que pueden adoptar las sectas del Wyrm, pero da a los Narradores retorcidos una idea de qué tipo de sectas pueden lanzar a sus jugadores.

CONSEJOS DE NARRACIÓN

La Secta de la Desesperación da al Narrador un tipo diferente de horror. Al Recipiente de la Desesperación no le importan los Garou. Sabe que existen, pero suelen estar más allá de sus obligaciones. En cambio, a los Garou debería importarles el Recipiente, pues garantiza una gran cantidad de poder al Ángel Sin Nombre. También es muy difícil de encontrar. Su apariencia siempre cambia y opera en diferentes localizaciones con cada secta. El aura de desesperación que merodea alrededor del Recipiente es el único rasgo que le distingue del resto de la humanidad.

El Recipiente incluso puede verse atraído por un Garou en las profundidades del Harano. Una depresión tan pura atraería su atención y guía. La pobre alma empezaría a reunir a otros Garou perdidos en el Harano en un intento lento y doloroso de redimirse. Según se vayan reuniendo los Garou, el Recipiente supervisa los planes y preparativos para un día de la redención, marcado por algún alineamiento cósmico. Si la manada no puede parar al Garou golpeado por el Harano, se verá metida de lleno en un abismo profundo que devorará sus cuerpos y almas. El poder obtenido puede ser suficiente como para invocar al Ángel Sin Nombre al mundo físico para la llegada del Apocalipsis. O, quizá, si suficientes Garou se suicidan, un aspecto del Wyrm Profanador se manifestaría para asolar al mundo.

Secta de la Desesperación

No existe un nombre verdadero para la Secta de la Desesperación. En cambio, se trata de una denominación general para una serie de sectas y grupos periféricos que han cometido suicidios colectivos. El Recipiente de la Desesperación es una mujer cuyo nombre se ha perdido en la historia. Durante la Gran Depresión, perdió todo y deseó acabar con su dolor. No podía suicidarse, así que llamó a cualquiera que la estuviera escuchando para acabar con su vida. El Ángel Sin Nombre de la Desesperación contestó y su vida se convirtió en suya.

El Recipiente existe como una extensión del poder del Ángel. Su presencia amplifica constantemente la desesperación de quienes la rodean. Sólo tiene un propósito: conseguir a tanta gente como pueda para suicidarse juntos.

Encuentra a un hombre por lo demás carismático al borde de la depresión y lo atrae hacia ella emocionalmente. Le prepara, convenciéndolo de que puede acabar con el dolor y el sufrimiento de otros perdidos como él. Juntos consiguen víctimas. Éstas siempre se sienten mejor al principio al saber que no están solas. Sin embargo, la miseria clava sus colmillos más profundamente en sus corazones. Finalmente, el líder elabora alguna razón por la que todos deberían unirse a él en un suicidio ritual. Llegados a este punto, los miembros están tan perdidos en el sufrimiento que están listos para aceptar al genio de su líder. El grupo hace los preparativos y el acto se lleva a cabo, a menudo invocando temporalmente al Ángel Sin Nombre al mundo físico.

Después, el Recipiente de la desesperación obtiene un nuevo rostro, un nuevo cuerpo y un nuevo nombre. Comienza de nuevo su tarea, buscando el alma que atraerá a suficientes seguidores para invocar al Wyrm Profanador.

F.E.A.R.

La Tierra está viva y Ella está sufriendo. Cada día, se marchita más, envenenada por la avalancha de polución que desatamos sobre Ella. La estamos matando. La agonía de Su muerte sacude el mundo, como los casquetes nevados se funden para formar Sus lágrimas; el fuego bulle desde el suelo para mostrar Su rabia, las olas del mar y los terremotos acompañan a Sus destructivas convulsiones de dolor. Si no hacemos algo pronto, la Madre Tierra morirá y nos llevará con Ella.

Esto es lo que la gente de la Resistencia Armada Tierra Libre [N.d.T.: *Free Earth Armed Resistance* en inglés, su acrónimo F.E.A.R. significa "miedo"] cree. Seleccionados entre los ecoterroristas, activistas por los derechos de los animales y conservacionistas más extremistas del mundo, sus miembros recitan estas palabras como un mantra: "Ella se está muriendo y es nuestra culpa". La gente de F.E.A.R. no dejará que la Tierra muera sin presentar batalla. Muchos de ellos veneran a una personificación de la Tierra que llaman "Gaia" y son fanáticos en su devoción por la causa. Hablan de espíritus que les guían y de reinos de belleza sin mancillar por la humanidad. Estos espíritus les guían en sus misiones sagradas para contraatacar a los enemigos de Gaia.

Irónicamente, los métodos de F.E.A.R. eliminan cualquier credibilidad potencial entre una población predispuesta a descartar sus creencias como un sinsentido. Lo más irónico de todo es lo acertado que está el grupo en sus ideas, pero esto no es por casualidad. Realmente han visto espiritus y han sentido el dolor de Gaia. Han experimentado estas cosas gracias al fundador de la secta y líder, un desquiciado genio Danzante de la Espiral Negra llamado Simon Diente-Verde, cuya sonrisa enferma es de alguna forma tan contagiosa



como la de una carismática estrella de cine. Diente-Verde ha reunido elementos extremistas dispares de entre varias causas conservacionistas bajo su estandarte, prometiendo mostrarles la verdad por la que han luchado tanto. Para cumplir estas promesas, ha convocado a Perdiciones que se han camuflado como espíritus de la naturaleza y Tótems actuales. Estos espíritus han mostrado a los impresionables activistas lo que *querían* creer, despertando un insaciable fervor religioso. Al permitirles sentir el dolor de Gaia, alimentado por las propias Perdiciones, han avivado las llamas del fanatismo hasta convertirlas en un infierno ardiente.

Diente-Verde comenzó después a guiar a su creciente secta contra los bastardos responsables de la agonía de la Madre Tierra. Hizo objetivo a Pentex y sus filiales, incluso a explotaciones madereras, mineras y operaciones en mataderos sin relación con el conglomerado empresarial. Desmantelaron instalación a instalación con explosivos y tiroteos, transportados por vehículos tan contaminantes como aquéllos que la gente de F.E.A.R. hipócritamente condena. Para su orgullo, el daño que hacen a menudo aplasta las operaciones más pequeñas y deja a las empresas sin capacidad para continuar expoliando a la Madre Tierra. Hasta las instalaciones de Pentex caen ante estos ataques terroristas. Aun así, Diente-Verde no es un traidor al Wyrm. La belleza de la genialidad de su plan le permite poner la verdad del inminente Apocalipsis en contra de las fuerzas de Gaia.

Cuando F.E.A.R. vuela las instalaciones de empresas madereras y mataderos, sus víctimas son trabajadores de los escalafones más bajos o directores sin importancia. Muchos de estos trabajadores están libres de malicia y sólo buscan hacer lo que consideran una función necesaria o al menos alimentar a sus familias. No tienen ni idea de que sus acciones ayudan a debilitar a Gaia en Su momento de mayor necesidad. Se mantienen felizmente ignorantes de la guerra espiritual por la realidad que tiene lugar ante sus narices. Muchos dejarían su curso de acción o incluso se unirían a la lucha si supiesen lo que está en juego. En cambio, su destrucción empobrece a familias, elimina a potenciales simpatizantes de Gaia, aterra a los gobiernos hasta provocar su ira y extiende el sufrimiento y la miseria entre sus amigos y familias.

El resultado sólo beneficia al Wyrm. F.E.A.R. pervierte la causa Garou hasta convertirla en un arma de terror y destrucción. Sufre gente inocente. La humanidad evita la verdad sin pensar, al ser dicha de boca de los terroristas. Simon Diente-Verde se recuesta, sonríe con su boca enferma y ve cómo el círculo de corrupción se mantiene sin necesidad de más ayuda. Es legendario entre sus compañeros como el Danzante de la Espiral Negra que convirtió el sufrimiento de Gaia en una arma para aumentar dicho sufrimiento. Otros intentan seguir su ejemplo, pero pocos han tenido el nivel de éxito del viejo Diente-Verde.

F.E.A.R. es brutalmente efectiva con sus métodos y su adoctrinamiento. Los miembros se acercan a quienes carecen de derechos u hogar, a quienes trabajan con animales y a los "abrazaárboles" y llenan sus cabezas con visiones de un mundo que sufre: vertidos de petróleo, deforestación, nubes de esmog cubriendo las ciudades, y todo mientras los directores ejecutivos se enriquecen y mantienen la soga al cuello de los pobres, depredando a quienes no pueden valerse por sí mismos, como los animales y las plantas. No cuesta mucho

CONSEJOS DE NARRACIÓN

Con F.E.A.R., los Narradores pueden enfrentar a la manada con un reflejo oscuro de sus propias acciones. Si los personajes son dados a realizar matanzas en las operaciones humanas sin que les importen los trabajadores inocentes ignorantes del Apocalipsis, los métodos de F.E.A.R. poseen una aterradora semejanza. Las manadas más reflexivas ven en F.E.A.R. lo que las acciones temerarias y la Rabia desatada por la razón pueden hacer al mundo. Incluso un desalmado Garras Rojas debe pararse a pensar cuando ve que las acciones de F.E.A.R., siniestramente similares a las suyas, sólo fortalecen al Wyrm.

F.E.A.R. es un gran antagonista porque representa el verdadero horror del Wyrm: la perversión de una causa que una vez fue noble. La secta lucha por Gaia, pero lo hace de la forma equivocada. Cegados por la verdad, sus crímenes hacen que la humanidad rechace la causa Garou. F.E.A.R. es como el Danzante de la Espiral Negra que la fundó, muestra que el orgullo desmedido y la Rabia pueden envenenar incluso a los guerreros más devotos y convertirlos en parte del problema, no de la solución.

Los Narradores pueden usar a F.E.A.R. como un cambio de aires para los antagonistas humanos. La secta está en gran medida libre de Fomori y otros monstruos, pero todavía es peligrosa. Sus miembros conocen la verdad sobre la Tríada y emplean ese conocimiento junto con explosivos y armas modernas. Si una célula de F.E.A.R. actúa en el territorio de una manada, se puede oponer a los mismos enemigos que los personajes, pero de una forma que causa más mal que bien. La manada se encuentra en apuros para mantener el ritmo de los fanáticos y quizá otros culpen de forma injusta a la manada de los ataques terroristas de F.E.A.R. La secta podría dar su bendición o incluso ayudar a los Garras Rojas del lugar, llevando a la manada a un conflicto con la Tribu. ¿Qué pasa si los personajes descubren a los operativos de F.E.A.R. con sus familias, asegurando a sus seres queridos que luchan por el futuro? ¿Cómo puede detener la manada a gente que cree que está tratando de salvar el mundo?

convencer a quienes buscan una causa, incluso convencerlos de que la Tierra está viva pero se está *muriendo* y necesita su ayuda. Cuando suficientes de estas almas gemelas se reúnen, Diente-Verde y su calaña encuentran fácil ganárselos. Un poco de magia espiritual, quizá una visión de un Tótem Perdición, y es tan sencillo como aprovecharse de su deseo de pertenencia. Convencidos de que luchan por la mayor de las causas, que sólo *ellos* pueden evitar la destrucción del mundo y que un gran poder les observa, los fanáticos atacan con una devoción implacable. Con gusto se convierten en mártires por la causa y algunos no sienten ningún tipo de remordimiento al matar a cualquier civil que quede atrapado en el fuego cruzado. "Todos tenemos culpa", dicen, y no les importa sacrificar a unos pocos "inocentes" con tal de salvar al mundo entero.

Por su naturaleza, F.E.A.R. es una secta volátil y su índice de arrepentimiento es muy alto, pero no tienen escasez de nuevos reclutas. A diferencia de otros grupos de activistas, incluso los más extremistas, F.E.A.R. no organiza mítines y manifestaciones, aunque capta reclutas en ellos. Siente, como grupo, que el tiempo de las protestas pacíficas pasó hace mucho y ahora que la Madre Tierra está muriendo es el momento de la acción. Aunque prefieren crear explosivos y colocarlos en localizaciones clave, están deseosos de recurrir a los asaltos armados en instalaciones problemáticas. A veces van acompañados de Perdiciones (normalmente sin que lo sepan) o están bendecidos de alguna otra forma por sus guías espirituales en las misiones clave. Algunos operativos de F.E.A.R., los que sobreviven misión tras misión por suerte o por una ferocidad salvaje, se convierten en Fomori. Sus poderes les permiten infligir incluso más daño en sus asaltos, pero la mayoría son sutiles en sus mutaciones. La corrupción que portan envenena a otros a su alrededor y los hace más vulnerables a ser poseídos por Perdiciones.

Su desesperación y depredación es tan mala como las influencias corruptoras a las que se oponen. Sus acciones sólo fortalecen al Wyrm. Es verdad lo que un gran hombre dijo una vez: no hay nada que temer salvo el propio miedo.

CONSEJOS DE NARRACIÓN

Aparte de la dificultad de lograr establecerse en Halimar, los Narradores pueden introducir otras complicaciones. Quizá, contra todo pronóstico, uno de los miembros del concejo experimente el Primer Cambio. Ahora, perdido, solo y asustado, el concejal no sólo contempla su propio tormento y muerte a manos de las Perdiciones y sus compañeros sectarios, sino el final de un linaje de gobernantes. Si se hace cualquier cosa para encubrir la verdad, sólo es cuestión de tiempo que alguien o algo la descubra, ya sea mediante magia espiritual o la Rabia que bulle hacia la superficie. Incluso puede desesperarse lo suficiente como para buscar la ayuda de la manada o escapar de la ciudad. Cualquiera de estas cosas puede romper el pacto, forzando que las Perdiciones despierten a la bestia del Wyrm que duerme en la montaña para que descienda hacia Halimar como un desastre natural.

Quizá esos Danzantes de la Espiral Negra que habitan en la zona mantengan una poderosa Colmena en la montaña, cuya pérdida podría ser un golpe importante contra las fuerzas del Wyrm. Destruirla no es un asunto sencillo por lo bien defendida que se encuentra y sea lo que sea el monstruo que Hiberna en su interior. Un ataque semejante podría ser el centro de toda una historia por sí solo: reunir fuerzas, avanzar hacia el concejo de Halimar y finalmente combatir contra la Colmena. Después de destruirla, quizá se pueda comenzar la limpieza de la corrupción del Wyrm de Halimar.

Por otro lado, dado lo feliz y segura que está la gente día a día, hay quien podría decir que quizás Halimar esté mejor así...

Concejo municipal de Halimar Heights

Halimar Heights es una pequeña ciudad, más bien un pueblo en realidad, que lleva el nombre del explorador que la fundó a finales del siglo XIX, James Halimar. Un pueblo de montaña rústico con un mirador al valle de las Montañas Rocosas, Halimar es un destino vacacional pintoresco. De hecho, el turismo es una de las mayores fuentes de ingresos del pueblo. La gente viene por el encanto idílico, las vistas imponentes y el aire fresco. Muchos nunca se van, mudándose con sus familias o negocios a Halimar, un lugar donde se imaginan envejeciendo y prosperando entre buena gente, buena comida y buenos valores.

La buena imagen de Halimar se debe al deliberado y cuidadoso cultivo del concejo municipal, establecido a principios de la historia de Halimar. A primera vista, parecen concejales honestos y trabajadores, que hacen todo lo posible para que Halimar Heights sea mejor cada día. Promulgan leyes y normativas beneficiosas para los nuevos negocios, mantienen una fuerza policial y un sistema educativo bien financiados, y la ciudad es seguramente la más limpia de todo EE.UU. Los veranos son cálidos y verdes, los inviernos cortos y apacibles. Con un índice de criminalidad bajo, Halimar Heights es casi el lugar perfecto donde formar una familia.

El concejo municipal está formado por cinco concejales y el alcalde. Actualmente son Jayne Hardy, Thomas Bower, Bill Jenkins, Martine Matts, Frank Wilson y la alcaldesa Dina Strong. Todos son oriundos de Halimar y descendientes de las primeras familias que fundaron el concejo. El ascenso

hasta las mismas posiciones elevadas de sus ancestros no es coincidencia. Hace tiempo, las familias gobernantes de Halimar Heights hicieron un trato fáustico para obtener su propio éxito y el de su ciudad. La zona siempre ha estado empapada de espiritualismo, aunque los nativos del valle consideraban la montaña sobre la que se asienta Halimar la morada de espíritus malignos y no se atrevían a asentarse allí. Resulta que tenían razón.

Parece ser que el concejo original sí creía las historias y activamente buscó a algunos de estos espíritus para hacer algún tipo de trato. Finalmente, encontraron lo que estaban buscando, los "dioses paganos" de la montaña. Los "dioses" eran Perdiciones, cuidadores de una antigua bestia del Wyrm que dormía en la montaña. El concejo tenía una proposición: ayudarían a hacer que el pueblo fuese próspero y ellos les mostrarían el respeto adecuado, incluso ayudando a apaciguar a la bestia de la montaña. Las Perdiciones aceptaron con una condición adicional: el concejo debería ayudar a mantener lejos a los antiguos enemigos de sus nuevos "dioses", salvajes cambiaformas que destruirían hasta el último ladrillo de la ciudad y provocarían que volviesen a vivir como salvajes. Si no, las Perdiciones despertarían a la bestia para que lo hiciese a cambio de las vidas de todos en Halimar. El acuerdo se estableció y las Perdiciones dieron varios regalos al concejo: el conocimiento de ciertos ritos espirituales que les permitirían reconocer y alejar al enemigo, la habilidad de ver a través del Delirio y vidas largas y sanas. Con esta ayuda y las milicias formadas por vecinos, muchos de los cuales eran cazadores y antiguos soldados, el concejo municipal cazó a la población lupina hasta la extinción, mató silenciosamente a los pocos que se oponían realmente a la matanza y los enterró en la montaña.

Recelosos de la zona, quizá, por las historias de sus familiares y espíritus, pocas manadas de Garou han intentado mudarse a Halimar con los años e invariablemente el concejo ha destruido a las que lo hicieron. Con su conocimiento y su habilidad para localizar hombres lobo, el concejo coloca trampas que incluso los poderes superiores de los Garou no pueden vencer al abrumarlos sobrepasándolos en número, con balas de plata y rituales alimentados por sangre. Durante varias décadas a finales del siglo XIX y comienzos del XX, usaron la superstición de los colonos para atacar a cualquier "monstruo" que intentase vivir en la zona. Con la ayuda ocasional de manadas de Danzantes de la Espiral Negra, que no suelen quedarse mucho tiempo en la zona, la vigilancia ha demostrado ser sorprendentemente efectiva.

En la actualidad, el concejo municipal hace todo lo que puede para mantener Halimar Heights libre de espíritus gaianos y cambiaformas. Los miembros de la secta del concejo se someten a la iniciación a su antigua tradición chamánica y cada concejal tiene un número de espíritus (Perdiciones menores) que les rinden cuentas. Varios de los otros funcionarios importantes de la ciudad también toman parte en la secta. Ésa es la razón por la que están tan obsesionados con mantener la ciudad libre de crimen y violencia. Si su pacto se rompe y la bestia del Wyrm queda libre, destruiría Halimar Heights por completo. Para evitar esto, el concejo es muy firme con su gobierno a pesar de la apariencia exterior de benevolencia. Desde el pacto original, el pueblo crece mucho con los espíritus y la bestia del Wyrm en mente. La zonificación presta una especial atención a esto, área en la que el concejo es muy estricto. Las carreteras se diseñan y los edificios se construyen de forma tal que si uno mirase desde arriba y supiese qué está buscando, vería una runa wyrmiana siempre en crecimiento, canalizando la corrupción y manteniéndola atrapada en Halimar pero centrada en los usos adecuados. La secta no quiere que el pueblo caiga en el caos, así que canalizan la corrupción para tener a gente autocomplaciente, sin ganas de aceptar que Halimar Heights es demasiado buena para ser verdad. Los agentes del concejo silencian rápidamente a quienes causan problemas, de una forma u otra. El excesivamente grande departamento de policía de Halimar aplica mano muy dura al crimen y las leyes son mucho más estrictas que en la mayoría de pueblos del país.

Orden Pretánica

Nacida de la muerte y el fuego, la Orden Pretánica se abrió paso a la vida desde las cenizas de la Orden de la Compañía Oriental. La orden original había reunido y cultivado sabiduría antigua, incluyendo las Llaves Pretánicas... una colección de nombres sagrados para el Wyrm. Una serie de visiones condujeron a una manada de Danzantes de la Espiral Negra a la orden. Creían que las Llaves Pretánicas eran una parte necesaria del ritual que concedería ventajas a un nuevo Danzante de la Espiral Negra, convirtiéndolo en un líder legendario.

Una vez recuperaron las Llaves, los Danzantes abrieron un portal que unía el reino físico con Malfeas. Un hombre, Wayland Webley, que se había vuelto loco de odio hacia el Wyrm, se lanzó a través de la grieta cuando el edificio a su alrededor ardía.

Webley volvió de Malfeas con el título de terrateniente de Demborough gracias al poder del Wyrm. Aclamado como un guía espiritual por la Orden Pretánica, el terrateniente salvaguardó las Llaves Pretánicas al tiempo que buscaba nuevos acólitos. En 1915 se mudó a EE.UU. Allí creó un monasterio, la abadía de Phelegma, en las montañas al norte del estado de Nueva York. El terrateniente trabajó fervorosamente descifrando las Llaves y creó ritos que eran un reflejo de los retorcidos rituales de los Danzantes de la Espiral Negra. La compañía de la Orden Pretánica creció con lentitud, atrayendo a los desesperados, los depravados y a aquéllos que buscaban ser libres de las leyes y moralidad humanas.

La presencia de la abadía ha corrompido las montañas de la zona. Los Garou del lugar pronto captaron el olor de este enemigo y se pusieron en marcha para destruir la amenaza. Las Perdiciones y Fomori salieron a su encuentro, luchando con fanático fervor para proteger la abadía. Al darse cuenta de que no podrían destruir la abadía en una gran batalla,

los hombres lobo se asentaron para hacer una campaña de guerrilla que duró hasta comienzos de la década de 1940. Una campaña de una manada de Moradores del Cristal en la ciudad de Nueva York vinculó la abadía con la Alemania nazi. Webley pronto encontró oficiales federales y estatales tirando abajo la puerta de su vivienda. Los hombres lobo lucharon en la Umbra y el terrateniente encontró que sus recursos eran insuficientes para contraatacar. Después del asalto, los federales quemaron la abadía, librando a las montañas de su inmundicia.

El cuerpo de Webley nunca se encontró. Cuando llegó a la conclusión de que la abadía caería, llamó a su Gran Padre en busca de ayuda. En un ritual apresurado, reunió a los prisioneros que quedaban, los empapó en aceite sagrado y los quemó vivos. Los gritos de los moribundos abrieron un camino a Malfeas. El terrateniente llevó a sus seguidores más cercanos a través del portal y cuando la abadía cayó, estaban seguros en brazos del Wyrm.

Wayland Webley sigue vivo. Con una esperanza de vida aumentada por el Wyrm, vive en Williston, en Dakota del Norte. Una vez un hombre alto y delgado, el teniente ahora camina encorvado por una deformidad espinal. Mantiene su cabeza afeitada, mostrando una larga cicatriz en su cuero cabelludo, el símbolo de su iluminación. Con unos penetrantes ojos grises, observa la reconstrucción de la Orden Pretánica, reclutando acólitos y disfrutando de sus estudios. Sólo respeta a quienes descubren nuevos rituales a través de su estudio de las Llaves Pretánicas y el corpus de trabajo que ha recabado.

La Orden Pretánica adora a su Padre Sagrado por encima de todo. El camino del Wyrm es el camino de la libertad y en esa libertad el Wyrm encontrará el nuevo equilibrio del mundo. Los acólitos se unen por multitud de razones, pero todos se vuelven fanáticos en su iniciación, un rito que es un reflejo del Laberinto de los Danzantes de la Espiral Negra. Cada miembro debería estar listo para dar su vida para evitar la caída de la Orden. La Orden busca sacrificios y los usa para alimentar rituales grotescos que invocan fétidas bestias del Wyrm. El terrateniente de Demborough ha estado trabajando fervientemente en ritos más poderosos, buscando uno lo suficientemente poderoso como para liberar al Wyrm.

La Orden no lucha contra los hombres lobo. En cambio, los miembros invocan Perdiciones, crean Fomori y hacen tratos con los Danzantes de la Espiral Negra en busca de protección. En el momento que parezca que los Garou podrían conseguir vencer en la zona o descubrir a la secta, el terrateniente se mueve a otra localización cargada de corrupción del Wyrm. Sabe bien que el Apocalipsis es inminente y no retrasará sus esfuerzos.

El trabajo de la Orden Pretánica enmascara el motivo subyacente de Webley. Uniría a las fuerzas del Wyrm. Si las cabezas de la Hidra trabajasen juntas, el Wyrm ganaría la inminente guerra. El tiempo del terrateniente es corto, pero las visiones del Wyrm destruyendo a sus enemigos mantienen sus velas ardiendo bien entrada la noche.

CONSEJOS DE NARRACIÓN

Los restos de la abadía de Phelegma existen dentro de una gran Cloaca formada alrededor de una operación de *fracking* que intentaba extraer gas de esquisto de las montañas circundantes. Aunque la mayoría de los Garou piensan que los agentes federales que quemaron la abadía la destruyeron, los archivos de la Orden Pretánica sobrevivieron al fuego. Ahora a gran profundidad, la Orden usa sacrificios humanos para abrir portales de entrada y salida. La operación de *fracking* ayuda a disuadir a los hombres lobo curiosos, ya que un asalto abierto pasaría totalmente por alto los enterrados archivos de saber wyrmiano.

La Orden podría secuestrar Parentela que investiga las operaciones de *fracking*. Las almas de la Parentela tienen poder y el terrateniente de Demborough podría empezar a buscar más Parientes para sus ritos. La manada podría necesitar rescatar a la Parentela de las garras de la Orden antes de que realicen otro cruento ritual... no sólo para salvar las almas de los Parientes, sino también para recordar al terrateniente que la Parentela tiene poderosos protectores.

De forma alternativa, la manada podría necesitar infiltrarse en la orden para averiguar todo lo que pueda de las motivaciones del terrateniente. Si la manada descubriese que la orden busca unirse al Wyrm, podría tratar de evitar el desastre. Por suerte, el Wyrm es una fuerza volátil; la manada podría deshacer el trabajo de la orden volviendo a la Hidra contra sí misma. Una vez sepan de los archivos de la abadía, encontrar una forma de que el Wyrm los destruya sería una demostración de cómo el enemigo se hiere críticamente a sí mismo con pocas muertes gaianas.

Llaves de Plata

Bajo la sombra de la ignorancia deliberada, el sistema penitenciario de EE.UU. es un bastión de terror, dolor y degradación. Pocos lugares ofrecen semejantes banquetes para las Perdiciones, especialmente con el silencioso consentimiento del público. Tanto guardias como reclusos resuelven sus frustraciones a través de la tortura o la violación y los reclusos suelen pelear entre ellos en brutales batallas para alcanzar la cima en un orden jerárquico sin sentido. Los alcaides y los guardas hacen la vista gorda o participan en la depravación, ofreciendo premios a aquéllos que hacen su trabajo sucio.

El alcaide Gerald Simmons dirige una de las peores prisiones del país. Comenzó como guardia, escogiendo favoritos entre los reclusos a quienes pasaba algunos artículos a cambio de su cooperación. Gerald pronto escogió prisioneros que podrían trabajar con él, volviéndolos en contra de quienes podrían delatarle. Empezó como un entretenimiento sádico, pero Gerald comenzó a tener sueños sobre el gran poder que tendría si se hacía con la prisión.

Simmons hizo movimientos deliberados entre las filas de los guardias. Los prisioneros bajo sus órdenes eran los que mejor se comportaban en público y la gente asumió que le respetaban. En realidad, los prisioneros estaban aterrados. Gerald hizo un trato con un infame recluso conocido sólo como Ojo Dorado. Aunque pasaba la mayor del tiempo solo, cada vez que uno de los prisioneros de Gerald se portaba mal, encontraría a Ojo Dorado compartiendo su celda durante una noche. Pocos querían repetir la experiencia.

En 2011, Pentex adquirió American Corrections, la pequeña compañía que era dueña de la prisión de Gerald. Pentex revisó cuidadosamente a los funcionarios, ajustando la directiva y reemplazándola por su propio personal. Por su excelente trayectoria, Gerald fue ascendido a alcaide. Inmediatamente comenzó a dirigir la prisión a su manera. Dio a los peores prisioneros los mejores alojamientos mientras ayudasen a controlar a la población de reclusos. Mientras tanto, cualquier recluso que intentase resistirse al sistema era arrojado a aislamiento o dado como moneda de cambio para los favoritos de los guardias.

Conforme el nauseabundo toque de la prisión envenenaba la Umbra, se fue convirtiendo en un foco para Perdiciones. Los sueños de Gerald le traían encantamientos y símbolos de poder que inscribía en los papeles de sus reclusos. Aquéllos a los que favorecía se encontraban con extrañas habilidades que no acababan de comprender, mientras que aquéllos que odiaba pasaban las noches atormentados por diversos horrores al tiempo que sus cuerpos se deformaban hasta convertirse en espantosos monstruos. Siguiendo los símbolos de sus sueños, el alcaide Simmons comenzó las Llaves de Plata. Determinado a hacer que su prisión fuese más poderosa, Gerald reclutó entre los guardias y los reclusos. Su asombrosa habilidad para leer a la gente le condujo a iniciados deseosos y toda la prisión se convirtió en una máquina bien engrasada de terror, alimentando a las Perdiciones con sacrificios rituales de cuerpo, mente y cordura.

La prisión demostró ser demasiado pequeña para acoger a una secta en crecimiento. Conforme otros dentro de su orden crecían en poder, Gerald los transfirió, mandando guardias y prisioneros por igual a otras prisiones propiedad de Pentex. La secta se expandió, atrayendo a más guardias, prisiones o prisioneros con promesas de poder y beneficios.

Para Pentex, las prisiones sirven como fuentes aparentemente sin fondo de humanos para experimentos y mano de obra gratuita. La devastadora naturaleza de estas instituciones es un telón de fondo perfecto para la creación de diversos Fomori. Los reclusos encerrados por crímenes sin víctimas son especialmente valiosos para Pentex, ya que llevan a cabo experimentos psicológicos sobre la resistencia de la psique humana y los usan como ratas de laboratorio para nuevas drogas callejeras.

Unos cuantos miembros de la junta de directivos se han puesto nerviosos con Gerald Simmons, aunque todavía no saben nada de las Llaves de Plata. Gerald, un hombre fornido

CONSEJOS DE NARRACIÓN

Pentex encuentra más fácil tratar con la Parentela molesta colocando pruebas de crímenes atroces y dejándolas para el sistema judicial. Un Pariente al que han pillado robando documentos importantes hace el trabajo de la empresa incluso más fácil. La manada pronto descubrirá que es difícil infiltrarse en una prisión e incluso más difícil escapar, especialmente si descansa sobre una Plaga. En las prisiones dirigidas por miembros de las Llaves de Plata, los Fomori pueden deambular abiertamente por los pasillos y llevar balas de plata listas para enfrentarse a los hombres lobo que intenten entrar.

La influencia de las Llaves de Plata también se está filtrando a las calles. Cuando los prisioneros son liberados, los miembros de la secta intentan encender al público, pidiendo regulaciones más estrictas, más policía y penas severas, todo en nombre de una sociedad más segura. Cuando un clan urbano lucha por mantener a su Parentela a salvo e influir en la opinión pública en contra del sistema judicial opresivo, una manada podría tener que buscar a miembros de las Llaves y eliminarlos. Por supuesto, deshacerse de ellos atrae la atención policial y es probable que los criminólogos hábiles del sistema penitenciario culpen a la misma gente que los Garou intentan proteger.

Las prisiones suelen estar situadas en zonas remotas donde su infame presencia espiritual puede ensuciar una Umbra por lo demás intacta. La saturación de la pura miseria humana atraería suficientes problemas para cualquier Garou que buscase contener o destruir la nueva Plaga. Si el sitio ha sido utilizado por los Uktena para contener a una poderosa Perdición, la corrupción de la prisión podría aflojar sus ataduras. La manada podría tener que librar a la prisión de las Llaves de Plata para evitar que la Perdición se liberase, pero incluso así podría no ser suficiente. Si los hombres lobo deciden destruir toda la prisión, el asesinato de tantos humanos (incluso en pos de un supuesto bien) podría ser suficiente para liberar a la Perdición.



y de aspecto normal, tiene el pelo rubio oscuro, ojos marrones y se comporta con resolución. Siempre va bien vestido, incluso cuando participa en sus depravadas ceremonias. Gerald lidia con Pentex sólo a nivel profesional y se niega a divulgar cualquiera de sus secretos. Peor aún, las Llaves de Plata le son totalmente leales y por mucho que Pentex ha intentado coaccionar y convencer a sus protegidos para obtener información, ninguno se ha quebrado. Los paranoicos creen que Gerald quiere su propio asiento en la junta; los más reflexivos están pensando formas de tentarle a formar una alianza. Irónicamente, a Gerald no le importa nada de la empresa. Está contento dentro de los muros de la prisión, supervisando y lucrándose con la miseria de los demás.

WebWorks

La secta llamada "WebWorks" no se parece mucho a lo que la gente suele entender por una secta. Para empezar, es totalmente digital. Es creación de un desarrollador informático llamado Marcus Howell, quien obtuvo relevancia a comienzos de los años ochenta con varios programas como Horizontes Oscuros, un intento temprano de crear un simulador espacial. El juego demostró ser popular, al igual que lo fueron algunos de los otros programas educativos de Howell, aunque desafortunadamente su temática educativa pronto quedaba desfasada. Aun así, el éxito de éstos y de futuras novedades puso a Howell en el punto de mira en los primeros días de la expansión del uso de Internet. Howell, un *hacker* y técnico habilidoso, era un mago del amanecer de la Era de la Información. También se volvió cada vez más inestable, ya que las bebidas energéticas sin azúcar y la comida rápida de O'Tolley's que comía vorazmente contenían niveles increíbles de corrupción del Wyrm. Los sueños de Howell se volvieron agitados cuando comenzó a ver lo que sentía como la verdadera realidad bajo la superficie, interpretada con Internet como medio: una gran red que se extendía por el planeta, enredando lentamente el mundo humano, interconexiones a través de conductos de cristal, acero y fibra óptica. Según iba calando la corrupción del Wyrm en su mente durmiente, Howell vio la oportunidad de hacer lo que nadie había hecho antes. Despierto ante la verdad del mundo, se percató de que la gran hilandera de redes cuyos trabajos unieron el mundo humano desde fuera también tenía cautiva a la fuerza del cambio y la destrucción. Esa gran fuerza, el Wyrm, era un prisionero, pero Howell estaba determinado a ayudarlo a liberarse y poner al mundo de nuevo en el rumbo correcto.

La corrupción diseñada en la siguiente remesa de programas de Howell llamó la atención de los espíritus del Wyrm, quienes le ayudaron de la forma que pudieron. Según se acercaba el cambio al siglo XXI, Howell comenzó a buscar a otros como él en la red: jugadores arrogantes y gurús de

CONSEJOS DE NARRACIÓN

Un grupo como WebWorks puede dar a los Narradores un nuevo tipo de enemigo para la manada. Los sectarios no son una amenaza física para los Garou, pero sus acciones pueden dañar a la Parentela o hacer que las cosas se compliquen en el territorio de la manada. Ésta se encontrará rápidamente fuera de su elemento si debe cazar a uno de los *hackers* de WebWorks en una residencia universitaria o en otro lugar donde los lobos y su furia llamarían mucho la atención. Incluso después de encontrar al perpetrador, no es tarea fácil determinar qué daño ha causado y cómo rastrearlo. Los personajes pueden emplear espíritus tecnológicos para que los ayuden a buscar a la gente que ha resultado dañada por el trabajador de WebWorks y reparar el daño. Guiada por Moradores del Cristal espabilados, quizá la manada pueda viajar al CiberReino y convencer a los espíritus de allí para que los ayuden a luchar contra WebWorks en su propio terreno.

la informática que disfrutaban con su superioridad en el floreciente mundo digital. Sus palabras, creadas con cuidado y escritas con consideración, calaron hondo en otros como él cuando escribía para las masas ciegas.

La "secta", llamada de forma no oficial por la compañía de Howell, WebWorks, tiene miembros que son en apariencia consultores y contratistas. Howell recluta a docenas cada año. Lo que la secta hace, y lo hace muy bien, es luchar en un campo de batalla infravalorado tanto por las fuerzas del Wyrm como por las de Gaia. Hasta que este grupo no empezó a crecer, Internet y la red global formada por los teléfonos, la facilidad de viajar internacionalmente y la comunicación de las redes de telecomunicaciones estaban dominadas en su mayoría por la Tejedora. Howell se dio cuenta de que podría usar estas conexiones globales para llegar más lejos de lo que cualquier secta puramente en el mundo físico podría llegar y ayudar a aflojar la presa de la Tejedora sobre el mundo humano. A cambio, la posición del Wyrm se fortalece y Gaia se debilita aún más. A los Garou nunca les ha importado Internet y ahora ven que reaccionan demasiado despacio ante un problema extendido.

De este modo, los miembros usan sus habilidades y anonimato para extender tanto el caos como su mensaje. Sienten que el mundo humano se vuelve cada vez más estático y calcificado; se estanca lentamente mientras que la fuerza de cambio del futuro se asfixia. Proponen usar las mismas armas de la sociedad estancada para desgarrar los muros y deshilachar los hilos de la gran red.

En apariencia, las actividades de WebWorks recuerdan a las de Incognito, pero están mucho más centradas. Incognito es una fuerza caótica que busca provocar a todo el mundo digital. WebWorks tiene un propósito muy ponderado y siempre trabaja para conseguir esa meta. Cada virus diseñado y lanzado por la secta, que se cuentan por miles, tiene una pequeña cantidad de corrupción. Cada salvapantallas, cada aplicación y juego está corrompido, y se extienden como un incendio por Internet. El efecto de cualquier programa de código corrupto es pequeño, pero con la suma el efecto es bastante significativo. La gente se frustra y se enfada por los problemas técnicos de su computadora, da igual si están causados por virus o programas dañinos. En ocasiones se pierden empleos o las familias se arruinan, un hombre que trabaja duro toda su vida para formar una familia puede encontrarse arruinado para siempre por imágenes inapropiadas de niños o de otras mujeres, incluso si nunca ha mirado a nadie así. Nunca sabrá que el programa Enciclopedia de la Mente de WebWorks que había comprado para sus hijos puso aquellas fotos ahí. Fórmulas arcanas ocultas en el código se aseguran de que las autoridades humanas nunca encuentren un vínculo directo con ningún producto de WebWorks.

El resultado es el crecimiento de la distribución de pequeñas cantidades de corrupción, debilitando a la gente del mundo para hacerla más vulnerable a la posesión espiritual y la desesperación. El caos causado en las vidas de aquéllos dañados por los productos de WebWorks aumenta el efecto y permite a un programador en México dañar seriamente a miles de usuarios en China sin tener que salir de su habitación. El otro efecto profundo de WebWorks es el debilitamiento del dominio de la Tejedora sobre las autopistas de la información. Hace que el alzamiento de la gran hilandera sea más lento cada día y cada hebra rota por WebWorks es una hebra que no ata más al Wyrm.

Los Garou apenas pueden luchar contra enemigos así, incluso si toda la Nación Garou estuviese formada por Moradores del Cristal hábiles con la tecnología. Su cantidad es demasiado grande y la amenaza está demasiado extendida, incluso aunque a veces las manadas localizan y destruyen a un sectario, su víctima está a menudo a medio mundo de distancia. La mayoría de sectarios de WebWorks trabajan solos una vez han sido introducidos en la secta, e incluso los que trabajan en grupos son sólo una escama en la piel del dragón. Eliminar a uno deja a decenas de miles, todos señores de un reino que los Garou no comprenden del todo y que no pueden simplemente aplastar. Peor aún, la secta crece cada día y sus miembros están activos día y noche. La única forma efectiva de tratar con esto es golpear la fuente y, pese a todo su poder, ni siquiera la Nación Garou puede simplemente destruir al Wyrm. Totalmente rodeada por sus enemigos, esta cibersecta en ascenso golpea desde un reino que apenas ha sido tocado por los hombres lobo, a pesar de lo mucho que usan la Umbra.


RON SPENCER 14

Capítulo Tres: La Danza Sin Fin

Nietzsche tenía razón.

Dios ha muerto, asesinado por los cuchillos caníbales del hombre. Cuando acabó la matanza, el hombre devoró a Dios, y exhibía una mueca sangrienta mientras repudiaba todo conocimiento acerca de lo que Dios había sido. La Creación tenía un nuevo Dios: el hombre. Y el hombre estaba hambriento, y el hombre estaba solo; y el hombre tenía derecho a viajar a las estrellas de forma que podría arrasar la Tierra, seguramente devorándola igual que había devorado a Dios. Y así el cosmos conocería su majestad.

Así fue como el Wyrm nació del cadáver canibalizado de Dios.

La rivalidad del hombre, su apatía, su odio y, por encima de todo, su descreimiento engendraron al Wyrm. Mientras el mundo grita de agonía, el espíritu de la Creación se desgañita con rabia contenida, y esa rabia asciende y se enturbia y adopta forma, la forma de un lobo. Un Garou, pues, es el tormento, el horror y la venganza del mundo, cuyo espíritu no puede ser negado.

— Rag'lish'tak de los Danzantes de la Espiral Negra.

Los Garou hablan del Apocalipsis.

Es un momento en el que las terribles guerras humanas, su ira, su polución y su saqueo del mundo corrompe y mata el espíritu de la Tierra, y el Wyrm se deleita devorando su abotargado cadáver, elevándose desde las tinieblas de sus corazones para mostrarles la faz del Dios que han creado.

Para los Garou, esa cara puede vislumbrarse en los gruñidos de los Danzantes de la Espiral Negra.

Los primeros y últimos días

Los Garou hablan de la inminencia del Apocalipsis, pero se equivocan. El mundo terminó en la antigua Caledonia. Allí hubo una batalla, y los Garou perdieron.

Fue hace mucho tiempo, durante la conquista romana de Britania. Los romanos marcharon de forma inexorable, presionando y abriéndose paso entre los godos y los celtas, y entre sus protectores Garou. Ni las argucias de los Fianna ni el poderío de la Camada de Fenris pudieron detener el avance de Roma. Hubo, sin embargo, otra Tribu (extraña y de pelaje impecable) que emergió de las nieblas de Caledonia para batallar.

Los rumores hablan acerca de sus parlamentos con extraños espíritus y fantasmas de las Tierras Altas. Su Tótem era León, y como él se alzaban fieros, exóticos y fuera de lugar. Fueron los Aulladores Blancos, y su Tribu hizo que cada hombre del imperio recordase el miedo a la oscuridad.

Siendo León el Tótem de los Aulladores Blancos, éstos eran una fuente de ferocidad, poder y coraje para los pictos que conformaban su Parentela. Los pictos hacían incursiones a los asentamientos romanos con una tenacidad tal que el imperio erigió el Muro de Adriano para separar el mundo civilizado de las tinieblas de la frontera sin conquistar. Con el tiempo, Roma intensificó su invasión. Campañas genocidas aniquilaron pueblos enteros. La construcción de carreteras y pozos, y las herramientas de guerra llevaron a la

destrucción de campos y bosques. Enfrentados al avance de una bestia que devoraba todo, los pictos arrostraron el fin de su forma de vida. Sin embargo, los Aulladores Blancos vieron aquello como lo que realmente era.

Tras años de conflicto, los Aulladores Blancos concibieron un plan desesperado para quebrar el poder del imperio. Cruzarían el Muro de Adriano, penetrando profundamente en tierras romanas para asesinar a sus líderes militares y desatar suficiente caos como para retrasar la conquista romana durante décadas. Pero al mismo tiempo que se internaban en el imperio para dar a los romanos sangre y terror, los Fomori de Roma sobrepasaron las líneas de batalla hacia los dominios pictos.

Penetrando profundamente en los brezales y páramos de Escocia, los Fomori rompieron los santuarios sellados y lugares de poder sagrados para el Wyrm en la forma en que todas las cosas son sagradas para aquello que es antiguo más allá de toda comprensión. Allí, despertaron poderosas Perdiciones y espíritus corrompidos que se desparramaron por las margas, la tierra y el agua, y que llevaron consigo en sus entrañas.

Los Aulladores Blancos repararon demasiado tarde en su error. Habían alcanzado el éxito más allá del muro, pero pagaron con sangre y tiempo las oportunidades que aprovecharon. Más tarde, los Garou sospecharían que los Aulladores Blancos habían sido engañados todo ese tiempo y habían mordido el anzuelo de una extensa campaña con pocas expectativas de victoria.

Cuando regresaron a casa, sólo encontraron horror.

El Wyrm había reclamado a su Parentela. Con sus vientres profanados y su sangre contaminada, los pictos se alejaban tambaleantes del hedor de la muerte de sus propios hijos masacrados y de las mujeres que habían dado a luz monstruos.

Los Aulladores Blancos desataron su rabia sobre los esbirros del Wyrm. A medida que rastreaban a los Fomori y atrapaban espíritus corruptos entre sus garras, seguían el rastro de las Perdiciones hasta su origen: un lugar de corrupción definitiva en el norte distante y embrujado.

Allí encontraron el Pozo de Todos los Pozos, la mayor fuente del poder del Wyrm. En su fondo encontraron un rasgón en el tejido del mundo. A través de este portal vieron una espiral de ónice negro retorciéndose descendente hacia las profundidades de Malfeas.

Los Aulladores Blancos no cargaron de cabeza a través de la brecha. Aun encendidos por la rabia y con su furia afilando sus garras y crispando sus mandíbulas, tenían la mente clara. El horror y la corrupción que afloró desde las profundidades de la Espiral les hizo detenerse. Allí tenían una oportunidad de luchar y destruir al Wyrm: debían aprovecharla. Aquello estaba por encima de la venganza, de la muerte, la tristeza o la supervivencia. Era su auténtico propósito. Pese a todo, conscientes de su propia mortalidad, aquel odio sacado del Abismo les hizo pensar en sus vidas, y en las de sus Parientes, si acaso fracasaran.

Un Galliard de entre ellos les advirtió que, en caso de que cayeran allí, el portal se abriría de par en par, dejando el mundo indefenso. Dijo que aquella Espiral Negra tenía peor aspecto que el peor Pozo del que hubiera oído hablar, y ¿quién sabía qué inimaginables horrores podrían surgir un día de sus entrañas?

A pesar de las súplicas de los más jóvenes, fieros y enojados de sus miembros a favor de apresurarse al interior de la brecha y luchar contra la bestia, los Aulladores Blancos enviaron a sus Theurge al Pozo para entrar en comunión con sus relicarios y abrir Puentes Lunares hasta los clanes de los piadosos Garou de las Diez Tribus. Enviaron ruegos a los Garou del mundo invocando espíritus mensajeros, reclamando su ayuda para asaltar a la bestia en su guarida; para llevar fuego, garras y muerte al Wyrm y así vengar la sangre derramada y hacer del mundo un lugar más seguro durante un tiempo.

Esperaron, rezaron y meditaron acerca de Gaia para evitar que el veneno de aquel lugar escarbase profundamente en sus almas. Tras la petición inicial, cada uno de los Auspicios dirigió una súplica a sus contrapartidas en las otras Tribus, con la esperanza de hablar a los corazones de aquéllos que se parecían más a ellos.

Los Theurge dijeron: "Venid ahora, y tomad la carga que os pertenece. Nuestra fuerza y pureza flaquean, que sean las antorchas de vuestro conocimiento lo que nos guíe a través de este lugar oscuro y terrible".

Pero ni un solo Theurge acudió a iluminar la oscuridad con su luz.

Los Ragabash dijeron: "Venid, no sea que monstruos peores emerjan de este lugar".

Pero ninguno acudió, menos aún para cuestionar el camino escogido.

Los Ahroun dijeron: "El Apocalipsis ha llegado. Luchad junto a nosotros y sed los primeros entre los primeros".

Pero ningún Garou acudió atraído por el grito de gloria.

Los Philodox dijeron: "Venid ahora, o seréis juzgados".

Ninguno acudió. Quizá pensaron que no habría juicio más severo que el que ya pendía sobre sus cabezas.

Los Galliard de los Aulladores Blancos no enviaron un ruego a los Garou del mundo para que acudiesen en su ayuda. Su misiva fue lo último que los Garou escucharon de la Tribu de los Aulladores Blancos.

Dijeron: "Nada bueno puede resultar de Bailar la Espiral Negra. Nuestra canción no acabará aquí".

Los Aulladores Blancos no titubearon después de tales negativas. En su lugar, aquello avivó una terrible furia, renovando la certeza de su causa. Era matar o morir. Sólo los Theurge y un puñado de Galliard los previnieron contra un ataque así. Tras haber mantenido abiertos los Puentes Lunares hacia el Pozo durante tanto tiempo, sintieron deslizarse el veneno del Wyrm y temieron por sus almas. No obstante, no abandonarían a sus compañeros de manada a las fauces de la bestia; serían los primeros en entrar para desgarrar a los espíritus de la locura y derribarlos.



Finalmente, la Tribu al completo desapareció en el interior de la Espiral Negra. Penetraron en ella aullando.

No avanzaron sin más; los primeros y más fuertes luchaban en avanzadilla, arrojándose ante las trampas y las emboscadas, proporcionando a sus agotados Theurge tiempo para descubrir una nueva ruta o para invocar ayuda espiritual. Aullaron a los lobos en su retaguardia, fueron respondidos por sus hermanos y, como ellos, sus aullidos continuaron más y más, cada vez más abajo, hasta que también cesaron.

Un Garou solitario llamado Cororuc emergió del Pozo mucho después de que el silencio se tornase fatal. Lo perseguían sonidos de aullidos que eran, en realidad, alaridos que las almas torturadas y atormentadas de sus hermanos emitían como feroces gritos de terror y angustia. Parecía que le diesen caza. No podía ser, pero escuchaba a su Tribu a su alrededor, moviéndose por el bosque, entre los árboles, observándolo, gruñéndole desde la oscuridad y chasqueando tras sus talones.

Cororuc luchó, corrió y supo todo el tiempo que se había convertido en la presa de algo. Llevó la noticia de la salida de los Danzantes de la Espiral Negra de Malfeas. Cororuc fue su primera víctima.

El influjo de la Espiral Negra

La Parentela de los Aulladores Blancos huyó, y sólo su aparición en territorio Fianna despertó verdadera preocupación por primera vez. Cuando los miembros de la Camada de Fenris y los Fianna forjaron finalmente una alianza para aventurarse en el hogar de los Aulladores Blancos, fue lo que *no* encontraron lo que más los trastornó: pueblo tras pueblo, todos estaban vacíos. La Parentela de los Aulladores Blancos no estaba. Ni siquiera encontraron a sus muertos. Fue entonces cuando los Garou advirtieron el trauma de aquel lugar, una fisura atroz que había dejado gritando al mundo.

A su paso no encontraron rastro de los Aulladores Blancos, de los cuales Cororuc se había proclamado el último.

La desaparición de los Aulladores Blancos resultó pasmosa para sus contrapartidas europeas. El hambre insaciable del Wyrm había engullido a la Tribu, la había mascado, y lo que se los había comido vivos había tomado su lugar como una mofa. Apenas pudieron reconocer los remanentes de los Aulladores Blancos en los horrores acechantes que ahora se llamaban a sí mismos Danzantes de la Espiral Negra.

Los Garou tuvieron ventaja en su primer encuentro con los lobos del Wyrm. La primera manada de Danzantes surgió del Laberinto desorientada; los gritos vivientes que eran sus almas giraban a su alrededor, desgarrando sus gargantas. Vestían sus propias almas hechas jirones y la carne espiritual de sus familiares sobre ellos como mantos llameantes, un segundo abrigo vil que convertía sus melenas en horrendas llamaradas verdes, que bajo ellas revelaban siluetas de Crinos negros como la noche, cuajadas todas ellas de colmillos, garras verdosas y ojos en los que brillaban piras de corrupción.

Estos monstruos estaban enloquecidos y embrujados. Gritaban a la nada y golpeaban todo a su alrededor, y hablaban con una legión de voces, las voces de la Tribu de los Aulladores Blancos, voces que pedían clemencia y redención, que pedían ayuda a gritos y maldecían a Gaia por su existencia y a los Garou por abandonarlos. Las batallas, aun así, fueron terribles. El poder de los Danzantes de la Espiral Negra, aun desorganizados y aturdidos por su reciente nacimiento, era increíble. En sus momentos de lucidez luchaban como Garou desatados por la malevolencia infinita que los guiaba.

Pero, a pesar de todo, cuando se despejó el humo, los Garou se consideraron triunfadores. Se alzaron sobre montones de cuerpos de Danzantes de la Espiral Negra y proclamaron su victoria. Tuvieron noticia de algunos puñados que habían escapado a la matanza a través de las grietas del mundo y de formas que sólo los extraños espíritus de los Aulladores Blancos conocían. Pero se sintieron satisfechos con la victoria y estaban más interesados en su botín. Mientras se peleaban por los Túmulos caídos y los Fetiches de los bravos Aulladores Blancos, invirtieron poco esfuerzo en localizar el Pozo a través del cual habían desaparecido los lobos blancos, y no pudieron hallarlo. A causa de los recursos del Wyrm, o a la falta de los suyos propios, no pudieron encontrar la Espiral Negra. En su lugar, se esforzaron por conquistar aquellas tierras, reclamar a sus gentes como Parentela y a sus espíritus como aliados, satisfechos de que a su debido tiempo erradicarían a los dispersos restos de los lobos del Wyrm, pues aún rehusaban reconocerlos como Tribu, y completar su extinción.

Sin embargo, esta cacería salvaje jamás tuvo lugar. En cambio, la Camada y los Fianna pusieron más interés en encontrar a la Parentela remanente de los Aulladores Blancos y traer al redil a tan buen ganado de cría. Algunos se dijeron, incluso, que era una forma de honrar a la Tribu caída.

Entretanto, a los Danzantes de la Espiral Negra se los había tragado la tierra, de forma figurada y literal. No eran las bestias descerebradas que los Garou habían dado por hecho y, a diferencia de las Perdiciones, no iban a llevar a cabo una guerra irreflexiva, inútil y carente de sentido, ni estaba en su naturaleza atacar sin considerar el fracaso. La conmoción y el horror de su transformación se habían disipado. Los supervivientes comenzaron a razonar y supieron que, a pesar de su repulsiva fuerza, no podían enfrentarse a la Nación Garou como individuos. Debían, en su lugar, ocultarse, lamer sus heridas y, por encima de todo, reconstruir sus filas. Para ello habían vaciado muchas aldeas, arrastrando a su torturada Parentela hacia la oscuridad de las guaridas ultramundanas que llamaban Colmenas.

Cuando los Garou tuvieron la oportunidad para acabar con los Danzantes de la Espiral Negra escogieron luchar entre ellos y éstos escogieron en su lugar esconderse, sembrar y segar bajo tierra, dando tiempo para que asumieran su muerte y permitiendo a los Garou paz suficiente como para que los olvidaran.

Por eso, cuando los Danzantes resurgieron de los intestinos del mundo, lo hicieron buscando sangre y venganza, y casi arrastraron a toda la Nación Garou con ellos.

La tesis de la Espiral Negra

Un hombre lobo es un depredador, una fuerza implacable de garras y colmillos, de hambre salvaje y fuerza asesina. Erizados de furia y al ser la encarnación de la rabia del planeta, los Garou sólo mantienen guardadas sus garras a causa de su tarea: proteger la Tierra. Este instinto principal mantiene su naturaleza a raya. Es gracias a su misericordia que las ciudades humanas permanecen en pie.

Pero la contención que gobierna a los Garou no existe en los Danzantes de la Espiral Negra.

Un Danzante es un hombre lobo que se ha adentrado en las sombras del mundo y respirado las tinieblas definitivas del universo. La nobleza se desvanece en un abismo de hambre, y el propósito se disuelve en una marea de rabia. Estos monstruos son esclavos de una espiritualidad oscura y se unen en manadas monstruosas: la perdición de los Garou es su mayor vocación.

Los Danzantes buscan, por encima de todo, venganza por haber nacido. La apatía de los Garou permitió que los Aulladores Blancos Bailasen la Espiral Negra. Por turnos, los Danzantes de la Espiral Negra han sido una maldición de venganza contra los Garou, han personificado su mayor fracaso, les han recordado su apatía, su codicia y su lujuria, y han actuado como castigo por no preservar la más sagrada de todas las cosas: ellos mismos.

Aunque no todos los Danzantes conocen la historia de la pérdida de los Aulladores Blancos, la verdad subyacente aún arde en el interior de sus prolíficos miembros. Las manadas de Danzantes se nutren de Garou que Bailaron la Espiral Negra empujados por una gran traición, o abandono o injusticia perpetradas por los defensores de Gaia. Por supuesto, la venganza se mantiene como uno de los elementos que más motiva a los Danzantes de la Espiral Negra, sometido tras un muro de furia, ira y frustración, un implacable espíritu de enemistad que se ceba en la desesperación y el agotamiento de los Garou.

La perspectiva de los Danzantes

Al igual que los vikingos, los Garou describen el fin del mundo como una terrible y definitiva batalla entre el bien y el mal. Es una batalla desesperada, y la mayoría concuerda: los Garou morirán y el Wyrm triunfará. Tras esta creencia subyace el comprensible valor del coraje. Los Garou obtienen un escalofriante poder de esta visión espiritual global: una obcecada

resolución que sirve como semilla de un desafuero primitivo y armado cuando se empareja con la voluntad de sobrevivir. Lo que los Garou creen acerca del Apocalipsis les sirve de inspiración en sus vidas, que suelen estar llenas de desesperación, brutalidad y crueldad; al vivir con elevadas expectativas, deben esgrimir su coraje como un escudo por el bien de todos los que los rodean. Mediante las acciones valerosas, cada Garou actúa como si estuviera combatiendo el Apocalipsis, sacrificándose de esta forma por Gaia. Para los Garou, no puede haber mayor cercanía con la Madre. Es su único respiro contra el horror de sus vidas.

Los Danzantes de la Espiral Negra ven las cosas de un modo diferente.

Creen que el Apocalipsis ya ha ocurrido; que el mundo languidece, herido de muerte y esperando su fin postrero. Algunos de ellos, por supuesto, buscan la cercanía espiritual con el Wyrm acelerando esta muerte, pero la posición de la mayoría es una que estremece a los Garou hasta el tuétano. El mundo está muerto, así que... ¿por qué luchar?

A la luz moribunda de los últimos días del mundo, los Danzantes de la Espiral Negra se alzan como oscuros gobernantes de la noche. Aguardan el día en que puedan liberarse de las cadenas del Velo de forma que puedan saquear las ciudades de la humanidad y erigirse sobre ellas como dioses negros y reyes retorcidos. Un tiempo de espléndido horror y crueles festejos en las oscuras noches sin Luna antes de que la Tierra se apague y caiga desde los cielos.

Mientras tanto, los Danzantes de la Espiral Negra carecen de restricciones. Hijos e hijas del Wyrm, herederos de un mundo arruinado, gobernarán la Tierra; el hombre sencillamente no lo sabe todavía. Los Danzantes actúan en aras de avanzar esta comprensión, persiguiendo todo aquello que desea su corazón. No les preocupa nada aparte de su propio engrandecimiento y por ello, o quizás, tras ello, su *vendetta* interminable contra los Garou.

En el pasado, los Danzantes de la Espiral Negra se definían mediante la continua guerra de guerrillas contra sus contrapartidas Garou. Sin embargo, esta posición más reciente ha demostrado ser mil veces más potente. Aunque aún traman, planean y tratan de destruir a los Garou, profesan abiertamente lo inútil de la lucha, puesto que el resultado de la batalla ya se ha decidido. Esto tiene el doble efecto de hacer jirones el piadoso y valiente argumento de los Garou, así como socavar la resolución de los hombres lobo más veteranos y agotados.

Los Danzantes de la Espiral Negra viven sin freno. Toman lo que quieren, aman a quien desean, van a donde quieren y viven según sus deseos. Muchos Garou los observan y ven en ellos una irresistible visión de libertad en la desesperación, y en la divinidad que sigue a la aceptación del Apocalipsis, un atractivo impulso que acicatea la Rabia que acecha en su interior, llamándolos a la gloria.

Algunos Danzantes incluso se ven a sí mismos como los magnánimos libertadores de sus embotados primos Garou, al traerles la libertad nacida de la aceptación de su verdadera naturaleza. Algunos Danzantes, por supuesto, han prosperado de esta forma hasta el punto de construir pequeñas comunidades y crear familias, y evitan hacer declaraciones rotundas de guerra contra los Garou o exaltar al Wyrm hasta el punto de la autodestrucción.

En vez de eso, matan a sus primos lejanos por otras razones más irresistibles. Matan a los Garou para educar a los Garou; los matan para desmoralizarlos; y los matan porque *odian a muerte* a los Garou.

La condenada nobleza de los Garou asquea a los Danzantes de la Espiral Negra. Odian que los defensores de Gaia vivan negando que Ella yace moribunda, con sus heridas más allá de toda curación. Sólo eso es suficiente para incitar a los Danzantes al asesinato. Pero cuando los Garou comprenden que su cruzada está condenada, cuando admiten que no hay esperanza de impedir el Apocalipsis y aún así se comprometen a continuar luchando una guerra que de todos modos ya ha terminado, esto hace que los lobos del Wyrm pierdan la razón a causa de la rabia.

La venganza definitiva es que si continúan ausentándose de la guerra, construyendo infraestructuras, criando y reclutando, los Danzantes prosperarán mientras los Garou se extinguirán, dejando a los Danzantes de la Espiral Negra como los únicos representantes de los hombres lobo. Será como si los Garou nunca hubieran existido.

Garras del Wyrm

Los Danzantes son monstruos destacados entre las filas de las fuerzas del Wyrm, unidos como manadas con avatares de dioses oscuros y terribles. Encargados de cazar y derribar a la presa más peligrosa que el mundo puede ofrecer, encuentran muchas formas para perseguir su objetivo.

Los Danzantes son muy diversos, pero tienden a encajar en unas pocas categorías. Los Garou reconocen estas divisiones como campos, pero los Danzantes rechazan la estructura natural y la autoridad inherente de los campos. Cualquiera de estas tres combinaciones pueden coexistir, ya sea en manadas o en individuos interculturales. Esto, a veces, proporciona a las manadas de Danzantes un amplio espectro de aptitudes y habilidades complementarias, pero a menudo produce manadas rotas y disfuncionales, cuyos instintos de cooperación naturales se han corrompido en favor de un egoísmo wyrmiano.

El lobo aristocrático

«Somos tus dueños. Si te matase en mitad de Times Square a nadie le importaría una mierda.»

— Zane

Estos Danzantes son miembros de la alta sociedad, y acechan allí donde se reúne la élite: galas sociales, aperturas de galerías de arte, colectas de fondos, noches de estreno en Broadway, o cualquier otro lugar donde puedan obtener una alianza necesaria o una ventaja importante.

El lobo aristocrático disfruta estos círculos por la emoción de caminar entre sus presas con apariencia humana, prestando

atención a sus mentiras insípidas y sueños vacíos. El Danzante se deleita en engañar a esa gente de forma que crean que es uno de los suyos y en cortejarlos de forma que abran sus corazones, sus casas, sus chequeras o sus piernas para él.

Algunos Danzantes encuentran esos lazos útiles tanto para la adquisición de inmuebles como para la acumulación de lujo personal, en los cuales regodearse de un ingenuo o la posible oportunidad de devorar o follarse a un ricachón es sólo un extra. De forma menos frecuente, los Danzantes de la Espiral Negra se ven atraídos por los movimientos clandestinos de los Garou escuchando historias sobre sabotaje industrial improbable, actos extraños de ecoterrorismo, ataques de animales y demás. Unos pocos Danzantes han conseguido artefactos ocultistas de manos de coleccionistas desafortunados que no tenían ni idea del peligro en el que se encontraban.

Por último, el lobo aristocrático da forma al rebaño que lo rodea para que se ajuste a los designios del Wyrm. Los reformistas políticos son un objetivo fácil para la corrupción, la seducción o para llevarlos a casa y devorarlos. No hay cambios a mejor que vengan de los altos estamentos en una ciudad donde los lobos aristocráticos rondan, y encuentran pocos Garou capaces de desafiarlos en el terreno que han elegido para sí.

El lobo corporativo

«Envía un equipo de seguridad al sector 7-G. En diez minutos verás por qué.»

— Ash Pyralis, jefa de seguridad de Pentex

Pentex emplea a cierto número de Danzantes de la Espiral Negra.

Sobre el terreno, un Danzante de la Espiral Negra nunca verá una sede corporativa. Estos Danzantes son soldados, guardias de almacenes y en ocasiones incluso conductores de camión. Los que se convierten en empleados de alto nivel de Pentex tienen mucho más que ofrecer a la compañía. Aunque proveen el músculo necesario a la junta, sus usos son mucho más eclécticos y variados. Pueden ser especialistas en recuperación en un sentido físico, supervisando operaciones industriales o de ventas, o pueden especializarse en seguridad digital, detectando y encargándose de amenazas espirituales que puedan viajar a través de los circuitos eléctricos, teléfonos o Internet.

Unos pocos Danzantes consiguen incluso convertirse en jefes de departamento en muchos tipos de negocios. Ocupan, por lo general, puestos en los cuales la necesidad de asesinar o luchar está prácticamente asegurada, como operaciones de vertido de residuos, contrabando de armas o drogas o cualquier operación sobre el terreno de naturaleza extremadamente sensible.

Se espera de todos los Danzantes destinados en oficinas centrales que traten con espíritus en beneficio de Pentex, que establezcan las bases para una buena compenetración y la negociación abierta, o que sirvan como oráculos, transmitiendo la visión del Wyrm a sus asociados mortales.



El lobo feroz

«Corre. El miedo potencia aún más el sabor de tu carne.»

— Quema-el-Corazón-de-Gaia, lobo feroz.

Estos Danzantes, que conforman la mayor parte de la Tribu, actúan principalmente por su cuenta y sin una conexión específica con Pentex, aunque pueden estar pluriempleados como aristócratas. El lobo feroz persigue sus propios placeres y fortuna, con independencia de si daña a los Garou en el proceso o no, aunque un Danzante sabio reconoce que es más preferible golpear a los Garou cuando se presenta la oportunidad que dejarlos atacar con toda su fuerza.

Los lobos feroces de la línea dura que siguen la voluntad del Wyrm son etiquetados por lo general en esta categoría. Son los más peligrosos entre los Danzantes de la Espiral Negra, y los menos plurales. Tratar de razonar con ellos en inútil, y carecen por norma general de interés por los beneficios materiales o por vivir como dioses, como muchos de sus coetáneos prefieren. Persiguen, en su lugar, acelerar el fin del mundo haciendo todo el daño que pueden, con los Garou como principales objetivos. Se puede confiar en que esos Danzantes miren por encima del hombro a sus hermanos que prefieran una aproximación más cerebral y menos espiritual para dañar a los Garou, pero es un error describirlos como matones y fanáticos. Algunos de esos lobos son realmente carismáticos y alimentan la Rabia de sus camaradas Danzantes recordándoles la justicia de mutilar y destruir a los Garou y hacer estragos en su Parentela.

Los lobos feroces menos radicales sólo desean regodearse en su monstruosidad. Pueden atacar a los Garou llevados por el odio, como deporte o por un enfermizo sentido de vindicación, creyendo que guían a esos pequeños lobos perdidos hacia la única conclusión correcta. Si eso falla, disfrutarán concediéndoles a sus equivocados primos la gracia del Apocalipsis por el que tanto ansían morir. En todo caso, estos Danzantes disfrutarán con el mero hecho de asesinar algo que se cree tan poderoso.

Con todo, los lobos feroces se centran menos en los Garou que en la acumulación de poder. Éste puede tomar la forma de dinero, prestigio político o grandes lujos: vivir en casas grandes y antiguas, saltando de un amante a otro y experimentando todas las emociones que el mundo puede ofrecer. También pueden proceder a acumular poder espiritual en servicio del Wyrm, obteniendo Fetiches y las oscuras bendiciones de poderosas Perdiciones. En cualquier caso, los lobos feroces no terminan en posesión de estas cosas mediante el trabajo duro, de forma que, cuando la sangre corre, viene muy bien ser un monstruo en cuya existencia no cree el mundo.

No hay límites a lo que estos Danzantes pueden aspirar a hacer.

Los príncipes de la ruina

«La guerra ha terminado. Lo único que queda por hacer es repartir el botín.»

— Tóxico y Nocivo, príncipes de la ruina gemelos.

Los príncipes de la ruina, no tanto un campo como una filosofía extendida, sostienen que la guerra por el Apocalipsis ya ha terminado. Predican un mantra de autoindulgencia, aseverando que el cadáver moribundo del mundo es ahora suyo para gobernarlo y tratarlo a su antojo, o al menos *lo será*, una vez que lo limpien de los restos de los Garou y les ayuden a darse cuenta de que ya están muertos. Los príncipes de la ruina erigen su propia autoindulgencia en torno al servicio o la veneración activas del Wyrm, o proclamando que, como triunfantes campeones del Corruptor, satisfacer sus propios instintos básicos *es*, de forma categórica, adorar al Wyrm.

Los Danzantes de la Espiral Negra más devotos tildan a los príncipes de la ruina de gandules, apóstatas e insulsos decadentes, que escogen los dogmas de la Letanía de la Espiral Negra que les interesan en su propio beneficio en detrimento del Padre Oscuro. Los príncipes de la ruina tachan a los Danzantes más tradicionales de paletos y fanáticos religiosos. Es habitual la violencia entre ambas filosofías.

En verdad, los príncipes sirven al Wyrm tanto si lo pretenden como si no. Sus almas están quebradas y gotean los venenos del Wyrm, y los impulsos que alimentan empujan al mundo hacia las garras del Corruptor. La arrogancia y el egoísmo sirven tan bien a los propósitos del Wyrm como cualesquiera otros vicios.

La Letanía de la Espiral Negra

Los Danzantes han rechazado la Letanía de los Garou. La Canción de la Espiral alzó a los Aulladores Blancos al nivel de monarcas de un reino en ruinas. El mundo es su patio de recreo, su guarida y su fortín, y lo seguirá siendo mientras sigan las reglas que su Letanía establece para ellos. La adhesión a esta Letanía oscura les concede acceso al vasto poder de los Dones del Wyrm, justifica su maldad y la convierte en un vil edicto religioso. Éstas son las cadenas que los Danzantes llevan con gusto.

Sirve a la voluntad del Wyrm, pues ésta es su era

Los Danzantes de la Espiral Negra tienen la obligación de promover la obra del Wyrm sobre la Tierra, pero las opiniones difieren en lo que respecta a éste, el primer y principal dogma de su Letanía. Los príncipes de la ruina defienden que ya han sido liberados de esta tarea y que la guerra del Apocalipsis ya ha terminado. El Wyrm ganó. Creen que sirven al Wyrm simplemente siendo los monstruos que se supone que son.

Aun así, la mayoría de los Danzantes mantiene una interpretación más activa de este dogma, ya que creen que, a cambio de los Dones y otros poderes espirituales proporcionados por los sirvientes del Wyrm, le deben al Padre Oscuro cierto grado de adoración y obediencia. *Cuánto* le deben varía de un Danzante a otro. Algunos simplemente acuden a los consejos de la Colmena y toman parte en los rituales tribales, empleando la mayor parte de su tiempo y

esfuerzo en perseguir sus propios deseos. Otros son fanáticos auténticos que se vanaglorian de su papel como avatares terrenales de la encarnación espiritual de la destrucción total.

Cuidado con el territorio de otros

Al igual que los Garou, los Danzantes reconocen su derecho individual de reclamar y mantener un territorio. Los Danzantes respetan este dogma de forma prácticamente universal. La Tribu está en constante peligro de un ataque de los Garou, y a menudo está enfrascada en la invasión y profanación de Túmulos Garou, y no sobreviviría durante mucho tiempo si sus miembros no respetasen los dominios de los demás. Los Danzantes muestran mucho respeto hacia los rituales típicos en los que los visitantes aúllan para anunciarse y ser aceptados o rechazados como de costumbre. Los Danzantes van un paso más allá, informando a las Colmenas próximas de la cercanía de cualquier peligro que debieran conocer.

La Espiral aguarda a aquéllos con los ojos abiertos

La Letanía ordena que los Garou deben aceptar una rendición honorable. Los Danzantes no tienen tal mandato. Ellos proporcionan a sus enemigos conquistados la oportunidad de atisbar la Espiral Interior (la oscuridad de sus propios corazones) y ver la verdadera futilidad de su lucha. Más allá de la desesperación, aguarda la Espiral Negra real, preparada para llevar a los Garou hasta un lugar más allá del dolor.

Puede sorprender a algunos que los Danzantes no desmembren y devoren de forma inmediata a los Garou que se rinden sin someterse. Tiempo atrás, comprendieron que tales acciones glorifican a estos ruinosos Garou, elevándolos al estatus de mártires. Estos mitos fortalecedores dirigen la rabia de sus enemigos, haciéndolos implacables y peligrosos, mientras que liberar a un cautivo golpeado y quebrado provoca un horror generalizado en la población Garou. Todo Garou cree que morirá luchando: nadie quiere creer que será el o la que se doblega y se rinde cayendo de rodillas.

Más aún, los Garou tienden a perder la confianza, la fe y el respeto por aquél liberado por los Danzantes, viéndole como una semilla de corrupción, un traidor o peor: un ejemplo de fracaso espiritual.

Respeta la fuerza del poderoso

Los Danzantes de la Espiral Negra, al igual que los Garou, tiene un sistema de Rangos y Renombre para distinguir a los alfas de los omegas de una manada. Los Danzantes otorgan el respeto debido a sus compañeros de manada que se han distinguido a ojos de sus iguales, pues tales reconocimientos sugieren una mayor cercanía al Wyrm. En la práctica, esta regla existe para minimizar las ocasiones en las que un joven Danzante pueda provocar a un hombre lobo Anciano a arrancarle el corazón.

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

Como ocurre entre los Garou, el más fuerte entre los Danzantes obtiene el derecho a reclamar en primer lugar su parte del botín en cualquier conquista, ya sea la elección de un territorio, un tesoro o una pareja.

Todo lo que no está prohibido está permitido

El mundo pertenece a los Danzantes de la Espiral Negra. Todo lo que no esté prohibido por la Canción de la Espiral está permitido e incluso alentado. Este dogma, y el inmediatamente posterior, son la piedra angular de la filosofía de los príncipes de la ruina.

Es reseñable que la Letanía de la Espiral Negra no incluya prohibición alguna respecto a comer carne humana o aparearse con *cualquiera* que el Danzante desee. Los Danzantes hacen mucho hincapié en este elemento de la Letanía Oscura cuando toman cautivos. A resultas de ello, más de un Garou ha desertado a la Tribu del Wyrm con la esperanza de perseguir un amor prohibido sin ser censurado, cerrando voluntariamente los ojos a la degradante atrocidad en la que pronto se transforma el amor entre los anillos del Wyrm.

Satisface tus deseos, pues éste es tu mundo

El Wyrm ha provisto a los Danzantes de la Espiral Negra de apetitos, pasiones y deseos que esperan ser satisfechos con energía. Saciando estos impulsos, los Danzantes alimentan el Wyrm interior. Ésta es la forma más elemental de comunión que poseen, y una que asemeja mucho a la libertad para muchos Garou que sienten como su propia Letanía los constriñe como los muros de una celda. Es, también, el dogma que esgrimen los príncipes de la ruina cuando se les arrostra su negligencia.

No descorrerás el Velo

Los Danzantes de la Espiral Negra sueñan con un tiempo en el que puedan echar a un lado el Velo y traer un nuevo Impergium sobre el mundo. Sin embargo, antes de que el mundo pueda aceptar el dominio de los lobos del Wyrm, debe aceptar la muerte de Gaia y la futilidad de luchar. Sólo cuando los cielos sean negros y en las ciudades únicamente los gritos quiebren el silencio, será el momento en el que la humanidad esté lista para contemplar el rostro del dios que tan bien ha alimentado y al que ha hecho tan poderoso. Hasta entonces, los Danzantes de la Espiral Negra deben acechar y temer el despertar de los humanos, quienes pueden reunirse con horcas, fuego y plata para, cazando y dando muerte a los hombres lobo, negar el poder del Wyrm sobre la Tierra.

No permitirás que tu pueblo te atienda en la enfermedad

De forma similar a los Garou, pero con un giro más egoísta: muchos de los Danzantes no se consideran "en guerra" en un sentido general. Por tanto, no pierden tiempo con los heridos o desmoralizados, y están mucho más dispuestos a descartar las vidas de sus compañeros de manada. Suelen citar, de forma conveniente, alguna debilidad física o mental para respaldar su decisión.

Es necesario señalar que este dogma no justifica el asesinato de cachorros Danzantes, o de alguien que se haya roto una pierna o haya caído enfermo pero pueda recuperarse. Los Danzantes cuidarán y ampararán a aquéllos que tengan altas probabilidades de recobrarse, en especial si han demostrado ser fuertes en el pasado. En cambio, el abuso de esta norma engloba algunas demandas de debilidad en el carácter de un Danzante en concreto, en el cual la enfermedad se convierte en el fundamento para eliminar a un lobo que, de otra forma, podría haber seguido debilitando a la manada. Tales abusos, así como muchos sacrificios tácticos razonables, ocurren con menor frecuencia debido a la creencia extendida entre los fanáticos del Wyrm de que la locura es una bendición divina del Wyrm en lugar de un tipo de enfermedad.

El líder podrá ser desafiado en tiempo de paz

Los Danzantes, como los Garou, reconocen la absoluta necesidad de una jerarquía para mantener la manada a salvo. Esto implica un violento y rutinario cambio de guardia para asegurar el dominio en la manada. Sin embargo, muchos alfas Danzantes mantienen a sus manadas en estado permanente de guerra, para disgusto de los príncipes de la ruina, mientras que muchos otros han comenzado a operar en manadas con lazos muy tenues, que pueden compartir un mismo territorio con fronteras, roles y deberes bien definidos, en las que cada miembro actúa como su propio líder. En tales asociaciones, un alfa dirige a la manada cuando ésta trabaja en equipo, y comanda a sus compañeros de manada desarrollando una agenda global para su territorio y asociación, dejándoles por lo demás libertad de acción para perseguir sus ambiciones de forma autónoma. Tales asociaciones han ido alcanzando cada vez mayores cotas de éxito y popularidad entre las nuevas generaciones de Danzantes. Algunas manadas han cosechado un enorme prestigio por hacer rotaciones de sus miembros en sus operaciones, sin que los Garou gaianos puedan descubrir con quién o qué se estaban relacionando hasta encontrar una garra en sus espaldas o la Espiral Interior abriéndose en sus corazones.

El líder no podrá ser desafiado en tiempo de guerra

Este dogma describe situaciones en las cuales la violencia es inminente, o durante el mismo combate. Muchos Danzantes defienden con empeño la postura de que las batallas individuales no indican que la Tribu esté involucrada en un conflicto a gran escala por el destino de Gaia, que la guerra ha acabado por completo. Consideran cualquier conflicto con los Garou un asunto meramente local y puntual, incluso cuando son *ellos* quienes inician el conflicto. A resultas de ello, los esfuerzos por rechazar indefinidamente los desafíos arguyendo un estado de guerra permanente funcionan menos para los alfas de los Danzantes de la Espiral Negra que para los señores de la guerra Garou.

No emprenderás acciones que comprometan la seguridad de un Pozo

Los Danzantes siguen este dogma casi sin excepción, pues resalta la importancia sin parangón de un Pozo para la supervivencia de una Colmena. El Pozo es el hogar de un Danzante de la Espiral Negra, su santuario y lugar de poder. Los Danzantes no pueden ganar sin sus Pozos y no pueden vivir sin ellos, y tratan la ubicación, naturaleza e información acerca del espíritu en el corazón de éste como el mayor de los secretos. Los líderes de manada suelen establecer reglas para la seguridad del Pozo. Aquéllos que comprometen un Pozo son marcados como traidores y cazados como presas.

Donde moran los monstruos

Cuando los Danzantes de la Espiral Negra emergieron por primera vez del abismo, los Garou libraron una sangrienta y cruenta batalla para rechazarlos. En esencia, tuvieron éxito: para sobrevivir, los Danzantes hubieron de esconderse, y para esconderse, necesitaron *descender*. Morar en la superficie, ir en busca de Túmulos y lugares sagrados que pudieran profanar y consagrar al Wyrm no era una opción. Ningún lugar que escogiesen para establecerse podría estar a salvo por mucho tiempo; sus enemigos no tardarían en rastrearlos para acabar con ellos.

En su lugar, cavaron bajo la tierra, excavando túneles hacia sus profundidades, encontrando un hogar en cavernas naturales y madrigueras, y desperdigándose desde sus propias e insalubres grutas por los órganos huecos del planeta. En la oscuridad, trajeron a su Parentela y a sus presas, y allí se aparearon, festejaron y erigieron una fuerte nación de horrores ciegos en aquellos lugares infernales y olvidados.

Esos emplazamientos de horror santificado y ritos oscuros son Pozos, y los clanes de hombres lobo que viven en ellos son como colmenas. Estos fueron, y continúan siendo, los lugares sagrados de poder para los Danzantes de la Espiral Negra.

Hoy en día, los Danzantes no viven exclusivamente bajo tierra. Con el paso del tiempo, criaron y sobrepasaron en número a los Garou, y se hicieron más poderosos en número, fuertes en su astucia y hábiles con los mecanismos. Comenzaron a organizarse, a diseminarse, y a encontrar Túmulos en la superficie que pudieran corromper. Pero las viejas tradiciones siguen vigentes: con independencia de que su lugar de poder esté sobre o bajo tierra, un dominio de los Danzantes aún se denomina Pozo.

La creación de un Pozo

Los Pozos representan una constelación de ubicaciones, patrones, naturalezas y perfiles diferentes. Hay cuatro métodos principales para crear un Pozo, combinados de forma tan consistente que esos cuatro caminos bien podrían ser dos o incluso uno. En este caso, lo único importante es

comprender que cada método retratado aquí puede obtener como resultado un tipo de Pozo diferente.

Todos los Pozos comparten un rasgo definitorio: en algún lugar del Pozo yace un punto de emoción y corrupción lo suficientemente poderoso para contener a un inmenso espíritu que sirve como Tótem de la Colmena. Este espíritu puede ser una Perdición, o quizá un espíritu natural atrapado, atormentado y torturado para ser el Tótem de ese Pozo. Ya sea una Perdición o un espíritu natural, el Tótem juega un papel importante a la hora de determinar la naturaleza y características del Pozo.

El primer tipo de Pozo es el que mayor honor hace a su nombre: es un túnel horadado en la tierra, o una red natural de cavernas, donde los Danzantes se han congregado. Debido a una gran variedad de factores, entre ellos calor, presión del aire, falta de oxígeno, gases nocivos y falta de luz, tales Pozos recuerdan al Infierno. Es fácil ver cómo el sufrimiento, el tormento, la desesperación y el horror pueden medrar en lugares así. Por lo general, los Danzantes inundan tales Pozos con los gritos de las víctimas arrastradas hacia la oscuridad para ser empleadas como juguetes y por último, devoradas.

Aunque muchas Colmenas actuales protegen e incluso ascienden a su Parentela, al principio, la Parentela de los Danzantes de la Espiral Negra se veían a sí mismos como parte de los Aulladores Blancos, y no querían saber nada de los advenedizos Danzantes. Las consagraciones de los primeros Pozos fueron a menudo los gritos de aquellos Parientes desafiantes, forzados a vivir, procrear y dar a luz en aquellas profundidades extrañas. En aquellos lugares, terribles rituales produjeron criaturas que nunca debieron ver la luz del Sol. La Parentela de los Danzantes sufrió; forzada a vivir entre ellos, criar y alimentarlos como propios, y tomar parte en cualesquiera rituales pavorosos preparados para los Homínidos sin parentesco raptados y traídos a las profundidades. Esos Pozos se convirtieron en espirituales cámaras de resonancia de horror y miseria a las que las Perdiciones podían unirse con facilidad. Algunas fueron los suficientemente espantosas como para alumbrar a su propia Perdición Tótem. Para que ese espíritu fuera lo suficientemente poderoso como para ser el Tótem de una Colmena, el Pozo debía ser el epítome de la atrocidad, una herida salvaje en el interior del mundo. Si los Danzantes del Pozo fracasaban a la hora de atar a una Perdición para servirlos, debían ir hasta la superficie para arrastrar a uno de los espíritus de Gaia hasta él, encadenarlo a su servicio para cosechar poder de su terror y desesperación y que diera a luz potencialmente a una Perdición a partir de su cuerpo profanado.

No es necesario que un Pozo sea un túnel bajo tierra. En la superficie, un Pozo representa un vacío en la Umbra, un lugar donde el mundo espiritual, arrancado y apuñalado, es tejido cicatricial que conecta el mundo real con el santuario sobrenatural de los Danzantes de la Espiral Negra. El segundo método para crear un Pozo requiere la captura de un Túmulo. Allí los Danzantes llevan a cabo espantosos rituales para profanar el Túmulo capturado, involucrando a Garou y Parentela capturados si es posible. Una vez terminan las celebraciones, los Danzantes se quedan con los Parientes y les hacen tomar parte en cualquier final que acontezca a sus parientes Garou. Si son capaces, los Danzantes capturan al Tótem del clan y lo corrompen, obligándolo a servir como Tótem de la Colmena. Cuando el Tótem es demasiado poderoso para ser corrompido, los Danzantes lo destruyen, alimentando en ocasiones con su debilitado espíritu a una Perdición surgida de la angustia de los Garou caídos y su Parentela cautiva. Dado que estos lugares de poder son sagrados a ojos de Gaia y vitales en su lucha contra el Wyrm, los Danzantes tienen mayor facilidad para atraer a una Perdición poderosa hasta el espacio vacante dejado por el Tótem de un Túmulo recién profanado. Esto suele requerir un ritual que recrea la apertura del primer Pozo y el despojo de la Parentela de los Aulladores Blancos a manos de Fomori, así como la consunción sacramental de Cororuc. La mayoría de Danzantes desconocen el significado de este Rito de su pasado, o cómo se burlan de forma sutil de sus propios orígenes al llevarlo a cabo.

El tercer método por el cual los Danzantes crean sus Pozos es quizás el más trágico. Algunos Danzantes aún atesoran suficiente del amor de Gaia en su interior para encontrar lugares sagrados desconocidos que corromper y profanar. En la antigüedad habrían temido la intervención de los Garou, pero en el presente su número ha crecido mientras que el de los Garou ha menguado. Gracias a contribuciones estratégicas a las fuerzas de seguridad locales, políticos o incluso Pentex, los Danzantes pueden reclutar ayuda de los humanos para evitar que los Garou los ataquen en masa. Un ejemplo es la comunidad cerrada de Redheart en el norte de Florida donde, en los años cincuenta, un Danzante llamado Adam Dutch encontró un acuífero natural que alimentaba un pequeño lago en cuyo centro se levantaba una isla con una flora y fauna únicas. Compró la tierra y arrendó los alrededores para la construcción de casas. Casas y calles pavimentadas rodearon el lugar, el cual Dutch rodeó de un cercado y una puerta. Para los ingenuos residentes, parecía una pintoresca parte de Florida en el centro de un mundo de ladrillo y cemento, pero Dutch siguió reuniéndose en las profundidades de aquella madriguera que, con el tiempo, se convirtió en un pantano inhabitable y peligroso. Para los transeúntes que se aventuraban en el interior de la comunidad, antes de haber alcanzado sus puertas, el pantano era su destino final... no por elección propia.

Cualquier Garou que hubiera querido arrebatarle el Túmulo a Dutch se encontraría en riesgo de exponerse ante las personas que viven a su alrededor. Si eso no era disuasión suficiente, los Garou se encontraban con que Dutch tenía a la policía en el bolsillo: patrullaban las calles alrededor del Pozo de Redheart, e incluso algunos de ellos eran esclavos de crueles espíritus y llevaban balas de plata.

Con el tiempo, los Garou consiguieron expulsar a Dutch y su Colmena de su Pozo, pero nunca fueron capaces de recuperar el lugar o averiguar exactamente lo que hacía allí. La ciudad ha mantenido las puertas del recinto cerradas. Desde la caída de Dutch, sólo unos pocos trabajadores de la autoridad eléctrica local han estado en su interior y cada uno de ellos ha salido con una terrible sensación sobre el

lugar. Algunos, incluso, han asegurado que escuchan sonidos de gruñidos que surgen de las zonas más profundas del pantano, mientras que otros han quedado horrorizados al ver niños de la vecindad jugando en los riachuelos que las recorren. Unos pocos han informado haber escuchado un ruido similar al de un tambor lejano o un latido irregular.

El último modo mediante el cual los Danzantes se apropian de una Colmena es encontrar un lugar que otros hayan profanado con sus propias acciones. Tales áreas incluyen lugares donde han tenido lugar atrocidades o genocidios, o pueden ser menos obvios: lugares de dolor, pérdida o abuso. También pueden ser áreas donde Gaia haya sufrido de manos de los humanos: el lugar del desastre de Chernóbil ha atraído a más de una manada de Danzantes quienes, llevando los pellejos de espíritus irradiados y niños de carne destrozada, son particularmente lamentables de contemplar.

Este último método es el más preocupante de todos. La Umbra produce nuevas Cloacas cada año, y cualquiera de ellas puede servir como terreno fértil para la versión blasfema de los Danzantes del Rito de Construcción del Túmulo. En cambio, los lugares sagrados de Gaia menguan y se desvanecen bajo el embate del Wyrm. La creación de nuevos Túmulos es cada vez más infrecuente y a un elevado coste, y cada año desaparecen más Túmulos de los que se crean.

Guaridas de los Lobos del Wyrm

Imbuídos con la palpable fuerza corruptora del Wyrm, los dominios de los Danzantes de la Espiral Negra se retuercen con su vida secreta y bullen de intenciones oscuras. Al igual que sus inquilinos, los Pozos son monstruos, una monstruosidad definida por circunstancias individuales.

Vinculando un espíritu de Tierra a su Pozo, los Danzantes pueden atar a la propia tierra bajo su poder, infundiendo e infectando el mundo a su alrededor con la devoradora esencia del Wyrm y transformando la tierra de forma monstruosa. Alternativamente, tomando un lugar de terror y dolor, pueden taladrar un agujero en la Umbra, que actúa como faro y cámara de resonancia para fuerzas antiguas y horrorosas, una especie de nube de vacío, un punto caliente para los venenos que inundan el universo. Concentrando tales fuerzas en un lugar, los Danzantes pueden crear una fuente desde la cual obtener el poder del Wyrm, en tanto que se ocultan tras una elaborada fachada.

Lo que sigue a continuación son sólo algunos ejemplos de Pozos a lo largo de Estados Unidos.

La Bête Noire

La Bête Noire, una mansión encantada en lo más profundo de la cuenca Atchafalaya, fue el lugar donde estuvo aprisionado un horror resonante tan profanado por sus años en la oscuridad que carecía de nombre y su pasado se había diluido por completo. Aun así, incluso encadenado, su sordo chillido convocó a una manada de Danzantes de la Espiral Negra que había emigrado hasta el bayou Chantilly en busca del lugar.

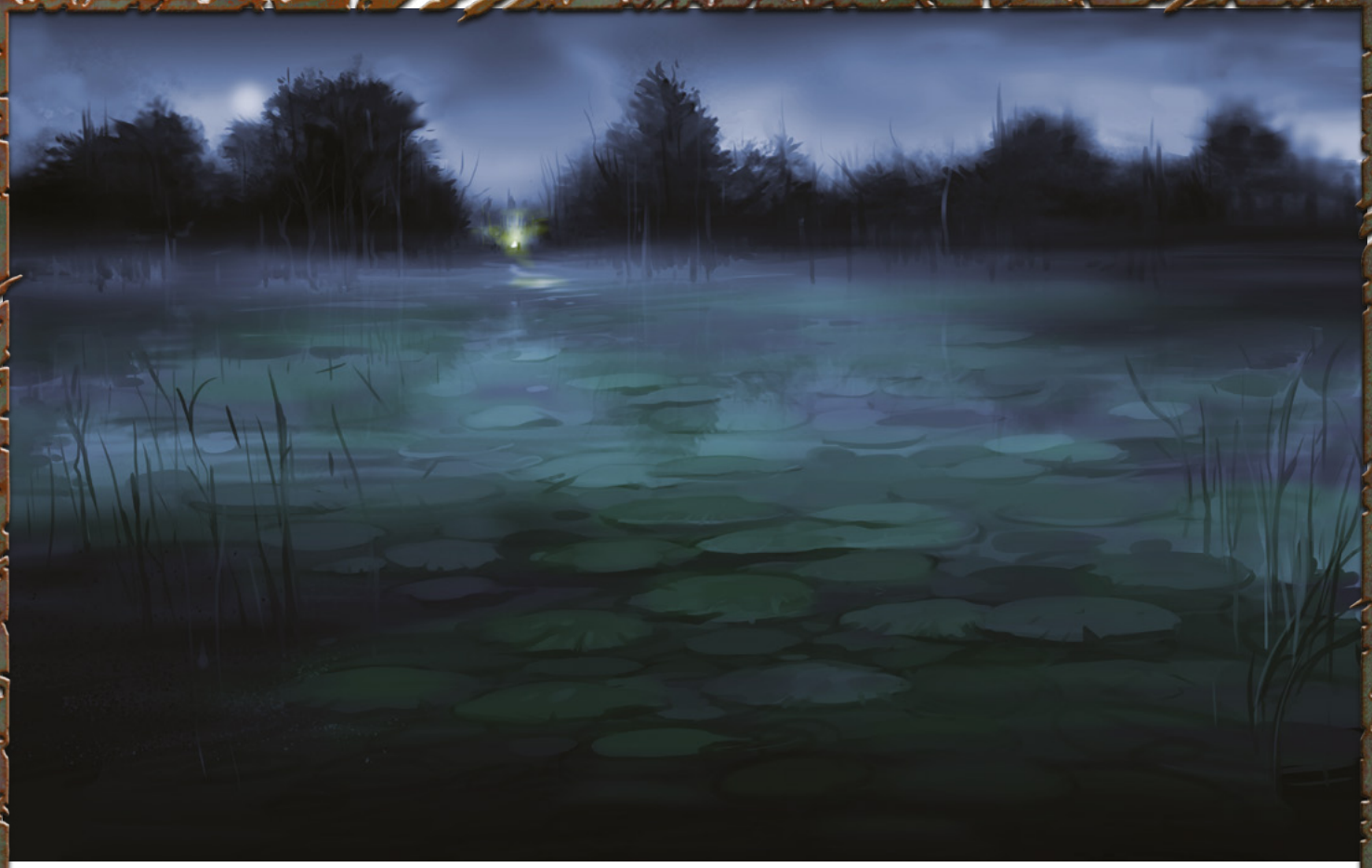
Para apoderarse del poder durmiente en el terreno, la familia Lazeth adquirió la propiedad y asentó a su Parentela para renovar la casa. Durante años, el bayou había invadido la propiedad, y los lugareños estaban realmente felices viendo cómo la Bestia Negra se hundía más y más en el pantano. Ahora la ciudad ha crecido de forma inexorable hasta las cercanías de la Bête Noire, que se alza desde el pantano con el bayou extendiéndose a su alrededor como un par de alas de dragón. Una calle principal pasa por detrás de la casa y algunos de sus residentes se han convertido en habituales en el municipio local de Cushing.

Nadie sabe que la familia que habita la Bestia Negra alberga hombres lobo. Ha habido incluso momentos en que ciertos miembros de la familia no lo sabían. Lo que siempre han sabido los Parientes Lazeth es que hay ciertas alas de la casa: algunas habitaciones, corredores, y *siempre* el ático, a las que tienen prohibida la entrada. Han escuchado todo tipo de sonidos procedentes de estos lugares, desde arañazos en las paredes hasta golpes pesados y carnosos, pasando por resoplidos similares al hozar de jabalíes salvajes y llantos, suspiros y gritos. La Parentela de la casa usa en ocasiones corredores que cruzan estos lugares prohibidos, pero se toman como un tema de seguridad personal no recorrerlos de noche.

Aunque las razones de los Danzantes para vivir en la Bête Noire, y por ello sus razones para comprar la casa, siguen siendo desconocidas, tres generaciones de Parientes han conocido el mal palpable que resuena a través de la casa y a veces recorre sus salones. Intentan vivir vidas normales, pero saben que son una fachada para los monstruos. Por su parte, los hombres lobo tratan de contener las plagas y evitar que se extiendan hacia las zonas comunes de la casa. Por fuera, y en casi todo su interior, la Bête Noire es una casa modernizada y bulliciosa. Sin embargo, en sus alas y sus techos moran sus verdaderos amos, terribles y solitarios, quienes mantienen a los demonios de la casa bajo control, conservando su influencia sobre las fuerzas oscuras de las que extraen terribles conocimientos.

Historia de la Bête Noire

Pocos habitantes de Cushing conocen la verdadera historia de la Bête Noire, o hasta qué punto su tragedia da forma al conocimiento de su sociedad. En la actualidad, el único remanente real de la oscura historia de aquella casa yace en una leyenda de Crybaby Bridge. Aunque nadie lo sabe, el bebé de esa leyenda vivió una vez en la gran Bestia Negra. La mayoría de leyendas sobre la Bête Noire son falsas, exageradas hasta límites espantosos. Muchas son advertencias de mantenerse alejados del lugar simplemente porque es *malo*. Las historias han ido creciendo, transformándola en una casa de la muerte. Era la guarida de un taxidermista que comenzó a rellenar cuerpos humanos y alimentaba con sus entrañas a los caimanes. Fue el cubil de unos piratas del pantano que remaban hasta los escalones traseros de la casa para vigilar regularmente los pisos inferiores de la mansión abandonada, mientras se escondían tras cometer



un asesinato o llevaban hasta allí a sus próximas víctimas. Cada historia es más terrible e increíble que la anterior.

Lo cierto es que la casa sólo despertó su poder cuando la ciudad comenzó a temerla.

El hijito del propietario original se ahogó en las aguas del bayou Chantilly. Transida de dolor, su madre abandonó la casa una tarde, caminó hacia el interior del pantano y desapareció. El propietario, enloquecido por el duelo, comenzó a excavar en el bayou y dispuso planes para desecarlo y construir sobre él. Mientras comprometía su fortuna en su creciente enemistad con el terreno, organizó sesiones de espiritismo en su casa casi cada noche, hasta que los médiums que contrataba para encontrar a su mujer y a su hijo comenzaron a negarse a visitar la Bête Noire. Los místicos que habían enviado su mente hasta el pantano cercano en busca de su familia habían encontrado otra cosa en su lugar, algo antiguo, desolador y espantoso. Cuando regresaban a sus casas esa noche los seguía hasta sus sueños. «La Bête Noire está maldita —le dijo un vidente—. Múdese mientras pueda. Clausure este lugar».

En vez de eso, el hombre intensificó su guerra contra el bayou. Según los pocos que conocen la historia, desapareció en el bayou llevando una linterna y una pala, como si fuera a desenterrar el origen de su miseria. Existe un solo final alternativo, que contó sólo una vez el socio del hombre en Shreveport. Contó su historia meses después, y para entonces la desaparición de su compañero se había difuminado de su mente como una nota al margen. La noche que el hombre fue visto por última vez encaminándose hacia el pantano, su compañero lo vio también en Shreveport. Había venido para visitarlo y comunicarle que cancelaba sus planes para drenar el bayou. En ese momento no reparó en la palidez de su compañero, ni en que su cabello parecía estar empapado, ni en su tez pálida y palmas húmedas, que parecieron esponjosas cuando se dieron la mano. Estaba aturdido por la fría obstinación de su compañero, y comenzaron a firmar los papeles adecuados y anular los pedidos. No se dio cuenta de que lo estaba viendo por última vez.

El propietario desapareció, en cualquier caso. La casa ha sido asociada desde entonces con las muertes y la debacle que las siguió. Los detalles se olvidaron con el tiempo; quizá nunca importaron. Lo que importa es que la ciudad exageró la historia. En las mentes de las gentes del bayou, el lugar estaba maldito, y dieron forma a esa maldición mediante sus historias y costumbres. Lo que quiera que se desatase en el interior de la casa se alimentó del miedo y el temor y se hizo más fuerte.

Con el tiempo, lo suficiente como para atraer a los Danzantes de la Espiral Negra.

Las Cuevas que Devoran

En el Período Cretácico, un vasto mar se extendía a lo largo del paisaje de Norteamérica, sumergiendo los estados del Golfo y extendiéndose por el interior hacia el oeste. El mar de Niobrara cubría el territorio que se convertiría en Nuevo México, Utah, Kansas, Colorado, Wyoming, Montana, las dos Dakotas y vastos territorios de Canadá. Esta inmensa masa de agua dividía el continente en dos masas de tierra separadas y

dominó el paisaje durante millones de años. Con el tiempo, las aguas cedieron y el espíritu del mar flotó a la deriva sin caudal, hundiéndose en las grietas y fisuras de su sedienta Madre.

Los Danzantes de la Espiral Negra buscaron durante mucho tiempo el espíritu del mar de Niobrara, hasta que una manada de Colorado lo encontró en los años noventa. Excavando profundamente en el valle de San Luis, su Pozo penetró en la capa freática, donde percibieron el inmenso poder espiritual de un dios delirante y ciego. Arrastró a tres de ellos a una muerte húmeda, dando a conocer su fervor por los ahogamientos y, una vez que los Danzantes de la Espiral Negra enfundaron las garras, se dieron cuenta de que aquel dios estúpido fue una vez el vasto y poderoso espíritu del anciano mar.

Modificando su posición desde la incursión y conquista hacia la súplica y la alianza, los Danzantes apaciguaron al espíritu enloquecido y olvidado, y lo vincularon a su Pozo, convirtiéndolo en el Tótem de su Colmena. El poderío de su Pozo se transformó. Ahora está continuamente sediento de la vida del mundo de la superficie.

Las Cuevas que Devoran reciben su nombre de la naturaleza del Pozo, accesibles desde una docena de cuevas abiertas en el valle de San Luis, algunas de las cuales han sido cerradas de nuevo, ocultas a todos. Estas cuevas atraen a visitantes, excursionistas, montañeros y geólogos, y el rastro de muchas personas que han desaparecido en las proximidades del sur de Colorado y el norte de Nuevo México conduce hasta ellas.

En cuanto a los Danzantes de la Espiral Negra que moran allí, están asentados en el corazón de una red dedicada a incrementar el poder del Wyrm en los estados que una vez estuvieron cubiertos por el Niobrara, especialmente Luisiana. Creen que, a lo largo de los territorios que una vez anegaron las aguas, existen llaves geománticas (regiones de poder espiritual) que funcionan como equilibradoras entre el agua y la tierra. Si pudieran abrir por la fuerza esos lugares, y murieran sus defensores, el gran espíritu en el fondo de las Cuevas que Devoran podría alzarse para llamar a las mareas de regreso a esa tierra.

El cómputo de muertos sería catastrófico. Estados Unidos dejaría de existir. Pero uno de los baluartes más poderosos que se alza contra sus planes es la ciudad de Nueva Orleans. Los Danzantes de la Espiral Negra trabajan de forma constante para acelerar su inundación. Cuando finalmente se hunda bajo las olas, creen que la Perdición nacida de tal pérdida les permitirá convocar al que porta las mareas y elevar las aguas de nuevo. Mientras que el gobierno siga ignorando la crisis de erosión del suelo ocasionada por el desarrollo río arriba; mientras Pentex siga sobornando a la gente adecuada y abriendo senderos erosivos en los humedales con sus barcazas de crudo; mientras los Danzantes sigan royendo las defensas místicas de la ciudad, Nueva Orleans sin duda terminará por ahogarse.

La Torre sin Nombre

La Sin Nombre es un Pozo en el corazón de la ciudad de Nueva York, a tiro de piedra de Central Park y el sacrosanto clan del Prado. No es una coincidencia. La Sin Nombre se asienta en la posición ideal para un ataque sobre el clan.

La mayoría de los Garou no saben que los nuevos residentes de este antiguo Túmulo de los Moradores del Cristal son Danzantes de la Espiral Negra. Tampoco saben que Zhyzhak ha establecido aquí su residencia. La última vez que el clan tuvo noticias de ellos, los Danzantes se les habían echado encima con fuerza, arrancando Perdiciones de trauma, miseria y horror del aire de la ciudad y lanzando un inmenso ataque sorpresa sobre el clan. Sin embargo, los Danzantes habían subestimado a los Garou, quienes los aplastaron en venganza. Eso fue al menos once años atrás y, desde entonces, la ciudad ha sanado y el punto de apoyo del Wyrm en la ciudad se ha debilitado.

Entonces llegó Zhyzhak. Algo nada bueno. Nada bueno en absoluto.

La Sin Nombre se alza en la calle 64 Oeste, bajando la calle desde Central Park. Construido en 1916, este antiguo hotel tiene una alta fachada blanca enfrentada a los bloques de apartamentos de ladrillo y teatros que se alinean en la calle. Cuando la ciudad avanzó, el hotel no pudo seguirla. El tiempo dictaminó su involución a complejo de apartamentos, el cual despertó el interés de un Morador del Cristal llamado Roth, principalmente por su ático con vistas a Central Park por un lado y a la ciudad desde el otro. La ubicación fue una mezcla de poder visionario, progreso y naturaleza que apelaba a su propio sentido del mundo.

El Morador del Cristal adquirió los niveles superiores de la torre para sí, creó un Túmulo y dirigió su clan durante años. Los cazadores se enfrentaron al clan después de rastrear su localización a través de cierto número de compras que se ajustaban al perfil de un Morador del Cristal que había entrado en Frenesí en el Bronx recientemente, matando a seis personas. El Velo se mantuvo intacto gracias a que el público sólo vio el accidente de un coche raro en el que se vio envuelto un perro grande. El clan de Roth siempre había sido vigilado de reojo por los hombres lobo del clan del Prado, y a cambio, su manada se había vuelto más excluyente y egoísta en el pasado. Cuando sus miembros comenzaron a desaparecer, Roth lo achacó a sus hábitos itinerantes, hasta que los cazadores comenzaron a dejar notas en el interior de su santuario, sobrepasando sus formidables defensas.

Para entonces ya era demasiado tarde, pero la desacostumbrada petición de ayuda de Roth al clan del Prado llegó lo suficientemente pronto como para que, de haber actuado, el clan pudiera haber sobrevivido. La negativa de Roth a permitirles investigar su Túmulo, y su presunción de que debían ser sus perros de caza, dolieron a los Garou, quienes levantaron las manos con frustración y se marcharon, sospechando que Roth los estaba utilizando para localizar a Garou que no querían ser encontrados. Después de todo, no tenía ninguna prueba de que su gente hubiera sufrido ningún daño.

Así fue como Roth perdió su pequeño Túmulo. Consumido por la venganza, recurrió a los Danzantes de la Espiral Negra, dándoles la bienvenida en su morada. Desde entonces lo han tomado para sí, transformando los pisos superiores en un Pozo de gran poder.

En el interior de la Sin Nombre, los ascensores funcionan toda la noche, y si es el momento correcto, la Luna está llena y uno tiene los ojos abiertos, puede ver que hay más plantas en el complejo de lo que su estructura exterior sugiere. Esos pisos conforman la guarida de los Danzantes de la Espiral Negra. Sus extraños apartamentos son sus guaridas, y los números en las puertas son retorcidas runas que no se habían visto desde los tiempos de los pictos.

Con el tiempo, los Danzantes han mudado a cierta cantidad de su Parentela a los apartamentos de los pisos bajo el Túmulo corrompido. En estos pisos la realidad se altera. Los residentes escuchan en ocasiones sonidos de los apartamentos superiores, sonidos de raspaduras o tintineos. Las tuberías de los muros gruñen y burbujean en ocasiones como si algo más espeso que el agua estuviera pasando por ellas, y en los corredores, los sonidos de grandes golpes sordos y pisadas pesadas hacen eco, pero cuando los inquilinos dejan sus apartamentos no encuentran nada fuera de lo normal. Los Parientes que hay entre ellos son más conscientes, por supuesto, de estas cosas y de su origen, pero en Nueva York son sólo una cara insomne más entre millones.

La Sin Nombre es una plataforma para un nuevo ataque sobre el clan del Prado. Los Danzantes de la Espiral Negra han encontrado seguridad y prosperidad a la sombra del Túmulo de Roth, el cual se presenta aún ante los Garou tan reservado y poco amistoso como siempre. La mayoría de los que tienen algún presentimiento acerca de la torre lo achacan al deteriorado estado mental de Roth.

Los hombres lobo que viven en la Sin Nombre observan que las salidas de emergencia están a una conveniente distancia de salto de otras de apartamentos adyacentes más bajos, lo que les permite un acceso fácil a las azoteas de los edificios hacia el norte y sur de la calle. Los Danzantes de esta Colmena cazan en las calles sombrías, frecuentando la plaza entre el parque Dante y la Filarmónica de Nueva York. Han sido capaces de mantener su coartada hasta el momento. Pero la llegada de Zhyzhak evidencia un indudable recrudecimiento.

La naturaleza de la bestia

Los Danzantes de la Espiral Negra tienen dos orígenes: pueden nacer de los Garou y encontrar su camino al servicio del Corruptor en algún punto de sus vidas, o pueden nacer de los Lobos del Wyrm, ser criados en las tinieblas y que se les enseñe a odiar, temer y cazar a los Garou. En ambos casos, un Danzante de la Espiral Negra es un hombre lobo que ha recorrido el Laberinto Espiral y encontrado otro monstruo en el interior de sí mismo.

Los Danzantes se diferencian de sus primos Garou en formas a un tiempo rotundas y sutiles. A continuación se examina la naturaleza y apariencia de los caídos Aulladores Blancos.

Nunca más Aulladores

En apariencia, sobretodo en Forma Lupus y Homínido, los Danzantes de la Espiral Negra podrían no parecer distintos de cualquier Garou. Muchos comienzan como tales, por supuesto, y emergen del Laberinto obsesionados con una astucia suficiente para mantener el ardid. Pero la naturaleza de los Danzantes tiende a manifestarse de manera más prominente cuando cambian a sus Formas Glabro o Crinos.

Es difícil examinar el Crinos de los Danzantes de la Espiral Negra debido a la legión de deformidades y mutaciones que han marcado y retorcido al linaje durante siglos. Los Lobos del Wyrm han tenido facciones muy enjutas, lucido orejas de murciélago o colmillos poco útiles que desgarraban sus propios hocicos, y han desarrollado muchas aberraciones aún más espantosas. Dicho esto, algunos rasgos siguen siendo características constantes entre los Lobos del Wyrm.

Un Danzante en Crinos puede ser una horrenda aproximación de un Crinos Garou engullido por otro más malicioso y sonriente de aceitoso pelaje negro y dientes verdosos. Este pellejo se ajusta sobre el Crinos como una segunda piel. A veces está demasiado tirante, y la piel del monstruo se rasga y se parte, mostrando el hueso desnudo y los tendones. Un Danzante en Crinos bulle con palpable ira, y su frustración y odio irradian a través de su melena erizada y su carne abultada. En ocasiones, en su momento de mayor agitación, los salvajes y aterrados ojos de su antiguo ser se abren paso hasta la superficie para implorar al mundo. A veces una cara completa o una zarpa tratan de atravesar la cara, la garganta o el pecho del Danzante, y los lobos del Wyrm se deleitan en el horror que suscita esto en quienes lo ven, particularmente en quienes sentían afecto por las personas que una vez fueron.

Un mito concreto sobre los Danzantes los retrata de forma uniforme de un color verde moteado, pútridos, sarnosos y febriles, nauseabundos por la putrefacción y degradados a causa de la radiación. Tales generalizaciones no logran capturar la enormidad de la blasfemia física que los Danzantes de la Espiral Negra representan, o la variedad de formas que toman. Aún así, los Danzantes pueden ser pulcros, eficientes y peligrosos, y en apariencia tan "puros" como un Garou, con un pelaje negro azabache o blanco como la nieve.

La semilla del Wyrm

En su arrogancia, los Garou han descrito a los Danzantes como marionetas y doncellas del Wyrm, monstruos más viciosos e individuales que las Perdiciones, pero monstruos en cualquier caso. Los Danzantes son criaturas nacidas de dos progenitores, una unión sacrílega entre la bendita Madre y un Padre oscuro. Aunque el Wyrm quedase mudo bajo las redes de la Tejedora, los Danzantes de la Espiral Negra existirían como la semilla viviente de su acritud. De esta forma, los Danzantes pueden encontrar una vida más allá del Wyrm, y sus planes se extienden más allá de la sombra de sus terribles alas.

La insidiosa verdad es que los Danzantes de la Espiral Negra deben buena parte de su existencia a Gaia. Es a través de su conexión con Ella que pueden continuar con la guerra del Wyrm incluso si éste deja de importar.

Así, puede ser cierto que el Wyrm sea sólo otro elemento de la historia de los Danzantes, en la cual ellos llevan consi-

go la única parte necesaria de su padre que es el núcleo de su propia y persistente *vendetta*: la rabia. En sus corazones, los Danzantes de la Espiral Negra saben que representan una evolución. Juntos darán paso a un mundo de tinieblas donde reinen los horrores de la noche, caigan las ciudades y los hombres sean quienes deban esconderse.

Más allá del Wyrm

A través de su conexión con Gaia, los Danzantes han descubierto una progenie espiritual que precede al mundo natural, reemplazados por el curso de la naturaleza. Estos espíritus son escasos, grandiosos y tremendamente poderosos. Moran en la oscuridad, yacen dormidos en las profundidades de la Tierra, paralizados y lobotomizados por el curso de la historia natural. Restos del cataclismo y el grito cósmico que fue el nacimiento del planeta, ellos son los Antiguos, que existieron en diferentes fases de evolución y se quedaron sin poder con el violento cambiar del mundo a medida que éste se transformaba en uno no completamente hostil a la vida. Los Antiguos representan, entonces, características de la evolución de la Tierra que fueron una vez necesarias pero cuyos espíritus cayeron en la catalepsia y sus conceptos fueron eliminados. En lugar de mudarse a la Umbra Profunda adonde van los espíritus vetustos y retirados para ser recordados y venerados, estos espíritus fueron condenados a morir, actuando como elementos de unión para mantener cohesionado un planeta en el cual ya no servían a ningún propósito.

Los Danzantes saben que la mayoría de estos Antiguos desaparecieron hace mucho tiempo, fusionándose con la fuerza vital del planeta. Sin embargo, también saben que aunque algunos llevan disolviéndose millones de años aún seguirán ahí por unos cuantos millones más. Por ello, los Danzantes buscan a los Antiguos, para traerlos a la superficie y darles nueva vida, significado y propósito en un mundo que no puede soportar su presencia.

Los Danzantes despertaron a uno de estos Antiguos en el fondo de un Pozo conocido como las Cuevas que Devoran. Mediante rituales y sacrificios, los Danzantes vincularon a este Antiguo a su Pozo e infundieron al paisaje de los alrededores con su esencia, volviéndolo monstruoso.

Otro Antiguo mora en el interior de la cuenca Atchafalaya, en el bayou Chantilly. Los místicos traídos para buscar a la dama de la Bête Noire tocaron ligeramente este remanente, llamada Madre Ciénaga. Ella a su vez se volvió hacia ellos con un aliento bostezante que era como la caricia de una madre que ahoga a sus hijos. Madre Ciénaga es una Antigua enloquecida por el ascenso de la humanidad y el paso del tiempo. Ha olvidado la paz. Ha olvidado los sueños. Acuna carbón y huesos de dinosaurios en su caja torácica y atesora las almas de los atakapa en su estómago. Los pájaros no vuelan sobre el pantano donde duerme Madre Ciénaga, y los instrumentos de los aviones que la sobrevuelan fallan. Los Danzantes esperan afinar los terribles recuerdos de Madre Ciénaga para obtener conocimiento acerca del mundo antiguo y desarrollar nuevos Dones nunca vistos mediante su sabiduría. Al final, la liberarían para que pudiera viajar una vez más por el río Atchafalaya, inundando, ahogando y devorándolo todo para sumarlo a su naturaleza.

Al vivir sepultados en un planeta cuya vida tienen por sagrada, los Antiguos representan el caldo primigenio espiritual de incontables épocas. Son los dioses dementes y resueltos de las extinciones masivas del Ordovícico-Silúrico y los últimos testigos del nacimiento del universo. Son los observadores sin nombre, los restos durmientes que desafiaron la pujanza de la ciencia para hundirse bajo mil millones de años de tiempo y estratos geológicos, desvaneciéndose en la disolución sin razón de la naturaleza. Son entes de Gaia, pero no son aliados de los Garou, ni de lo que Gaia es ahora. No deben ser despertados nunca ni devueltos al tapiz de los ciclos del mundo, pero esto es precisamente lo que los Danzantes de la Espiral Negra tratan de hacer.

Buscadores de los Antiguos

Los Danzantes que buscan a los Antiguos se engloban dentro de dos categorías según la metodología y mentalidad según la cual abordan a los Antiguos, y los recursos que obtienen de ellos.

Los del primer grupo actúan como oscuros druidas de la tierra en pos de consultar a la atmósfera y la geomántica que rodea a los Antiguos. No ensalzan al espíritu en sí mismo, sino que invocan las virtudes de sus elementos, invocándolo

LA BATALLA INTERMINABLE

Mientras los Danzantes tratan de liberar a los Antiguos, unos pocos Garou tratan de detenerlos. Ambos comparten este campo de batalla, porque los Antiguos representan su historia y conexión con Gaia mutuas. El Wyrm es, cuanto menos, distante, demente e indescifrable como curso de acción, pero los Antiguos son algo completamente de Gaia. Representan una reciprocidad entre Garou y Danzantes, y una forma particular en que todos los Garou podrían usar a los mismos espíritus de la Tierra para traer el desastre, la tragedia, o una nueva y antinatural era de dioses, caos y desgobierno.

Trágicamente, en actualidad, pocos Garou están siquiera al tanto del conocimiento acerca de los Antiguos. Los primeros, liderados por la Furia Negra Flecha-que-Vuela-Certera, acechan en busca de signos de Antiguos no perturbados. Los Caminantes Silenciosos de Viaja-con-el-Viento dan caza a los Danzantes que tratan de despertar a los Antiguos con el mismo fervor que cazan a los no-muertos. La manada liderada por el Uktena Dos-Espinas busca sabiduría acerca de los Antiguos para encerrarlos.

de forma indirecta para que actúe siguiendo su naturaleza. Esto les proporciona conocimiento y poder de forma indirecta, permitiéndoles desarrollar y dirigir un Pozo que haya sido enlazado al paisaje que lo rodea, y generar Dones del Pozo que difieran de los Dones directamente concedidos por el Antiguo.

El segundo grupo contiene Danzantes que sirven como chamanes, arriesgándose a la esclavitud y la locura al entrar en comunión con espíritus impensables y obtener iluminación directa. Los Danzantes chamánicos saben cómo limitar el contacto con tales fuerzas apabullantes, actuando por lo general a través de sus propios intermediarios, como espíritus vinculados, Fetiches para hablar a distancia y señuelos esclavizados. Tal comunión requiere ingenio y meticulosidad, pero si tiene éxito concede a los Danzantes Dones que los Garou nunca han visto, y poderosos aliados sobrenaturales que pueden hablarles de poderes y fuerzas de épocas pretéritas, poderes que aún podrían desatar sobre la Tierra.

Formas de estrangular al mundo

Los Danzantes de la Espiral Negra son capaces de criar Perdiciones para recurrir a ellas en busca de ayuda y obtener Dones de su perverso conocimiento. Los Garou se preocupan mucho menos por las Perdiciones que los Danzantes invocan que por aquéllas que crean los Lobos del Wyrm. Mediante Dones de corrupción y rituales de subordinación y atadura, los Danzantes han atacado a espíritus de la naturaleza, capturándolos y torturándolos hasta hacerlos enloquecer. También han seducido a esos mismos espíritus en viles relaciones con los Lobos del Wyrm, creando uniones blasfemas que arruinan la naturaleza del espíritu.

Mediante métodos evidentes o sutiles, tales demonios aún aprovechan las fuerzas primigenias de la naturaleza, pero enfatizando las facetas del Wyrm como el dolor, el miedo, la lascivia, el odio y la desesperación. Tiempo atrás, un Danzante de la Espiral Negra pervirtió el espíritu de un bosque en particular; empujado a la desesperación por su apatía y crueldad, comenzó a atraer a los solitarios y desesperados que pasaban por la cercana interestatal para internarse en las profundidades del bosque, donde aguardaban la paz y la nada.

Cuando un espíritu de la naturaleza se transforma en una Perdición, puede obtener acceso a Encantamientos inherentes a su naturaleza inusual, proporcionando a los Danzantes de la Espiral Negra una fuente de poder novedosa que, de otra forma, no podrían haber encontrado de haber dependido únicamente de horrores como G'lough o el Hongo Oscuro.

Despellejadores de la piel del mundo

Los Danzantes de la Espiral Negra no se detendrán con la victoria. Mientras el mundo yace sangrando, ahondarán en su agonía, haciéndola parte de la suya.

Con el paso del tiempo, los Danzantes han ideado un ritual blasfemo para vaciar a aquellos espíritus de la natura-



leza que han sucumbido a su poder, de forma que puedan vestir sus carcasas vacías como una segunda piel (ver pág. 124). Esto no sólo hace al Danzante parecer salido de una pesadilla absurda, sino que también le proporciona acceso a una multitud de los poderes innatos del espíritu, entre ellos una limitada capacidad de hacerse pasar por el mismo espíritu. Muchos Danzantes han usado esta habilidad para guiar engañosamente a jóvenes Garou, dirigiéndoles hasta las garras del Wyrm. Otros han empleado este poder de forma más directa para incrementar su propia y horrible apariencia.

S'nogg Come-huesos, un Danzante alaskeño, ha vaciado un espíritu oso grizzly y se ha fusionado con él. Cuando cambia a Crinos, el cuerpo del oso se forma pegado al suyo, proporcionándole un segundo conjunto de inmensas garras de oso que se desplazan a lo largo de la curva de sus brazos, y con la cabeza del oso sobre la suya, como si estuviera irrumpiendo desde el interior de la garganta del animal. El espíritu de oso ruge, se sofoca y bufa mientras S'nogg lucha, y sus ojos arden prácticamente de rabia. No conoce más que el ansia de la matanza.

Otra Danzante llamado Vikkatha sufrió un golpe mortal a manos de un Garou hace más de 600 años, pero vació e invirtió su propia alma para sobrevivir, evitando que ésta abandonase su cuerpo. Al hacerlo, fue engullida por unas fantasmales llamas negras y blancas, y le indujo a un estado de inestabilidad permanente, pudiendo recuperar su corporeidad cada Luna llena. En los siglos siguientes incluso este estado ha degenerado hasta el punto de que Vikkatha sólo puede aparecer una noche cada año por sus propios medios. Ahora sólo aquéllos que conocen tanto un ritual particular como su localización pueden conjurarla durante la Luna llena. Cuando es liberada, busca beber el alma de los vivos para mantener su cohesión. Durante los años que siguieron a su "muerte" continuó persiguiendo los planes que tenía antes de su transformación, cualesquiera que fuesen, pero el paso del tiempo ha borrado la mayor parte de sus ideas sobre el mundo y las ha reemplazado por hambre y ansias de matar. Los Danzantes que la liberan suelen tener la necesidad de un arma contra los Garou, o una distracción para alejar su atención de sus verdaderos fines, o un arma que pueda asustar a los fantasmas y otros enemigos. Hasta donde se sabe, ningún otro Danzante moribundo ha recreado jamás la transformación de Vikkatha.

Otro Danzante, un antiguo Wendigo llamado Dayalond, consumió a un sirviente de Wendigo. Luce su piel mientras caza a miembros de su vieja Tribu. Dayalond Cazador-Blanco lleva tal nombre por dos razones: su pelaje de un blanco puro y la ventisca que lo precede, cubriendo su avance. Cazador-Blanco ha acechado desde Alaska hasta Maine, y cazado extensamente en las cegadoras alturas del Yukon.

Uno con el Wyrm

Un Danzante Metis vigila el desguace que sirve de entrada a un Pozo, acechando desde las sombras, gruñendo y bufando a través de eslabones de cadena a los viandantes. Aunque es Metis, tiene el suficiente entendimiento para evitar mostrarse y asustar a la gente. Solo en la oscuridad, haciendo ruido, *suena* como el mayor, más cruel y jodidamente duro perro de presa de todos los tiempos. Y lo prefiere así. Desde lo alto de una pila de viejos coches de desguace, cuando el viento nocturno es el adecuado, sus aullidos llegan hasta el zoo del Parque Lincoln. Si tiene suerte, los lobos le responderán, diciéndole que es un hermano aunque nadie más se lo diría. Todo eso cambiaría si lo vieran alguna vez o captasen una vaharada de su olor. Pero eso no ocurrirá. El desguace es su mundo, y uno no abandona su mundo. ¿Cómo podría respirar? En su lugar, el Metis se sienta en las sombras, a veces iluminado únicamente por el brillo de un televisor. Su programa favorito es Scooby Doo, aunque a veces se pregunta, con una mezcla de miedo, indignación y tristeza, por qué la *Mystery Machine* no ha venido aún a investigar su solar. Está ciertamente embrujado, con todos esos ruidos de perro loco, los aullidos y los gritos ocasionales.

Su manada lo llama Pelotas-Sucias.

Es el perro del solar, y su desguace es la entrada al infierno que la humanidad ha invitado al mundo. El Laberinto de la Espiral Negra aguarda en su interior. De forma indirecta, el Metis sabe que no es el único camino a la Espiral, pero éste es su camino: nadie podrá llegar a él y *nadie* podrá abandonarlo salvo pasando por encima de él. En los ocho años que ha estado protegiendo el Pozo, catorce han sido arrastrados hasta el agujero en el centro del desguace. Sólo nueve gatearon de regreso, y de ellos, únicamente cinco fueron lo suficientemente rápidos, fuertes, astutos o locos para conseguir sobrepasarle. Los huesos de los otros cuatro son sus mordedores. En todo el área metropolitana de Chicago, sólo los hermanos del Metis son más fuertes que él.

Para todo Garou arrojado al interior del Pozo, sólo hay una opción para sobrevivir.

Convertirse en un Danzante de la Espiral Negra.

En el corazón de una Colmena de la Espiral Negra yace un vacío dejado por un Tótem imbuido con el espíritu del Pozo. En esta área de maligno poder, un Danzante Theurge puede completar un ritual para abrir un camino hasta el Laberinto de Malfeas. Una senda así requiere de un poder inmenso, lo que significa que el Pozo en cuestión debe ser un aterrador centro de poder del Wyrm. Crear uno lo suficientemente poderoso es difícil, pero factible: atando a un espíritu o Perdición poderoso o aliándose con ellos, corrompiendo un Túmulo de gran significancia geomántica o gracias al horror constante. El mismo Pozo es un lugar de dolor, tormento y desesperación: un lugar que inspira miedo protegido por un guardián terrorífico.

En cualquier caso, tales portales se abren de modo que los Garou cautivos, o jóvenes Danzantes, son empujados al Laberinto donde los Enigmas, Perdiciones y avatares del Wyrm los prueban y juzgan. Estas pruebas conducen de forma inevitable en una sola dirección, llevando al viajero hasta las tinieblas de su propia alma, donde acepta que es un producto del Wyrm y abraza su monstruosa naturaleza o muere. En ambos casos la cordura del hombre lobo nunca

sobrevive intacta. Pocas perspectivas mentales emergen del Laberinto completamente intactas, a menos que el "danzante" estuviese jodido de la cabeza desde el principio.

Y ésta es sólo la primera danza. Muchas más la seguirán en los años subsiguientes, a medida que el Danzante se prueba a los ojos de su nueva Tribu.

De forma invariable, la transformación tiene un profundo efecto sobre la mente y las emociones del hombre lobo. Al dársele una perspectiva de justificado odio, el tipo de fuerza destructora que desnuda su interior y lo inunda con un torrente de Rabia, a un Garou se le permite sobrevivir al Laberinto y trascender su naturaleza original en primer lugar.

La apariencia física del hombre lobo también puede cambiar, de forma sutil u obvia. Estos cambios pueden ser increíblemente vistosos en Crinos: cualquier cosa desde orejas de murciélago u hocicos que se abren como pétalos de flor, hasta hombres lobo verdosos cubiertos de tumores devoradores de carne erizados de dientes como agujas. O pueden ser cambios menos evidentes, como que el pelaje del Garou se vuelva paulatinamente blanco, o que su Forma Homínido desarrolle una perfecta y perversa simetría. Las piras de corrupción consumen las imperfecciones, dejando al vacío superviviente una visión de decadencia y un objeto de tremenda lujuria.

Esta transformación es raramente sutil. Con ella viene la bendición oscura del Wyrm, una iniciación al espejo deformado del Pacto que une al Garou con el mundo de los espíritus.

La Espiral interior

La maldición de los Danzantes es la semilla del Wyrm en el corazón de cada Garou. La Rabia es prueba de la mano del Wyrm en la creación de los Garou, aunque la mayoría niega con poderosa vehemencia la presencia de su Padre Oscuro.

Sin embargo, los Danzantes han persistido y se han extendido, tomando Parentela Garou para sí y arrastrando a Garou puros hasta sus Pozos para forzarlos a recorrer la Espiral Negra. En muchos casos, la tesis Danzante (el Apocalipsis ha terminado, deja de luchar y entrégate a la Rabia) ha llevado a muchos Garou voluntariamente hasta los Pozos de sus enemigos jurados. Pero no siempre se requiere eso.

El ejemplo de Nathan Rocksye, un Camada de Fenris de Nueva Inglaterra, es muy educativo. La rabia y la lujuria fueron el camino del Wyrm hacia su corazón. Su amor estaba prohibido; el objeto de su deseo, otra Garou, nunca le correspondería. Eran los mejores amigos, y la atracción era mutua, pero ella seguía la Letanía y desdeñaba el horror de los Metis. Cuando tomó a un Pariente como amante, él abandonó la manada y fue presa tanto del Wyrm como de sus pasiones. Se perdió a sí mismo en su guerra contra el Wyrm, y cuando ella lo encontró finalmente, había perdido la cabeza por la Rabia. Derribándola, trató de estrangularla para someterla y así hacer uso de su cuerpo. Pero el hombre en su interior se rehízo, luchó desde el precipicio, apartándola de sí sin aliento pero ilesa, y huyó hacia el bosque.

Con la urgencia de alguien que anticipa el desastre inminente, ella reunió a su manada para darle caza y encontrarlo antes de que los Danzantes lo hicieran.

Los Garou tienen una definición para aquellos hombres lobo consumidos por la lujuria, o el hambre, u otra cualidad de la Bestia, y descontrolados ante un raciocinio más elevado o la sustentadora naturaleza de Gaia. También lo dijeron de Nathan Rocksye: "está recorriendo la Espiral interior". Esta creencia significa que tales Garou ya están en la Espiral en sus corazones y mentes. El Wyrm y sus agentes pueden llegar pronto para llevar al Garou hasta un Pozo donde pueda enfrentar a su monstruo interior, aceptarlo y convertirse en él.

En el caso de Nathan Rocksye, su manada llegó justo en el momento en que Nathan se encontraba al borde del precipicio de un Pozo, rodeado por Danzantes de la Espiral Negra. Pero antes de que pudieran arrojarlo a la Espiral, los sorprendió con su repentina rabia *berserker*, matando a tres de los Lobos del Wyrm y dispersando a otros dos. Sin embargo, cuando su manada trató de aproximarse, él los ahuyentó y les advirtió que no lo siguieran, sobretodo *ella*, y entonces desapareció. Su última residencia conocida fue Hither Woods, cerca de Montauk.

Viviendo con monstruos: la Parentela de los Danzantes

Hubo un tiempo en que era fácil pensar que los Danzantes de la Espiral Negra no tenían debilidades, que no tenían nada sagrado ni se preocupaban por nadie. Hubo un tiempo en que era fácil mirar a los degenerados hijos de la Tribu del Wyrm y señalarlos como víctimas y futuros monstruos, describiéndolos como producto de los tormentos psicológicos a los que son sujetos desde el mismo momento de su nacimiento.

Los tiempos han cambiado.

Aunque abundan los ejemplos de Danzantes regodeándose en la degeneración y atormentando a su descendencia hasta empujarla a mayores estados de demencia, es más fácil pasar por alto el ejemplo más prominente de Pariente Danzante. Esta Parentela vive en casas y apartamentos, va a la escuela, tiene trabajo y actúa como un regulador estable entre el mundo y sus monstruosos familiares, a quienes ayudan a ocultarse tras el Velo de sus propias vidas aparentemente normales.

Esos hijos, amantes y socios llevan vidas de todo menos corrientes. Saben que la suya es una existencia de requerimientos, de exigencia y respuesta. A veces deben hacer recados, dejar el motor del coche en marcha y la puerta abierta a una hora determinada. A veces se les pide que atiendan llamadas de números que no aparecen en el registro telefónico en un teléfono con la línea cortada. A veces deben responder a la Bestia, en el más literal de los sentidos. A veces deben matar. Rara vez se espera de ellos que amen, pero *siempre* se espera que follen. En todas estas exigencias y respuestas hay un denominador común, una misión que nunca cambia: los Parientes son herramientas que aseguran la supervivencia de los Danzantes de la Espiral Negra. Sus acciones siempre

CONVERTIRSE EN EL MONSTRUO

Algunos Garou creen que la maldición de la Espiral existe en el interior de cada hombre lobo. Esta creencia rara vez se interpreta de forma literal, pero habla de uno de los mayores miedos en el corazón de los Garou. Para los hombres lobo, el autocontrol es el factor más importante y definitorio de su existencia. El conflicto de los Garou contra el Wyrm comienza con la batalla interior para combatir al Wyrm que mora en sus corazones, enraizándose en sus sentimientos de deseo carnal, celos, ira y hambre. Allí cada Garou construye un laberinto para sí mismo, y es el deseo del Wyrm ver que lo recorre.

En un sentido más literal, la maldición de los Danzantes vive en muchos Garou, y no todos ellos son cautivos o miembros de las manadas Danzantes. La maldición, y la inclinación a herir y abrazar la Bestia son mucho más potentes en estos Garou que "recorren la Espiral interior" cada día de sus vidas. La historia, por supuesto, ha sido testigo de Garou que han recorrido la senda de las tinieblas persiguiendo un gran anhelo, algún amor prohibido o para llevar a cabo una sangrienta venganza, sólo para ser consumidos por la esencia del Wyrm. Los Danzantes de la Espiral Negra persiguen con avidez a tales horrores espontáneos, casi considerándolos miembros de la Tribu de pleno derecho. Sólo necesitan recorrer la Espiral en carne y hueso y atisbar con sus propios ojos el Wyrm que ya han encontrado en su alma para que su iniciación sea completa.

retrotraen a ese denominador común, ya sea pagar el alquiler de un escondrijo, matar a alguien que sabe demasiado o dar a luz al siguiente Danzante de la Espiral Negra.

En todos esos asuntos, la Parentela es el vector mediante el cual la Tribu de la Espiral se perpetúa.

El baluarte filial

La relación entre Danzantes y Parientes implica un retiro necesario. El hombre lobo mantiene la distancia, emocional y física, para limitar el contacto entre su familia y el Wyrm. Dado que la corrupción y la corrosión de la cordura son ambas amenazas reales para quienes se exponen al Wyrm, un Danzante es, por lo general, una figura distante en las vidas de sus familiares mortales. Es una cara misteriosa acechando en los álbumes de fotos o un nombre que sólo se susurra en las reuniones familiares.

No hace ni cien años que los Danzantes de la Espiral Negra aún se decantaban por educar rigurosamente a sus hijos, brindándoles la sabiduría hilada a partir de la perspectiva del Wyrm acerca de Gaia y los Garou, y prepararlos para la inminente guerra. Sin embargo, a medida que más Danzantes encontraban vidas duraderas e incluso prósperas en la superficie, a medida que los monstruos fueron siendo más autosuficientes y capaces de mezclarse en la sociedad, usándola como un escudo para sobrevivir, más Danzantes comenzaron a encontrar fortaleza en la estabilidad. Con esta migración, los Danzantes empezaron a reparar en el valor que tenía el hecho de que su Parentela pudiera funcionar en la sociedad e ir adonde ellos no podían, y hablar donde los Danzantes necesitaban voz. Esto requirió un cambio en la función de los Parientes, una evolución desde animales de cría analfabetos a agentes sofisticados y con educación. Tales Parientes sólo sabían lo que necesitaban saber, y vivían en unidades familiares donde el conocimiento acerca de sus ancestros licántropos variaba de miembro a miembro.

Incluso a principios del siglo XXI, los Danzantes tradicionalistas argumentaban que la Parentela que no estaba preparada para recibir la bendición del Wyrm engendraría hombres lobo débiles, aptos sólo para morir poco después de su Primer Cambio. Este argumento perdió peso con la aparición de un Danzante llamado Alan Rixby, que no estaba preparado en absoluto para aquello en lo que se convertiría. Su madre, una Danzante de la Espiral Negra, le había ocultado deliberadamente la verdad de su existencia, permitiendo que sintiera el rechazo y la falta de amor. Se arrastró por la vida con miedo a sus cambios de humor y a la certeza, en algún rincón de su mente, de que su familia no era *del todo normal* y que había algo terriblemente extraño en su madre.

Nada preparado para la verdad, el terror, el miedo, la ira y, lo peor de todo, la súbita certeza, el sentido de todo aquello, provocaron que descendiera la Espiral interior, convirtiéndose en un recipiente del Wyrm antes siquiera de poner un pie en un Pozo. Las últimas palabras de su madre antes de que atravesase su pecho con su rostro fueron: "Dale un abrazo a mamá". Mucho después de su muerte, su fantasma en Crinos permanecía enredado en su aura de odio y dolor, saltando en su defensa y guiándole en el camino de la destrucción. Fue uno de los Danzantes más exitosos de la década. Los Danzantes no necesitaron más pruebas de lo que ya entonces resultaba obvio: éste era un nuevo caso de cómo su progenie podía obtener un tremendo poder del sufrimiento causado por la traición. Muchos comenzaron a ver que fue la falta de preparación, combinado con la esperanza de algún tipo de vida normal, lo que hizo que la transformación del Danzante fuese potente y letal.

Otra ventaja de la distancia entre los Danzantes y su Parentela es la negación que hace a su Parentela viable como objetivo de conquista y emparejamiento con los Garou. Mientras que algunos Parientes han viajado hasta los Pozos más terribles y contemplado la horrenda majestad del Wyrm, muchos sólo han visto retazos de espíritus malévolos, o comprendido al Wyrm por sus pistas más evidentes. Es fácil para los Garou matar Parientes que son psicóticos



asesinos en masa y esclavos caníbales, pero les resulta difícil matar Parientes que apenas tienen alguna idea de qué es el Wyrm o no tienen ninguna en absoluto. Si sus protectores Danzantes mueren, los Garou pueden considerar a estos Parientes mercancías recuperables debido a que su potencial para engendrar niños Garou persiste. Y, así, la maldición de los Danzantes de la Espiral Negra persiste.

Amar a un monstruo

La mayoría afirmaría que es imposible amar a un Danzante de la Espiral Negra; son monstruos incapaces de amar por naturaleza. Lo más cerca que podrían estar es una farsa de control emocional y abuso mental que transforma a la Parentela en peones. No obstante, el monstruo puede ser seductor, magnético y arrebatadoramente atractivo para los Parientes. La Tribu del Wyrm exuda el mismo tipo de magnetismo animal que otros hombres lobo. En los primeros días de romance, un Danzante de la Espiral Negra puede incluso tratar de espolear los últimos retazos intactos de su alma para *sentir* algo por su pareja Pariente. Por supuesto, nada completamente puro puede crecer en tierra corrompida por el Wyrm, pero en ocasiones queda lo suficiente como para dar una falsa esperanza.

A lo largo del tiempo y mediante la crianza selectiva, la Parentela Danzante ha evolucionado. Se han vuelto más exóticos, más fantásticos, más emocionantes. Un Pariente Danzante era aquel individuo un poco desvinculado de la sociedad, encantador pero macabro: alguien que no parecía limitado por las reglas que afectan a todos los demás. Los Parientes Danzantes eran gente atormentada por demonios interiores, pero abrasados por un apasionado fervor que los magnificaba contra el telón de fondo de ovejas que se autodenominan humanos.

Los Danzantes decidieron que merecían sólo lo mejor, y por ello transformaron a su Parentela en objetos de deseo. Siendo ellos mismos horribles y desagradables, los Danzantes concibieron familias que los amasen o, cuando menos, los adorasen, y así mostraban lo mejor de sí mismos a su Parentela por tanto tiempo como eran capaces, hasta que no quedase más que mostrarles no que estuviese claramente quebrado.

Los Danzantes utilizan a menudo a tales Parientes como armas de lujuria, atrayendo a los Garou a trampas o tratos ventajosos. Sólo el amor o la adulación-rayana-en-la-adoración que su Parentela les profesa permite a los Danzantes utilizarlos como cortinas de humo y chivos expiatorios, para entregarlos sabiendo que su corazón nunca podrá pertenecer a otros. Los Danzantes no ven esto como un abuso o una traición: después de todo, por eso es por lo que seducen y se aparean con sus Parientes.

Amar a un Danzante de la Espiral Negra es una invitación al horror y el sufrimiento posteriores. Un Danzante no es sólo un hombre con un lado oscuro que mantiene a raya, su alma es una ruina ponzoñosa que no hace sino empeorar cada vez que vuelve a bailar en el Laberinto. Pero es la emoción del terror lo que hace el amor tan estimulante al principio. Muchos hogares de Parentela se han mantenido unidos únicamente por los potentes romances entre Danzantes y sus cónyuges Parientes y la obsesión de unos por los otros arde incluso durante los malos tiempos,

PARIENTES ESTEREOTÍPICOS

Cuando los Garou piensan en Parentela Danzante, lo hacen imaginando holgazanes y analfabetos miserables, mantenidos como esclavos funcionales en una casa de los horrores o un páramo devastado por la radiación. Imaginan a las monstruosas familias de *La matanza de Texas* y *Las colinas tienen ojos*, o a víctimas acurrucadas y catatónicas que pasan sus vidas siendo víctimas de una violencia sádica.

A menudo tienen razón. Es algo que ocurre con frecuencia. No obstante, los miembros más influyentes de la Tribu desalientan estas prácticas improductivas. La Parentela es una de las pocas cosas por las cuales los Danzantes están dispuestos a mostrar contención. Son sencillamente demasiado valiosos, útiles y *necesarios* para desperdiciarlos intencionadamente, y las colmenas que mantienen a su Parentela en campos de crianza radiactivos tienden a autodestruirse en una o dos generaciones.

Aun así, el estereotipo, y la práctica, continúan. La Canción de la Espiral deja claro que la forma en que un hombre lobo trate a su familia es cosa suya, y de nadie más.

los más horribles sucesos y la propia monstruosidad de los Danzantes. El hecho de que esas llamas puedan terminar por consumirlos, asesinados o muertos por dentro o algo aún peor, no es una gran preocupación para los Danzantes.

Perspectivas del Pacto roto

Adrian Scala, un poeta, escritor, amante del discurso del odio y Danzante de la Espiral Negra, alcanzó cierta prominencia por una publicación que circuló entre las Tribus Garou, revelando su manifiesto nihilístico, así como su origen: nacido de una madre Pariente Danzante y un padre Señor de la Sombra. Bailó la Espiral voluntariamente con trece años, mientras los miembros de su Tribu debatían, en secreto (o eso pensaban), matarlo, y mientras los Danzantes de la Espiral Negra iban derribando puertas.

Fue un acto desinteresado, afirmaba, en defensa de la familia que lo había rechazado. Sin embargo, le enseñó mucho acerca de sí mismo y le fascinó en gran medida. De acuerdo a sus propias palabras, Scala estuvo en comunión con el Wyrm durante trece años y regresó cuando tenía veintiséis. Durante ese tiempo, aseveró haber conocido y guiado a cierto número de Garou poderosos que se habían adentrado en la Espiral en pos de la sabiduría del Wyrm. Muchos de esos Garou eran ahora miembros poderosos e influyentes de las Trece Tribus. Ciertamente, sus palabras inspiraron ira y desataron un conflicto entre los Garou. Muchos más entre los Danzantes surgieron para decir que reconocían su cara o su voz de sueños o de los huidizos recuerdos que retenían del Laberinto, donde obtuvieron su ayuda.

En cualquier caso, la reputación de Scala le ha garantizado una audiencia, y sus opiniones y escritos circulan ampliamente y son sujetos de acalorados debates, tanto en las Colmenas Danzantes como entre aquellos Garou que piensan que hay poder en el estudio de los trabajos del enemigo. A continuación se encuentran sus opiniones sobre las Tribus Garou, pensamientos que reflejan la identidad de los Danzantes y cómo ven a sus antiguos primos.

Camada de Fenris

Los guerreros más feroces de la Madre. Nunca hablan del momento en que los invitamos a luchar y declinaron aparecer. Creen que nos sacrificamos en una última carga hacia la muerte, en lugar de marchar solos porque la Camada era demasiado perezosa para ayudar.

Como la Furias Negras, la Camada es un reflejo de nosotros mismos, sólo que retorcido de diferente modo. Tiene la fuerza monstruosa y el tremendo espíritu de lucha de los Aulladores Blancos, y a los enloquecidos y arrogantes espíritus lobo y esclavos de Fenris a sus espaldas, mostrándoles un legado de invencibilidad consolidado por la guerra. Les gusta pensar que son imparables, y cada año que pasa otro gilipollas de la Camada se pone una piel de Danzante sobre los hombros, pero no están contando la historia *completa*, la historia de cómo ayudaron a *crearnos* y dejarnos en libertad. Cómo cada año que pasa somos más, más feroces y peores. Ahora hay más que unos pocos de los nuestros acechando a manadas en solitario, haciendo de Grendel con esos hijos de puta. Y no tienen a ningún Beowulf que los salve. Beowulf recorrió la Espiral hace mucho tiempo.

Caminantes Silenciosos

Lo mejor de los mensajeros rápidos es que tienden a viajar solos. Lo peor es que todos esos músculos fibrosos son un plato insípido.

Colmillos Plateados

¡Reyes gloriosos que encabezan la carga en una guerra imaginaria! Nada estimula más el hormiguero que un Colmillo Plateado muerto. Oh no, el noble lobo y/o bastardo arrogante está muerto, dejadnos llorar y rasgarnos las vestiduras y/o luchar por sus mierdas.

No te equivoques: esta Tribu tiene buena mierda. Los Colmillos Plateados son inconfundibles gracias a la pureza obsesiva de su crianza, de modo que, si alguna vez abates a uno, tómate tiempo para saquear el cadáver. Los Garou pierden la cabeza si apareces empuñando el historiado

klaive de un héroe poderoso. ¡Y su Parentela! Gracias por mantener la sangre fuerte para nosotros, chicos. Por supuesto, la Tribu enloquecerá dispuesta a recuperar sus juguetes y su Parentela, pero eso únicamente significa que estarás dictando sus acciones y con ello la oportunidad de más Colmillos Plateados muertos.

Contemplaestrellas

Estos tipos están al borde de la extinción y ésta no llegará lo suficientemente rápido. ¿Qué es un hombre lobo sin pasión, sin deseo y con su furia encadenada? Nada, ni siquiera un chiste. Deja que el mundo actual termine por borrar a los Contemplaestrellas; a diferencia de los Garras Rojas, no tienen nada que ofrecernos mientras pasan a la historia.

Fianna

Érase una vez que éstos eran nuestros primos más cercanos y en lo más profundo de su corazón desean vivir como nosotros. Beber, follar y luchar: ésa es la verdadera Letanía que cantan sus corazones. Pero se sientan en círculos y se cuentan historias los unos a los otros hasta que todos están deseando cargar y morir por nada. Por orgullo y gloria. Hacen a un lado todo lo que *realmente* anhelan. Se contienen, y eso me pone enfermo.

Sabemos mucho de eso, la podredumbre en el corazón arrogante de la Tribu. Cada año, más Metis Fianna Bailan la Espiral en sus corazones y siempre estamos dispuestos a hacerles un hueco. Los Fianna son demasiado orgullosos para asumir alguna de sus vergüenzas. No reconocen su lujuria, y por ello odian a los hijos nacidos de ella. No reconocen que abandonaron a los Aulladores Blancos, y por ello nos odian. Pero nosotros recordamos, y nunca dejaremos de hacerles pagar por ello.

Furias Negras

No podemos soportar a esta Tribu. Son las Gorgonas y las Medusas, los ojos y las manos y los coños de Gaia, y es a ellas por encima de cualquier otro Garou a quienes debemos ver como amenazas. Son la misma personificación de la Gran Madre; ningún otro Garou está más cerca de su voluntad o esencia. Ésta es la razón de que debamos conquistarlas, someterlas y ponerlas a cuatro patas como merecen. Es lo justo y natural. Si ellas son la Madre Gaia, entonces nosotros somos el Padre Wyrm. Reclamarlas demostraría a la Nación Garou la inevitabilidad de lo que somos. Nuestro linaje es superior y lo engendraremos de ellas. Lo mejor de todo, estaremos tomando lo que muchos varones Garou han deseado durante mucho tiempo pero se han estado negando.

Las Furias Negras son guerreras natas, libres de los venenos de las mentes impulsadas por la testosterona y los conceptos sociales masculinos. Son la pureza de Gaia, de Rabia controlada y Wyrm reprimido y doblegado. Piensa en el poder de sus muslos y abdomen, introduciéndote en su interior mientras se contonean debajo de ti. Asegúrate de hacerle saber a la próxima Furia Negra que te encuentres que ésa es la culminación de toda su vida de duro entrenamiento: convertirse en tu zorra. Aún mejor, saca a una de tus Parientes hembra de su choza y lánzala en la entrada del clan de Furias más cercano de forma que puedas ver cómo se hacen pedazos tratando de decidir si matarla u ofrecerle refugio.

Garras Rojas

Son, con toda probabilidad, nuestros mayores aliados, pero no lo saben. No saben que pueden ser tentados. Podemos devolverles el mundo, la Tierra verde, el planeta azul, liberarlo de esta plaga de la humanidad, un mundo en el que las torres de los poderosos yazcan derribadas. Los Garras Rojas sólo necesitan rendirse a su Rabia y ver cómo los Garou los han contenido y traicionado, evitando que alcancen el cuello del hombre. Es el hombre, después de todo, quien alimenta al Wyrm. El odio del hombre, la malicia del hombre, las mentiras del hombre, las depredaciones del hombre, la codicia del hombre, el maldito ego del hombre. ¿Y cuál es la grandeza del hombre? Sólo el Wyrm. El Wyrm es el precio enfermizo del hombre. Si el hombre es el intento del universo por explicarse, entonces el cáncer es la explicación del hombre. Hermano Danzante, di a los lobos: "Mata a la humanidad, y tu mundo será libre. El viento llevará tus aullidos a través de las mesetas inmaculadas. Sin el hombre, el Wyrm morirá". Te mirarán de reojo y sabrán que la semilla del Wyrm vive en ti, pero son demasiado estúpidos y arrogantes para asustarse. Les gustará lo que dices porque es lo que quieren oír, y pensarán para sí mismos: "Cuando el mundo esté en calma, y el hombre ya no esté, cazaremos a los Danzantes durante la noche hasta que el último de la progenie del Wyrm muera. Y entonces el mundo será nuestro, y todo estará en paz". Eso nunca ocurrirá, por supuesto, y para entonces esa estupenda reserva de Parentela lupina será inextricablemente *nuestra*, miembros de nuestra manada global.

Hijos de Gaia y Uktena

¿Los Hijos de Gaia? Sam Haight fue lo mejor que salió de ellos. Sólo diré esto: esos remuevemierdas y niñeras pueden ser los más inteligentes de los Garou, manipulando a otras Tribus hacia la primera línea mientras ellos se sientan a salvo y en "comunión" con la Madre. No pienses ni por un momento que los demás Garou no se dan cuenta. De hecho, si alguna vez tienes el placer de desmantelar una manada, deja vivo a cualquier Hijo de Gaia y mata a los demás. Permite que la idea de que estos cobardes dejan que el resto de Garou luchen mientras ellos escurren el bulto y se esconden sea una realidad para la Nación Garou. Cuanto menos organizados estén, mejor.

En cuanto a los Uktena, trátalos igual: no los mates a menos que debas hacerlo. Son muchos ya los Garou que piensan en ellos como "Danzantes renuentes", y queremos

alimentar esa imagen para mantenerlos aislados. Tan sólo asegúrate de saber con lo que estás tratando. No es fácil seducir a estos tipos, ni tampoco intimidarlos o consternarlos. Algunos están tan cerca del Wyrm como nosotros mismos y aun así son incluso más pasivos y carentes de emociones, contemplándonos como si conocieran cada rincón de nuestros corazones. Es una sensación parecida a ser desarmado y desmontado. Un puto asco.

Si matas a uno, hazlo desaparecer. Prueba a regresar llevando su cara, entra en un clan y contempla cómo se va al infierno.

Moradores del Cristal

Las ciudades son las escamas del Wyrm esparcidas por la Tierra. Los Moradores del Cristal son un problema porque han aprendido a prosperar en el mundo venidero sin mudar ninguno de sus delirios gaianos. Eso les vuelve locos, pero también les hace buenos escondiéndose entre el ganado. Muchas veces, lo más difícil al tratar con los Moradores del Cristal es averiguar qué golpear en primer lugar. Esas son las malas noticias. Las buenas son que tenemos esas mismas fortalezas en abundancia, y que la ciudad es mucho más prometedora para nosotros que para ellos.

Roehuesos

Existe una buena razón por la cual los Garou odian a estos hijos de puta. Porque aquéllos que viven tan cerca del vientre del Wyrm han demostrado ser extraordinariamente resistentes a recorrer la Espiral Negra. Sentados continuamente sobre ella, y viviendo en un estado de traición constante, esta escoria infrahumana y barriobajera carece de la inteligencia suficiente para odiar a los Garou. En su lugar, resisten en los lugares que muchos Danzantes deben ocupar: barriadas, cloacas y lugares de ruina urbana, donde nuestra gente se los encuentra de forma constante. La lucha es encarnizada, pero quizá deberíamos saludarlos a ellos, los más abigarrados entre los Garou, por su tenacidad. No tienen miedo de mancharse las manos y se revuelcan en un estado de felicidad "me-importa-un-carajo", eso los hace letales para nosotros.

Señores de la Sombra

Es sencillo tocar la fibra sensible de alguien cuando sabes lo que anhela, y los Señores de la Sombra son una Tribu *anhelante*. Por lo general anhelan ser poderosos, respetados, estar al mando, y su propia Tribu los impele a aferrarse a cualquier ventaja para alcanzar el éxito. *Siempre* encontraremos Señores de la Sombra dispuestos a hacer tratos con nosotros para obtener lo que quieren. *Siempre* harán planes para acabar con nosotros más tarde, y *siempre* asumirán que vamos a apuñalarlos por la espalda y pensarán que van un paso por delante de nosotros por haberlo asumido.

Honestamente, si tan sólo pudieran sobreponerse a sus delirios de noble lucha, verían que somos muy parecidos. Ven lo que quieren, y tratan de alcanzarlo con ambas manos. En ocasiones puedes encontrar a un Señor que consigue terminar de unir los puntos para ver que la figura que aparece es la Espiral. Aun así, eso no les convierte en nuestros amigos: si se pasaran a nuestro bando en masa, también querrían estar al mando. Así que alimenta sus ambiciones cuando parecen dispuestos a causar inquietud a los demás Garou, y entonces chantajéalos o arruínalos. Seguimos jugando al juego porque nos beneficia incluso cuando piensan que les beneficia a ellos.

Wendigo

Son, al igual que las Furias, guerreros duros de cojones, pero la mayoría de ellos carece de la mitad de la fuerza testicular de las Furias. Tienen el potencial de convertirse en nuestros peores enemigos o nuestros mejores aliados. Para los que conocéis nuestra historia, solíamos parecernos a estos tipos hace tiempo, pero cuando nuestras tierras fueron envenenadas y nuestra gente violada, enloquecimos de rabia y Bailamos la Espiral Negra. ¿Sabes que no hay bares ni casinos en la vieja Caledonia? La próxima vez que logres atrapar a un Wendigo, muéstrale un espejo y dile que debería estar enfadado por la complicidad de la sociedad en el hecho de que la Tribu se haya convertido en lo que es. Debería agradecerte que le muestres un camino hacia la Espiral. Es la única forma de conservar lo que queda de su orgullo.

Los Caídos de Gaia

No todo iniciado en los Danzantes de la Espiral Negra es un Cachorro, ignorante de lo que significa Bailar. Todas las Tribus han perdido a grandes guerreros ante el corazón de Malfeas. Los Danzantes de la Espiral Negra se enorgullecen especialmente de los hombres lobo a los que han seducido para que se aparten del camino de Gaia. Arrojar a un Cachorro inconsciente a la Espiral es una cosa; convencer a un Garou veterano para que reniegue de todo lo que conoce y dance al servicio del Wyrm es algo totalmente distinto. Los Caídos de Gaia son el terror de todo Garou. Confrontar la parodia caída en desgracia de los Aulladores Blancos ofrece una confusa reflexión para el alma de un hombre lobo; es fácil descartarlos como las monstruosidades malignas y dementes que son. Demonizar a los Danzantes de la Espiral Negra permite dormir a los Garou por las noches sabiendo que ellos han hecho un servicio a Gaia.

Entonces, un Garou encuentra al otro lado del klaive a alguien que conocía y un nuevo horror desgarra su alma. Los Aulladores Blancos se perdieron hace siglos. Su corrupción es una reliquia aceptada de un pasado doloroso. Un hombre lobo que descubra, mientras acecha a una manada de Danzantes, que su madre supuestamente muerta es su alfa, se enfrenta al Wyrm a un nuevo nivel. Los Caídos de Gaia son espejos cristalinos con bordes corrompidos por el Wyrm. Una vez que un guerrero acepta que un Garou puede ser engatusado para entrar en el Laberinto y danzar

por voluntad propia, confiar en los demás se vuelve más complicado. En su corazón acecha la más aterradora posibilidad de todas: ¿y si él es el siguiente?

De forma aparentemente paradójica, los Garou gaianos caídos muestran un mayor celo que los que Bailaron la Espiral siendo Cachorros. El Danzante de la Espiral Negra típico vive en completa ignorancia de lo que significa ser uno de los bendecidos por Gaia. Sin embargo, los Garou que pertenecieron a una de las Trece Tribus saben lo que es y, aun así, *decidieron* rechazarlo. Por la razón que fuera, la llamada del Wyrm se sobrepuso a la llamada de Gaia. Muchos Garou tratan de racionalizarlo para salvar los restos del compañero de manada o de clan que conocieron. Pero la verdad aún flota por el aire, corrompiendo cualquier historia que puedan narrar. Aun cuando el hombre lobo fuera arrojado al Laberinto por los Danzantes contra su voluntad, escogió unirse al Wyrm. Podría haber resistido, o podía haber elegido la muerte. Todo Garou que se enfrenta a este horror debe vivir preguntándose si él sería más fuerte que su camarada caído.

Los Caídos de Gaia sirven al Wyrm con una resolución nunca vista en muchos Danzantes de la Espiral Negra. Cada uno de ellos tuvo una razón para caer, no importa cuán poco sólida resulte; esa razón es todo lo que tienen para explicar por qué han permitido a su alma ponerse al servicio del Wyrm. Lo último que pueden aceptar sus mentes al borde del derrumbe es que todos los horrores que han infligido a Gaia desde su caída fueron al son de la risa del Wyrm. Los hombres lobo sabotean toda operación de los Garou que pueden. Tratan de probar que su nuevo punto de vista es correcto y que la Nación está ciega. Una alarmante sensación de desesperación acecha tras sus motivaciones, devorando lo que queda de su cordura. Incluso aunque uno de los caídos pudiera ser salvado, es muy probable que el peso del Harano le hiciera caer bajo sus propias garras.

Los Caídos ofrecen otro servicio al Wyrm. Conocen a los Garou con los que solían correr. Exponen secretos tribales, de clan y de manada al Wyrm. Los que Bailan encuentran la posibilidad de regresar merced a una oportunidad que ningún nacido Danzante de la Espiral Negra tiene. Pueden infiltrarse en las filas de sus antiguos aliados y sabotear sus planes desde dentro. Los Garou son una fuerza volátil. Una chispa en una ubicación estratégica puede volver manadas, clanes e incluso Tribus unas contra otras. Pueden filtrar información de los clanes a los Danzantes locales, alertándoles de sus aliados, estrategias defensivas y esfuerzos de planificación ofensiva. Una manada corriendo a los dientes de bestias del Wyrm bien preparadas es la receta del desastre.

Los más habitual es que los infiltrados permanezcan sin ser descubiertos hasta que ya es demasiado tarde. Provocan un daño irreparable, y para cuando los Garou desenmascaran al ofensor, ya ha desaparecido en la oscuridad.

¿Por qué aceptaría un guerrero de Gaia la llamada del Wyrm? En el fin de los tiempos de una guerra que parece perdida, un hombre lobo podría perder la fe en la idea de que puede marcar la diferencia. Al tiempo que muere su fe, su Rabia aún arde, golpeando cualquier cosa percibida como una falsa esperanza. Comienza su Danza en una misión para mostrar a la Nación lo equivocada que está, que Gaia está condenada, y cuán estúpidos son por creer otra cosa. Otros Garou se pierden a medida que ven el Kaos revolviéndose contra el Wyrm. Los tornados, terremotos y maremotos pueden ser tan destructivos como cualquier bestia alimentada por el Wyrm. Dado que la destructiva venganza del Kaos no diferencia entre amigos y enemigos, el hombre lobo se encuentra preguntándose por qué intentarlo siquiera.

Algunos hombres lobo llegan simplemente a odiar a los demás Garou. Voz-de-la-Madre es un ejemplo de ello. Una vez, cuando todavía era una Adren de los Hijos de Gaia, recibió una visión durante sus tempranos días como Cliath. Uniría a su clan con otro que estaba a sólo unas millas, pero estaba poco preparada para su recepción por parte de los demás hombres lobo. Luchó con ambos clanes hasta que finalmente se declararon la guerra el uno al otro. En un acto postrero de rabia y frustración, Voz-de-la-Madre rompió su lealtad a los Garou. Si querían destruirse los unos a los otros, que lo hicieran.

El Wyrm la escuchó y la aceptó bajo su ala. Voz-de-la-Madre renació como Diente-de-Cuña. Ahora, se infiltra en clanes por todo el país, filtrando información y manteniendo a los Garou guerreando entre sí con rumores bien distribuidos y mentiras.

Al haber tratado con todas las Tribus, Diente-de-Cuña tiene conocimientos acerca de sus debilidades, defectos y potencial. Mientras que muchos Garou albergan debilidades muy generales, trabajar específicamente con la debilidad de una Tribu proporciona una oportunidad mejor para corromperla al servicio del Padre. Diente-de-Cuña ofrece sus observaciones acerca de cada Tribu a continuación.

Camada de Fenris

Cualquier Danzante estúpido podría pensar que la forma más fácil de atraer a uno de la Camada, Rabia envuelta en pelaje, hasta el Laberinto Negro es a través de su fuego interior. Muchos de nosotros lo han intentado por esa vía, tantos como hemos sido hechos trizas. La Camada de Fenris es maestra de su Rabia.

La Camada se ha granjeado muchos enemigos por toda la Nación Garou. Pocos confían plenamente en ellos, y la mayoría ve con disgusto su brutal perspectiva vital. Puede que la Camada sepa controlar su Rabia, pero deben demostrarlo una y otra vez para obtener una pizca de confianza de los demás, y eso es exasperante. Los Garou permanecen en sus pedestales, mirando con desdén a la Camada por cada infracción. Eso, por supuesto, sólo favorece más la ira y provoca más deslices hasta que la Camada se convierte en la babeante bestia de la guerra que la Nación cree que es. Y es entonces cuando son los Garou quienes son hechos trizas, no nosotros, haciéndolo todo mucho mejor.

Caminantes Silenciosos

Los solitarios Caminantes Silenciosos son más fáciles de matar que de liberar, pero todo el trabajo que cuesta atraer

a uno a nuestro bando merece la pena por la recompensa que acarrea. Estos hombres lobo corren de aquí para allá, transmitiendo noticias entre clanes y manadas por igual. Un Caminante solitario se considera algo normal, y pocas veces son cuestionados. Incluso si otro hombre lobo lo pone en entredicho, aceptará respuestas evasivas y enigmáticas: es la forma de ser de los Caminantes. La infiltración y las mentiras son la especialidad de los ex-miembros de la Tribu.

Todo Caminante desea regresar a casa, encontrar a sus Ancestros y levantar la maldición tribal. Unos pocos mantienen la esperanza de que pueden hacerlo. Es esa esperanza la que da al Wyrm una oportunidad para llegar a sus corazones. Guía a los esperanzados con ritos bien escogidos. Deja que el Caminante piense que él es la clave para liberar a la Tribu de una de sus cargas. Mientras que el Caminante va ejecutando ritos aparentemente inocuos, irá adquiriendo un toque de corrupción. Cada nuevo ritual será un poco peor que el anterior, pero cada vez se encontrará un paso más cerca de la liberación de su maldición.

Sólo cuando sea demasiado tarde se dará cuenta de que la maldición ha desaparecido porque ya no es uno de los hijos de Búho.

Colmillos Plateados

Nace una gran mujer lobo. Es el orgullo de sus progenitores. Crece desde Cachorra hasta Cliath oyendo hablar acerca de que es una líder nata, que es una reina para el resto de Garou, que es su misión seguirla y apoyarla. Y entonces da sus primeros pasos en el mundo real. Las demás Tribus no la escuchan, y está completamente preparada para liderar a una Nación que la dejó atrás hace mucho tiempo.

Pocos Garou siguen cada gesto y llamada de los Colmillos Plateados. Ellos esperan obediencia, pero sólo encuentran resistencia. Doquiera que mire la Tribu, su mismo propósito se derrumba, dejando sus vidas desprovistas de sentido. Algunos caen en el Harano, pero otros ceden a la Rabia. Un Colmillo Plateado trata, por lo general, de obtener autoridad mediante retos, poderío y a fuerza de puro carisma. Otros Garou pueden aplacarlo, y resulta perfecto si lo hacen. Expón su duplicidad. Los secretos y mentiras los enfurecerán con mayor rapidez que cualquier tipo de traición descarada. Maneja a los Colmillos Plateados como los monarcas dementes y paranoicos que son. Caerán sobre la Nación con odio, preparándolos para la llamada del Wyrm.

Contemplaestrellas

Liberar a un Contemplaestrellas no es sencillo. Él ya piensa que está trabajando por la liberación a su modo. Los Contemplaestrellas rara vez odian, y en su lugar buscan formas de dominar su Rabia. Sus métodos son extraños para la mayoría. Meditación, estiramientos, respiración profunda y reflexión interna no son algo natural para los hombres lobo.

A pesar de todo, vale la pena esforzarse por un Contemplaestrellas. Cualquiera de ellos al que reclamemos es una fuente de sabiduría acerca de fuerzas que los demás Garou no pueden comprender. A medida que un antiguo Contemplaestrellas se adentra Bailando en el Laberinto, su mente perspicaz puede detectar pequeños detalles. La naturaleza fracturada del Wyrm puede necesitar del pensamiento abstracto de un Contemplaestrellas para completarla de nuevo, y entonces, con el Wyrm reunido, los Garou se enfrentarán a su mayor miedo. E imagina si alguna vez consiguiéramos a un solo instructor de Kailindo.

Para quebrar a un Contemplaestrellas, arrebátale todo. Destruye a su Parentela, su casa, su clan, su manada, y deja entrever que las otras Tribus fueron al menos parcialmente responsables de ello. Dale al Contemplaestrellas una razón para odiar. Es probable que para ello debas consumir todos tus recursos, pero es posible lograrlo. Ningún Garou puede mostrar paciencia eternamente.

Fianna

Siendo unos borrachos de voluntad débil que festejan y matan casi con la misma facilidad que la Camada, ¿qué es lo que evita que los Fianna caigan más a menudo? Ninguna otra Tribu ha visto tanto de sí mismos en los Danzantes de la Espiral Negra. Ésa es la razón. Donde otras Tribus pueden cerrar los ojos al hecho de que los Danzantes sean Garou, los Fianna tienen los ojos abiertos constantemente. El recuerdo de los Aulladores Blancos es aún muy fuerte y para los Fianna, sus propios errores están demasiado frescos como para que resulte fácil librarse de ellos.

No seas directo con los hijos de Venado. Los Fianna, por encima de todo, disfrutan con las *sensaciones*. Busca los amores prohibidos y la sed de sangre letal. Utiliza sus propias pasiones prohibidas para causarles oprobio. Si esto no es posible, encuentra a sus Metis. Estos brutos miserables son peor tratados que cualquier otro hombre lobo. Los Fianna los patean, les escupen y les echan encima todos los trabajos de mierda. Mientras tanto, ya están Bailando la Espiral en sus corazones. Dales la oportunidad de trepar hasta la cima de la jerarquía. Lo mejor de todo es que cada Metis caído es otro ejemplo más de por qué los Fianna *deberían* tratarlos como mierda.

Furias Negras

Si hay una sola cosa que los Danzantes de la Espiral Negra tienen por encima de los Garou, desde el punto de vista de las Furias, es que no nos preocupamos por el sexo de un hombre lobo. Macho, hembra, ambos, ninguno... lo que sea mientras que el trabajo esté completo y bien hecho. A pesar de ello, liberar la mente de una Furia es difícil cuando menos. Lucha por la Madre y morirá luchando si debe hacerlo.

La mayoría de culturas dentro de la Nación Garou son, sin embargo, patriarcales. Las mujeres tienen que trabajar más duro y durante más tiempo para ganarse el respeto. Encuentra a las Furias que no puedan contenerse observando a una mujer subyugada. Abre sus ojos al sufrimiento de las mujeres entre los Garou. Cuando contemplan la actitud de

las demás Tribus de primera mano, la Rabia y el deseo de rehacer el mundo a su imagen inundará sus mentes. Deja que piensen que pueden conseguirlo. En su Rabia, dividirán más a la Nación Garou, atacando a sus potenciales aliados y, mientras dan los primeros pasos de la Danza, verán el mundo del Apocalipsis, donde podrán erguirse y acechar las calles, haciendo cumplir sus anheladas leyes de igualdad.

Garras Rojas

Los Garras Rojas ya saben que libran una guerra que no pueden ganar. Rechinan los colmillos y lanzan dentelladas en los talones de la humanidad, pero ésta los golpea en respuesta con botas de puntera de plata. Los demás Garou tratan de contener su Rabia. Les dicen que deben mantener su ira a raya, que ignoren sus instintos básicos, y esperan que los Garras obedezcan. Y eso sólo acrecienta la Rabia conforme la naturaleza salvaje desaparece.

¿Quién no estaría jodidamente furioso? Incluso los de tu propia especie, los demás Garou, te tratan como a un perro. Siéntate. Quieto. Compórtate. Todos los Garras Rojas han comenzado a recorrer la Espiral, sencillamente aún no lo saben. Cada día que sueñan con el sonido de tendones humanos rompiéndose avanzan un paso más. Juega con su ira: es todo lo que les queda. La liberación perfecta para un Garras Rojas es permitir que la Bestia-de-la-Guerra corra triunfante mientras desata el poder completo de su Rabia sobre la humanidad. Y, contrariamente a lo que suele creerse, no son estúpidos. Saben cómo no descorrer el Velo, por lo que serán cuidadosos sobre dónde y cuándo atacarán. Algunos lobos muertos aquí y allá, y tendrás una manada de potenciales Danzantes de la Espiral Negra.

Hijos de Gaia

El problema con los Hijos de Gaia, un desastre de Tribu, es que no hay un Hijo de Gaia estereotípico. La Tribu es un batiburrillo. Pero a todo el mundo le gustan los estereotipos, de modo que tratan de colgarles ese sambenito de hombres lobo despreocupados y buenos para nada. No lo creas. La única cosa cierta respecto a todos los Hijos de Gaia es el mantra de la Tribu: los Garou necesitan unirse y lograrlo es su trabajo.

Su propio mantra es su perdición. Su misión es ingrata, brutal e incómoda. Nada interesa a los Garou salvo combatir al Wyrm y unos a otros, y la mayor parte del tiempo están dispuestos a conformarse con lo segundo. Conseguir que trabajen juntos es un sueño imposible, y tan pronto como un Hijo de Gaia esté verdaderamente convencido de esto, todo por lo que se han esforzado pierde repentinamente todo su sentido. Los Garou no van a perder a causa de los Danzantes de la Espiral Negra, las Perdiciones o los Fomori. No, los Garou van a ser derrotados porque no son capaces de madurar y llevarse bien. La verdad es suficiente para llevar a muchos Hijos ante las puertas de los Danzantes.

Moradores del Cristal

Los hijos de Cucaracha son supervivientes. Aprenden, cambian y adaptan sus métodos con mayor rapidez que cualquier otra Tribu. Llevan su lucha a dominios que la mayoría de nosotros fracasa al intentar comprender. Pero también luchan una batalla más infructuosa que la mayor parte de la Nación Garou.

Cada día, un Morador del Cristal trata de trabajar en un sistema que sencillamente no se preocupa. Pentex abre heridas sangrantes por toda la piel de Gaia, el sistema político está en el bolsillo de las corporaciones y a la mayoría de la gente no le importa una mierda. Los Moradores del Cristal pueden estar kilómetros por delante del resto de Garou, pero eso les deja solos ante los horrores provocados por los humanos que deben afrontar. Por cada agente de la Tejedora que cae, se alzan dos más.

Seduce a los Moradores del Cristal con el poder para hacer más. Deja Fetiches en las salas de juntas que limpian y ofréceles un apoyo importante, desde una distancia segura, con un pequeño precio asociado. ¿Qué es un árbol, un hombre lobo o una manada si los Moradores del Cristal pueden destruir un importante nido de Arañas de la Urdimbre? ¿Qué es un clan si toda una filial de Pentex puede caer bajo el poder de la Tribu? ¿Y qué es Pentex comparado con una nueva rama de Danzantes de la Espiral Negra?

Roehuesos

Se revuelcan con presteza entre lo peor de la basura humana. Los campechanos hijos de Rata saben cómo arreglárselas y lograr que Gaia sobreviva en lugares donde otros no se atreverían a hacerlo. Pero eso también significa que saben dónde golpear para Asesinarla. Comprenden las ciudades como nadie, y se aprovechan del mejor sistema humano de transmisión de información: los desposeídos.

¿La mejor forma de llegar a los Roehuesos? Su Parentela. ¿A quién le importa un Pariente Roehuesos? La gente sucia, sin hogar, buenos para nada, que subsiste robando y luchando por conseguir comida... El resto de la Nación Garou, con la posible excepción de los Hijos de Gaia, no querrían tocarlos ni con palo de diez metros. Encuéntralos y mátalos. Llama a la policía, afirmando que uno de ellos tiene un arma y observa cómo aparece un equipo SWAT. Después de que el sistema de justicia encierre a su Parentela, o les dispare a la cabeza simplemente por cruzar la calle por donde no deben, los Roehuesos encontrarán pocos Garou a los que les importe. Las prisiones están fuera de su alcance lejos de las ciudades y la policía cuida de los suyos. La Rabia de los Roehuesos se alzará entonces contra la Nación, y los, por lo general, pasotas Roehuesos estarán preparados para Bailar. Un trato aquí, alguna ayuda allá y los Parientes Roehuesos podrán ser liberados (o vengados) a costa de las almas de los hijos de Rata.

Señores de la Sombra

Allá donde mire un Señor de la Sombra sólo verá fracasos de las demás Tribus. No desean más que tomar las riendas de la Nación Garou con puño de hierro hasta que se sometan a su autoridad. Y son aún más implacables con los suyos.



La dificultad de liberar a un Señor de la Sombra es que nos comprende; juega a nuestro juego. Un Señor escuchará a uno de los nuestros, pero es más probable que localice el Pozo de forma inadvertida a que caiga en él. El momento de golpear a un Señor de la Sombra es cuando fracasa. El orgullo herido es peligroso, y uno de los hijos de Abuelo Trueno carga con el peso completo de cualquier villanía. Su Tribu no le ofrecerá pena o comprensión. La Rabia bullirá en su interior y la desesperación por redimir su nombre aclarará su mente para afrontar el Laberinto. Convéncele de canalizar la culpa empujando a otros a un ciclo sin fin de señalarse con el dedo unos a otros. Hundiendo a otros podrá alzarse sobre ellos de nuevo. Con todo el fracaso y todas las riñas terminará por odiar con seguridad a los Garou. Y si quiere reinar sobre ellos, podemos enseñarle el camino. Sólo necesita aprender a Bailar.

Uktena

Puede parecer que lo tenemos fácil con los Uktena pero, al igual que los Señores de la Sombra, nos comprenden, lo cual los hace más difíciles de tentar. Los Uktena aceptan que pueden caer, y mediante esa aceptación se escudan contra la mera posibilidad. Pero los métodos del Wyrm son corruptores por naturaleza. El mero hecho de saber demasiado puede permitir al Wyrm enterrarse en lo más hondo.

El fallo de los Uktena consiste en su deseo de *comprender* al Wyrm. El conocimiento que persiguen desafía cualquier clasificación. Quieren saber cómo piensa el Wyrm, cómo pensamos nosotros, cómo realizamos nuestros rituales, cómo podemos obtener poder de las Cloacas y las Plagas. Creen, por supuesto, que no se corromperán. Si saben cómo corrompe el Wyrm, no serán susceptibles a su llamada. Corromper a un Uktena requiere tiempo y disposición de compartir nuestro conocimiento con ellos. Cuando comience a comprender nuestro punto de vista, guíalo hasta el Laberinto con un rastro de oscuros secretos a modo de migas de pan. Comprender la forma de pensar de otro es el primer paso para aceptar su perspectiva, y pocos nos comprenden como los Uktena.

Wendigo

Los Wendigo sienten cómo el mundo se viene sobre ellos. Sus tierras disminuyen, sus costumbres mueren y su Rabia aumenta de intensidad por ello. Tienen pocos amigos en la Nación Garou, y cuanto captan el rastro del Wyrm, caen sobre él con letal efectividad, especialmente si se encuentra en el seno de su Tribu.

Así que, corrómpelos. Corrompe a los Garou, corrompe sus tierras y a su Parentela. El odio que brota del interior de un Wendigo le obligará a desgarrar todo lo que ama con tal de limpiarlo. Y cuando el Wendigo se alce sobre la ruina que fuera una vez su hogar puro, no se culpará a sí mismo.

Culpará a los Llegados-con-el-Wyrm. Los culpará por no acudir, por no haber sido suficientemente rápidos o fuertes, y por haber traído el Wyrm antes que nada. Toda esa furia

se descargará sobre la Nación Garou. El Wendigo Bailará la Espiral por decisión propia para reclamar su venganza contra los Garou. Sin duda, ya están a medio camino.

Avatares del Apocalipsis

Por el poder del Wyrm, los más poderosos de entre los Danzantes de la Espiral Negra han destacado como personificaciones monstruosas de su Padre Oscuro, convirtiéndose en pesadillas que acechan a la Nación Garou y conforman una imagen del Apocalipsis. La siguiente lista muestra algunos ejemplos de aquello en lo que puede convertirse un Danzante.

Dayalond Cazador-Blanco

Cita: *«¡Mírame y contempla al imbuido por Hidra!».*

Dayalond, un joven Garou con un nombre muy antiguo, siguió un camino de cólera que le condujo hasta la Espiral Negra. Bailó a través del Laberinto en busca de su hermana. Todo ello tal y como esperaba el Wyrm.

Dayalond fue un miembro de la Tribu Wendigo, el guerrero más fuerte de su manada, un cazador consumado y un creyente en la necesidad fundamental de proteger las tierras sagradas. Cuando contempló el orgullo de la Parentela de su Tribu desangrarse lentamente a medida que sucumbían al alcoholismo y la apatía, vio que la cultura de su pueblo se desvanecía y comenzó a darse cuenta de que la desesperada batalla de su vida probablemente moriría con él, así como las esperanzas de su pueblo.

Su ira y frustración lo marcaron como objetivo para el Wyrm, pero ninguna Perdición o Fomor tuvo éxito atrayendo al joven Wendigo hasta el Laberinto. En su lugar, estas desventuradas víctimas se convirtieron en vectores de su rabia incesante.

Fue sólo cuando su familia se convirtió en objetivo cuando el Wyrm encontró una forma de llegar a él. Cuando Dayalond aún era un niño, un Danzante de la Espiral Negra atacó y violó a su madre, una Pariente Wendigo. Ella dio a luz a la hija del Danzante. Esto tendría graves consecuencias, pues el odio y el miedo inspirado por los Danzantes de la Espiral Negra se apoderaron de los corazones de la Tribu y causó que los Wendigo, por lo general empáticos, se tornasen tan gélidos como su Tótem.

Rechazaron a la niña. El padre de Dayalond había sido un Wendigo, por lo que consideraban *puro* al joven, pero su hermana portaba el estigma de su padre y se la consideraba descendiente de un monstruo. Muchos en la Tribu opinaban que era una crueldad permitir que siguiera con vida. Aún así, otros defendían a la hermana de Dayalond, diciendo que serían sus acciones las que determinarían su destino. Si actuaba con coraje y fuerza en la defensa de la tierra, era una Wendigo a pesar de su padre.

Sin embargo, cuando sobrevino el Primer Cambio de la niña, la vil pureza de su semilla Danzante brotó por completo; en su pelaje blanco rayado y oleoso; en sus lágrimas sanguinolentas, que prendieron llamas de pira de corrupción en la tierra; en sus aullidos de pánico, que convocaron Perdiciones a los lugares secretos de los Wendigo, provocando una tremenda batalla. Cuando el humo se hubo dispersado, nadie habló en su defensa. En lugar de ello, varios Ahroun de las manadas locales la golpearon hasta el borde de la muerte. Entonces la Tribu la abandonó en el bosque.

Era la muerte del invierno.

En ese momento Dayalond estaba de caza. Cuando regresó y descubrió cómo habían tratado a su hermana, se enfureció. La buscó durante semanas; sólo cuando supo que no la encontraría hasta que las nieves se derritieran juró venganza contra su manada. Fue entonces cuando percibió la cercanía del Wyrm, una calidez que emanaba desde una guarida abandonada de osos y la voz de su hermana. Tambaleándose hacia el interior de la cueva, Dayalond pronto se encontró en el Laberinto Espiral, donde rindió su Rabia, frustración y desesperación para convertirse en algo motivado por el instinto de cazar y matar, con la venganza fortaleciendo su resolución y animando su carne.

Cuando Dayalond regresó el siguiente invierno, desgarró el corazón del Tótem de su clan, un siervo de Wendigo, y vistió su pellejo a modo de capa. Ahora va y viene con las tormentas invernales, y bajo la cobertura de la nieve da caza a miembros de su Tribu, acechándolos de costa a costa para obtener una sangrienta venganza de cualquiera cuya sangre pertenezca a la Tribu de los Wendigo.

Descripción: Dayalond Cazador-Blanco aparenta estar al final de la veintena. Tiene la piel morena y el pelo oscuro, con rasgos suaves y severos y ojos almendrados. En Crinos toma la forma de una implacable blasfemia. Su Forma Crinos tiene la apariencia de un lobo blanco, de cuyo imponente cuerpo cuelgan las cabezas preservadas de varios Crinos Garou a los que ha asesinado. Estas cabezas no están muertas, nada tan piadoso: penden goteando sangre, pero su orejas se crispan y a una orden de Cazador-Blanco gruñen, muerden, aúllan e incluso hablan con las voces de los hombres y mujeres que una vez fueron.

Con ello, Cazador Blanco afirma que ha robado las almas de sus víctimas, añadiendo su ferocidad y vitalidad a la suya propia. Por la forma en que pelea, nadie puede contradecirlo. Los Wendigo atraparon recientemente a Dayalond en una cabaña en llamas rodeado por una docena de Garou, pero convocó un furioso viento que congeló los maderos de la casa en llamas. La explosión resultante le permitió sorprender a los Garou y masacrar a la mitad de ellos antes de escapar hacia la blancura de una aullante ventisca.

Rhaos Asesino-de-Sueños

Cita: *«Las profecías carecen de importancia. Incluso los sueños de la Espiral mueren».*

El Danzante llamado Rhaos demostró ser un líder digno y tenaz cuando luchó para romper la fortaleza de los Garou en las zonas salvajes a lo largo de la frontera mexicana. Pero

cuando su manada de Danzantes comenzó a gravitar hacia el fogoso liderazgo y la revitalizante visión de la Colmena de la Trinidad de Nuevo México, el temperamental Ahroun contempló cómo se escapaba su Renombre.

Para salvar las apariencias, acudió en solitario para enfrentarse a Zhyzhak, cuya leyenda afirma que es la Garou más fuerte de todos los tiempos. Rhaos nunca la había visto, pero ella tenía toda una historia a sus espaldas, si bien corta, repleta de hombres lobo estúpidos y desprevenidos que se habían burlado de las informaciones sobre su poder y habían terminado por ser humillados y diezmados a sus manos.

Ocultó bien sus intenciones, sabiendo que la ferocidad y la sorpresa eran su mejor oportunidad para ganar la batalla. Aún era joven, estaba en el apogeo de sus fuerzas, pero tenía la ventaja de años de experiencia luchando una guerra fronteriza entre dos países y varios estados. Cuando llegó el momento de luchar con Zhyzhak, renunció al honor para obtener la victoria, abordándola suplicante solo para golpearla con una tubería bañada en plata. Entonces, agarrando su Fetiche látigo del demonio, Rhaos montó sobre Zhyzhak y comenzó a estrangularla, esperando furioso romperle el cuello.

Al principio, parecía que su fuerza increíble y atroz podría romper con seguridad el agarre (o el cuerpo) de Rhaos antes de sucumbir. Pero después de unos instantes, mientras bregaba en busca de aliento, sus movimientos comenzaron a ralentizarse, debilitarse y colapsar. Entonces, cuando pareció que el último soplo de vida la había abandonado, Zhyzhak cambió a Crinos y saltó, proyectando a Rhaos a través del techo de piedra y cemento.

Luchando contra la conmoción y la incredulidad, Rhaos cambió a Crinos y cayó a plomo a través del agujero como un cometa, con las garras y los colmillos preparados para terminar lo que comenzaron las manos. Zhyzhak lo atrapó en el aire y, con un chasquido de sus caderas, ejecutó un suplex con el que lo aplastó contra el suelo de cemento con todas sus fuerzas. Antes de que terminase la lucha, ella lo hizo atravesar cada una de las paredes del búnker y acabó con la pelea ensartando su cerebro con la tubería, matándolo.

O eso pensó ella.

Los compañeros de manada de Rhaos se llevaron a rastras su cuerpo hasta donde un Pariente pudiera realizar una cirugía para salvarlo. Consiguieron salvar su vida, pero no su mente. Zhyzhak había lobotomizado a Rhaos, y parecía que se quedaría en estado vegetativo durante el resto de su vida. Uno de sus compañeros de manada estaba a punto de acabar con él con un golpe de gracia cuando la estancia comenzó a sacudirse. Los especímenes en tarros se retorcieron, danzaron y cantaron. Las cabezas de venado, oso y alce colgadas en las paredes susurraron y los observaron con malicia antes de transformarse en cabezas de dragón, de cuyos orificios nasales surgían hebras de humo. El viento barrió la habitación llevando una voz, que habría sido la de Rhaos envejecida mil años: «Yo, en tu lugar, no lo haría».

Descripción: En Homínido, Rhaos era un hombre atlético y fibroso recién cumplida la treintena, aunque no aparenta más de veinte. Es blanco, pero a causa de un ancestro nativo americano en algún lugar de su linaje, tiene cierto aire tribal bajo determina luz. Sus ojos oscuros, que una vez fueron expresivos y atractivos, se han transformado en un cristal negro como el de un tiburón. Una cinta del pelo o bandana suele ocultar su pelo oscuro para cubrir los daños de su cuero cabelludo. Casi nunca utiliza ya su Forma humana. Por lo general, aparece como Crinos, encapuchado y encadenado a una enorme silla de ruedas de hierro de los años cincuenta. Tiene el poder de mover la silla sin tocar las ruedas y, entre otros nuevos y curiosos poderes, ha conseguido la habilidad de colarse en los sueños de la gente y atacarlos adoptando la forma de una auténtica pesadilla.

Coletta Macomb

Cita: *«Ahogarse o arder, todo es lo mismo. Sabe simplemente que trato con las llamas».*

El pasado de Coletta Macomb es un misterio. Ni siquiera ella lo recuerda con claridad, pero tampoco le molesta. Su pasado dejó de importar cuando recorrió el Laberinto Espiral. Macomb, haciendo gala de maneras sureñas, entre ellas su forma de hablar, causó un gran revuelo en la élite social del sur cuando realizó un itinerario desde Raleigh hasta Memphis y después Atlanta, entre otros lugares de la ruta. Siendo una habitual en las fiestas de la alta sociedad, fue tratada como una curiosidad debido a su extravagancia, su actitud evangélica y su innegable y ardiente carisma. Su mensaje de "gasta para el final" también provocó cierta intriga en los ricos, puesto que hizo cierta fama (y algunos dicen que también fortuna) aconsejando a la élite acerca de dónde invertir su dinero para evitar o prepararse para futuros desastres que predijo con algún acierto.

Muchos creen que es clarividente. En realidad, las llamas que atisba en el futuro son las que animan a Coletta Macomb. Desea el Apocalipsis y, entre sus arengas proféticas, obtiene un frágil éxtasis al imaginar la plenitud de su Padre mientras extiende sus ardientes alas sobre su mundo, tragando y quemando, quemando y tragando.

El fin del mundo nunca tuvo mejor pinta. Macomb, a quien muchos creen originaria del Sur, es en realidad del este de Pensilvania, donde llevan ardiendo vetas subterráneas de carbón desde hace cincuenta años. Fue allí donde la joven Danzante encontró a un espíritu de tierra enloquecido por el dolor de los incendios descontrolados. Atrapado en una inmolación perpetua, el espíritu horrorizó y obnubiló a la joven Macomb. Luchó contra él y lo asesinó, pero aquello la cambió para siempre. Vistiendo el corpus del espíritu a modo de capa, Coletta se convirtió en el espíritu de fuego de carbón, lo cual aceptó como la prueba más pura de la presencia del Wyrm (y de lo inevitable del Apocalipsis) que jamás había encontrado.

Desde entonces ha perseguido compartir la sabiduría de la ruina y transmitir su doble mensaje de desesperación y jubiloso regocijo al mundo, liberándolos para abrazar los fuegos que están por venir como ella lo ha hecho. Coletta Macomb ha aparecido recientemente en Nueva Orleans, donde está ayudando a los Danzantes de la Espiral Negra locales con sus planes para inundar la ciudad.

Descripción: Coletta es una mujer de cincuenta años y piel color café, pero que aparenta aún estar en la veintena. Habla con el frenesí de una llama interior. Sus palabras son excitantes e incitadoras, casi tan embriagadoras como su propia presencia. Sólo aquéllos capaces de atravesar el engaño sobrenatural detectarán su olor a azufre y que su aliento a veces exhala humo a pesar de que nunca fuma cigarrillos. Compañeros más íntimos han visto incluso llamas lamer sus labios y arder a través de sus pezones. Cuando adopta la Forma Crinos, su pelaje del color del carbón humea y ondula, y cuando se desgarra su carne revela manchas de tierra ardiente bajo su piel.

Diente-de-Cuña

Cita: «*¿Has escuchado lo que dicen de ti?*».

Voz-de-la-Madre portó consigo las esperanzas y sueños de los Hijos de Gaia. Nació en un clan ubicado a lo largo del río Grand, en las cercanías de Lansing, Míchigan, controlado por una larga dinastía de Colmillos Plateados. Durante sus primeros días como Cliath, Voz-de-la-Madre recibió una visión y propósito por parte de Unicornio; debía unir a su clan con los Roehuesos que vivían en la ciudad. Juntos, los Garou podrían exterminar a la vil progenie del Wyrm que causaba estragos en el río al fluir de una factoría cercana.

Voz-de-la-Madre no estaba preparada para la obcecada ferocidad de los Garou. Al principio comenzó a hablar y ellos la aplacaron con cabeceos de reconocimiento. Cuando alzó la voz, entornaron los ojos. A medida que ganaba prestigio en su clan, comenzó a gritar y finalmente sus alfas le dijeron que lo dejase estar. El clan podría valerse por sí mismo para limpiar el río, y los Roehuesos podrían manejar los problemas dentro de su propio territorio.

Exasperada, Voz-de-la-Madre se marchó y abordó a los Roehuesos. La aceptaron de buena gana, pero afirmaron que sólo se unirían si los Colmillos Plateados acudían a ellos y pedían su ayuda. Si los Colmillos no podían humillarse lo suficiente para ser respetuosos, cómo podrían confiar en ellos los desposeídos?

La corrupción de la factoría aumentó su poder a pesar de los esfuerzos de ambos clanes por echarla abajo. La legislación proporcionó a la factoría una mayor libertad, permitiendo que vertiese más desechos tóxicos al caudal del río. El terror aumentó en el seno del clan de los Colmillos Plateados. Los temperamentos se encendieron y el clan acudió a los Roehuesos para exigirles su ayuda. Los hijos de Rata se negaron a acatar sus órdenes y los dos clanes se desvanecieron en sus propias batallas.

Durante todo ese tiempo, Voz-de-la-Madre escuchaba las risas del Wyrm. La ira creció en su interior, y abandonó su clan. Si los Garou estaban tan desesperados por perder, allá ellos. Mientras corría hacia la factoría escuchó la llamada del Laberinto saliendo de sus puertas. Entró de cabeza voluntariamente, y en la oscuridad, se abandonó a su amarga rabia. Se convirtió en Diente-de-Cuña.

Regresó al clan aún con el nombre de Voz-de-la-Madre. Cortando con precaución sus lazos inmediatos, comenzó a vagabundear por otros clanes, infiltrándose en sus filas. Aún habla de unidad, pero contra otros Garou. Las razones siempre parecen válidas. Juega con lo que su audiencia desea escuchar, dándoles una justificación a su miedo y su odio mutuos.

Descripción: Diente-de-Cuña es una mujer de tez clara de veintipocos años. Tiene el pelo negro y penetrantes ojos azules que contemplan el alma de aquéllos a quienes observa. Diente-de-Cuña se comporta con aires de importancia. Conoce su propósito en la vida y siempre da consejo a otros Garou. Tiene una voz suave, pero encantadora, y anima a cualquiera a escuchar lo que tiene que decir. Nunca adopta su Forma Crinos entre Garou. Cuando lo hace, su pelaje antaño gris radiante aparece surcado por ríos de un verde tóxico. Su garganta brilla con pira de corrupción interior y sus ojos refulgen con un rojo carmesí.

Zhyzhak

Cita: «¿De verdad piensas que puedes esconderte de mí?».

Zhyzhak, la elegida del Dragón Verde, vive una vida entregada a la destrucción en nombre del Wyrm. Es una Ahroun de monstruoso poder, un terror en batalla segura de su propio poder. Zhyzhak es más astuta que inteligente, y deja que los miembros de su manada se preocupen por llevar a cabo su voluntad mientras busca objetivos importantes y los destruye. Centra su atención en Túmulos viejos y poderosos, héroes Garou veteranos y experimentados y espíritus de la naturaleza de importancia capital. Es una destructora de leyendas y finalizadora de epopeyas, y aplastará al último rey gaiano bajo su talón en la batalla final. Es la hija predilecta y honrada por el Wyrm.

El poderío marcial de Zhyzhak es bien conocido, y es temida con razón entre los Garou. Ha demostrado suficiente poder en bruto en Forma Homínido como para destruir Garou en Crinos con sus manos desnudas. Cuando lo necesita, su Fetiche látigo del demonio Btk'uthoklnto acude a su mano a su llamada. Lo ha empleado en el pasado para someter espíritus iracundos, forzándolos a arrodillarse ante ella, y para despellejar Perdiciones que la hayan disgustado. Sólo los oponentes más fuertes y dignos pueden obligarla a cambiar a Forma Crinos.

Más allá de su absurda fuerza, nadie sabe mucho acerca de Zhyzhak. Viene de la Colmena de la Trinidad, un Pozo junto a la zona de pruebas de Alamogordo en Nuevo México, en las profundidades de las tripas de un horror llamado

Abuela Wyrm del Trueno. Recientemente se ha mudado a la Torre Sin Nombre, donde se ha convertido en parte principal de un plan para atacar y destruir el clan del Prado.

Descripción: Zhyzhak es enorme. Mide 1,95 metros (6 pies con 5 pulgadas), pesa más de 90 kilos (200 libras) y apenas oculta su anatomía con correajes y botas altas de cuero. En batalla suele aparecer con el pecho desnudo, sin nada salvo pintura corporal tribal. Casi nunca se muestra en público. Cuando lo hace, su único objetivo es causar tanta muerte y destrucción como sea posible. Nunca se preocupa de si su aspecto es práctico o no, y viste de manera inverosímil tanto en casa como fuera, demostrando simple y llanamente que todo le importa una mierda. Zhyzhak es una *berserker* moderna, pero tiene también cierto atractivo físico, aunque la mayoría de su Colmena preferiría tratar de follarse a un tigre asustado. El pelo de Zhyzhak es oscuro y cae hasta sus omóplatos. Suele lucir varios mechones de cabello trenzados y colgar perversos ganchos de múltiples púas en las puntas. Cuando sonríe parece más bien estar gruñendo, y muestra los afilados caninos de un lobo que enmarcan sus dientes humanos.

Jugando con los bastardos del Wyrm

Sólo para dejarlo claro: No recomendamos que se permita emplear a los Danzantes de la Espiral Negra como personajes jugables. Los Danzantes son monstruos. No monstruos heroicos, no feroces ángeles vengadores de la naturaleza liberados en busca de retribución por la violación y el saqueo de la Tierra, ni guerreros implacables guiados por una justa ira; son sólo monstruos. Éste es a la vez su propósito y su autojustificación por no tratar de ser algo más. Torturan, desmembran y arruinan porque hacer esas cosas es fácil y satisfactorio a un nivel infantil y simple, y han perdido o abandonado cualquier parte de ellos que aspirase una vez a ser algo más.

Los Danzantes de la Espiral Negra son monstruos inteligentes, con capacidad de razonar, sentir y reflexionar, y por ello adornan sus atrocidades con filosofías egoístas y mentiras. Afirman haber sido iluminados incluso mientras mandan a sus hijos e hijas para que sus mentes se quiebren bajo la rueda que es el Laberinto de la Espiral Negra. Afirman ser libres, incluso mientras cumplen la voluntad de los múltiples avatares del Wyrm. Afirman ser reyes depredadores que gobiernan sobre la Tierra muerta, los vencedores de una guerra apocalíptica que ya ha finalizado, pero aún dan caza a los Garou y son cazados a su vez. En la quietud de sus negros corazones, saben que sus palabras son mentiras y que son brutos royendo el corazón aún palpitante del mundo. Creen que su odio, su hambre y su rabia están justificadas, y fingen que su "amor" no arruina y degrada a aquellos humanos o lobos lo suficientemente desafortunados como para compartir su sangre corrupta. Están equivocados.



Los Danzantes de la Espiral Negra son cosas rotas y retorcidas que imaginan alzarse orgullosas. Son esclavos que se maravillan del brillo dorado de sus cadenas. Son los peores excesos y errores de los Garou una vez que la necesidad de hacer o ser algo mejor les han sido arrebatadas.

No recomendamos jugar con ellos. Sólo hemos profundizado con tanto detalle en los Lobos del Wyrm en este libro para dar a los Narradores la oportunidad de proporcionar a los héroes Garou un buen e interesante vistazo al camino que lleva a la condenación, y de lo fácil que resulta justificar ese viaje. Quizá un jugador quiera un personaje que planee escapar de su Tribu y buscar expiación y reconciliación con Gaia. Si, por la razón que sea, un Narrador se encuentra con la necesidad de generar un personaje Danzante de la Espiral Negra en igualdad de condiciones con un Garou recién creado, las reglas para hacerlo están en el **H20**, pág. 425. Las reglas extendidas para que el Narrador represente personajes Danzantes componen el resto de este capítulo.

No insistas en ello si alguien en la mesa no está cómodo al respecto. Los Danzantes de la Espiral Negra son un tema oscuro, incluso para un juego oscuro como **Hombre Lobo**. Por favor, respeta los límites de tus compañeros jugadores y trata de abordar los auténticos horrores que son parte integrante de la experiencia Danzante de forma responsable si se lleva a cabo.

Bendiciones del Destructor

Pocos Garou dedican mucho tiempo a pensar en el Pacto sagrado que les otorga sus Dones. Un Don se vuelve algo innato para un hombre lobo una vez que lo aprende. Parece totalmente natural y correcto. Como tales, sólo unos pocos Theurge comprenden que el Pacto es un contrato vinculante entre todos los hombres lobo y todas las cortes y ramas del mundo espiritual. Ningún Garou honrado buscaría jamás instrucción de los viles hijos del Wyrm, pero bajo las condiciones del Pacto, podrían hacerlo.

Los Danzantes de la Espiral Negra son cualquier cosa salvo Garou honrados, y han descubierto un mundo de poder espiritual ofrecido por los hijos del Destructor que sus pariente gaianos difícilmente podrían imaginar.

Lo que sigue es una lista de Dones wyrmianos. No son simplemente "Dones tribales de los Danzantes de la Espiral Negra", aunque también pueden encontrarse aquí, sino una auténtica constelación de bendiciones espirituales corruptas disponibles para todas las Razas y Auspicios.

Dones de Raza

Los Danzantes de la Espiral Negra obtienen muchos de sus Dones de Raza de las mismas fuentes que los Garou, salvo que ellos entran en comunión con espíritus profundamente corrompidos o mercenarios, o dan caza a espíritus gaianos y los exponen a la corrupción para hacer de ellos profesores adecuados.

Dones Hominido

Los Danzantes de la Espiral Negra tienen acceso a los mismos Dones Homínidos que los Garou gaianos, con la excepción de Calmar a la Bestia Salvaje.

• **Aura de Veneno (Nivel uno):** El Danzante se rodea de una miasma tóxica tan potente como para provocar que incluso el embotado sentido del olfato humano pueda captar el hedor de un estofado letal de mercurio, ácido sulfúrico, formaldehído e incontables productos químicos más. El mensaje es claro: el Danzante es muerte y no se debe tratar con él despreocupadamente. Un Halassh enseña este Don.

Sistema: Tras un turno concentrándose y gastar 1 punto de Gnosis, el hombre lobo se rodea de un aroma letal durante el resto de la escena. Ninguna criatura sin puntuación de Rabia iniciará hostilidades contra él sin ser atacada primero.

• **Sobrecarga de Energía (Nivel dos):** Como el Don de los Moradores del Cristal.

• **Llamar al Óxido (Nivel tres):** Como el Don de los Roehuesos.

• **Festín de Carne Humana (Nivel cuatro):** El Danzante de la Espiral Negra conoce el poder encerrado en la carne del hombre. Devorando la carne cruda de un ser humano, el hombre lobo puede tomar prestados de forma temporal los conocimientos y habilidades de esa persona. Un espíritu caníbal enseña este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes. Consumiendo al menos medio kilo (1 libra) de carne humana, el Danzante puede absorber, a razón de uno por cada punto de Gnosis permanente que posea, lo siguiente: puntos de Habilidades poseídas por la víctima (hasta un máximo de la puntuación que tenga la víctima en una Habilidad en cuestión), o datos conocidos por ella (escogidos por el jugador del Danzante). Estos beneficios robados permanecen durante tantos días como la puntuación de Rabia permanente del Danzante. El usuario sólo puede retener Habilidades e información de una sola víctima cada vez. Seres no humanos que adopten forma humana tales como Garou Homínidos, changelings, Fomori y vampiros no cuentan como humanos en lo que respecta a este Don, pero sí los Parientes, Ghouls, cazadores Imbuidos y magos.

Dones Metis

Los Danzantes Metis tienen acceso a los mismos Dones de sus contrapartidas gaianas, salvo el Don del Tótem.

• **Sangrado (Nivel uno):** El Metis puede verter sangre fantasmal, manifestando heridas falsas en caso de estar intacto, o produciendo enormes cantidades de sangre de heridas menores. Muchos Danzantes emplean este Don para "hacerse los muertos" cuando una batalla está yendo mal, o para inculpar a inocentes de crueles ataques. Una Pestilencia Carmesí enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, el personaje puede generar sangre en cualquier cantidad que desee, mientras que no exceda el volumen contenido en su propio cuerpo (4,7 litros o 10 pintas en Homínido, 9,5 litros o 20 pintas en Crinos y 3,3 litros o 7 pintas en Lupus). No puede ahogar a sus enemigos en un tsunami de sangre. Puesto que la sustancia es falsa, no sufre ningún daño y se disipa con el siguiente ocaso.

• **Agonía Visceral (Nivel tres):** Como el Don de las Furias Negras.

• **Bastardo de Nadie (Nivel tres):** Nadie quiere reconocer a un Metis, y con este Don nadie podrá. Un Metis que emplee este Don será irreconocible para todo aquél que lo vea. Una Perdición de abandono enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Sigilo a dificultad 7. Si la tirada tiene éxito, nadie que vea al Metis sabrá quién es durante el resto de la escena. Los observadores no lo toman por otra persona; simplemente lo ven como a un foráneo desconocido. Sus recuerdos permanecerán incluso tras la escena: no recordarán súbitamente la identidad del Garou al que no habían reconocido.

Dones Lupus

Los Danzantes Lupus tienen acceso a los mismos Dones que sus contrapartidas gaianas.

• **Métodos del Lobo Urbano (Nivel uno):** El Danzante de la Espiral Negra es libre de ceder a los instintos naturales que Gaia obliga a contener a sus defensores: dar caza al hombre en las calles de las ciudades, deleitarse en el olor de su miedo, beber su sangre y comer su carne. Este Don, enseñado por elementales del Wyrm, hace del Danzante un maestro en tales cacerías urbanas.

Sistema: Disminuye en 2 la dificultad de todas las tiradas de Percepción, Sigilo y Supervivencia orientadas a detectar y dar caza a presas en entornos urbanos. Los efectos de este Don son permanentes. No mejora ninguna tirada una vez que comienza el combate, y sólo puede usarse para rastrear presas inteligentes como humanos, Garou y vampiros.

• **Millar de Dientes (Nivel tres):** Los dientes afilados son la marca distintiva del depredador definitivo, y los métodos de los Lobos del Wyrm se recrean en ello hasta el exceso. De la mandíbula de un hombre lobo que emplee este Don brotan docenas de dientes adicionales. Los Danzantes aprenden este Don de los Cadavéricos, mientras que los Garou lo hacen de forma ocasional de espíritus tiburón.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 5). Obtiene 3 dados adicionales de daño en los ataques de mordisco. El Don dura un ataque de mordisco por éxito en la tirada de activación. Cualquier ataque no realizado se pierde al final de la escena.

• **Instintos Desencadenados (Nivel cinco):** Los Guerreros de Gaia intentan explicar el comportamiento de sus primos caídos como locura. ¿Por qué, si no, buscaría un lobo expoliar el mundo? Los mejores entre los Danzantes Lupus emplean este Don para enseñar a los Garou lo estúpido de sus creencias mostrándoles los gozos de la libertad desatada. Una Psicomaquia enseña este Don.

Sistema: El Danzante de la Espiral Negra gasta un punto de Gnosis y un punto de Rabia, y tira Astucia + Instinto Primario contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima. Durante un día por cada éxito conseguido, la víctima no puede resistirse a sus instintos. Toma lo que desea, mata cuando la necesidad lo acucia y se entrega a cada uno de sus impulsos. Si el objetivo posee Rabia, todas las tiradas de Rabia se realizan a dificultad 4. Si el objetivo es un vampiro, todas las tiradas para resistir o controlar el Frenesí tienen dificultad 9. El objetivo puede reducir la duración del Don en 12 horas por cada punto de Fuerza de Voluntad que gaste.

Dones de Auspicio

Dones Ragabash

Los Danzantes Ragabash pueden usar los mismos trucos que sus parientes Garou, excepto Bendición de Luna.

• **Conferir la Sombra del Depredador (Nivel uno):** Sería justo afirmar que los Danzantes de la Espiral Negra toleran aún menos que otros hombres lobo las burlas o que les engañen. Este valioso Don ayuda al Danzante Ragabash a sobrevivir a las consecuencias de las labores de su Auspicio transfiriendo su identidad a otro. Los Fantasmi enseñan este Don.

Sistema: El Danzante de la Espiral Negra debe asegurar un pequeño pedazo de su cuerpo en otra persona. Un poco de saliva o sangre, o un mechón de pelo o pelaje pueden servir. El jugador gasta entonces un punto de Gnosis y tira Manipulación + Subterfugio a dificultad 6. El objetivo parecerá y hablará como el Danzante (aunque no olerá igual) para cualquiera salvo él mismo durante una hora por éxito.

• **Bendición de Cassandra (Nivel cuatro):** Los embaucadores del Wyrm usan la división y el aislamiento como herramientas instructivas, en particular contra sus muchos enemigos. La víctima de la "bendición" de este Don descubrirá que nadie cree nada de lo que vaya a decir, sin importar todas las evidencias que tenga para respaldarlo. Una Nocturna enseña este Don.

Sistema: El Danzante de la Espiral Negra debe tocar a su objetivo. Entonces su jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Subterfugio (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Nadie creerá nada de lo que diga la víctima durante tantas horas como éxitos obtenidos en la tirada.

• **Represalia de Plata (Nivel cuatro):** Los siervos de Luna rara vez entregan su bendición a aquéllos que han Bailado la Espiral Negra, pero algunas Perdiciones puede añadir su propia maldición retributiva a la vulnerabilidad

Garou a la plata. Más que proteger al Danzante, como hace Bendición de Luna con los Garou gaianos, este Don provoca que la plata queme a su portador en el mismo momento en que hiere al hombre lobo. Un Furmlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, cualquiera que utilice plata para infligir daño al personaje sufre un dolor debilitante y ésta quema en la mano empleada para realizar el golpe, recibiendo un nivel de daño agravado no absorbible (como si hubiera sido causado por plata, en el caso de los Garou) por cada ataque realizado que cause daño. El atacante debe hacer una tirada de Resistencia a dificultad 8 o soltar lo que quiera que esté empuñando en esa mano; incluso aunque tenga éxito, la dificultad para todos los ataques realizados con esa mano aumentará en 2.

• **Paciencia del Wyrm (Nivel cinco):** Este Don permite realizar actos de venganza y sabotaje increíblemente elaborados al permitir al Danzante determinar el momento en que su maldición golpea a sus enemigos. Un Danzante de la Espiral Negra debe rogar a un Vagabundo de los Nexos que le enseñe este Don.

Sistema: Este Don puede mejorar cualquier otro Don que afecte a otro personaje mientras que no cause daño. Gasta un punto de Fuerza de Voluntad además del coste del otro Don. El Danzante determina el momento en que el Don mejorado tendrá efecto, bien en términos de tiempo transcurrido o cumpliendo una serie de condiciones que pueda resumir en una sola frase. Por ejemplo, puede realizar la Bendición de Cassandra sobre un espía enemigo estableciendo que el Don no causará efecto hasta que la víctima trate de relatar lo que ha descubierto.

Dones Theurge

Los Theurge de la Espiral Negra tienen acceso a los mismos Dones que sus contrapartidas gaianas, con la excepción de Como al Comienzo. Es posible, aunque infrecuente, que un Danzante aprenda Roce Materno.

• **Celosía Envenenada (Nivel dos):** El Danzante de la Espiral Negra puede exhalar toxinas sobre el muro entre los mundos, transformando la Celosía en una trampa mortal. Una Araña de Óxido enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo emplea un turno en concentrarse, y entonces su jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo a una dificultad igual a la Celosía local. Hasta que el Sol vuelva a cruzar el horizonte, cualquiera que camine de lado en un área de Gnosis x100 metros (o yardas) desde el punto donde se haya usado el Don recibe un dado de daño agravado por éxito obtenido en la tirada. El Don Resistir Toxina puede proteger contra los efectos de este Don.

• **Festín de Esencia (Nivel tres):** Las garras del Danzante de la Espiral Negra se recubren de garfios puntiagudos que pueden atrapar y absorber los jirones de poder de los espíritus masacrados, revigorizando al hombre lobo. Un Huesofino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad cuando el personaje asesta un golpe que destruye la última esencia del espíritu. El personaje gana Gnosis dependiendo del poder del espíritu destruido: un punto en el caso de un Yaglino, dos para un Gaflino y tres para cualquier espíritu más poderoso. Esto no puede elevar los puntos de Gnosis del personaje por encima de su valor máximo, pero se suman a cualquier puntuación de Gnosis obtenida por cosechar al espíritu vaciado.

• **Preludio del Apocalipsis (Nivel seis):** Como el Don gaiano Como al Principio, esta versión puede ser aprendida por un Danzante Theurge e invoca espíritus del Wyrm de todo tipo. Ningún Danzante Theurge lo ha aprendido aún, pero cualquier Incarna Maeljin puede enseñarlo.

Dones Philodox

Los Philodox de la Espiral Negra tienen acceso a los mismos Dones que sus contrapartidas gaianas, con la excepción de Colmillos del Juicio.

• **Garras Ácidas (Nivel Uno):** Las garras del Danzante de la Espiral Negra se tiñen de una mezcla vibrante de negro, rojo y amarillo, y queman todo lo que cortan. Un Wakshaani enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. Durante el resto de la escena, los ataques de garrazo del hombre lobo causan un dado adicional de daño y la dificultad para absorber el daño de dichos ataques se incrementa en 1.

• **Garras de Presagio (Nivel cinco):** Las garras del Danzante de la Espiral Negra se transforman en cuchillas de anti-luz, y el área que las rodea está bañada por un fulgor falso en contraste con su nulidad. Cualquiera golpeado por estas garras terribles sufre visiones del Apocalipsis. Un avatar de los Maeljin enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira la Rabia de su personaje. Los efectos del Don duran un turno por éxito obtenido. Cualquier personaje que sufra daño de Garras de Presagio debe tirar Fuerza de Voluntad a una dificultad igual a la Gnosis del Danzante + niveles de daño infligido, hasta un máximo de 9, o quedará incapacitado por las visiones de pesadilla en las que todo lo que ama es torturado por las garras del Wyrm. La víctima no puede hacer nada mientras sufra esta aflicción, y pierde un punto de Fuerza de Voluntad por turno. El jugador de la víctima puede tirar de nuevo Fuerza de Voluntad cada turno para tratar de liberarse.

Dones Galliard

Los Danzantes Galliard tienen acceso a los mismos Dones que sus contrapartidas gaianas, con la excepción de Aullidos en la Noche.

• **Aullido del Cazador (Nivel dos):** Pensando en una presa en particular, el Danzante elabora un aullido diseñado específicamente para infundir terror en dicha presa. Si su víctima puede escuchar el aullido, éste llena de terror su corazón, acechándole cada vez que trate de encontrar descanso. Una Nocturna enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Impulso Primario a dificultad 7. Si el objetivo deseado escucha el aullido, se despertará con una sacudida si está dormido y será incapaz de conciliar el sueño durante tantas horas como los éxitos obtenidos x3. Cada vez que trate de descansar, el aullido arrancará ecos en sus oídos como si el cazador se encontrase a unos metros de distancia. El terror incrementa la dificultad de la mayoría de acciones Mentales y Sociales en 2 (hasta un máximo de 9) hasta que el personaje pueda dormir.

• **Sombras del Impergium (Nivel dos):** Como el Don de los Garras Rojas.

• **Aullido de Muerte (Nivel cuatro):** Como el Don de los Garras Rojas.

• **Locura (Nivel cinco):** Como el Don Metis.

Dones Ahroun

Los Danzantes Ahroun tienen acceso a los mismos Dones que sus contrapartidas gaianas, excepto Luz de Luna Llena.

• **Garras Ácidas (Nivel uno):** Como el Don Philodox del Wyrm.

• **Sombra de Brea (Nivel dos):** La sombra del Ahroun se vuelve sólida y pegajosa, atrapando a los enemigos desprevenidos y haciéndolos presa fácil. Un H'rugglino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, cualquier personaje que lleve a cabo una acción de combate cuerpo a cuerpo contra el Danzante debe realizar una tirada refleja de Destreza + Atletismo a dificultad 8. Si falla la tirada, el atacante queda atrapado por la sombra del Ahroun hasta que pueda soltarse con una tirada de Fuerza + Atletismo a dificultad 6. Mientras esté atrapado, el personaje no puede moverse y todos los intentos de esquivar ataques fallan de forma automática.

• **Agonía Visceral (Nivel tres):** Como el Don de las Furias Negras.

• **Fuerza Sin Límite (Nivel cinco):** El poder del Wyrm insufla la carne y los huesos del guerrero que emplea este Don, exagerando su poder más allá de los límites de su cuerpo. Sus músculos se hinchan hasta desgarrar su piel, y su carne se retrae de sus dientes y garras salvajemente alargadas; incluso sus nervios se engrosan hasta palpitar como venas. Un avatar de los Maeljin enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta 2 puntos de Rabia y sufre un nivel de daño agravado no absorbible. Durante el resto de la escena, el hombre lobo añadirá 1 punto a todos sus Atributos Físicos y 2 dados de daño a todos sus ataques de Pelea.

Dones tribales de los Danzantes de la Espiral Negra

Los siguientes Dones son una mezcla de bendiciones típicas del Wyrm sobre los Danzantes de la Espiral Negra y adaptaciones o versiones corrompidas de Dones de otras Tribus, aportadas a los Lobos del Wyrm por conversos de la Nación Garou.

• **Armadura de Pira (Nivel uno):** El cuerpo del Danzante aparece iluminado por una terrible radiación verdinegra que mina la fuerza de los golpes enemigos e inflige quemaduras tóxicas sobre su piel. Un Furmlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para activar el Don. La luz ilumina un área de 30 metros (100 pies) alrededor del Danzante durante el resto de la escena. Todos los ataques efectuados contra el hombre lobo sufren una penalización de –1 dado mientras el Don siga activo, y cualquiera que acierte al Danzante con un ataque de Pelea recibe un nivel de daño contundente.

• **Danza Espiral de Sombras (Nivel uno):** El Danzante aprende a enredarse entre la oscuridad, volviéndose veloz como un grito. Gran cantidad de Perdiciones enseñan este Don.

Sistema: Cuando el Danzante esté oculto por una iluminación pobre (no más brillante que la luz de la media Luna) añade 3 a su Iniciativa. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Garras del Sepulcro (Nivel dos):** Las garras y colmillos del hombre lobo se transforman en dagas de obsidiana, capaces de arrancar un alma del ciclo de Gaia y lanzarla a la Umbra Oscura. Cualquier criatura asesinada mediante este Don tiene garantizado dejar atrás un fantasma, que está anclado a su asesino mediante magia oscura. Aparte de arriesgadas búsquedas umbrales, el único modo de devolver esta alma a Gaia es matar al Danzante que ha utilizado este Don. Un Nihilach enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Cualquiera que muera bajo las garras o colmillos del personaje durante el resto de la escena estará condenado sin remedio a persistir como wraith. Un wraith creado empleando este Don no puede dañar directamente al Danzante de la Espiral Negra, y será atormentado por oscuros impulsos.

• **Garras de Corrosión (Nivel tres):** Esta retorcida magia, uno de los mejores Dones de los Danzantes, permite al hombre lobo envenenar a un espíritu con toxinas místicas que lo corrompen lentamente hasta transformarlo en un sirviente del Wyrm. Gran cantidad de Perdiciones enseñan este Don.

Sistema: Cuando el Danzante de la Espiral Negra realiza con éxito un ataque de garrazo contra un espíritu, el jugador puede gastar un punto de Rabia, uno de Fuerza de Voluntad y otro de Gnosis y tirar Inteligencia + Ocultismo a dificultad 6. Esto infecta al espíritu con un número de "puntos de corrupción" igual a los éxitos obtenidos. Los múltiples usos de este Don son acumulativos, y los puntos de corrupción

se disipan a razón de uno por día. Si un espíritu tiene en algún momento más puntos de corrupción que de Esencia, durante el siguiente mes lunar sufrirá una lenta y dolorosa transformación en Perdición.

• **Herrumbre Hambrienta (Nivel cuatro):** El hombre lobo invoca una Perdición y la imbuye en un dispositivo mecánico. La Perdición despierta la siguiente vez que alguien utilice el dispositivo, vomitando corrupción alrededor. La herramienta se oxida y se retuerce, degradándose y tratando de fundirse con quien la maneja. Una pistola podría fundirse con la mano de una persona, chapando su brazo con placas de metal sellado y capas de revestimiento corroído, mientras que un vehículo podría absorber parcialmente a su conductor en el asiento y soldar sus manos al volante. Un Vagabundo de los Nexos enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta 2 puntos de Gnosis y tira Inteligencia + Artesanía a una dificultad basada en el tamaño y la complejidad del dispositivo. Un revólver tendría dificultad 6, mientras que un vehículo, dificultad 9. El siguiente individuo que utilice la herramienta maldita debe obtener más éxitos que el hombre lobo en una tirada de Astucia + Ocultismo o se fusionará con la herramienta. Esta transformación es permanente en el caso de humanos, pero los Garou pueden arrancarse a la fuerza de la tecnología intrusa al coste de tantos niveles de daño letal como éxitos obtenidos en la tirada de activación.

• **Pellejo Robado (Nivel cuatro):** El Danzante de la Espiral Negra puede vestir espíritus atormentados a modo de capa, condenándolos al olvido para protegerse. Un Nihilach enseña este Don, pero sólo a aquéllos que ya han dominado Garras del Sepulcro.

Sistema: El personaje sólo puede usar este Don contra un fantasma que haya creado mediante Garras del Sepulcro. Emplea un turno en concentrarse y su jugador gasta un punto tanto de Gnosis como de Fuerza de Voluntad; entonces realiza una tirada de Resistencia + Impulso Primario contra la Fuerza de Voluntad del fantasma. El éxito ajusta el plasma torturado del fantasma alrededor del cuerpo del Danzante como una especie de grotesca armadura ablativa. El hombre lobo obtiene 2 niveles Magullado adicionales por cada fantasma vestido de esta forma. Estos niveles de Salud son los primeros que se pierden al recibir daño, y cuando desaparecen, el fantasma empleado para crearlos es destruido.

• **El Aullido Blanco (Nivel Cinco):** Este poderoso Don, que una vez fuera la mayor bendición de los Aulladores Blancos, aún es transmitido entre las filas de Danzantes de la Espiral Negra como recordatorio del pasado para sus enemigos Garou. El sonido del Aullido Blanco es suficiente para desgarrar tanto las maquinaciones del Wyrm como los corazones de los Garou que lo escuchan y se dan cuenta de todo lo que Gaia ha perdido. Antaño, quien lo enseñaba era un avatar de León, pero en la época actual ningún espíritu enseña este Don: sobrevive enteramente pasando de un señor de la guerra Danzante a otro.

Sistema: El jugador gasta 2 puntos tanto de Gnosis como de Rabia. El personaje invierte un turno en emitir un poderoso aullido a pleno pulmón, y el jugador tira Carisma + Impulso Primario a dificultad 6. Cada criatura del Wyrm dentro del alcance del aullido sufre un número de niveles de daño letal no absorbibles igual al número de éxitos obtenidos, incluido el propio Danzante y cualquiera de sus compañeros de manada cercanos. Por contra, cada Garou gaiano que escuche el aullido pierde un punto de Fuerza de Voluntad por éxito obtenido al reconocer la pureza perdida de los Aulladores Blancos, y debe enfrentarse a la realidad de todo lo que Gaia ha perdido ante la voracidad del Wyrm. Cualquier Garou que vea su Fuerza de Voluntad reducida a 0 por este Don sucumbe al Harano.

Dones robados

Los Danzantes de la Espiral Negra que caen tras un largo período de tiempo al servicio de Gaia traen consigo sus propios Dones, aunque las energías infecciosas del Laberinto alteran estas habilidades. La mayoría de estos Dones comenzaron siendo Dones gaianos, pero ahora tienen efectos adicionales o diferentes.

• **Aura de Pira (Nivel uno):** Como una versión retorcida de la grandeza de Llama Ardiente, un Danzante puede rodearse de la luz verdosa de las piras de corrupción. La luz no causa daño físico, pero las sombras arrojadas por ella parecen moverse por su cuenta y los susurros del Wyrm resuenan entre las llamas verdes, inflamando la Rabia en el interior del Garou. Los Furmlinos y las Arpías enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para activar el Don. La luz ilumina un radio de 15 metros (50 pies) en torno al personaje durante el resto de la escena. Mientras los susurros se mofan de ellos desde las sombras, los Garou y los Fera necesitan un éxito menos para entrar en Frenesí y caer bajo el Yugo del Wyrm.

• **Reprimir Corrupción (Nivel uno):** Para poder infiltrarse entre los Garou gaianos, un Danzante debe ser capaz de esconder el toque del Wyrm. Este Don le permite reprimir su corrupción, escondiéndola de los ojos inquisitivos de los suspicaces. Aun así, el hombre lobo debe seguir teniendo cuidado, puesto que un Garou más preparado podría detectarlo. Los Adivinadores enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Subterfugio a dificultad 7. Cada éxito incrementa en 1 la dificultad para detectar la mancha del personaje, hasta un máximo de 9. El efecto dura una escena.

• **Asesino Oculto (Nivel dos):** Como el Don de los Garras Rojas, pero el hombre lobo también puede escoger alterar la evidencia para señalar a otro Garou mientras que tenga algo del objetivo, como pelo o sangre. Un Ablifet enseña este Don.

Sistema: Como el Don de los Garras Rojas. Para cambiar las evidencias forenses de forma que señalen a otro Garou, el

jugador debe tirar Inteligencia + Latrocinio a dificultad 8. El éxito significa que la evidencia física permanece inalterada, pero la evidencia forense cambia para coincidir con el objetivo.

• **Someter (Nivel dos):** Este Don robado a las Furias Negras permite al Danzante forzar, con un gruñido, a un objetivo a arrodillarse ante él, o de lo contrario una agonía incapacitante recorrerá su cuerpo hasta que se someta. Los Danzantes que conocen este Don se deleitan en obligar a orgullosos Garou a arrodillarse ante ellos sólo para matarlos cuando lo hacen. Un Raptor enseña este Don.

Sistema: Como el Don de las Furias Negras Arrodillarse. Cualquier objetivo que se resista a este Don resta 2 dados de todas sus reservas mientras el Don esté activo. Esta penalización sólo puede resistirse con el Don Resistir Dolor.

• **Don del Tótem Corrupto (Nivel tres):** Con este Don, una versión corrompida de un Don Uktena, un Danzante no sólo puede evitar que un Tótem de manada ayude a sus hijos, sino que puede reemplazarlo temporalmente con el de su manada o el suyo personal. El horror de tener a un espíritu del Wyrm vinculado a una manada gaiana, aunque sea de forma temporal, es desorientador, y la corrupción que deja tras de sí puede ser difícil de explicar. Un Vagabundo de los Nexos enseña este Don.

Sistema: Como el Don de los Uktena Desterrar Tótem. Si el jugador tiene éxito en la tirada, la manada no sólo pierde todos los Rasgos asociados a su Tótem, sino que también obtiene todos los Rasgos asociados al Tótem del Danzante. El efecto dura tantos turnos como éxitos obtenidos. Al abandonarles, el Tótem corrupto deja el suficiente rastro del Wyrm como para delatarlos si se usa Sentir al Wyrm a dificultad 7 durante el resto de la escena. Si un miembro de la manada empleó cualquiera de los poderes del Tótem, la corrupción del Wyrm permanece durante un día completo y la dificultad para detectarla será de 5.

• **Hoja de Icor (Nivel tres):** El brazo del Danzante se transforma en una hoja negra que gotea un veneno verde oscuro. El icor envenena la sangre de cualquiera que sea herido con la hoja, provocando una agonía incapacitante. Las Arpías y Wakshaani enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia para transformar una mano en una hoja. Durante el resto de la escena podrá usar su brazo como una espada, tirando Destreza + Pelea con Armas a dificultad 6. Tales ataques causan Fuerza +1 de daño agravado. El veneno causa un dolor demencial que obliga al objetivo a restar 2 dados de su reserva durante un turno por éxito. Tanto Resistir Toxina como Resistir Dolor pueden negar los efectos de este Don.

• **Aullido de la Perdición (Nivel cuatro):** Los Danzantes tienen sus propios espíritus aterradores a los que recurrir, y en una flagrante burla hacia los Wendigo, un Danzante baila en una Plaga o Cloaca, ululando, riendo y trazando glifos profanos en el aire. Una Perdición a elección del usuario surgirá de la oscuridad y escuchará la descripción de un objetivo antes de marchar en misión de asesinato. Cualquier Perdición poderosa puede enseñar este Don.

Sistema: Como el Don Wendigo Llamar al Espíritu Caníbal. El usuario puede escoger qué Perdición invoca, siempre y cuando su Esencia no sea superior a 30.

• **Invocar Elemental del Wyrm (Nivel cuatro):** El Danzante ejecuta una corta danza alrededor de una cierta cantidad de un elemento puro. La danza corrompe dicho elemento e invoca a un elemental del Wyrm (Hoglino, Furmlino, H'rugglino o Whakshaani). Un elemental del Wyrm enseña este Don.

Sistema: Como el Don Uktena Llamar Elemental. Los Danzantes de la Espiral Negra sólo se molestan en tratar de hacer dócil a un elemental del Wyrm si necesitan llevar a cabo una tarea en concreto. Muchos a menudo invocan elementales del Wyrm para causar estragos.

• **Capa de Anthelios (Nivel cinco):** Con este Don, una versión alterada de Halo del Sol, el personaje pronuncia la palabra sagrada de Helios mientras recurre a sus propios poderes contaminados por el Wyrm. El personaje se recubre de una violenta llamarada rojiza que lo envuelve como una capa. Un siervo de Helios quebrado bajo tortura puede enseñar este Don, así como Hijos de Gaia caídos que conozcan la palabra sagrada de Helios. Este Don es extremadamente infrecuente si es que alguna vez ha llegado a adquirirlo alguien.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y los efectos duran una escena completa. El personaje añade dos dados de daño agravado a todos los ataques basados en Pelea en todas las Formas. Cualquier ataque que cause más de 3 niveles de cualquier tipo de daño graba a fuego el glifo de Anthelios en la carne de la víctima. Ésta, además, porta la corrupción del Wyrm (detectable mediante Sentir al Wyrm a dificultad 4) hasta que se purifique. Cualquiera que mire directamente al hombre lobo suma 2 a todas las dificultades para atacarlo debido al fulgor. Capa de Anthelios no afecta a los vampiros.

Enmascarar Corrupción (Nivel cinco): Como el Don de los Danzantes de la Piel. Los Adivinadores también enseñan este Don.

Ritos

Los Danzantes de la Espiral Negra hacen uso de versiones pervertidas de muchos de los rituales de los Garou. Tienen Ritos místicos para invocar y atacar espíritus, Ritos de castigo, Ritos de aceptación, Ritos empleados para construir y defender sus Pozos, y muchos más. A continuación se detalla una pequeña selección de los más notables y cruciales.

Baile de la Espiral Negra

Nivel dos, Rito de Renombre.

Ésta es la versión del Rito de Iniciación de los Danzantes de la Espiral Negra que se otorga a los Cachorros de los Danzantes tras su Primer Cambio o a desertores de otras Tribus.



Es el rito más sagrado para la Tribu, al cual acuden por lo general todos los Danzantes de una Colmena que puedan hacerlo. Llevan al Cachorro hasta el corazón espiritual del Pozo, donde el celebrante del rito pinta una elaborada espiral en el suelo. Mientras el celebrante trabaja, los Galliard de la Colmena recitan la historia de la traición a los Aulladores Blancos a manos de las demás Tribus de la Nación Garou, y el renacer y la oscura iluminación de la Tribu como los Danzantes de la Espiral Negra. Cuando la historia concluye, el Cachorro debe pasar por cada miembro de la Colmena presente durante el Rito antes de acercarse al celebrante. Cualquier miembro de la Colmena que tenga alguna objeción a la inclusión del Cachorro en la Tribu es libre de tratar de asesinarlo sin miedo a represalias. Asumiendo que el Cachorro logre abrirse camino hasta el celebrante del Rito, se le permitirá entrar en la espiral dibujada en el suelo.

Ésta es una representación espiritual del auténtico Laberinto de la Espiral Negra, y a medida que el Cachorro recorre la espiral, aparecerán Perdiciones para retarlo, ponerlo a prueba e iluminarlo. La espiral parece retorcerse, creciendo en oscura enormidad, y el Cachorro estará entrando y saliendo de la Umbra cada cierto tiempo. Si alcanza el centro de la espiral, atisbará un retazo de la verdadera cara del Wyrm durante un momento terrible e imposible, lo que destrozará su mente. Su educación continúa a medida que se tambalea de vuelta por el mismo camino por el que había venido, con su alma ahora abierta y receptiva a los oscuros milagros del Wyrm. Las Perdiciones degustan su agonía y su locura, y le otorgan sus bendiciones a cambio. Cuando emerge de la espiral, ya es un miembro de pleno derecho de la Tribu.

Por defecto, lo primero que un Danzante de la Espiral Negra pronuncia se convierte en su nombre tribal, lo cual suele ser una colección de balbuceantes sílabas sin significado alguno. Los pocos que consiguen retener la presencia mental y la fuerza de voluntad para conferirse poderosos nombres rituales en espera de futuros triunfos obtienen mucho respeto.

Sistema: Aunque existen muchas formas para que un hombre lobo sucumba al Wyrm, y la cultura Danzante contempla el concepto de "Bailar la Espiral del Corazón", esto es, convertirse en Danzante en espíritu, ningún hombre lobo es reconocido formalmente como miembro de la Tribu hasta que se somete a este Rito.

Rito del Dios Desollado

Nivel cuatro, Rito místico.

Este Rito está entre los más poderosos y terribles practicados por los hijos del Wyrm. Requiere un espíritu cautivo y sólo puede llevarse a cabo en el corazón de un Pozo. Durante el transcurso de un ritual que dura desde la puesta de Sol hasta el alba, el Danzante de la Espiral Negra asesina y desolla ritualmente a un espíritu, generalmente un espíritu gaiano atado, aunque algunas Colmenas están dispuestas a sacrificar Perdiciones menores a cambio de poder. Este Rito destruye al espíritu para siempre, pero deja atrás una carcasa andrajosa de su poder, que se vincula a un Fetiche especial. Este Fetiche es una prenda de ropa que pueda ponerse y quitarse con facilidad, por lo general una capa o un cinturón, y su elaboración debe incorporar algún elemento simbólico del espíritu. Así, un espíritu oso desollado puede ser vinculado a una piel de oso, mientras que un espíritu de bosque asesinado podría ser vinculado en una corona de espino.

Al ponerse el Fetiche, el Danzante de la Espiral Negra puede asumir el poder del espíritu desollado. Es habitual que, junto con ese manto de poder, también sobrevenga algún tipo de grotesca y dramática transformación física. El portador de la piel de oso podría lucir un segundo par de poderosos brazos ursinos, y unas mandíbulas de oso podrían enmarcar su cabeza, proporcionándole ataques adicionales y un peligroso mordisco. El portador de la corona de espino podría descubrir que de su carne surgen afiladas espinas y que su olor queda enmascarado por el verde aroma de los bosques.

Sistema: La dificultad de la tirada del Rito es la puntuación de Gnosis del espíritu. Un fallo significa que el espíritu muere sin dotar de poder al Fetiche. Ponerse o quitarse un espíritu desollado para obtener su poder tiene un coste de 2 puntos de Gnosis. Sólo el celebrante del Rito puede beneficiarse de un Fetiche creado por este Rito, y sólo puede llevarse un Fetiche de este tipo a la vez. Los efectos exactos del Fetiche creado con este Rito son decisión del Narrador, pero la transformación suele ser física y grotesca. Los beneficios son comparables a los de Don del Tótem, aunque centrados en potenciar al hombre lobo.

Tótems del Wyrm

Las manadas Danzantes se vinculan entre sí mediante Tótems de forma muy similar a sus contrapartidas gaianas, con la salvedad de que los bastardos del Wyrm pactan con sombríos espíritus de corrupción o destrucción, en lugar de poderosos espíritus de Gaia.

Tótems de astucia

El Chotacabras

Coste de Trasfondo: 6.

Este Tótem adoptó los métodos del Wyrm en el albor de los tiempos, cuando descubrió que su canto atraía las almas a la deriva de los muertos, y que las almas perdidas constituían un buen festín.

La mayor fortaleza de este Tótem es encontrar a aquéllos que se han desviado de su camino, en especial aquéllos que han perdido de vista la razón para continuar combatiendo por Gaia.

Rasgos individuales: Los bastardos de Chotacabras obtienen la habilidad de imitar a la perfección el canto de cualquier pájaro, así como 1 dado adicional en todas sus tiradas de Empatía para identificar individuos que se están cuestionando sus ideales.

Rasgos de manada: Chotacabras otorga 2 puntos de Percepción, pero sólo de noche o en ambientes oscuros.

Tabú: Chotacabras prohíbe a sus bastardos causar daño a cualquier pájaro y reclama que se celebren dos asambleas en su honor cada año.

Kirijama, "el Enemigo Oculto"

Coste de Trasfondo: 7.

Kirijama no tiene una forma manifiesta. Es el enemigo invisible, desconocido y al que no se puede sentir. Algunos Garou piensan que Kirijama ni siquiera existe, pero *algo* otorga sus bendiciones a quienes le honran.

Rasgos individuales: Los bastardos de Kirijama obtienen el Don Uktena Invisibilidad.

Rasgos de manada: Los bastardos de Kirijama obtienen 2 dados adicionales de Sigilo.

Tabú: Los bastardos de Kirijama no pueden alcanzar jamás la fama, lo cual les dificulta ascender de Rango.

Tótems de fuerza

El Dragón Verde

Coste de Trasfondo: 9.

El Dragón Verde es una poderosa Perdición que a menudo es considerada un avatar menor del propio Wyrm. Su piel es armadura, sus garras calamidad y su aliento azota la Tierra. Sólo ofrece su patrocinio a aquéllos que han demostrado su fuerza.

Rasgos individuales: Los bastardos del Dragón Verde pueden vomitar llamas tóxicas tres veces al día. El ataque se resuelve con una tirada de Destreza + Pelea, tiene un alcance de 6 metros (o yardas) e inflige 2 niveles de daño agravado no absorbible en caso de alcanzar al blanco.

Rasgos de manada: El Dragón Verde otorga a sus bastardos 2 dados adicionales de absorción y un punto adicional de Pelea.

Tabú: El Dragón Verde retira sus bendiciones a cualquier cobarde que huya de una batalla porque tema por su vida.

Hakaken, "el Corazón del Miedo"

Coste de Trasfondo: 9.

Hakaken es un Incarna Perdición que se muestra como un primitivo híbrido de cangrejo y reptil. Este crustáceo-di-



nosaurio de pesadilla fue una vez un gran Ahroun de los Señores de la Sombra antes de que su orgullo le hiciese caer en los anillos del Wyrm.

Rasgos individuales: Los bastardos de Hakaken pueden comprar Dones de la lista de los Señores de la Sombra por un punto de experiencia más del que pagarían por los Dones de los Danzantes.

Rasgos de manada: Los bastardos de Hakaken añaden un dado a todas las tiradas de Intimidación.

Tabú: Los bastardos de Hakaken deben aterrorizar a sus víctimas antes de asesinarlas.

Murciélago

Coste de Trasfondo: 7.

Este amargo aspecto de Murciélago cayó al Wyrm después de que los guerreros de Gaia diesen caza a sus hijos, los Camazotz, hasta su extinción. Murciélago inspira terror en sus víctimas e invita a sus bastardos a hacer lo mismo.

Rasgos individuales: Murciélago otorga a sus bastardos uno de los siguientes Dones Danzantes, a elegir entre Patagio y Orejas de Murciélago.

Rasgos de manada: Los bastardos de Murciélago reciben un dado adicional en todas las tiradas de Intimidación, Sigilo y Supervivencia.

Tabú: Los bastardos no deben herir a los murciélagos y deben dormir colgando boca abajo.

Tótems de corrupción

El Hongo Oscuro

Coste de Trasfondo: 3.

Se cree que el Hongo Oscuro es un aspecto de uno de esos grandes espíritus primigenios descartados del orden de Gaia en el albor de los tiempos, una cosa blasfema y palpitante en ebullición bajo la superficie de la Tierra.

Rasgos individuales: Los bastardos del Hongo Oscuro obtienen un dado adicional de Enigmas y Ocultismo.

Rasgos de manada: Cuando se encuentran bajo los efectos de hongos psicoactivos, los bastardos de este Tótem obtienen acceso al Don Pulso de lo Invisible.

Tabú: Los bastardos deben cuidar los hongos que encuentren en cualquier parte.

G'lough, "Danza de la Corrupción"

Coste de Trasfondo: 12.

G'lough se manifiesta como una panoplia de horrores siempre cambiantes, fluyendo de forma constante como la cera y reformándose en configuraciones cada vez más horrendas. En ocasiones, algunos elementos de G'lough se separan de él para convertirse en Perdiciones independientes. Algunos Theurges creen que es la madre de todos los Vagabundos de los Nexos.

Rasgos individuales: G'lough otorga a sus bastardos el Don Tejido de la Mente.

Rasgos de manada: Los bastardos de G'lough disfrutan de 2 puntos adicionales en Ocultismo.

Tabú: Los bastardos deben oponerse siempre al *status quo*, incluso cuando éste les beneficie.

Relshab, "el Devorador sin Rostro"

Coste de Trasfondo: 8.

Relshab es un Incarna Perdición que se manifiesta como una enorme forma humana cubierta de mollas de carne que se arrastran y ondulan en enfermizas oleadas. No tiene cara, sólo una gran masa de gélida carne obesa. Su "brazo" derecho es un resollante tubo de alimentación. Relshab es un espíritu incauto de gula y hambre ilimitadas.

Rasgos individuales: Los bastardos de Relshab obtienen el Don Ragabash Cuerpo de Cachorro.

Rasgos de manada: Gastando un punto de Gnosis, un bastardo de Relshab puede mascar, devorar y digerir cualquier cosa que pueda contener en su boca.

Tabú: Los bastardos de Relshab deben comer todo lo que les pongan delante.



Capítulo Cuatro: Sentir el Toque

El Wyrm extiende su depravación por todo. Más allá de los Danzantes de la Espiral Negra, la corrupción del Wyrm se propaga por gran parte del mundo. Los Fomori, retorcidas mezclas de carne y espíritu, son los soldados rasos del Corruptor en el mundo físico, apoyados por monstruos de pesadilla que no deberían existir: desde los Wyrms del Trueno a los poderosos Fomorach. La mancha del Wyrm no sólo deja su marca en los Garou, también otros entre las Razas Cambiantes pueden servir a la destrucción; y los proyectos secretos de Pentex han producido parodias de los elegidos de Gaia.

Reclutas del Wyrm: Fomori

Mutantes babeantes, retorcidos asesinos y espantosas blasfemias hechas carne; éstos son los rostros de los reclutas del Wyrm en su guerra contra Gaia. Los Fomori son lo que ocurre cuando la esencia pura del Wyrm se inviste en carne terrenal. Aunque afortunadamente pocos Fomori son lo bastante fuertes como para enfrentarse a un hombre lobo cara a cara, los mutantes del Wyrm presentan una variedad casi infinita y demasiado a menudo ese elemento sorpresa es suficiente para significar el fin de uno de los defensores de Gaia. Que el Fomor viva o no para ver otro día carece de importancia. Mientras en el mundo haya tanto vida como corrupción, el Wyrm siempre puede crear nuevos Fomori.

El rol de la corrupción del Wyrm

Los Garou describen correctamente muchas cosas como "manchadas por el Wyrm" y uno de sus Dones más comunes los ayuda a detectar la presencia de los efluvios espirituales del Corruptor. De hecho, uno de los principales propósitos de Pentex es inundar el mundo con productos contaminados por el Wyrm, desde juguetes, maquillaje y películas a comida, bebida y retiros terapéuticos. Pero, ¿qué le provoca a alguien consumir comida manchada por el Wyrm y usar productos contaminados por él?

Hace muchas cosas pequeñas y sutiles. Hace que la gente sea un poquito más susceptible a enfadarse, los hace menos tolerantes con lo que los rodea y hace que los pensamientos oscuros y los impulsos egoístas surjan con mayor facilidad de lo habitual. Pero el mayor resultado (y desde la perspectiva de Pentex, el más importante) es que los individuos manchados por el Wyrm son objetivos mucho más fáciles del Encantamiento Posesión (ver **H20**, pág. 367). Dependiendo de la severidad de la mancha del Wyrm que haya adquirido la persona, la dificultad del Encantamiento Posesión se reducirá entre –1 y –3. Conforme los beneficios de Pentex aumentan, el número de Fomori crece cada año.

En esencia, cuando los Garou miran a la retorcida cara de un Fomor, están viendo el futuro que el Wyrm tiene reservado para toda la humanidad.

¿Interpretar Fomori?

Las reglas para "improvisar un Fomor" de la página 429 del **H20** son útiles para generar personajes Fomori. Pero, ¿qué significa interpretar a un Fomor? ¿Qué son los Fomori desde la perspectiva de un jugador?

Es más fácil empezar estableciendo lo que *no* son los Fomori: no son los X-Men. No son objetivos incomprendidos de un prejuicio injustificado que muestran asombrosos superpoderes. Un Fomor es alguien que se ha fusionado, en cuerpo y alma, con un espíritu de pura corrupción. Un Fomor puede ser complejo e incluso puede tener sentimientos encontrados, pero la fuente de sus poderes (la Perdición en su interior) es algo de pura e inequívoca maldad.

El impacto que esto tiene en el Fomor varía. Algunos, como los Pies Raros o los Hombres Huecos, retienen la clasificación de "humanos" sólo según la definición más laxa de la palabra. Otros retienen gran parte de su anterior personalidad y código moral. Normalmente, los Fomori no eran gente muy amable antes de la posesión, pero no es algo universal. A veces, los Fomori son sólo desafortunados. Es fácil para una Perdición acurrucarse y ponerse cómoda en el alma de la gente de voluntad débil o de quienes ya están corrompidos, pero la verdad es que una Perdición lo bastante fuerte o afortunada puede infestar a casi cualquiera.

Desde la perspectiva de los Garou, esto hace trágicos a los Fomori, pero cualquier piedad o simpatía por los mutantes sólo suele extenderse hasta el punto de concederles una muerte limpia y rápida. Los Galliard *sí* conocen relatos de manadas Garou que colaboraron con Fomori (generalmente Parentela poseída), pero ninguna de estas historias acaba bien, y todas ellas son cantadas con vergüenza.

Por último, interpretar a un Fomor es interpretar a una desafortunada víctima del mundo sobrenatural, probablemente condenada a una vida corta y a una agónica muerte. Haced de la partida una comedia negra excesivamente *gore* de un único episodio o interpretadla con un trágico patetismo, dependiendo de los deseos del grupo. Por otro lado, los Fomori pueden resultar personajes decentes para partidas *crossover* de Mundo de Tinieblas en las que todo vale. Es decir, si ya tienes un Dhampiro, un Garou Ronin y un mago Hueco dando tumbos en una caravana Winnebago, ¿qué daño hay en añadir un Fomor a la mezcla?

Para quienes desean interpretar Fomori, la creación de personaje funciona de la misma forma que la de los Garou, sujeta a las modificaciones mencionadas antes. El Narrador decide cuántos Poderes puedes tener cuando creas tu personaje, y sólo te concederá más sin coste de Experiencia cuando decida que tu Perdición interior se está imponiendo. A menudo vendrán acompañados por un nuevo Defecto relacionado, porque nadie dijo que la posesión fuese a ser agradable.

Razas de Fomori

Aunque la mayoría de Fomori son horrores singulares, hay algunas "razas" recurrentes, ya sea como resultado de una posesión por un tipo de Perdición particularmente concreta o como producto de programas de desarrollo intencional, por lo general los de las manadas de Danzantes de la Espiral Negra o el Proyecto Ilíada de Pentex. La siguiente es una selección de las razas de Fomori que los Garou encuentran con mayor frecuencia.

Demonios de Sombra

Los Demonios de Sombra son asesinos de Pentex que acechan en los rincones oscuros del mundo. Atacan a objetivos escogidos por la compañía sin emoción ni arrepentimiento. Difíciles de encontrar y extremadamente leales, casi todos trabajan en entornos urbanos exterminando amenazas para la corporación y el Wyrm. Sus objetivos suelen incluir agitadores y activistas que acabarían con el poder de la compañía. Pentex también confía en estos Fomori para enfrentarse a objetivos sobrenaturales, enviándolos tras Parentela y Garou concretos, eliminando los problemas según surgen.

Los Demonios de Sombra son lo bastante oscuros físicamente como para tener que usar sus habilidades para aclarar su coloración y poder mezclarse con las sombras en las que cazan. Confían plenamente en el sigilo y el silencio para completar las misiones asignadas por Pentex antes de escabullirse tan silenciosamente como aparecieron. Por lo general, el único signo del trabajo de un Demonio de Sombra es la falta de lucha y la expresión de completa sorpresa en el rostro de la víctima.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 6, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Armas de Fuego 2, Atletismo 4, Investigación 3, Pelea 1, Pelea con Armas 4, Sigilo 5, Subterfugio 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Recursos 3.

Poderes: Aura Silenciosa*, Coloración Camaleónica (Paseo de Sombras), Inmunidad al Delirio, Juego de Sombras, Visión Oscura.

* **Aura Silenciosa:** Aura Silenciosa crea un área de silencio en torno al Demonio de Sombra. Con una tirada de Astucia + Sigilo a dificultad 6 puede anular todos los sonidos en un radio de 4,5 metros (15 pies). Todo el área queda en completo silencio. El efecto dura un turno por éxito.

Fuerza de Voluntad: 6.

Equipo: Rastreador GPS, pistola ligera con balas de plata, cuchillo de plata.

Imagen: Los Demonios de Sombra parecen humanos ágiles de rasgos ligeramente alargados. Su piel y sus ojos son totalmente negros, lo que hace que parezcan más vacíos con forma humana que seres vivos. Los Demonios de Sombra tienden a afeitarse todo el vello y trabajar desnudos debido a su camuflaje natural.

Génesis: Todos los Demonios de Sombra son producto del Proyecto Ilíada y se crean usando un suero especial obra de los retorcidos científicos de Pentex. Los especialistas observan a los participantes potenciales a lo largo de al menos dos meses antes de enviar invitaciones que ofrecen una enorme suma de dinero simplemente por asistir a un seminario especial. A la gente que responde se la invita a una cena formal y una estancia en el hotel donde se realiza el seminario. Los especialistas de Pentex hacen criba entre los asistentes, observándolos mediante cámaras y escuchando sus conversaciones. Al final de la noche deciden a quiénes quieren.

Todo el mundo duerme esa noche debido a la droga de efecto retardado en la comida. A los elegidos por Pentex se les inyecta el suero, que provoca a la víctima dolorosas pesadillas durante el resto de la noche. El suero facilita que el individuo sea poseído y, para cuando amanece, Pentex ha creado un monstruo.

La unificación absoluta entre Perdición y humano tiene lugar en el transcurso de dos días en los que la piel de la víctima se vuelve completamente negra. Al finalizar, el Demonio de Sombra se encuentra totalmente activo y en plenas facultades, listo para llevar a cabo su primera misión letal.

Pautas de interpretación: Pentex lo es todo. Vives y respiras la voluntad de la compañía y harás todo lo que puedas para cumplir sus peticiones. Aun así, no eres estúpido. Te tomas tu tiempo, analizas a tus objetivos y cuando golpeas, lo haces en silencio y sin aspavientos. Eres cortante y sólo hablas y dices lo necesario. Tu trabajo es exterminar a los enemigos de Pentex y nadie está más preparado que tú para esa tarea.

Ferectoi, las larvas del Wyrm

Los Ferectoi, también conocidos como Niños Perdición, son príncipes entre las filas de los Fomori al estar entre los más fuertes y estables de los mutantes del Wyrm. Pentex hace uso frecuente de los Ferectoi y los altos cargos de la administración de cada división están salpicados de Niños Perdición. El habitual techo de cristal que impide que los Fomori avancen hacia lo alto del escalafón de los sirvientes del Wyrm no se aplica a los Ferectoi.

Esto se debe a que son creaciones perfectas de la voluntad el Wyrm. Los Ferectoi son Fomori prenatales, concebidos como una retorcida burla de la reproducción natural, y nacen ya retorcidos por la voluntad del Corruptor. Ningún Ferectoi ha sido jamás seducido para entrar al servicio del Wyrm; fueron hechos para ser lo que son, todos y cada uno de ellos.

Los Ferectoi lo saben. Son criaturas arrogantes y seguras de sí mismas; criadas en su mayoría por poderosos sirvientes del Wyrm como ejecutivos de Pentex, magos del Wyrm o familias de Danzantes relativamente "estables", y son muy conscientes de sus privilegios. Arden en deseos de apresurar el Apocalipsis y provocar un mundo en el que puedan mostrar abiertamente su superioridad.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Ciencias 3, Empatía 2, Enigmas 2, Etiqueta 3, Informática 2, Intimidación 4, Latrocinio 2, Liderazgo 4, Ocultismo 3, Pelea 4, Sigilo 3, Subterfugio 4.

Trasfondos: Aliados 3-5, Contactos 3-5, Recursos 2-4.

Poderes: Al menos cinco Poderes de los Fomori, ya que los Ferectoi son únicos. Todos ellos son capaces de ocultar su naturaleza por completo. Por ejemplo, las extremidades adicionales son retráctiles.

Fuerza de Voluntad: 7.

Equipo: A la mayoría de Ferectoi sus poderosos patrones les proporcionan cualquier cosa que necesiten.

Imagen: Los Niños Perdición parecen humanos hasta que deciden revelar sus infernales Poderes. En ese momento, pueden parecer cualquier cosa. No hay dos Ferectoi que posean exactamente las mismas mutaciones.

Génesis: Una monstruosidad única conocida como Perdición Reproductora produce Ferectoi. La Perdición Reproductora es una jarra de inconexa anatomía, una monstruosidad autofecundadora diseñada únicamente para pervertir la naturaleza del proceso de la reproducción humana.

Las Perdiciones Reproductoras se manifiestan para robar el material genético a mortales durmientes; usan sus Encantamientos para mantenerlos inconscientes de su violación (aunque pueden sufrir sueños atormentados sobre la experiencia en los años venideros). Aunque aprecian el esperma y los óvulos humanos, pueden usar cualquier célula viva, tomando unos 10 gramos (0,5 onzas) de músculo o tuétano, por ejemplo. La Perdición Reproductora debe reunir tanto carne masculina como femenina, y entonces las combina en un caldero manchado por el Wyrm oculto en su espantosa anatomía donde gesta un Ferectoi. Más tarde se manifiesta de nuevo para dar a luz a un Niño Perdición, dejando al retorcido bebé al cuidado de poderosos sirvientes del Wyrm. Entre quienes conspiran para asesinar al mundo se considera un enorme honor del Corruptor encontrar a una Perdición Reproductora preñada en la puerta de tu casa.

Pautas de interpretación: Puedes parecer humano, pero eres algo más importante que los que te rodean, y lo sabes. Eres más fuerte, listo y evolucionado. Tienes un gran rol que desempeñar a la hora de moldear el futuro. Lo único que sientes es que tengas que ocultar ese poder la mayor parte del tiempo. Anhelas desplegar tus miembros quitinosos, escupir pira de corrupción a tus enemigos y proclamar tu dominio sobre la obsoleta y moribunda especie humana.

Hasta entonces, eres un lobo entre ovejas, y eso tiene sus propias satisfacciones.

Hijos de Tifón

Los Hijos de Tifón son engendrados a partir de novatadas depravadas de la fraternidad Tau Ípsilon Fi en los campus universitarios de EE.UU. Pasan el tiempo en la universidad bebiendo en exceso, saltándose clases y consumiendo drogas y alcohol para tener sexo. También aprenden los matices de

la manipulación social del sistema de fraternidades, y crean importantes contactos en sociedades secretas. Aunque los hermanos suelen competir unos contra otros por las posiciones más altas dentro de la fraternidad, se enfrentan a cualquier foráneo que haga un movimiento contra ella como un frente unido.

Los Hijos de Tifón emplean el mínimo esfuerzo necesario para aprobar y suelen intentar entrar en los equipos deportivos para evitar ser expulsados. Al graduarse, los reclutadores de Pentex escogen a los mejores y más brillantes de la fraternidad para trabajos muy bien pagados, mientras otros encuentran su lugar en puestos más bajos. Una vez dentro de la compañía, se hacen con puestos de relaciones públicas y otros departamentos donde sus habilidades de manipulación social se aprovechan al máximo. Los graduados más atléticos suelen ser reclutados para Primeros Equipos, mientras que los que tienen inclinaciones predatorias a veces encuentran su lugar en los competidores de Pentex, preparándolos para una OPA hostil.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 4, Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Academicismo 2, Armas de Fuego 2, Atletismo 3, Informática 2, Conducir 2, Empatía 2, Etiqueta 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 2, Pelea con Armas 1, Subterfugio 3.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Recursos 4.

Poderes: Disfraz*, Inmunidad al Delirio, Lengua de Tifón*, Piel Blindada.

* **Disfraz:** Los Hijos de Tifón pueden ocultar su verdadera apariencia. Tienen exactamente el aspecto que tenían antes de ser poseídos. También pueden retirar este disfraz si lo desean, pero rara vez lo hacen.

* **Lengua de Tifón:** Como el Don Homínido Persuasión.

Fuerza de Voluntad: 5.

Equipo: Coche caro, pistola oculta, *smartphone*, *tablet*.

Imagen: Los Hijos de Tifón suelen tener el mismo aspecto que tenían cuando eran humanos. En su semblante real, sonríen literalmente de oreja a oreja, revelando afilados dientes. Sus ojos tienen pupilas rasgadas verticales y sus iris son verde esmeralda o rojo sangre.

Génesis: Convertirse en un Hijo de Tifón requiere ser aceptado en la fraternidad Tau Ípsilon Fi, la cual se muestra tan atractiva como sea posible ante la población del campus. Los líderes de la fraternidad examinan las clases de novatos y reparten panfletos en los que hay mujeres atractivas abrazadas a los miembros. Las promesas de la fraternidad son simples: un lugar al que pertenecer, divertirse y acceso a todas las mujeres que un hombre pudiera necesitar.

Sin embargo, el proceso de selección es infernal. Una vez se selecciona a un miembro potencial para tenerle en consideración, la hermandad procede a destrozar su orgullo. Durante dos semanas, el solicitante es sometido a diversas formas de humillación y dolor que van desde sostener bolsas pesadas con los brazos estirados hasta que se le permite parar a abusos sexuales directos. Fallar muestra incapacidad para obedecer a la autoridad, algo que la fraternidad no aceptará. Los candidatos que fallan son golpeados y avergonzados de cualquier forma que los miembros consideren apropiado.

Las dos semanas culminan en una *rave*. Las fiestas de Tau Ípsilon Fi son legendarias y todos saben que sólo los mejores pueden entrar. Esto atrae mujeres a las que los miembros drogan para que así hagan todo lo que los hombres quieren. La fraternidad es lo bastante poderosa como para que sus miembros nunca se enfrenten a cargos de violación, normalmente culpando a las víctimas. Aunque las Perdiciones suelen acechar en torno a los edificios de la fraternidad, la *rave* de iniciación suele atraer un número mayor de lo habitual. Las Perdiciones buscan nuevos iniciados con los que fundirse en la orgía de placer y humillación, vinculándose con las almas recién depravadas de los que consiguen iniciarse.

Pautas de interpretación: El mundo es tu títere con el que jugar a placer. Adoras estar en lo alto en cada aspecto de tu vida. Cuanta más gente corre a tu alrededor y hace tu voluntad, mejor te sientes. Pero también entiendes la autoridad, y hasta que tú sostengas las riendas, respetarás y seguirás a aquéllos que las sostienen.

Hombres Huecos

El origen último de los Hombres Huecos es un misterio. Están entre las razas de Fomori más antiguas. Los primeros aparecen en baladas Fianna que datan de la Bretaña prerromana y tienen vidas extremadamente largas. Los Hombres Huecos sirven al Wyrm de forma eficaz y con un fuerte instinto, y han liderado muchos grandes asaltos contra Gaia a lo largo de los siglos.

También están entre los Fomori más perturbadores. Un Hombre (o Mujer) Hueco es un individuo que ha sido poseído por una Perdición Manada Carroñera, son piel hueca animada por una colonia de alimañas, poco más que un canal para los oscuros impulsos del Wyrm.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Armas de Fuego 2, Atletismo 3, Expresión 2, Impulso Primario 4, Intimidación 4, Ocultismo 3, Pelea 3, Sigilo 2, Subterfugio 3, Supervivencia 3.

Trasfondos: Ninguno.

Poderes: Poderes de colonia (ver recuadro), Dispersión*, Inmunidad al Delirio, Regeneración (requiere invocar más animales del área circundante para reponerse y remendar las heridas; si no hay criaturas disponibles, el Poder no funciona), Vida Prolongada*.

***Dispersión:** El Fomor puede evacuar temporalmente a toda la colonia de su cuerpo a voluntad. Los miembros individuales actúan como una Perdición Manada Carroñera. Estos componentes quedan directamente bajo las órdenes mentales del Fomor y actúan como espías o incluso atacan a los enemigos (aunque esto es muy peligroso para el Fomor). Si el Hombre Hueco queda Incapacitado, Dispersión se activa de manera automática. La colonia se retirará tan

PODERES DE COLONIA DE EJEMPLO

Los Hombres Huecos están en el escalafón superior de poder de los Fomori, pero la naturaleza exacta de ese poder depende del tipo de Perdición Manada Carroñera que los posea. Algunos ejemplos son:

Colonia de arañas: Caminar por las Paredes, Mordisco Venenoso, Telarañas.

Colonia de ratas: Almohadillas, Cabeza de Rata, Toque Infeccioso.

Colonia de constrictoras: Cabeza de Rata, Fauces del Wyrm, Mega-Fuerza.

rápido como sea posible. Cuando esté a salvo, volverá al cuerpo y entrará en él de nuevo (suponiendo que no haya sido destruido; pocos Garou tienen conocimiento de este Poder y normalmente no pensarán en destruir el cuerpo). El regreso de la colonia sanará al Hombre Hueco ligeramente (hasta Tullido). El Fomor gasta un punto de Fuerza de Voluntad para dispersarse y uno para reformarse (si ha quedado Incapacitado, no necesita gastar el punto para dispersarse, aunque sí para reformarse). Una colonia dispersa es particularmente vulnerable a los ataques de zona, como los Dones Viento Cortante o Invocar a los Espíritus de la Tormenta . El Don Llamada del Wyrm ralentizará su retirada.

***Vida Prolongada:** La esperanza de vida natural del Fomor se ve ampliamente prolongada. Esto no es verdadera inmortalidad, dado que el Fomor terminará por morir de causas naturales (la muerte natural entre los Fomori es casi desconocida). Este Poder conlleva un precio, una vez al mes el Fomor debe ser partícipe de una actividad adictiva (por ejemplo, inyectarse heroína, beber sangre, hacer sacrificios humanos a un Impulso del Wyrm, etc.) o sufre un tremendo dolor. A discreción del Narrador, el jugador puede escoger uno de sus Poderes como adicción; lo que significaría que debe usarlo al menos una vez al mes. Por cada mes que no alivie su adicción, se ve superado por este terrible dolor y sufre 1 dado de penalización en todas las tiradas por cada mes sucesivo. Cuando esta penalización supera su Resistencia, muere.

Fuerza de Voluntad: 8.

Equipo: Gabardina pesada y sombrero de ala ancha, revólver.

Imagen: Un Hombre Hueco sólo puede pasar por humano de lejos o con poca luz. De cerca, resulta evidente que carece de ojos, lengua o dientes. Su piel cruje y se hincha con los movimientos de la colonia en su interior. De vez en cuando un miembro de la colonia echará un vistazo a través de un orificio disponible o reptará por la superficie de la piel del Hombre Hueco. A pesar de sus mutilaciones, los Hombres Huecos aún son capaces de percibir el mundo y de hablar, aunque sus voces son el modulado zumbido de avispones o el siseo de un coro de serpientes.

Génesis: Por fortuna, los Hombres Huecos son escasos, dado que las circunstancias que permiten su creación son bastante infrecuentes. Las Perdiciones Manadas Carroñeras sólo pueden poseer un cuerpo vaciado en su mayor parte y relativamente fresco. Su cuerpo ideal es uno que aún esté en proceso de morir. La Perdición conduce a manadas de su alimaña patrón, como ratas, serpientes, cucarachas o avispas para que se introduzcan en el destripado cascarón y completen la tarea de vaciarlo. En cuestión de minutos u horas, el nuevo Fomori se alza y se ocupa de llevar a cabo la voluntad del Wyrm.

Hay algunas evidencias de que la población de Hombres Huecos está aumentando y que por primera vez desde que los Garou tienen memoria se están asociando unos con otros. Un Hombre Hueco descubierto en Phoenix el año pasado raptando y eviscerando a estudiantes en un rancho embargado invocó enjambres de termitas para que salieran de los muros y creasen un nuevo Hombre Hueco. Entre los Garou circulan informes de historias similares en Nueva York, Brisbane y El Cairo. Se desconoce aún por qué el Wyrm desearía un mayor número de estos Fomori, pero sea cual sea la razón, no puede ser nada bueno.

Pautas de interpretación: Estás vacío. Tienes tus viejos recuerdos, pero no tu vieja vida. Odias todo, especialmente a la colonia que mordisquea tu piel y se escabulle por entre tus huesos. Aun así, la necesitas. Sin ella, estarías tan vacío. Tan solo. Sin las ratas en tus ojos, no podrías ver. Sin las ratas en tu cabeza, no podrías pensar. Ahora lo son todo para ti. Las necesitas. Las odias. Las necesitas.

Manadas de Carne

Los Fomori conocidos como Manadas de Carne representan uno de los más impresionantes logros técnicos de Pentex en el campo de la corrupción espiritual. Es un Fomor infeccioso, capaz de extender su mutación a otros. Por desgracia, las Manadas de Carne Fomori no sólo son infecciosas, sino que son *muy virulentas*, lo que hace que tengan un uso muy limitado fuera de operaciones de purga y quema contenida en regiones remotas. Por supuesto, muchos Túmulos se encuentran en áreas rurales remotas donde es posible contener un brote...

Una vez poseído, un Fomor Manada de Carne sufre una rápida y severa disminución de sus facultades mentales. Al mismo tiempo, la Perdición que lo posee lo llena de hostilidad y un hambre creciente de cualquier tipo de carne cruda. La mayoría de "alfas" de las Manadas de Carne comienzan asaltando el supermercado más cercano, pero rápidamente pasan a devorar las mascotas del vecindario y luego a sus vecinos. Una Manada de Carne en aumento es capaz de despoblar un pueblo o ciudad pequeña, y de hecho Pentex tiene registros sobre Manadas de Carne que lo han hecho en México, Chile, Somalia y Siberia.

Las Manadas de Carne se articulan en torno al liderazgo de un alfa, el Fomor original que infectó al resto de la manada. Este "paciente cero" suele ser un poco más listo y fuerte que sus compañeros y, afortunadamente, es el único capaz de extender la infección. Por desgracia, los Fomori "beta" sienten esto y se sacrificarán para proteger al alfa de la manada.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Intimidación 3, Pelea 3, Pelea con Armas 2, Sigilo 3.

Trasfondos : Ninguno.

Poderes: Garras y Colmillos (sólo el alfa), Inmunidad al Delirio, Regeneración, Velocidad Adicional.

Fuerza de Voluntad: 4.

Equipo: Cualquier cosa que se haya encontrado la Manada de Carne que sirva como arma.

Imagen: Los "betas" de la Manada de Carne parecen humanos, pero su aspecto es de todo menos normal. Están desaliñados, sucios y totalmente obsesionados con su necesidad de comer. *Cualquier* carne vale. Una Manada de Carne invadirá un supermercado y destrozará la carnicería con la misma facilidad que devorará a los clientes. Nunca se sacian y sus poderes regenerativos les permiten darse un agonizante festín de forma casi indefinida, incluso al tiempo que sus estómagos se rompen y cicatrizan en torno a trozos de carne cruda.

El Fomor alfa de una Manada de Carne es más grande que el resto y desarrolla colmillos aserrados y garras óseas una semana después de sucumbir a la posesión completa.

Génesis: Las Manadas de Carne se engendran a partir de Perdiciones conocidas como Hambres Tortuosas, una especie de espíritus caníbales de gula y asesinato. Las Hambres Tortuosas sólo son capaces de poseer a aquéllos que han comido carne humana, lo que afortunadamente hace muy escasos a estos Fomori. Aunque cuando Pentex necesita lo suficiente un brote, no tiene reparos en colar una hamburguesa hecha de humano en un local de O'Tolley's. Cuando es posible, Pentex tiene por objetivo a la Parentela, con la esperanza de que pueda portar la infección hasta el boun de un Túmulo aislado y autosuficiente.

Los Fomori "beta" quedan infectados cuando alguien sobrevive a un mordisco del Fomor "alfa". La agresividad asesina del Fomor actúa como vector para que el Hambre Tortuosa posea huéspedes adicionales mientras permanece enraizada en el Fomor "alfa". Las Manadas de Carne están limitadas por dos factores: sólo el alfa puede crear más Fomori, y el poder absoluto del Hambre Tortuosa, la cual sólo puede reunir poder suficiente para extenderse por entre quince y veinticinco Fomori en total.

Pautas de interpretación: Difícil pensar, no necesitas pensar, necesitas comer; nunca has necesitado tanto algo. Espera, ¿se ha movido algo por allí? ¡Carne! Los gritos no importan, sólo la sangre en tu lengua y la carne desgarrándose entre tus dientes.

Joder, aún tienes hambre.

Normalitas

Estos trágicos horrores son el resultado de una serie de proyectos de Pentex que comenzaron a finales de los años ochenta para aplastar la voluntad de hombres y mujeres homosexuales mediante programas de "terapias curativas". El resultado definitivo del programa es un Normalita: un Fomor sin rostro ni sexo capaz de detectar instintivamente la presencia de entidades sobrenaturales y con un deseo igual de instintivo de destruirlas. Los Primeros Equipos de Pentex usan manadas de estas aullantes monstruosidades sin rasgo alguno para cazar Garou y Parentela, y luego neutralizar sus Dones mientras los equipos de ataque los destrozan.

En el siglo XXI, la mayor parte del mundo desarrollado es más tolerante con la homosexualidad que antes, así que es mucho más difícil poner en marcha los programas necesarios para crear Normalitas. Su producción se concentra principalmente en EE.UU., Italia y África; Rusia ha comenzado un par de programas experimentales, pero no ha tenido tiempo de mostrar ningún éxito. Aun así, Pentex sigue dedicada a expandir su presencia en el extranjero por cualquier medio necesario; son demasiado útiles como para darse por vencido.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Impulso Primario 2, Intimidación 4, Pelea 3, Sigilo 2.

Trasfondos: Ninguno.

Poderes: Homogeneidad, Inmunidad al Delirio, Mordisco Venenoso, Sentir lo Antinatural.

Fuerza de Voluntad: 3.

Equipo: Generalmente ninguno, ni siquiera ropa.

Imagen: La estructura ósea de un Normalita se distorsiona, permitiéndole correr a cuatro patas. Su cuerpo asexuado carece de pelo y de características distinguibles como cicatrices o tatuajes. La pigmentación del Normalita cambia con el tiempo hasta que el Fomor es blanco como el papel. Sus rasgos faciales desaparecen a excepción de una enorme boca. De alguna forma, esto no hace que mermen sus agudos sentidos.

Génesis: Los primeros Normalitas fueron productos de una filial de Pentex conocida como Homogeneity Incorporated, un negocio centrado en "curar" homosexuales de sus impulsos sexuales no deseados mediante un curso de 2.000 $ de aislamiento, servicios religiosos e hipnoterapia de diez semanas. Desde entonces, Proyecto Ilíada se ha diversificado, separándose de la compañía original para patrocinar el uso de sus métodos en diversos programas de "rehabilitación" de homosexuales, tanto patrocinados por Pentex como independientes. En los últimos años ha expandido sus operaciones para incluir también tratamientos para gente transgénero. Las Perdiciones que crean los Normalitas depredan el autodesprecio y los conflictos de identidad, y los programas que crean Normalitas generan y magnifican estos sentimientos hasta un grado perturbador. La posesión completa lleva entre seis y diez meses. Los cambios psicológicos comienzan en

cuestión de semanas, mientras que la transformación física no empieza hasta el último mes del proceso.

En los países donde no se condena ampliamente la homosexualidad, Pentex destina gran cantidad de fondos a grupos de odio, predicadores de la intolerancia y movimientos políticos socialmente conservadores con la esperanza de afianzar un mercado abierto para más proyectos como Homogeneity Inc. Los Normalitas se encuentran entre los Fomori más útiles para encontrar e identificar a los enemigos del Wyrm. Expandir aún más el programa que los crea es una prioridad crucial.

Pautas de interpretación: Al principio, el programa parecía estar funcionando. Te diste cuenta de que tus deseos eran desagradables y erróneos, pero con el tiempo fueron desapareciendo. De acuerdo, no surgió ningún impulso heterosexual para reemplazarlos, pero estaba bien, era suficiente ser libre durante algún tiempo. Entonces, tus otros deseos también comenzaron a desaparecer, al tiempo que te volvías sumamente sensible a los monstruos que te rodeaban. Tu rabia hacia todo lo "anormal" crecía, incluso a la vez que lo demás se atenuaba. *Tú* lograste volverte normal, ¿por qué no podían hacerlo los demás? Lo peor eran los monstruos, y tú *sabías* que eran monstruos que parecían completamente normales por fuera.

Para cuando se te atrofiaron los genitales y tu suave piel reabsorbió tus ojos y tu nariz, todo en lo que podías pensar era en dar caza a los *otros*, odiar a los *otros*, matar a los *otros*. Ahí es donde aparecieron los agradables hombres de Proyecto Ilíada y te mostraron que podrías ayudar a acabar con toda desviación de una vez por todas.

Pies Raros

Los Pies Raros estaba entre los primeros Fomori de diseño, creados inicialmente por la filial de Magadon Panacea a finales de los años setenta. Se pretendía que fuese una raza de Fomori autorreplicable fácil de controlar y barata de producir, y que medrase en los rincones y grietas abandonados de los eriales urbanos, especialmente en las cloacas y alcantarillas que muchos Roehuesos de aquellos tiempos empleaban como alijos de suministros y vías de escape. Sin embargo, una serie de ataques a las instalaciones de Panacea permitieron que escapasen algunos Pies Raros sin adoctrinar, lo cual provocó que estas pesadillas urbanas se reprodujeran en libertad fuera del control de Pentex.

A pesar de su apariencia variable, todos los Pies Raros son genéticamente idénticos. Son el resultado de una fusión espiritual y genética de ADN humano y anfibio con un H'rugglino. Son criaturas estúpidas y cobardes, pero crueles, expertas en arrastrarse, escabullirse y secuestrar objetivos hasta el interior de su hogar, ya sea para alimentarse o para aumentar sus colmenas.

Los Pies Raros tienen su propio lenguaje rudimentario, un gorjeo gutural que sólo ellos y los H'rugglinos pueden comprender.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Atletismo 4, Impulso Primario 1, Pelea 3, Sigilo 4.

Trasfondos: Ninguno.

Poderes: Cabeza de Rata, Colmillos, Inmunidad al Delirio, Moco Babeante, Modelar.

Fuerza de Voluntad: 2.

Equipo: Ninguno.

Imagen: Los Pies Raros parecen grotescos monos-sapo. Son humanos a grandes rasgos de cintura para arriba, aunque poseen brazos extrañamente elongados. Sus ojos son enormes, sobresaliendo de su cabeza, la cual es como un bulto entre sus anchos y poderosos hombros. Los Pies Raros no tienen cuello. Sus piernas son minúsculas, de entre 15 centímetros (6 pulgadas) y 30 centímetros (1 pie), y terminan en enormes pies con largos dedos prensiles. Su piel es cerosa y correosa bajo su brillante capa de baba, y estos Fomori aparecen en una amplia variedad de colores distintos, de los que están enormemente orgullosos. Aunque se mueven a zancadas en apariencia torpes, son capaces de alcanzar una enorme velocidad en tierra.

Cada colmena de Pies Raros tiene una única "reina" que alcanza al menos tres veces el tamaño de un Fomor normal de esta raza, con un cuerpo sumamente hinchado y un aguijón en la base de su columna.

Génesis: Los Pies Raros son inusuales entre los Fomori, ya que las únicas Perdiciones que crean nuevos Pies Raros se incuban en la carne de una reina. Invaden casas, deslizándose en su interior a través de tuberías, o secuestran gente en las calles y la llevan a las alcantarillas. Estas almas desafortunadas se convierten en forraje para nuevos Pies Raros. Sus captores fusionan a los secuestrados con los suelos o los muros de la colmena local, donde la reina inyecta un "huevo" espiritual con su aguijón. El nuevo Fomor se gesta en el interior del cuerpo del huésped hasta que termina por desgarrar la carne de su progenitor para liberarse unas semanas después cuando la posesión está completa.

Pautas de interpretación: Sólo retienes los recuerdos más difusos de la carne-huésped. Recuerdas lugares, caras, nombres, hechos, pero no tienes conexión emocional con ellos. Es probable que sean las primeras cosas que caces. Naces hambriento. Adoras deslizarte por las tuberías y cloacas de la ciudad, plegando tu piel correosa y usando tu baba natural para deslizarte con suavidad. Te gusta jugar con la carne maleable de aquéllos a los que capturas. Debes servir a la reina y a la colmena. Comida, nuevos hermanos y un poco de diversión es todo lo que necesitas.

Sabuesos Sangrientos, Toma Dos

Slaughterhouse Video, una pequeña filial de Pentex, es la productora en exclusiva de Sabuesos Sangrientos. En el pasado, estos Fomori emulaban a los héroes de sus películas *slasher* clásicas, ya de por sí bastante inestables. La posesión de la Perdición destruyó la mayor parte de su razonamiento superior y los convirtió en enormes y silenciosas máquinas de matar casi imparables con afición por las herramientas eléctricas y las emboscadas.

Sin embargo, los tiempos cambian y los Sabuesos Sangrientos están cambiando con ellos. Aunque el modelo "clásico" de Sabueso Sangriento enorme, enmascarado y abiertamente asesino sigue siendo un buen negocio, Slaughterhouse también ha comenzado a crear una versión "Toma Dos" de los Sabuesos Sangrientos. Estas criaturas son menos descaradas que los Sabuesos Sangrientos clásicos y ponen menos énfasis en acumular con rapidez una enorme lista de víctimas y más en obtener la máxima cantidad de sufrimiento posible de cada una de ellas. Mientras que los Sabuesos Sangrientos clásicos son toscos, la Perdición imbuye a los nuevos Sabuesos Sangrientos de una astucia infernal. Esto les permite construir elaboradas trampas y cámaras de tortura. Poseídos por un inagotable impulso de matar, ambos tipos de Sabuesos Sangrientos rara vez logran durar mucho antes de acabar en un estallido de terrible violencia.

Atributos (viejos): Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 6, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 2.

Atributos (nuevos): Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4.

Habilidades (viejas): Atletismo 3, Pelea 4, Intimidación 4, Pelea con Armas 4, Sigilo 5.

Habilidades (nuevas): Alerta 3, Atletismo 2, Artesanía 5, Investigación 4, Pelea 3, Pelea con Armas 3.

Trasfondo: Ninguno.

Poderes (viejos): Inmunidad al Delirio, Mega-Fuerza, Mega-Resistencia, Regeneración.

Poderes (nuevos): Inmunidad al Delirio, Mega-Inteligencia, Provocar Locura (mediante tortura prolongada), Regeneración.

Fuerza de Voluntad: 10.

Equipo (viejos): Instrumentos domésticos como cuchillos de carnicero, motosierras, horcas, taladradoras sin cables o destornilladores, para usarlos de formas terribles.

Equipo (nuevos): Trapos empapados de cloroformo, cuchillo oculto, mapa detallado de la casa de su siguiente víctima, una elaborada cámara de tortura.

Imagen: Los Sabuesos Sangrientos siguen pareciendo humanos, salvo que el modelo clásico gana muchísimo músculo tras la posesión. La mayoría pierden sus identidades previas y adoptan una nueva personalidad, y pueden llevar alguna clase de disfraz tosco, máscara o patrón de cicatrices para indicar su nueva identidad.



Génesis: En el pasado, Slaughterhouse Video producía *slashers* directamente para vídeo muy corrompidos por el Wyrm, ocasionalmente con Perdiciones menores durmiendo entre las cintas, que se distribuían en sórdidos videoclubs. Hoy en día, el negocio funciona mejor que nunca. Aunque su línea *Classic Slaughter* ha pasado del mercado del vídeo al del DVD, Slaughterhouse también se ha expandido con la línea *Grim Reality* de documentales de *gore* "real" que recopilan ataques de animales, accidentes industriales y otras recopilaciones supuestamente genuinas de muerte y mutilación humanas. Estos vídeos tienen lo suficiente de farsa obviamente preparada para evitar sospechas sobre su contenido real principal. Slaughterhouse ha pasado de forma entusiasta al moderno género de la "tortura pornográfica", descubriendo que los entusiastas de su línea *Blood Trap* de películas de bajo presupuesto son un caldo de cultivo listo para criar una clase de Sabuesos Sangrientos totalmente nueva.

Slaughterhouse ya no se preocupa de pre-empaquetar Perdiciones en sus productos. Es más sencillo inundar el mercado con DVD baratos y económicos manchados por el Wyrm y dejar que la fuerte llamada de la corrupción haga el resto atrayendo a las Perdiciones apropiadas que campan en libertad. Actualmente, la compañía está experimentando también con servicios de *streaming* y sus primeros resultados parecen prometedores; Internet parece un portador tan adecuado para la corrupción del Wyrm como cualquier otro.

Pautas de interpretación: Dejaste de sentir dolor hace mucho (o cualquier otra cosa, de hecho). Ahora sólo te sientes vivo cuando los gritos resuenan en tus oídos, o cuando sientes que la sangre caliente y húmeda empapa tus brazos hasta las muñecas. Estás viviendo un sueño; llevando a cabo una misión. Eso es todo lo que importa.

Sapos

Los Sapos emergieron por primera vez en los años ochenta, aunque nadie está seguro de dónde salieron. Sin ser terribles guerreros del Wyrm ni genios taimados, los Sapos tienden a aparecer en la olvidable gerencia intermedia del mundo corporativo. Han proliferado desde la primera vez que aparecieron, actuando normalmente como actores clave en el espionaje empresarial y la adquisición de activos de Pentex, pero ahora son una raza en decadencia. Otras criaturas más brutalmente competitivas salen en manada de los laboratorios de Proyecto Ilíada y Proyecto Licaón (ver pág. 168), y los Sapos están buscando un nuevo refugio.

Por desgracia para ellos, a nadie le gusta realmente un Sapo. Los Sapos extienden miseria a los que están bajo ellos al tiempo que codician posiciones más exclusivas por encima de ellos, pero generalmente carecen de la ambición para trabajar en pos de esos puestos. Los "accidentes" de oficina nocturnos, junto con una pizca de intimidación de recursos humanos bien situada, puede lograr que un Sapo ascienda en la escalera corporativa, pero cuanto más escala, más se convierte en un objetivo.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidad: Alerta 3, Intimidación 3, Latrocinio 2, Pelea 2, Sigilo 2, Subterfugio 4.

Trasfondos: Contactos 3.

Poderes: Inmunidad al Delirio, Lengua Aserrada*.

* **Lengua Aserrada:** Lengua Aserrada funciona como un híbrido entre Cola Azotadora y Lengua de Rana capaz de capturar objetivos e infligirles daño con su afilada punta a discreción del Fomori. Los Sapos particularmente viejos o crueles también pueden poseer Mordisco Venenoso, el cual pueden aplicar con su lengua.

Fuerza de Voluntad: 5.

Equipo: Pistola automática, coche grande, teléfono, portátil.

Imagen: A primera vista, los Sapos parecen humanos. Tienen sobrepeso (pero no de forma exagerada), se visten de forma adecuada pero desaliñada y tienen ojos muy separados y saltones. Sus dedos son como salchichas húmedas y pegajosas, y su aspecto empieza siendo malo y empeora con el tiempo.

La característica distintiva de un Sapo es, por supuesto, su lengua. La lengua de un Sapo puede extenderse hasta a 4,5 metros (15 pies) y termina en una púa terriblemente afilada. Un Sapo puede lanzar su lengua hasta esa distancia en una fracción de segundo. Cuando no la usa, la lengua se pliega en un fajo almacenado en la boca y la garganta, como un pegote de chicle; como resultado, la mayoría de Sapos farfullan.

Génesis: Parece que los Sapos simplemente *ocurrieron*; ningún programa se los atribuye. No son considerados especialmente valiosos para Pentex, y los Danzantes de la Espiral Negra los desprecian sin tapujos; como resultado, nadie está especialmente preocupado por su menguante número en la actualidad o su presente éxodo de Pentex al sector privado.

Pautas de interpretación: Todo está relacionado con el control: el poder de contratar, despedir, recompensar y castigar. Disfrutas cuando otros trabajan para complacerte y odias que te miren por encima del hombro. Dejas que las faltas de respeto te resbalen como agua cuando ocurren, al tiempo que *siempre* te aseguras de devolvérsela luego. En el fondo, eres un abusón. Tratas de evitar cualquier pelea cuando las probabilidades no están a tu favor.

Seductores

Los Seductores son sutiles para los estándares de los Fomori. Externamente, no parecen los típicos mutantes babeantes que mantienen en alerta a los Garou, *parecen* perfectos. Por supuesto, el aspecto que tiene un Seductor y lo que la gente a su alrededor ve rara vez es lo mismo.

Un Seductor es un depredador social, cuidadosamente criado y desplegado por Pentex para atraer a los enemigos de la compañía a trampas, convertir a leales gaianos en enamorados

traidores, o actuar como cuña principal en una operación de "divide y vencerás". Los Seductores no tienen mucha opción. Pentex los ata con cadenas de adicción y dependencia. Los pocos Seductores "salvajes" creados fuera del control de la compañía suelen quemarse en una espiral descendente de fiestas, aventuras amorosas y relaciones abusivas.

Los Seductores emiten feromonas psicoactivas sobrenaturalmente potentes que causan que los que están a su alrededor los perciban como su pareja sexual ideal; literalmente, el hombre o la mujer de sus sueños. Además, estas feromonas son adictivas; quienes han estado cerca de un Seductor, aunque sea durante un corto período de tiempo, no pueden concebir vivir sin él. En esencia, un Seductor puede seducir a casi cualquier cosa.

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 6, Manipulación 6, Apariencia 6, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Armas de Fuego 2, Atletismo 2, Conducir 1, Empatía 3, Etiqueta 3, Expresión 2, Interpretación 3, Pelea 1, Subterfugio 3.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Recursos 3.

Poderes: Garras y Colmillos, Presencia Adictiva*, Velo de Sirena*.

* **Presencia Adictiva:** Presencia Adictiva requiere que el Seductor pase una escena interactuando con un objetivo; entonces gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Subterfugio contra la Astucia + Impulso Primario del objetivo (a dificultad 6 en ambos casos). Si vence el Seductor, el objetivo se vuelve adicto a su presencia y hará cualquier cosa para estar con el Seductor de nuevo; el objetivo puede realizar otra tirada para tratar de superar la adicción una vez por semana.

* **Velo de Sirena:** Este Poder añade 2 puntos a los Atributos Sociales del Fomor, y le permite hacer tiradas de Apariencia + Empatía a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo para parecer su pareja ideal, cambiando incluso de forma radical la edad del Seductor o haciéndole parecer del sexo opuesto. Si falla la tirada, el Seductor sencillamente parecerá un individuo atractivo genérico.

Fuerza de Voluntad: 5.

Equipo: Ropas, joyas y un coche lujosos; un pequeño cuchillo o pistola ocultos; teléfono con su entrenador de Pentex en marcación rápida.

Imagen: En las raras ocasiones en las que alguien atisba el verdadero rostro de un Seductor, éste parece un hombre o mujer atractivos, hasta que abre la boca, momento en el que muestra una fila doble de colmillos punzantes.

Génesis: Unos cuantos Seductores son "silvestres", pero la mayoría provienen de la filial de Magadon, Siren Pharmaceuticals. Además de maquillaje y cosméticos, Siren se dirige a los hombres con desodorantes, cremas hidratantes, de afeitado, tintes para el pelo y otros productos que, según anuncian, incrementarán su *sex appeal*. Los productos corrientes de Siren son simplemente productos cosméticos manchados por el Wyrm diseñados para atraer Perdiciones de inseguridad y vanidad, pero unas cuantas veces al año, Siren patrocina varios concursos de belleza y espectáculos de moda, concediendo al ganador el suministro de un año de productos exclusivos de edición limitada. Éstos están cargados de corrupción del Wyrm, Perdiciones y aditivos adictivos; unos meses después, un representante de Pentex aparece para rescatar al ganador de su autodestructiva transformación en un Fomor, la cual debería estar bien avanzada en este punto. La compañía atiborra al Fomor con más cosméticos, hace lo posible para suministrarle otros narcóticos más duros y adictivos, y se hace cargo de sus finanzas al ponerlo en nómina de la compañía, todo lo necesario para poner al Seductor una correa de la compañía a largo plazo.

Pentex también tiene por objetivo a modelos que empiezan a dejar atrás la plenitud de la vida y que buscan ayuda desesperadamente para seguir en activo. El proceso parece funcionar igual de bien que métodos más tradicionales. Solían usar esto como la fuente principal de Seductores masculinos, pero en los últimos años, la cantidad entre Seductores varones y mujeres se ha equilibrado.

Pautas de interpretación: Es bueno que te necesiten. La mayoría de la gente tiene sus quince minutos de fama y se marchita, pero no tú, *todo el mundo* te ama, todo el mundo te quiere, todos quieren atender a todo lo que dices y siempre lo harán. *Eso* es bueno, porque te permite mantener el estilo de vida al que estás acostumbrado: el subidón de la mañana, el bajón de parar al final del día y un torbellino de autosatisfacción entre medias, al menos cuando el jefe no necesita que te encargues de algo. No te gusta pelear, pero puedes hacerlo cuando es necesario, aunque preferirías mandar a uno de tus muchos admiradores para que se hiciera cargo de los problemas.

Familias de Fomori

No todos los Fomori se hacen, algunos nacen.

Conforme el número de Fomori aumenta, se encuentran unos a otros con mayor frecuencia. Unidos por corrupción, misión y, a veces, azar, los Fomori suelen colaborar en pos de una meta común (o con la misma frecuencia, destrozarse unos a otros). Pero a veces, en un acceso de dominación, lujuria o (raramente) simpatía, los Fomori se implican sexualmente. El producto de tales uniones suele ser un humano, pero no siempre. Las familias de Fomori que perpetúan su estirpe han aparecido por igual en áreas remotas y ciudades. Aunque aún son relativamente raras, el influjo de la corrupción del Wyrm hace que su cantidad crezca año tras año, y con cada nacimiento de un nuevo Fomori, las criaturas se aproximan a infestar la Madre Tierra.

La primera de tales familias surgió en una pequeña comunidad en el corazón de Wyoming. Uno de los lugareños golpeó un nido de Perdiciones durmientes mientras cavaba un pozo. La molestia despertó a los espíritus, que procedieron a causar el caos en el pueblo. Tras un día de terror, las Perdiciones habían poseído completamente a la mitad de la

ciudad. La otra mitad yacía desperdigada, alimentando el suelo con sus restos. Los nuevos Fomori, aún lo suficientemente humanos para estar horrorizados por lo que habían hecho, cortaron todo contacto con cualquiera fuera del pueblo y se encerraron, teniéndose unos a otros como única compañía.

Pronto cayeron presa de sus impulsos y no tardaron en producir hijos Fomori. Conforme su comunidad degeneraba en una turbulenta masa de libertinaje y sadismo, los hijos nacidos vivieron cortas y horribles vidas llenas de diversas torturas. No fue hasta tres años más tarde que un niño perpetuó la estirpe, emergiendo del útero con una Perdición en su corazón. Inspirada por el infante Fomor, la gente del pueblo desarrolló ritos y rituales para atraer a más Perdiciones al tiempo que participaban en sangrientas orgías. Muy pronto, los nacimientos Fomori fueron más comunes. Los niños humanos sufrían como siempre lo habían hecho, y aunque algunos fueron poseídos tras su nacimiento, ninguno vivió más allá de su décimo cumpleaños.

La comunidad no permitía que nadie se marchase, y cuando alcanzaba la madurez sexual, la nueva generación se unió a las orgías de sexo y violencia. Más vástagos fueron engendrados en las impías uniones y, tras dos generaciones, el pueblo comenzó a aumentar lentamente con una creciente población de Fomori. Los Danzantes de la Espiral Negra apodaron al pueblo Infierno, Wyoming, y el nombre cuajó.

Existen lugares similares a Infierno en áreas rurales de todo el mundo. Las aisladas familias de Fomori son masas endogámicas que no se preocupan por quién ha procreado con quién. Concebidos a partir de la corrupción y el pecado, los hijos de tales familias tienen las mejores oportunidades para perpetuar su estirpe. La mitad nacen con una Perdición aferrada a su alma. La comunidad desprecia a los que no nacen poseídos, los trata como ciudadanos de segunda clase y los usa como víctimas en sus enfermizos juegos. Suelen morir a los pocos años. Los niños que perpetúan la estirpe son recibidos con entusiasmo y ritual. Los jóvenes suelen heredar una deformidad de cada uno de sus padres, pero las comunidades necesitan y desean diversidad. A lo largo de los años, los ancianos han creado una serie de ritos para conceder más poder a su descendencia. Cuando un niño Fomor sobrevive hasta los cinco años, la comunidad se reúne para un bautismo infernal. Marcan glifos en su piel al tiempo que los ancianos invocan al Wyrm para que otorgue su favor al joven. Como culminación del ritual, el Fomor obtiene una nueva deformidad acorde a su personalidad.

Los forasteros que tropiezan con estos grupos aislados rara vez se marchan. Son usados como retorcidos juguetes o sometidos a torturas dependiendo de los caprichos de las familias. Los Fomori suelen matar a sus víctimas en brutales juegos de supervivencia o encerrarlos y torturarlos hasta que mueren (o aceptan al Wyrm y se convierten en Fomori ellos mismos). Los Fomori no suelen usar cautivos como ganado de cría. Las posibilidades de que un niño perpetúe su raza son mucho menores con un padre no Fomor. Concebir hijos con forasteros es una pérdida de tiempo y esfuerzo. Cuando los ancianos descubren parejas prohibidas, arrancan al nonato del útero de la madre. Que la madre muera o no en el proceso no les preocupa en absoluto.

Las comunidades remotas no son los únicos lugares en los que una víctima desprevenida puede encontrar familias de Fomori. Al tiempo que su cantidad aumenta en áreas urbanas, también lo han empezado a hacer las familias. Irónicamente, los pobres y oprimidos no son los más proclives a albergar familias atestadas de Perdiciones. Es la clase media-baja la que oculta la mayoría de las atrocidades urbanas.

Engañados para creer que son una evolución superior a los humanos, las familias urbanas luchan por mantener sus poderes en secreto mientras mantienen vidas aparentemente ordinarias. Los miembros que pueden pasar por humanos encuentran ocupaciones en las que extender su corrupción. Los que no pueden, aceptan trabajos de bajo nivel en diversas filiales de Pentex. Los reclutadores de la compañía vigilan a las familias, ofreciendo educación a cualquier niño que no pueda asistir a una escuela normal debido a sus deformidades.

Las familias urbanas no caen en la endogamia masiva que prevalece entre sus contrapartidas rurales. En su lugar, los niños se reparten por el mundo por medio de las iniciativas de Pentex y los cultos que se enmascaran como grupos de apoyo familiar, encontrando a otros humanos y Fomori con los que comenzar relaciones. Éstas degeneran en odio, rabia y abusos, pero a veces dos Fomori se vinculan de forma permanente y, a pesar de odiarse mutuamente, se encuentran volviendo el uno al otro una y otra vez.

Las familias amplias de Fomori son muy escasas en las ciudades. Después de todo, los poseídos tienen acceso a una población humana ilimitada. Dado que su sangre no es tan fuerte, sólo perpetúan su estirpe una vez de cada diez. Cualquier vástago concebido con un humano no tiene oportunidad de nacer con una Perdición en su corazón. Dada la falta de endogamia, todos los niños nacen con una deformidad heredada (la cual puede provenir de cualquiera de los progenitores) y un nuevo poder propio. Sus deformidades no son tan obvias ante una observación casual, y es más probable que pasen por gente normal en sociedad. Los niños tienen una oportunidad de aceptar a su Perdición y crecer con ella. Muchos de los que sobreviven hasta ser adultos son auténticos horrores que aceptan totalmente lo que son y los poderes y deformidades que poseen.

Inspirado por la habilidad de los Fomori para perpetuarse, Pentex comenzó el Proyecto Equidna, que usaba ingeniería genética para poner la decadencia espiritual en sus propias manos. Todos los intentos del Proyecto para crear Fomori fértiles en un ambiente controlado han fallado. Todos los niños concebidos en los laboratorios han sido humanos normales o han muerto en el útero de sus madres. Frustrada, la compañía ha puesto su atención en otra parte.

Ocultos en laboratorios zoológicos de todo el mundo, los empleados del Proyecto Equidna trabajan fervientemente para recrear familias de Fomori en diversas líneas de animales. A diferencia de los humanos, los experimentos han logrado cierto éxito. Han creado Fomori fértiles entre carnívoros, con

el mayor porcentaje de éxito entre lobos y grandes felinos. Mantienen a los vástagos lejos de sus progenitores tras el nacimiento para evitar que los jóvenes maten a sus hermanos (o que los padres devoren a sus hijos). Los viveros del Proyecto Equidna han descubierto que los animales Fomori nacidos y criados de esta forma tienen más control sobre sí mismos que sus contrapartidas salvajes, lo que hace posible entrenarlos. La compañía cría y entrena a estas criaturas manteniéndolas separadas hasta que alcanzan la madurez. Los hermanos comparten la mayoría de sus poderes y deformidades, y sólo unos pocos adquieren más cuando maduran. El Proyecto Equidna está trabajando activamente para hacer más fuerte a su prole Fomori, manteniendo a los mejores como ganado de cría, pero sus fondos están siendo desviados hacia los intentos de crear cambiaformas del Proyecto Licaón.

Cuando los Fomori desarrollan todos sus poderes, son enviados a diversos departamentos y filiales donde suelen actuar como animales guardianes. Algunos se abren paso hasta los Primeros Equipos, donde son usados para rastrear Garou de una forma similar a las unidades caninas de la policía. A veces, los Danzantes de la Espiral Negra compran las criaturas menos deformadas y luego las usan contra Garou y Fera por igual. Los hombres lobo que sean súbitamente emboscados por grandes felinos con extraños poderes podrían echarle la culpa a algo que no la tiene.

Fomarcas

En claro contraste con las razas de Fomori testadas, las atrocidades de carne y hueso conocidas como Fomarcas son un nuevo experimento de Pentex, parte de los esfuerzos actuales de la compañía por minimizar su dependencia de otros engendros del Wyrm como los Danzantes de la Espiral Negra. Los Fomori son perfectas tropas de choque desechables. Son baratos, fáciles de reemplazar y versátiles en su variedad de horribles formas, pero sus beneficios suelen ser también sus defectos. Su esperanza de vida es corta, generalmente han muerto para la tercera vez que se los despliega y la mayoría deben alojarse y entrenarse bien lejos del ojo del público debido a sus espantosas mutaciones. Y por encima de todo, son débiles; muy pocos Fomori son capaces de aguantar frente a un hombre lobo en un combate singular. Alinearlos en equipos de ataque sólo mitiga este problema en cierto grado, dado que los Garou también suelen operar en manadas.

Los Fomarcas son un experimento de nueva generación de Fomori de "élite". Pentex diseñó a los Fomarcas para que tuvieran poderes totalmente ocultables. Cada Fomarca tiene, como mínimo, el Poder Mutación Bestial. Deberían trabajar como operativos solitarios o con el apoyo de Fomori "normales". Para ser considerado un éxito, un Fomarca debe estar libre de cualquier defecto que limite severamente su esperanza de vida, debe tener Poderes al menos a la par de los de un Ferectoi, ser capaz de ocultar sus poderes adoptando un disfraz en apariencia humano y estar al menos funcionalmente cuerdo. Pentex ha intentado distintos métodos de crear Fomarcas, experimentando con posesión de múltiples Perdiciones, vinculando Perdiciones excesivamente poderosas en huéspedes e incluso potenciando mística y genéticamente a Fomori estándar. La mayoría de estos experimentos han creado fracasos deformes y descomunales, los cuales se convierten tanto en carnaza en el frente como en las tablas de vivisección, pero cada éxito ayuda a la compañía a concentrarse en un método fiable para aumentar sus fuerzas con una élite de operativos especiales y poderosos líderes, o al menos eso espera Pentex.

A continuación se detalla un puñado de Fomarcas; cada uno se considera un éxito de Pentex. Todos los Fomarcas son, hasta la fecha, únicos. Pentex aún debe concebir un método fiable para crear "razas" de Fomarcas.

Icomammus

Este Fomarca es un ser del tamaño de un caballo y aspecto espectral que parece flotar sobre el suelo. A diferencia de otros Fomarcas, la violencia física extrema no es su fuerte. La amenaza del Icomammus proviene del interior. El cuerpo de este monstruo es una cáscara semitranslúcida de engañosa dureza, con la forma general y la apariencia bioluminiscente de una medusa, con cientos de aguijones como látigos que cuelgan de su cuerpo. Pero este horror con forma de campana no es sólo una bola de mesoglea vacía y cartilaginosa. Cuando el fantasmal Fomarca se deja llevar por el viento, los nebulosos líquidos que flotan en su cuerpo se aclaran mostrando un feto gris de tamaño humano que carece de nariz y boca suspendido en su interior. Sus enormes ojos negros a veces atisban a través del líquido amniótico para vislumbrar el exterior. Los que captan su mirada pueden sentir al Icomammus rebuscando en sus pensamientos y recuerdos.

Además de este sondeo telepático, el Icomammus logra levitar a base de proyección psíquica, aunque sus dones telequinéticos no se extienden más allá de la autopropulsión. El resto de sus vastos poderes psíquicos dependen por completo de liberar un aguijón tóxico de uno de sus muchos tentáculos. Tras inyectar al objetivo con un veneno psicoactivo, el Icomammus puede proyectar ilusiones lo bastante intensas como para que parezcan reales, hasta el punto de causar daño psicosomático extremo a sus víctimas.

Temenathus el Grande

El Fomarca conocido como Temenathus fue adaptado de un proyecto fallido de LND (ver pág.) que trataba de recrear a los extintos Camazotz usando un híbrido genético de hombre lobo y Fomor y el espíritu de un murciélago. La mortuoria bestia que surgió no era propiamente un cambiaformas, sino un horror hombre-murciélago cuyas babeantes y desencajadas mandíbulas y su incesante grito le han convertido en uno de los más aterradores Fomarcas producidos por Pentex. Temenathus es una descomunal bestia cuyos brazos arrastra por el suelo junto con membranas correosas y los largos dedos huesudos de las alas de un murciélago. Sus alas no le permiten volar, pero aguantan lo suficiente de su considerable peso como para que pueda



planear. Gracias a su pelaje gris carbón similar al de un lobo, la bestia es bastante hábil en mezclarse con las sombras, dejar la Luna a su espalda y entonces descender sobre sus víctimas.

Temenathus grita cuando se mueve, y sus aullantes ecos crean un punto de referencia sónico para sus sentidos auditivos. Cuando lucha, usa principalmente sus largas garras infestadas de enfermedades, situadas al final de sus manos de aspecto humano, para rajar a sus víctimas y sus gigantescas fauces desencajadas, llenas de dientes afilados como agujas, para desgarrar la carne de los cadáveres. Además de su tremenda velocidad y fuerza, que rivaliza con la de algunos Garou en Crinos, las glándulas salivares de Temenathus pueden liberar un ácido cuando muerde, lo que le permite causar una herida ulcerante y mortal. Recientemente, ha desarrollado unos músculos en los hombros increíblemente superdesarrollados que se abren para revelar glándulas blandas que pueden rociar chorros de este ácido hasta a 10 metros (o yardas) de distancia. Al abrir las glándulas de sus hombros libera un hedor tan terrible que puede hacer tambalearse a sus víctimas; lo que permite que hasta una nariz humana detecte y rastree a Temenathus durante horas después de que haya usado este ataque.

Unicornio

El Fomarca con el nombre en clave Unicornio es un insulto deliberado a los Hijos de Gaia. En muchos sentidos, es más limitado que los demás Fomarcas, aunque los científicos de Pentex esperan generar brazos y piernas en la próxima iteración de este horror. Por ahora, Unicornio sigue siendo útil sólo en despliegues acuáticos. Con el cuerpo de un gran tiburón blanco con una enorme probóscide en lo alto de la cabeza y cuatro aletas pectorales en lugar de dos, Unicornio recibe ese nombre de la púa cónica de quitina que sale de su probóscide. Este apéndice empuja tanto la calavera de la monstruosidad que sus ojos se hunden bajo sus cuencas, dejando cansados y sanguinolentos agujeros donde deberían estar.

Esta púa craneal no es sólo un arma, sino también un faro que hace a Unicornio receptivo a las sensaciones generadas por Dones basados en el Wyrm. Como resultado, los Danzantes de la Espiral Negra pueden usar sus Dones tanto para guiar como para rastrear a Unicornio. Su cuerno también le conduce a espíritus de la naturaleza, a los cuales puede atacar desde el mundo físico. Su cuerno contiene tanta Gnosis corrupta que puede golpear tanto objetivos físicos como umbrales con igual facilidad. Por último, su cuerno le permite oír las oraciones y rituales usados por los guerreros de Gaia. Aunque limitado por donde puede nadar, ha conducido a barcos tripulados por Pentex hasta las costas de remotas islas y costas escondidas que ostentaban Túmulos o fortines de los Garou y sus aliados en media docena de ocasiones.

La Parentela a la que Unicornio caza sueña con una bestia de grandes ojos brillantes y un único cuerno que los persigue a través de las sombras. Otras veces, sus pesadillas muestran un gran tiburón de sombras pasando bajo las nubes.

Fomori sobrenaturales

Las Perdiciones que poseen humanos retuercen la carne y la mente de éstos en una burla de los designios de Gaia, pero ¿qué pasa cuando alguien ya se había convertido en algo que no era humano? ¿Qué ocurre cuando una Perdición trata de poseer a criaturas que ya son sobrenaturales?

En pocas palabras: nada bueno.

La mayoría de Perdiciones, sencillamente no pueden hacerlo. Las criaturas sobrenaturales suelen tener algunas protecciones inherentes contra la posesión, lo que significa que sólo las Perdiciones más fuertes o especializadas tienen posibilidades de poseer a un vampiro, un mago o (Gaia no lo permita) un hombre lobo. Aun así, a veces ocurre y los resultados pueden ser las cosas más espantosas a las que una manada de Garou pueda enfrentarse jamás.

Vampiros

Es difícil poseer vampiros. Quizás porque la Maldición de Caín es una forma de condenación tan potente que a cualquier afección menor le cuesta afianzarse; puede que tenga algo que ver con que los vampiros ya están muertos. Sea cual sea la razón, muy pocas Perdiciones pueden encontrar algo a lo que aferrarse en la pálida y marchita alma de un vampiro. Las que tienden a lograrlo son Perdiciones de sangre y locura, y pueden hacer la no-vida de un vampiro muy corta y desagradable. A continuación se detallan dos ejemplos de la clase de Fomori posibles cuando una Perdición logra acurrucarse en el negro y hueco pozo que fue una vez el alma del vampiro.

Draugr

Los Garou más jóvenes son comprensiblemente paranoicos respecto a los mordiscos de vampiro, pero sus compañeros de clan más veteranos saben que no funciona como en las películas, gracias a Gaia, o el mundo estaría hasta el cuello de Sanguijuelas. Los propios vampiros son bien conscientes de lo difícil que es crear a más de los suyos, y esto les permite cazar y matar con impunidad.

Entonces un Caminante de la Podredumbre entra en escena.

Los Draugr están entre los Fomori más raros del mundo, lo cual es algo muy bueno. Los Caminantes de la Podredumbre normalmente sólo poseen a los muertos y tienen poco interés en los vampiros. Sin embargo, cuando una Perdición vuelve, *de hecho*, su atención hacia un vampiro, normalmente carece de la fuerza para adaptar su método de posesión habitual de los muertos a los no-muertos. Aun así, en las pocas ocasiones en las que funciona, los resultados son una pesadilla: para el vampiro, para la Mascarada y para el clan que debe eliminar al Draugr y su prole.

La posesión por un Caminante de la Podredumbre elimina parte de los rasgos distintivos del vampiro. Por el lado bueno, ya no necesita dormir más que un par de horas durante el día y la luz solar le inflige daño contundente en lugar de agravado. Peor recibido es el hecho de que sus colmillos se acortan y quedan romos (infligiendo daño letal en lugar de agravado), y que su mordisco ya no causa una euforia hipnótica, simplemente *duele*. El vampiro tampoco puede cerrar las heridas de sus propios mordiscos. Dado que la mayoría de vampiros muerden en una arteria principal y luego sellan la herida, un Draugr deja a sus víctimas desangrándose. Lo que hace más peligroso al Draugr es lo que pasa *después* de que una víctima muera a causa de su mordisco.

Ésta regresa.

La víctima de un Draugr no es un vampiro, aunque es similar a ellos. Doce horas tras la muerte, el cadáver revive con la mayor parte de su mente y personalidad intactas, guiado por un extraño instinto de encontrar al Draugr. Aunque este instinto permanece, todo lo demás se desvanece rápidamente. La psique de la víctima se derrumba en menos de seis horas, dejando al cuerpo como un cadáver no más inteligente que un perro, aunque puede seguir instrucciones sencillas de su creador. El cadáver se vuelve violento cuando algo se interpone en su camino para encontrar a su creador. Doce horas tras la reanimación, el cadáver desarrolla colmillos similares a los del Draugr y busca sangre si se le deja sin supervisión. En este momento, el cadáver evita la luz solar, aunque pasarán otras 24 horas antes de que ésta de hecho le dañe de la misma forma que al Draugr. El esclavo de un Draugr nunca desarrolla Disciplinas, y no puede usar los puntos de Sangre que consume para nada salvo seguir moviéndose durante otro día, un requisito que comienza tres días después de revivir. El esclavo puede ser destruido llenando de daño letal su tabla de Salud; no experimenta el Letargo.

Poderes: El Alzamiento. Cualquiera que muera a causa del mordisco del Fomor se alza como un cadáver sirviente, tal y como se detallaba antes.

Imagen: El Draugr parece un poco más muerto que otros vampiros. Su complexión es cerúlea y cenicienta, sus ojos apagados y cadavéricos, su boca y manos secas. Sus esclavos parecen exactamente lo que son: hambrientos cadáveres ambulantes, los cuales resultan más y más terribles según sufren deterioro, el cual no puede sanar la sangre que consumen. Emiten insistentes gemidos al oler sangre fresca.

Pautas de interpretación: No estás seguro de por qué está pasando esto, pero ahora es difícil alimentarse y cuando matas a alguien, vuelve. No duermes mucho durante el día, lo que al menos te da tiempo para vigilar a tu creciente colección de cadáveres sirvientes y de pensar qué hacer con ellos. Sabes que te has convertido en una ruptura de la Mascarada en potencia, pero a este ritmo vas a tener suficiente músculo leal para desquitarte de todos los demás vampiros de la ciudad antes de que comiencen a pedir tu cabeza. Quizás esto podría ser tu billete para convertirte en Príncipe...

Gusanos de Sangre

Los Garou consideran a los vampiros cadáveres caníbales chupasangres, lo cual los convierte obviamente en servidores del Wyrm. Los vampiros difieren. Tienen un florido adagio (*Bestia soy, para en bestia no convertirme*) que describe

su dilema fundamental. Cada vampiro lucha una batalla para mantener algunos jirones de la persona que solía ser, para evitar convertirse en una simple bestia descerebrada que aúlla en busca de sangre. Aun así, para mantener ese control, el vampiro debe hacer cosas terribles para apaciguar su naturaleza maldita, cosas corrosivas para mantener su alma. Es una lucha patética y compleja que se desarrolla durante el curso de siglos o incluso más tiempo.

O acaba rápida y prematuramente cuando una Perdición conocida como Sediento logra introducirse en el alma de un vampiro durante el Frenesí.

Al principio es una asociación excelente. El vampiro se vuelve más resistente y su Sangre parece más poderosa y potente. Pero su autocontrol comienza a erosionarse poco después y resulta mucho más fácil que el olor a sangre le haga entrar en Frenesí. La Perdición devora otro trozo de lo que queda del alma del vampiro durante cada goce asesino, hasta que no queda nada salvo un desagradable cadáver sediento de sangre. Ahí es cuando comienza la verdadera renovación.

A diferencia de los vampiros normales que se pierden ante su Bestia, aún hay algo controlando a un Gusano de Sangre: la Perdición. Un Gusano de Sangre es un depredador astuto y sagaz, que usa su cuerpo mutado para buscar la sangre de los defensores de Gaia.

Poderes: Atracón de Sangre*, Pellejo Cadavérico*. *Tras perder toda la Humanidad:* Cabeza de Rata, Caminar por las Paredes, Moco Babeante, Visión Oscura.

* **Atracón de Sangre:** Este Poder dobla el tamaño de la reserva de Sangre de un vampiro, pero hace que falle todas las tiradas de Frenesí y que falle de forma automática cualquier tirada de Humanidad que haga.

* **Pellejo Cadavérico:** Pellejo Cadavérico permite al vampiro absorber daño con un -2 a la dificultad.

Imagen: Al principio, el vampiro no parece distinto de quien era antes de la posesión. Una vez la Perdición termina de devorar su alma, su cuerpo sufre una alteración radical. Sus colmillos desaparecen al tiempo que la Perdición readapta su lengua en una herramienta mucho más efectiva para beber sangre en forma de un sifón de 90 centímetros (3 pies) de largo acabado en una aguja mortalmente afilada, el cual pliega en la garganta cuando no lo usa. La piel del vampiro se vuelve rojo oscuro y reluce con una fina capa de lubricación sangrienta. Sus miembros se marchitan como palos cadavéricos y tras seis meses se caen por completo. El torso del vampiro se alarga en un saco carnoso diseñado para almacenar sangre, mientras que sus pupilas crecen hasta ocupar totalmente sus ojos. En la parte inferior de su torso se alinean bandas de músculo con forma de lima que permiten al vampiro moverse a una aterradora velocidad mediante contracción muscular e incluso deslizarse por paredes y techos.

Pautas de interpretación: Eres un depredador emboscado, y no hay nada en el mundo que te preocupe tanto como para distraerte de tu cacería de sangre. La sangre lo es todo, y cuando estás caliente y chapoteando lleno de ella, te ocultas y la digieres satisfecho. Es perfecto. No recuerdas por qué querías resistirte a esto.

Hombres lobo

¿Puede un hombre lobo convertirse en Fomor? Por supuesto, aunque no ocurre muy a menudo. Cualquier Garou que no esté ya profundamente bajo el influjo del Wyrm sentirá que algo va mal tan pronto como comience la posesión, y los Garou son singularmente capaces de detener el proceso (por lo general, entrando en la Umbra y haciendo trizas a la Perdición). Aun así, ocurre de cuando en cuando y el Fomor resultante es uno de los mayores y más personales insultos contra Gaia y la Nación Garou que un hombre lobo puede concebir.

Generalmente, sólo los Cachorros más jóvenes son poseídos. No es un proceso rápido o sencillo en lo que concierne a un hombre lobo (la dificultad de la posesión es siempre 9), y sólo el intento suele ser suficiente para poner en pie de guerra al clan local. La mayoría de Perdiciones son lo bastante listas para darse cuenta de que no vale la pena tanto problema. No obstante, siempre hay excepciones, y hay una raza de Perdición concreta especializada en poseer hombres lobo.

Por supuesto, los Garou no son los únicos cambiaformas disponibles. Curiosamente, los demás Fera no comparten una resistencia uniforme a la posesión. En general, cuanto mayor es el vínculo de una Raza Cambiante con la Umbra, mayores son las posibilidades de posesión. Los cambiaformas que no pueden caminar de lado de forma natural tienden a ser prácticamente inmunes a la posesión de las Perdiciones.

Por último, los Danzantes de la Espiral Negra varían en lo que respecta a la Posesión de Perdiciones. Algunos de los más acérrimos fanáticos del Wyrm ven el invitar a una Perdición a su alma como el acto definitivo de comunión con su Padre Oscuro. Por otra parte, la mayoría de los Danzantes ven la idea de un hombre lobo Fomori con repulsión y horror. Los Fomori son bromas enfermizas, los más bajos de los esbirros del Wyrm, basura desechable sólo adecuada como tropas de choque y sirvientes. Para un Danzante de la Espiral Negra, someterse a esa clase de esclavitud e indignidad es repugnante. La mayoría de Perdiciones saben que no han de tratar de poseer a un Danzante sin una invitación previa; los lobos del Wyrm pueden ser muy creativos cuando se vengan.

Aulladores Renqueantes

Una clase particular de Perdición, conocida como Demencia Aullante, se especializa en poseer Garou. La Perdición aún no ha tenido una tasa de éxitos terriblemente alta, pero Pentex está ocupada trabajando en una forma de estandarizar el proceso y hacerlo más fácil.

Los Fomori creados por las Demencias Aullantes se conocen como Aulladores Renqueantes y están entre los más despreciables reclutas del Wyrm. El puro veneno espiritual de la Perdición vinculado al alma del Garou pudre la mente y el cuerpo del hombre lobo desde dentro. Los trastornos florecen poco después de la posesión, incluso se desarrollan cánceres resistentes a la regeneración en el interior del cuerpo

del hombre lobo. La necesidad de aullar se convierte en una compulsión, y el alarido del hombre lobo resuena con la voz del Wyrm. Pocos Aulladores Renqueantes logran vivir más de seis meses y sólo es el comienzo del horror.

Poderes: Aullar (como Rugido del Wyrm), Renquear*.

* **Renquear:** Cuando un Aullador Renqueante muere, se levanta un turno después y termina de hacer lo que estuviera haciendo (preparar la cena, combatir con un Primer Equipo de Pentex, lo que sea). Una vez completada la tarea, marcha tranquilo buscando cualquier cosa con sangre de hombre lobo para matarla y devorarla. El Renqueante revivido es casi imparable. Sus miembros cortados siguen arrastrándose o rodando junto con el resto del cuerpo. Sólo quemarlo, derretirlo o golpearlo hasta convertirlo en una pulpa de carne y cartílago lo detendrá (en términos de juego, la cosa debe matarse con fuego o ácido o al rellenar su tabla de Salud con daño agravado *dos veces completas*; incluso así, las partes siguen retorciéndose y sacudiéndose hasta que se queman).

Imagen: Un Aullador Renqueante vivo tiende a parecer un sin techo demente: tembloroso, mugriento, que farfulla para sí mismo y estalla en aullidos periódicos conforme los tumores y otras enfermedades devoran su mente. En Crinos, el pelaje del Renqueante es sarnoso y se cae, y su cuerpo está cubierto de úlceras supurantes. Tras revivir, el Fomor parece un cadáver renqueante y hambriento que se pudre al tiempo que arrastra los pies hacia su siguiente comida.

Pautas de interpretación: Estás tan confundido... hace unos meses eras fuerte y orgulloso, pero ahora todo parece estar yendo mal. Es (¡AUUU!) tan difícil concentrarse, y te pica y te duele todo el tiempo. A veces tus pensamientos no se ordenan del todo bien. A veces quieres hacer cosas terribles, como si algo estuviera susurrando en tu oído. ¡AUUU! Pero el lobo aún está vivo y bien dentro de ti, y quiere cazar y aullar.

Magos

Pese a todo lo que coquetean con poderes que Gaia no destinó a la humanidad, los magos siguen siendo fundamentalmente humanos. Como tal, son susceptibles a la posesión de Perdiciones, y a todos los horrores asociados.

Los magos *sí* tienen algunas cosas a su favor. Sus almas son particularmente poderosas y resistentes. La dificultad de poseer a un mago aumenta en +3 respecto a lo que sería en otras circunstancias. Una vez que comienza la posesión, muchos magos son capaces de esgrimir magia para enfrentarse directamente a los esfuerzos de la Perdición.

Por otra parte, los magos que lidian con espíritus no siempre saben en lo que se están metiendo, y algunos místicos estúpidos o perversos pueden invitar activamente a Perdiciones, creyendo que serán capaces de dominar al espíritu o no comprenden el trato que están haciendo. En cualquier caso, el resultado es un Fomor que esgrime tanto las degradantes bendiciones del Wyrm como los poderes místicos de un alma Despertada.

A la larga, esto no es bueno para nadie salvo el Wyrm. Un mago Fomor sigue teniendo total acceso a su magia, y además consigue nuevos poderes. Parece un gran trato. Al menos hasta que el mago intenta llevar a cabo su siguiente Búsqueda (una clase de trance mágico en el cual entra en comunión con una porción de su alma con la esperanza de lograr una mayor iluminación). El mago descubre que su Avatar se ha fusionado parcialmente con la Perdición que lo posee, está cubierto de llagas supurantes, rugosas escamas

NO, NO FUNCIONA

Así pues, ¿a qué clase de criaturas no pueden enfrentarse directamente las Perdiciones? Hay unas cuantas.

Entre los Fera, tanto los Nagah como los Corax no pueden ser poseídos. Los Nagah engañaron a todo el mundo espiritual para que creyera que están extintos, y esa ceguera espiritual los ayuda incluso ahora. El Rito del Huevo Espiritual que crea un nuevo Corax termina con la mitad espiritual del hombre cuervo "poseyendo" al joven cambiaformas, lo que bloquea posteriores intentos de posesión.

Los wraiths, al ser incorpóreos, no pueden ser poseídos por Perdiciones. Incluso los espíritus reencarnados conocidos como Resucitados son inmunes a la posesión, ya que son esencialmente cadáveres impulsados por un fantasma que reside en ellos. Parece que el cuerpo no tiene espacio para una segunda posesión.

Los Kuei-Jin también son inmunes a la posesión de Perdiciones, posiblemente por razones similares a las de los Resucitados; de hecho, los Kuei-Jin suelen hacer uso de Fomori como lugartenientes, lacayos y guardias ceremoniales. La misma clase de protección también parece aplicarse a los Hsien.

Los cazadores conocidos como Imbuidos no pueden ser poseídos. Presuntamente, éste es otro don de sus enigmáticos patrones.

Las momias son completamente inmunes a la posesión del Wyrm, gracias a alguna protección mística proporcionada por el Hechizo de la Vida. Hay persistentes rumores de "momias Perdición" creadas hace miles de años, pero parecen haber sido creadas mediante una versión corrupta del Hechizo de la Vida.

Por último, los demonios son totalmente inmunes a la posesión de cualquier tipo.

o algún otro claro signo de su corrupción. Un Fomor ya no puede completar con éxito ninguna Búsqueda. El Avatar ni siquiera ofrece iluminación, sino que tienta al mago a hundirse más y más en la enfermiza filosofía del Wyrm. En lugar de Ascensión, habla de la gloria de la destrucción, la pureza de la aniquilación y el gozo de azotar y profanar una ignorante y maleable realidad. El "éxito" en una Búsqueda así simplemente permite al mago escapar con su cordura intacta; fallar otorga un Trastorno al coste de un punto de Areté del mago.

Peor aún, la corrupción del mago se extiende a su magia. Su magia vulgar tiñe la sustancia de la realidad con la mancha del Wyrm, actuando como faro para Perdiciones, las cuales pueden obtener un punto o dos de Esencia adicional de las energías corruptas que flotan libremente. Pronto, enjambres de Perdiciones siguen constantemente al mago a la Penumbra. Si se le deja libre durante mucho tiempo puede depredar toda una ciudad. Ciertamente, es una grave amenaza para cualquier lugar con poder espiritual con el que interactúe.

Es posible separar a una Perdición de su huésped Fomor mediante magia, aunque es difícil, y un mago Fomor no puede realizar el exorcismo sobre sí mismo. Incluso habiendo eliminado la Perdición, es probable que el mago sufra daños persistentes en su alma y su magia. Si tiene suerte, no persistirán en su próxima encarnación.

Changelings

Las pocas hadas que quedan en la Tierra son extrañamente resistentes al poder del Wyrm. Sus almas feéricas ignoran las atenciones de las Perdiciones sin que el changeling sea nunca consciente siquiera del intento. Es como si fueran otra clase de seres, indiferentes a las guerras de la Tríada.

Aun así, los changelings no son puramente hadas. Para sobrevivir en el mundo actual, mágicamente yermo, la mayoría de las hadas que quedan en la Tierra se han ocultado con un disfraz de carne mortal, y ésta sigue siendo vulnerable a las atenciones de los esbirros del Wyrm. Un changeling que haya olvidado, temporal o permanentemente, su naturaleza feérica es susceptible a ser poseído por una Perdición (aunque la dificultad para hacerlo sigue teniendo un +1, o un +2 en el caso de los Sidhe). Un changeling que se convierta en Fomor de esta forma no puede recordar su alma feérica mientras la Perdición que lo posee siga en su interior. Su verdadera naturaleza sigue atrapada y durmiente, y se encuentra en peligro mortal. A grandes rasgos, salvo intervención de milagrosos tesoros del Ensueño o la ayuda de Theurges de los Fianna capaces de expulsar a la Perdición, un Fomor changeling está condenado a vivir el resto de sus días como un ignorante esclavo del Wyrm.

Cuando un Fomor changeling muere, su alma feérica está en terrible peligro, y puede caer en las fauces del Wyrm y ser destruida para siempre. Tira el Glamour del Fomor a dificultad 7. Si supera la tirada, el alma del changeling pasa a su siguiente encarnación de forma normal; si falla, el alma es destruida con la misma seguridad que si muriese por hierro frío.

Todo lo demás

¿Qué hay del resto de extraños residentes del Mundo de Tinieblas? Por lo general, no suelen ser muy afortunados.

La Parentela es tan susceptible a la posesión de Perdiciones como cualquiera, para desgracia y horror de sus familiares Garou. De hecho, cuando es posible, Pentex suele tener específicamente por objetivo a Parentela; ¿quién mejor para golpear a los Garou que los más cercanos a ellos?

Los sirvientes adictos a la sangre que los vampiros conocen como Ghouls siguen siendo fundamentalmente humanos y, por ello, son igualmente vulnerables. Además, las Perdiciones pueden poseer a esos extraños linajes de "familias Ghoul" conocidas como Aparecidos e incluso, hipotéticamente, a los rumoreados y probablemente apócrifos hijos de mortales y vampiros de Sangre Débil.

Los mortales que se aventuran en el mundo de lo sobrenatural no suelen tener protección especial para no convertirse en Fomori, salvo los Imbuidos. Los "cazadores" de toda condición, desde la Sociedad de Leopoldo y el Arcanum a Fuerza de Choque Cero y los Shih, todos son vulnerables a la posesión.

Magos estáticos, psíquicos y médiums también se arriesgan a la posesión. Pentex tiene un programa especial conocido como Proyecto Eneida dedicado a experimentar con Fomori psíquicos. Tales individuos no disfrutan siquiera de la más mínima protección al alcance de criaturas sobrenaturales mayores, debido a la forma en que sus dones requieren que se abran al mundo.

Por último, los individuos de sangre feérica conocidos como Kinain se consideran por completo mortales para los propósitos del Encantamiento Posesión.

Perdiciones

Cada cosa que existe en Gaia irradia a la Umbra, anunciando su naturaleza y dando lugar a representaciones espirituales. Por cada árbol, río y casa, hay un espíritu; por cada momento de alegría, brillantes ondas se extienden por el mundo de los espíritus y quizás dan a luz a un Epiflino.

Pero también hay un espíritu por el estallido de furia asesina, la larga, lenta y agotadora depresión; para el arroyo contaminado, el árbol podrido y el hogar roto. Algunos Garou creen que hubo un tiempo en el que estas cosas eran parte del ciclo natural del mundo, pero si fue así, fue hace mucho tiempo. Las garras del Wyrm aferran a Gaia con gran firmeza y sus anillos ahogan al cosmos, y todas las cosas destructivas y corruptas vienen a morar en las sombras. Si no le sirven hoy, entonces sus esbirros se encargarán de que se unan a sus filas mañana.

Las Perdiciones son así el rostro revelado del Wyrm en el mundo espiritual. Son la categoría de espíritus que albergan el espantoso toque de su patrón y la mancha de su naturaleza. Abarcan tanto a hijos "nacidos" del Wyrm como a espíritus antes gaianos que se han rendido a la corrupción. Pocos Garou creen en la posibilidad de purificar a una Perdición y, de hecho, en la mayoría de casos no existe un estado "puro" previo al que una Perdición pueda retornar. Como resultado, las Perdiciones son los enemigos más elementales de los guerreros de Gaia, un enemigo contra el que nunca darán (ni recibirán) cuartel. La única respuesta es avanzar con las garras y colmillos al descubierto. Las filas del enemigo no tienen fin; los Garou sólo pueden esperar que su determinación tampoco lo tenga.

Ablifet

Estas Perdiciones urbanitas parecen ser una espantosa fusión de las fuerzas de la Tejedora y el Wyrm. Hacen su guarida en lo alto de altos edificios diseñados como residencia humana: bloques de apartamentos, edificios residenciales e incluso algún hotel venido a menos son los territorios de caza habituales de los Ablifets. Extienden sus zarcillos espirituales por los conductos y respiraderos ocultos del edificio y poco a poco convierten el edificio que han elegido como presa en un cocedero de tensión, desesperación y rabia. Nadie en un edificio así de maldito puede guardarse un oscuro secreto; nadie puede evitar pensar en los defectos de sus vecinos; pero de la misma forma, nadie tiene el valor de sacar los problemas del edificio fuera de sus límites. Una vez que el edificio ha colapsado en una Herida espiritual o se autodestruye en una orgía de violencia doméstica, asesinatos o incendios provocados, el Ablifet se desplaza en busca de una nueva presa.

Rabia 9, **Gnosis** 9, **Fuerza de Voluntad** 6, **Esencia** 25-35.

Encantamientos: Controlar Sistemas Eléctricos, Cortocircuito, Iluminar, Quebrar Cristal, Secreto de Todo el Mundo*, Sentido del Reino, Sentir Trochas, Toque de Plaga.

***Secreto de Todo el Mundo:** Este Encantamiento es similar al Don de los Señores de la Sombra Atrapar Susurros, salvo que abarca cada evento o intercambio secreto que ocurra en el edificio. Los ecos de la violencia doméstica, la perversión y el odio se abren camino poco a poco a través de los conductos y corredores del edificio. Al final, todos los que viven en el edificio conocen los secretos del resto: quizás se deslicen bajo una puerta, a través de un conducto de aire acondicionado, o traqueteen en un viejo ascensor según hace subir a los inquilinos a través de la negra garganta del edificio. Hablar de los secretos de un edificio aprendidos mediante Secreto de Todo el Mundo es extremadamente difícil, se requiere un punto de Fuerza de Voluntad y una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9; fallar causa que las palabras deseadas mueran en la garganta del inquilino y sobre él caerá la certeza de que no es asunto de nadie de fuera del edificio.

Imagen: Un Ablifet es una Perdición inmensa: una cosa enorme y gelatinosa de color blanco y púrpura acuclillada en lo alto de un edificio. Si es posible, los Ablifets construyen su guarida en el ático o en los trasteros, pero si no hay más remedio, ocuparán el tejado, expuestos a los elementos. La mayoría de la sustancia de la Perdición toma la forma de largas y latientes venas, vejigas y conductos que cuelgan por todo el edificio. Así ahoga sus conductos y tuberías umbrales mientras se retuercen a lo largo de los muros del hueco de sus ascensores. Es mediante estas tuberías y arterias como conduce los sucios secretos del edificio tras procesarlos en su cuerpo principal.

Trasfondo: Nadie está del todo seguro de dónde proceden los Ablifets, pero están entre las Perdiciones más destructivas del entorno urbano moderno. Los Hakken de Japón conocen bien a estos horrores; allí existen en una cantidad sin igual, ya que encuentran el superpoblado hormiguero que es esa nación muy de su gusto.

Pautas de interpretación: Los Ablifets son buenos para el equivalente de Hombre Lobo de una historia de una casa embrujada o una incursión de combate. Descubrir la presencia de la Perdición es sólo el comienzo de los problemas de la manada; superar la tortura de los Encantamientos con los que la cosa manipula el entorno para llegar hasta ella es un trabajo en sí mismo. En el peor de los casos, un Ablifet puede actuar como foco de miseria central que atraiga a Perdiciones menores y una manada puede toparse con un bloque de viviendas lleno de tropas de choque espirituales e incluso algunos Fomori.

Alimentadores de Mentes

Los Alimentadores son Perdiciones negras y sombrías casi imposibles de percibir en las sombras o la oscuridad salvo por sus tres brillantes ojos amarillentos. Los Alimentadores de Mentes han existido desde que las criaturas conscientes han hollado la Tierra, pero no ha sido hasta recientemente cuando han puesto fin a sus sigilosas manipulaciones individuales y han pasado a ser parte del Proyecto Eneida. Alguna gente especula que fueron los primeros en estimular los cerebros humanos, lo que dio origen a la creación de psíquicos y es esta conexión con la corrupción por lo que los poderes psíquicos despertados bajo tortura o privación extrema suelen ser más fuertes. Los Alimentadores de Mentes se vinculan mejor con psíquicos, aunque aceptarán a cualquier anfitrión con alta inteligencia.

Rabia 4, **Gnosis** 5, **Fuerza de Voluntad** 8, **Esencia** 20.

Encantamientos: Sentir Trochas, Corrupción (ganan 1 punto de Esencia cada vez que su presa actúa siguiendo sus oscuras sugerencias), Posesión.

Arañas de Óxido

Las Arañas de Óxido no son realmente una única variedad de Perdición. En su lugar, son un nombre genérico que tanto Garou como Danzantes de la Espiral Negra usan para referirse a aquellos casos en los que los espíritus sirvientes de la Tejedora (Arañas de la Urdimbre, Arañas de la Red, Monitores de Caos, etc.) son corrompidos por la vil esencia del Wyrm, pero aún retienen su forma y función básicas.

Las Arañas de Óxido parecen servir a dos amos en lugar de caer por completo en manos del Wyrm como hace la ma-

yoría de espíritus corrompidos. En verdad, esta distinción es lo que hace de ellas lo que son en lugar de otras Perdiciones conceptuales urbanas. Una antigua Araña de la Urdimbre sigue tejiendo de acuerdo a los designios de la Tejedora. Una antigua Araña de la Red sigue reuniendo datos de un lado para otro por todas las redes en las que haga su guarida. Los espíritus guardianes corrompidos, como las Arañas Cazadoras, son las que muestran una mayor desviación de comportamiento, ya que siempre permiten el acceso a los espíritus manchados por el Wyrm y nunca los tratan como a enemigos.

Las Arañas de Óxido mantienen los Rasgos previos de su corrupción.

Encantamientos: Las Arañas de Óxido continúan usando los Encantamientos que poseían originalmente como espíritus de la Tejedora. Además, ganan Toque de la Plaga y Tejer Oscuro*.

* **Tejer Oscuro:** Este Encantamiento más que ningún otro define a una Araña de Óxido. Los efectos de Tejer Oscuro son permanentes y manchan cada trabajo del espíritu con un imborrable rastro de corrupción del Wyrm. Cuando una Araña de la Urdimbre corrompida refuerza la Celosía, teje hebras wyrmianas de un brillante negro hecho de efluvios espirituales que las Perdiciones pueden atravesar con mayor facilidad (–1 a la Celosía local sólo para los espíritus del Wyrm). Cuando trabajan en las grandes Urdimbres que abarcan ciudades, las hebras que tejen funcionan como eficientes autopistas para Perdiciones. Cuando una Araña Cazadora busca enemigos que han de ser destruidos, presta atención a las llamadas de socorro de las Perdiciones y las trata como llamadas de la Tejedora. Cuando una Araña de la Red guía paquetes de información de un sitio a otro, los contamina sutilmente, confiriendo un tono negativo a las comunicaciones digitales o fomentando la pérdida o la corrupción de datos en las transacciones vitales. El efecto individual de este Encantamiento sobre cualquier acción es pequeño, pero el resultado acumulativo es un espíritu que rehace a Gaia a imagen del Wyrm de forma tan eficiente e incansable como sus hermanos y hermanas calcifican el mundo según los designios de la Tejedora.



Imagen: La Araña de Óxido media se parece bastante a una Araña de la Urdimbre o a cualquier clase de espíritu que fuera antes de corromperse. De hecho, desde lejos, podría incluso confundirse con una. Al inspeccionarla más de cerca, la naturaleza alterada del espíritu resulta inconfundible; su cuerpo brillante está corroído y agujereado, y recrecimientos orgánicos poco saludables reemplazan elementos que antes eran mecánicos. La primera impresión general es la de un espíritu que ha contraído alguna clase de cáncer biomecánico, y sus movimientos lo confirman. Son temblorosas y erráticas, y carecen de la elegante precisión de relojería que suele ser la marca distintiva habitual de la Tejedora.

Trasfondo: Algunas Arañas de Óxido son "ocurrencias naturales", aparecen en la periferia de Plagas, Pozos y otras zonas de la Umbra terriblemente manchadas por el Wyrm. Con mayor frecuencia, los Danzantes de la Espiral Negra crean Arañas de Óxido mediante el Don Garras de Corrosión (ver pág. 121). Esto suele formar parte de establecer un Pozo urbano: transformar los anticuerpos espirituales de la ciudad en guardianes o refuerzos del poder espiritual del naciente Túmulo del Wyrm. Dado que muchas Arañas de Óxido no son agresivas si se las deja tranquilas, los Garou menos experimentados son tristemente propensos a pasarlas por alto, tratándolas casi como un detalle del entorno. Sólo aquéllos versados en los métodos del Wyrm tienden a reconocer las densas concentraciones de Arañas de Óxido como un signo probable de la presencia de un Pozo cercano.

Pautas de interpretación: Las Arañas de Óxido funcionan bien en escenas para historias urbanas, mostrando que la guerra por Gaia es mayor que un simple choque de Wyrm contra Garou. Hasta la fría y terrible pureza de la Tejedora es objetivo de los venenos del Wyrm según se cierne el Apocalipsis. Es una amenaza particularmente aleccionadora para los Moradores del Cristal.

Arpías

Silenciosas acosadoras de humanos y Garou por igual, las Arpías vuelan en círculos en el cielo, buscando signos de disensión y celos de los que alimentarse. Insanas rivalidades empapadas de envidia atraen a estas Perdiciones, las cuales encuentran entonces un lugar adecuado en las alturas y fuera de la vista en el que construir sus nidos. Desde esos lugares privilegiados espían los tejemanejes a su alrededor y abandonan sus nidos para robar pequeños objetos de valor. Las baratijas terminan en el fondo de sus nidos, donde los espíritus aguardan los momentos oportunos para colocarlos en lugares estratégicos de forma que

impliquen a otros en los robos, sembrando desconfianza incluso en relaciones íntimas.

Rabia 5, **Gnosis** 7, **Fuerza de Voluntad** 10, **Esencia** 22.

Encantamientos: Escudriñar, Incitar Frenesí, Inocuo*, Materializar.

* **Inocuo:** Las Arpías son excelentes ocultándose a plena vista. Gastando un punto de Esencia, los testigos pasan por alto a la Arpía y su nido. Este Encantamiento no vuelve invisible a la Perdición o su corrupción, sino que impide que alguien se percate de ella. Sólo quienes buscan específicamente algo fuera de lugar tendrán posibilidad de ver al espíritu, e incluso entonces, un observador debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9 para sobreponerse a los efectos del Encantamiento. El efecto dura una escena.

Imagen: Las Arpías parecen halcones con sarnosas plumas verdes que siempre están desaliñadas. Se aferran a sus asideros con gruesas y descuidadas garras conforme cambian de postura de forma constante, nunca del todo capaces de mantener el equilibrio. Los ojos de una Arpía resplandecen con un brillante verde tóxico en la oscuridad, reluciendo con una maliciosa inteligencia. Sus nidos están construidos a partir de las ramas y hojas de follaje cercano, roídos de ramas aún vivas. La corteza se retuerce y marchita a causa de la agonía de los últimos momentos de su vida, anudándose con otras ramas muertas para crear un muro entretejido. Tales nidos ocultan diversas prendas de importancia que la Arpía ha robado: cartas, memorias USB, Amuletos y algún Fetiche ocasional han encontrado su camino hasta las garras de una Arpía.

Trasfondo: Talladas a partir de la esencia de espíritus halcón capturados, las Arpías son terroríficas de contemplar para los Garou, especialmente para los Colmillos Plateados. Prefieren anidar alto en la Umbra, por encima de clanes o en lo alto de edificios de oficinas donde buscan víctimas. Los empleados de Pentex han caído ante los corruptos espíritus halcón más de una vez y la corporación los considera una molestia en el mejor de los casos. En cambio, los Danzantes de la Espiral Negra obtienen un perverso deleite cuando observan un clan sobre el que ha anidado una Arpía. Los pájaros roban lo que pueden de los Garou, tomando toda precaución posible cuando lo hacen. Entonces endosan estos objetos a otras personas, incitando que les culpen de robo. Cuando los temperamentos comienzan a encenderse en el clan, la Arpía espera la oportunidad para desatar el caos todo lo posible dentro del clan. Esta Perdición disfruta volviendo a los Garou contra sus Ancianos y sus objetivos favoritos son las estrictas jerarquías de los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados.

Pautas de interpretación: Las Arpías tienen por objetivo cualquier clan en cuyo seno bulla la disensión. Los objetos desaparecen, los Garou se culpan unos a otros y las Arpías son tan pacientes que el descenso al caos puede llevar semanas o incluso meses. Si una manada lo ha estado haciendo particularmente bien y está disfrutando de su éxito, una Arpía puede comenzar a poner a otros miembros del clan en su contra, especialmente a las manadas jóvenes. Un miembro de la manada podría verse acusado de numerosos robos, haciendo que sus compañeros deban limpiar su nombre y encontrar al verdadero ladrón.

Caminantes de la Podredumbre

Aunque no sean los más poderosos o inteligentes hijos del Wyrm, las Perdiciones conocidas como Caminantes de la Podredumbre están entre los más perturbadores. Son espíritus de decadencia: no de muerte, sino de la corrupción posterior; no del final, sino de las conclusiones sin resolver que se dejan pudrir. Son la promesa del Wyrm para el futuro, un mundo inevitable incluso en la disolución definitiva: un mundo en el que no hay vida postrera para los valientes héroes, sólo una eternidad de arrastrar de pasos y carne pútrida.

Rabia 5, **Gnosis** 4, **Fuerza de Voluntad** 7, **Esencia** 16.

Encantamientos: Armadura, Paseo de Carroña*, Rastrear, Rayo en la Carne*, Sentir Trochas, Toque de Plaga.

* **Paseo de Carroña:** Este Encantamiento es similar a Posesión, pero sólo puede usarse con un cadáver. Cualquier cadáver sirve: un empleado de Pentex muerto, un mapache atropellado, un cabestro sacrificado y (en una ocasión terriblemente memorable) un elefante recién muerto pueden ser anfitriones de un Caminante de la Podredumbre. El cadáver aún debe poseer algo de carne (así que nada de esqueletos de dinosaurios poseídos), y no puede estar poseído o animado de ninguna otra forma (lo que deja fuera a los vampiros). Un cadáver animado por Paseo de Carroña usa los Rasgos que tenía cuando estaba vivo en lugar de los Rasgos espirituales de la Perdición que lo controla, pero usa su Esencia en vez de una tabla de Salud.

Paseo de Carroña impone un tremendo estrés sobre el cadáver poseído, las energías necróticas de la Perdición aceleran rápidamente el proceso de descomposición, por lo que la mayoría de cadáveres poseídos se convierten en horrores llenos de gusanos en poco tiempo. Pocos cadáveres logran durar más de una semana antes de disolverse en un emplasto inmóvil de huesos y carne pulposa.

* **Rayo en la Carne:** Este Encantamiento permite al Caminante de la Podredumbre gastar un punto de Esencia por día para reanimar el cerebro de un cadáver poseído con Paseo de Carroña. Debe haber un cerebro para poder usarlo. Aunque el alma del cuerpo pasase hace tiempo a lo que sea que aguarda tras el velo de la muerte, un residuo de recuerdos y personalidad aún mora entre los pliegues de la mente y es esta sombra del muerto lo que resucita el Caminante de la Podredumbre hasta que el cuerpo se cae a pedazos. La persona revivida no sabe nada de la Perdición que la posee, y al principio puede incluso creer que está viva. Es probable que trate de volver a entornos familiares, como la casa donde aguarda su afligida familia. Algunos Caminantes de la Podredumbre recuperan el control en este punto, otros simplemente prefieren dejar que el rayo continúe impulsando la carne, viendo cómo el cadáver y sus seres queridos pasan por la agonía de la descomposición, la disolución y una segunda y definitiva defunción.



Imagen: Un Caminante de la Podredumbre en la Umbra parece una serie de partes de cadáveres podridas de una amplia variedad de animales unidas con tripas y tendones. Uno podría ser un rudimentario centauro hecho con la mitad inferior podrida de un caballo sobre la que reposa un torso humano en descomposición y una calavera de ganado medio desollada; otro podría ser un sabueso muerto, que se arrastra sobre una multitud de piernas y brazos desparejados y en descomposición.

Trasfondo: Los Caminantes Silenciosos fueron la primera Tribu en encontrarse con los Caminantes de la Podredumbre. Cuando hablan de estas Perdiciones, dicen que una vez fueron espíritus de muerte menores que vigilaban el momento en el que espíritu y cuerpo se separaban. Curiosos, escucharon a través de las grietas entre su dominio y la Umbra Baja de los muertos; algún susurro que les llegó los cambió para siempre, llenando sus ojos de oscuridad y sus formas de decadencia. Ahora son heraldos del mundo más allá del Apocalipsis, una tierra sin alma de desagradable destrucción sin sentido y de carne pudriéndose silenciosamente bajo un Sol rojo y herido.

Pautas de interpretación: Los Caminantes de la Podredumbre son oportunistas que toman cualquier cadáver que les parezca más interesante en un momento dado, pero obtienen especial satisfacción al mostrar a los Garou evidencias de su obra. Si un hombre lobo pierde el control y mata a un inocente durante un Frenesí, un Caminante de la Podredumbre se asegurará de que se encuentre de nuevo con su víctima; puede incluso llegar a restaurar el control de la víctima del cuerpo, para que así pueda preguntar al hombre lobo por qué tenía que morir. Los Caminantes de la Podredumbre también disfrutan sacando Parentela muerta de sus tumbas.

Los Theurges Uktena han catalogado la existencia de una Perdición similar, aunque más débil, conocida como Títere de Carne, que anima los restos de los jóvenes, como niños muertos y gatitos ahogados. Los Títeres de Carne poseen Paseo de Carroña, pero no Rayo en la Carne.

Ciervos Quebrados

Al arrasar paisajes una vez prístinos, los Ciervos Quebrados encuentran sustento en la agonía y la miseria. Prefieren alimentarse del dolor de espíritus gaianos que han sido sometidos a la profanación de una tierra antes sagrada. Dementes y violentos, los Ciervos deambulan por sus territorios de caza atacando a cualquiera que pondría fin a la miseria de la que disfrutan. Cuando no hay víctimas adecuadas, un Ciervo Quebrado pasa el tiempo infligiendo lesiones a Perdiciones y criaturas más débiles de la zona.

Rabia 10, **Gnosis** 8, **Fuerza de Voluntad** 6, **Esencia** 24.

Encantamientos: Armadura, Humo*, Materializarse, Rastrear.

* **Humo:** Gastando un punto de Esencia, un Ciervo Quebrado puede resoplar una nube de humo sulfuroso que cubre de oscuridad a la Perdición. Esto incrementa la dificultad de todas las tiradas para golpearla en 1, o en 2 para los Garou en Lupus a causa del hedor. El Ciervo Quebrado puede ver con claridad a través del humo y no sufre penalizaciones.

Imagen: Un Ciervo Quebrado se parece a un espíritu venado con una musculatura exagerada similar a la de un toro. Su piel está cubierta de aceite y refleja toda la luz en un enfermizo tono amarillo sin importar la fuente. Sus duros ojos blancos brillan bajo una cornamenta que se retuerce en una apretada maraña sobre su cabeza; estos cuernos desproporcionados están cubiertos de espinas de una pulgada. De las fosas nasales de la Perdición brotan volutas de humo. No tienen lugares de descanso permanentes, pero vagan incansablemente por su territorio, siempre a la caza de intrusos.

Trasfondo: Cuando los esbirros del Wyrm capturan a un espíritu venado y eliminan su esencia gaiana, crean un Ciervo Quebrado. Con sólo vacío en su interior, estos espíritus buscan realizarse causando al mundo la agonía a la que se enfrentan. Los Ciervos Quebrados acechan en Plagas y Cloacas que existen en la naturaleza. Se sienten en casa en cualquier lugar donde Pentex ha arrasado bosques o comenzado una operación de *fracking*. Puesto que rara vez se materializan, acechan desde la Umbra atacando a cualquier cosa que perciban como una amenaza para ellos o su territorio. Sólo se materializarán si detectan una amenaza aplastante en el mundo físico. Un Ciervo Quebrado atacará a cualquier Garou, incluyendo a los Danzantes de la Espiral Negra.

Pautas de interpretación: Los Ciervos Sagrados funcionan bien para añadir un nuevo nivel de horror a Cloacas y Plagas. Todos los Garou acuden a tales lugares sabiendo que van a enfrentarse a Perdiciones, pero no necesariamente a

Perdiciones talladas a partir de espíritus gaianos a los que reverencian. Los Danzantes de la Espiral Negra se deleitan en burlarse de los Ciervos Quebrados y guiarlos hasta manadas o clanes con gran cantidad de Fianna.

Halassh

Los Halassh, duras tropas de choque del Wyrm, son asesinos directos. Tanto Pentex como los Danzantes de la Espiral Negra hacen uso habitual de ellos como matones espirituales; no valen para mucho más, pero con que sirvan como músculo es suficiente. Los Halassh rara vez tratan de manifestarse a menos que se les invite a hacerlo; prefieren cazar a otros espíritus, desdeñando a las presas mortales.

Rabia 8, **Gnosis** 2, **Fuerza de Voluntad** 8, **Esencia** 18.

Encantamientos: Armadura, Disolución*, Materializarse, Sentir Trochas.

* **Disolución:** La Perdición puede gastar un punto de Esencia cuando ataca a un objetivo para cubrir sus garras o colmillos con un espantoso ácido espiritual. La dificultad para absorber tal ataque es 9.

Imagen: Los Halassh son inmensos terrores de hombros anchos y cráneo al descubierto con gigantescas garras y colmillos y unos salvajes ojos saltones. Su pálido pellejo parece picado por ácido y son casi tan altos como un Garou en Crinos.

Trasfondo: Los Halassh son espíritus de potentes corrosivos vertidos de forma irresponsable. Pentex persuade a los espíritus para que guarden sus instalaciones mediante vertidos al azar de productos químicos peligrosos; los Danzantes de la Espiral Negra sencillamente invocan y atan a estas cosas. Los espíritus no tienen unos objetivos concretos; sencillamente odian todo lo que es puro y buscan destrozarlo con sus garras y colmillos.

Pautas de interpretación: Los Halassh son tropas de asalto pesadas comparadas con la "infantería estándar" de los Cadavéricos. Existen para proporcionar desafíos de combate (nada más y nada menos) aunque las terribles heridas que infligen también pueden suponer un desafío para los sanadores de la Nación Garou.

Hijos de la Plaga

Un Hijo de la Plaga fue una vez un Hijo del Calvero, pero ha quedado corrompido y retorcido por la corrupción. Tales espíritus son muy malévolos y peligrosos para los Garou al desechar lo que una vez fue su valiosa amistad en favor del odio.

Los árboles dentro de una Plaga adquieren una apariencia nervuda y demacrada, y los espíritus humanoides son de pesadilla, con túnicas hechas jirones y rostros de madera putrescente. Los espíritus insecto escarban en sus cuerpos causándoles un dolor constante.

Los Hijos de la Plaga deambulan por ésta buscando extender su corrupción.

Rabia 8, **Gnosis** 4, **Fuerza de Voluntad** 6, **Esencia** 20.

Encantamientos: Toque de Plaga.

Huesofinos

Las Perdiciones conocidas como Huesofinos son insaciables espíritus de hambre, nacidos en lugares de terrible hambruna. A diferencia de muchas Perdiciones conceptuales, los



Huesofinos no frecuentan los lugares donde son creados, sino que buscan lugares de riqueza y opulencia, tierras de plenitud. Es ahí donde cazan, usando a humanos para alimentar sus propios apetitos insaciables y para satisfacer sus estrafalarios caprichos. Al menos, los Garou pueden reconocer fácilmente a los Huesofinos cuando llegan a una zona, ya que las muertes de sus víctimas suelen ser lo bastante extrañas como para aparecer en los titulares de las noticias locales.

Rabia 7, **Gnosis** 7, **Fuerza de Voluntad** 5, **Esencia** 19 (hasta 25 si están poseyendo a un huésped).

Encantamientos: Corrupción, Materializarse, Posesión*, Rastrear, Sentir Trochas.

* **Posesión:** El Encantamiento Posesión de un Huesofino es distinto al de otras Perdiciones. Los Huesofinos son incapaces de crear Fomori mediante la posesión permanente o controlando directamente al huésped. En su lugar, un Huesofino que posee consume todo lo que su huésped come antes de que pueda nutrirle. Una vez el huésped comienza a morir de hambre, el Huesofino usa el Encantamiento Corrupción para sugerir comidas que podrían saciar al huésped; cada vez que el huésped toma parte en tal comida, el Huesofino gana un punto de Esencia. Poco después, vuelve el hambre constante y la inanición del huésped continúa. Los Huesofinos nunca sugieren comida ordinaria para sus desafortunados huéspedes; en su lugar, le recomiendan que consuma lo que valora. Un cristiano devoto podría verse impelido a arrancar las páginas de la Biblia y comérselas, una por una, mientras un obseso de la moda podría sentarse y comer cada traje y zapato de su armario. Los Huesofinos más fuertes vuelven a sus huéspedes contra sus seres queridos, matando de hambre a los individuos poseídos hasta empujarlos a un festín caníbal. Una vez que el huésped muere de inanición, el Huesofino se marcha y el ciclo comienza de nuevo.

Imagen: Los Huesofinos parecen altos y demacrados humanos asexuados con rasgos alargados a causa de una boca siempre abierta. Sus largos y finos huesos sobresalen de su carne en algunos puntos como agujas afiladas.

Trasfondo: Antaño poco comunes, los Huesofinos han proliferado en la segunda mitad del siglo xx. Esto desconcierta a muchos Garou, ya que la hambruna siempre ha sido un gran azote para la humanidad. Parece que no hay una razón obvia para este súbito aumento.

Los Huesofinos codician el increíble poder de los Túmulos, pero no tienen forma de consumirlo. Si se les presenta la ocasión, tendrán por objetivo a los guardianes fuera de servicio del Túmulo.

Pautas de interpretación: Como Perdiciones solitarias, los Huesofinos suponen poca amenaza física para un hombre lobo poderoso; en su lugar, son oportunidades para que los Garou actúen como héroes, salvando a los desgraciados a los que poseen los Huesofinos de una terrible, humillante y prolongada muerte. Por otra parte, los Huesofinos tienden a tener por objetivo a aquéllos en posiciones de privilegio y plenitud, por lo que ciertos Garou (como los Roehuesos y los Garras Rojas) pueden no *querer* ayudar a las víctimas del espíritu.

Kalus

Un Kalus es una manifestación espiritual de malos pensamientos. Estos espíritus deambulan por las Plagas de la Umbra buscando humanos que puedan ser corrompidos con facilidad. Una vez que un Kalus ha encontrado una víctima, se aferra a su mente y comienza a sugerir ideas y actos malvados al objetivo.

Los Kalus no tienen una manifestación física, pero suelen aparecer en los sueños del objetivo como un sombrío fantasma de unos 45 centímetros (18 pulgadas) de alto con alas, pequeñas manos con garras y pezuñas hendidas. Si se le amenaza, un Kalus abandonará la zona y sólo volverá cuando esté a salvo.

Este espíritu puramente malévolo no sirve a ningún propósito salvo forzar a una persona a infligir miseria a alos demás. Una víctima sólo necesita tener algún "mal pensamiento" accidental; esto es carnaza suficiente para un Kalus, el cual puede volver a un ser amable y compasivo en contra de su familia y amigos.

Rabia 3, **Gnosis** 7, **Fuerza de Voluntad** 5, **Esencia** 15.
Encantamientos: Corrupción.

Manadas Carroñeras

Las Manadas Carroñeras son colonias de animales inferiores poseídos por una Perdición. Ésta usa a los animales como extensión física de sí misma para poseer a animales superiores (humanos). Estas Perdiciones no son especialmente poderosas, por ello sólo son capaces de poseer a los débiles, los enfermos o los moribundos. También pueden poseer a los muertos, pero los Fomori creados de esta forma siguen pudriéndose y en el plazo de unos meses su cuerpo terminará por derrumbarse ya que cada vez que sufra más daño que su Resistencia en un solo golpe pierde la parte del cuerpo golpeada (lo cual puede ser fatal si es la cabeza o el corazón). Además, en el caso de haber poseído un cadáver también pierden una parte del cuerpo cada mes. Al principio podrían ser dedos de manos y pies, pero en estadios posteriores podría ser brazos o piernas.

Habitualmente, una Perdición Manada Carroñera abordará a un aliado para ayudarle a procurarse un cuerpo a cambio de futuros servicios. La inteligencia de estas Perdiciones se extiende por toda la colonia, pero se centra en sólo uno de sus miembros. Si se mata al líder de la colonia, la manada se dispersa y la Perdición desaparece. Las Manadas Carroñeras pueden crear Fomori a partir de cuerpos que hayan sido vaciados en gran medida (a los que les falten en torno al 50% de los órganos internos).

Estas Perdiciones viajan tanto por el mundo físico como por la Umbra en busca de muertos o moribundos y usan su Encantamiento especial Vida Prolongada para retrasar la muerte de la víctima. Una vez que la Perdición ha poseído totalmente a la criatura puede usar el Encantamiento Curación para sanar todo el daño físico del cuerpo. Este Poder sólo puede usarse en el momento de la posesión inicial.

Las Manadas Carroñeras se presentan como un grupo de cualquier tipo de animal que la Perdición haya poseído. Si se les inspecciona más de cerca, los miembros individuales de la manada siempre parecen ejemplos bastante corruptos de la especie (las ratas son especialmente sarnosas, a las serpientes les faltan parches de escamas, etc.). Las Manadas Carroñeras siempre están conformadas por criaturas lo bastante pequeñas para poder estrujarse dentro de un cuerpo humano sin causar demasiado daño adicional (nada de hombres elefante, lo sentimos).

Rabia 4, **Gnosis** 6, **Fuerza de Voluntad** 4, **Esencia** 20.

Encantamientos: Curación, Materializarse, Posesión, Sentir Trochas, Vida Prolongada*

Nihilach

Los Nihilach, afortunadamente escasos, aparecen de forma prominente en los relatos de los Garou actuales. Los pesimistas afirman que estas Perdiciones son espíritus del propio Apocalipsis, que se manifiestan para allanar el camino ante el advenimiento del Wyrm. Otros aseguran que son las puntas de las garras del Corruptor que están logrando su primer agarre totalmente devastador sobre Gaia. Los Caminantes Silenciosos conocen la verdad, pero no la comparten. No es mejor que los rumores.

Los Nihilach aparecen en momentos de mal agüero en la guerra contra Gaia, por lo general en aquéllos en los que una parte significativa de Gaia está a punto de morir. Primero, aguardan y observan, examinando el curso de los eventos, y entonces se lanzan a la lucha. Ésa es la única piedad de los Nihilach, que al final tienen la condescendencia de combatir a los guerreros de Gaia. Estas enormes Perdiciones son terribles y absorbentes fuerzas en la batalla, muchos valientes Garou no pueden siquiera reunir la fuerza para alzar una garra contra ellos.

Aun así, quienes los combaten, descubren que no son invencibles. Sólo por esa razón, los Garou luchan por encontrar esperanza.

Rabia 10, **Gnosis** 4, **Fuerza de Voluntad** 9, **Esencia** 30-50.

Encantamientos: Armadura, Estallido, Materializarse, Recuperar la Forma, Sentir Trochas, Toque de Plaga*, Vacío Profundo*.

* **Toque de Plaga:** La versión de los Nihilach de Toque de Plaga es distinta a la de otras Perdiciones. En lugar de sacar los peores elementos de la naturaleza del objetivo, este Encantamiento induce en él una lasitud entumecida y una incapacitante depresión. Todo esfuerzo parece fútil, los sueños inalcanzables y el mundo una broma enfermiza y sin sentido en el mejor de los casos y una tortura de afiladas indignidades como preludio a la inexistencia carente de sentido en el peor de ellos. Fracasar al resistirse a este Encantamiento es capaz de mandar a un Garou directo al Harano.

* **Vacío Profundo:** Este Encantamiento es uno de los poderes más terribles de los Nihilach. Se activa de forma refleja pagando un punto de Esencia cada vez que algo muere en presencia del Nihilach, ya sea un espíritu descorporizado o un Garou asesinado, y no es necesario que la muerte sea a manos del Nihilach. El ondulante vacío del cuerpo del Nihilach se despliega en un puro y enloquecedor vacío que aspira el alma del muerto. Cualquier cosa devorada por el Vacío Profundo se ha perdido para siempre. Un héroe Garou no persistirá como un espíritu Ancestro ni volverá al abrazo de Gaia y se reencarnará. Como cualquier otra cosa devorada por este Encantamiento, dejará de existir.

Imagen: En cierta forma, los Nihilach parecen muy pequeños. Son impresiones nulas del mundo que los rodea, una sombra que bebe luz, entendida como sensaciones en lugar de detalles. Son altos, mayores que Garou en Crinos, y cuando actúan, parecen tener largas y dolorosas extremidades. La inexistencia pende de ellos como un manto, el cual da la impresión de un gran y poderoso cuerpo. No puede afirmarse con propiedad que un Nihilach tenga cara, pero quienes miran donde ésta debería estar a menudo atisban impresiones de quienes conocieron en el pasado, individuos con los que asocian recuerdos de pérdida y remordimiento. Los Nihilach son silenciosos, no hacen ningún ruido cuando aguardan y observan, ni cuando se abalanzan para atacar.

Trasfondo: Los Caminantes Silenciosos, con su gran entendimiento de la Umbra Oscura, comprenden lo que son los Nihilach. Son Perdiciones del Olvido, la aniquilación que aguarda más allá del hambre del Wyrm, cuando el Destructor se haya devorado a sí mismo. Que hayan comenzado a aparecer en la Umbra y en la faz de Gaia es el más funesto de muchos oscuros presagios en estos días finales.

Pautas de interpretación: La presencia de los Nihilach es una amenaza existencial, una promesa susurrada de que no habrá un mundo más allá del Apocalipsis, ninguna recuperación ni nueva edad que se alce de las cenizas de la vieja. Desafían tanto la destreza marcial como las convicciones de los Garou, y es mejor presentarlos en el clímax de la crónica, para subrayar la importancia de cualquier desastre que los Garou luchen por evitar. Ganar una batalla donde un Nihilach tome el campo es sin duda haber impedido que Gaia se adentre aún más en la noche final de la que no hay retorno, y es un acto digno de celebración.

Nocturnae

Las Nocturnae, también conocidas como Brujas de la Noche, son profanadoras de sueños y esperanzas. Estas Perdiciones vagabundean por la Umbra buscando sueños particularmente poderosos o soñadores dignos de atención. Cuando encuentran una víctima dormida apropiada, envenenan sus horas de sueño retorciendo sus sueños en visiones de desesperación y desconfianza. Un sueño de éxito y riqueza podría convertirse súbitamente en una pesadilla de ruina y fracaso a causa de la traición de un ser querido. El tema común de estos sueños es la caída del soñador, siempre a manos de un amigo de confianza, un amante, esposo, padre, compañero de manada u otro aliado cercano.

Rabia 6, **Gnosis** 7, **Fuerza de Voluntad** 5, **Esencia** 18.

Encantamientos: Escudriñar, Materializarse, Retorcer Sueño*, Sentir Trochas.

* **Retorcer Sueño:** La Bruja de la Noche gasta un punto de Esencia para corromper un sueño con intención de perturbar al soñador y separarlo de uno de sus seres queridos. El objetivo no recupera Fuerza de Voluntad de este atribulado sueño.

Imagen: Las Brujas de la Noche parecen mujeres hermosas con largo pelo enredado, garras perversamente ganchudas y una boca llena de pus.

Trasfondo: Los Garou creen que las Nocturnae son pequeños fragmentos de las pesadillas del propio Wyrm, liberadas de sus oscuros sueños para vagar por la Umbra. Las Brujas de la Noche tienden a formar un vínculo particular con una única víctima a la que visitan repetidamente hasta que destruyen la relación con uno de sus seres queridos, alentando una fatiga y paranoia cada vez mayores. Si el objetivo de una Nocturna se niega categóricamente a abandonarse a los terribles presagios de sus sueños, la Perdición termina por sentirse frustrada; una noche se materializará, matará al ser querido al que su víctima detestaría más perder y luego la inculpará del crimen.

Pautas de interpretación: Aunque las Brujas de la Noche no suponen una gran amenaza para los Garou en una confrontación física, rara vez se molestan con la simple violencia. Los Garou son un premio especial para una Nocturna. Un hombre lobo que viva fuera de la seguridad de un Túmulo es un caldero hirviente de Rabia e instintos explosivos en el mejor de los casos, y es dado a creer en sueños premonitorios de una forma que la mayoría de gente moderna no. Si los propios Garou parecen poco dados a caer en las manipulaciones de una Bruja de la Noche, entonces su Parentela supone un objetivo aún más apetecible.

Pestilencia Carmesí

Las Pestilencias Carmesíes son Perdiciones de enfermedad, parásitos, dolencia y disfunción. Su mayor goce es contemplar la carne volverse contra sí misma, por ello se congregan donde los humanos respiran productos químicos tóxicos, reutilizan agujas, beben de aguas con parásitos o contaminadas con mercurio o consumen agua radiactiva. Se deleitan en los súbitos estallidos de ébola y predican cánceres. Es más, cuando encuentran a un humano afectado por las marcas del Wyrm, uno cuya carne está enferma y luchando contra sí misma, disponen los terribles zarcillos rojos de su poder sobre esa persona y fortalecen la enfermedad.

Rabia 6, **Gnosis** 3, **Fuerza de Voluntad** 8, **Esencia** 17.

Encantamientos: Despertar la Corrupción*, Materializarse, Sentir Trochas, Toque de Corrupción, Vuelo Raudo.

* **Despertar la Corrupción:** Una Pestilencia Carmesí puede gastar 2 puntos de Esencia para usar este Encantamiento sobre una persona aquejada de cualquier clase de enfermedad. La Perdición hace una tirada enfrentada de su Rabia contra la Resistencia del objetivo; si la Perdición vence, sea cual sea la dolencia que sufra el objetivo, ésta se agudiza y en la siguiente tirada para resistirla o recobrarse de sus efectos el objetivo sufre una penalización igual a la Gnosis de la Perdición. Una fiebre podría dispararse a temperaturas que supusieran un riesgo para la vida, mientras que un cáncer metastatizaría y se extendería como un incendio por todo el cuerpo.

Imagen: De lejos, las Pestilencias Carmesíes parecen sinuosas ranas rojas; de cerca, cada una parece compuesta de un millón de capilares sanguíneos, todos ellos retorciéndose y revolviéndose unos en torno a otros.

Trasfondo: Las Pestilencias Carmesíes son una nueva amenaza, vista por primera vez en los sesenta. Eran extremadamente raras hasta la epidemia de SIDA de los ochenta, cuando su cantidad se disparó, y ahora supuran por todo el mundo. Los Theurges Danzantes de la Espiral Negra creen que son el aliento del Wyrm exhalado al mundo.

Pautas de interpretación: Las Pestilencias Carmesíes son Perdiciones especialmente aborrecibles, ya que atacan a los débiles y heridos. Funcionan mejor como recordatorio de que los Garou deben permanecer vigilantes, y de que en sus días finales, incluso un hospital o casa de medicina [N.d.T.: Sauna ceremonial de algunos pueblos nativos americanos] pueden ser parte del campo de batalla.

Raptor

Los Raptores son Perdiciones que se alimentan de dolor y lujuria; no del afecto o el simple deseo sexual sino de una retorcida y desesperada necesidad de dominio y conquista. Sus objetivos son quienes ven a los demás como meros objetos sexuales que existen para su satisfacción. La Perdición susurra a través de la Celosía, impeliendo a los humanos a actuar de acuerdo a esos deseos, y los realza con un aura de falsa confianza y persuasión. El Raptor elige a un humano concreto como su "proyecto especial" y no le deja ir, cabalgando una ola de aventuras de una noche, relaciones abusivas y corazones rotos hasta la conclusión deseada por el Raptor: violación, depravación y asesinato. Se marcha una vez que el anfitrión es un cascarón vacío, y deja atrás la sombra de un ser humano, algo que sigue adelante a través de una rutina de maltratos con la esperanza de volver a prender *algún* sentimiento en las consumidas cenizas de lo que solía ser su alma.

Rabia 5, **Gnosis** 8, **Fuerza de Voluntad** 6, **Esencia** 19 (hasta 10 puntos más si la Perdición se ha alimentado recientemente).

Encantamientos: Sentir Trochas, Corrupción, Materializarse, Aura Sórdida*.

* **Aura Sórdida:** La Perdición puede prestar los efectos del Don Persuasión (ver **H20**, pág.) a cualquiera que acepte las sugerencias que susurra mediante Corrupción, mientras las siga.

Imagen: Un Raptor parece una gran y carnosa flor en lo alto de una serie de delgadas y bien torneadas piernas de ambos sexos.

Trasfondo: Esta Perdición se alimenta de la lujuria de su anfitrión, del acto de la consumación y del dolor de las víctimas del anfitrión cuando las aparta de su lado; necesita de las tres emociones para alimentarse. Cuanto mayor sea la sensación

residual de uso o violación de la víctima, más Esencia gana el Raptor. Una aventura normal de una noche con alguien tan decadente como el anfitrión vale un solo punto, mientras que arruinar la vida de alguien podría valer cinco puntos de golpe.

Pautas de interpretación: Una vez, Pentex trató de vincular Raptores a diversos productos, incluyendo cosméticos y colonias. Los Raptores se negaron a cooperar y ahora desprecian a los Seductores creados por Pentex. Un Raptor se apartará de su camino para hacer que su anfitrión se cruce con el de un Seductor con la intención de usar y arruinar al Fomor, hasta matarlo si es posible.

Engendros del Wyrm

Si las Perdiciones y sus retorcidos títeres de carne fueran las únicas creaciones del Wyrm, el trabajo de los Garou sería mucho más directo, aunque no menos peligroso. Sin embargo, las contaminadas entrañas del Wyrm son muy fecundas, y multitud de horrores huellan la Tierra, marcada por su mancha. Algunas son cosas retorcidas que el Wyrm ha engendrado sobre la faz de Gaia; sus sirvientes de Pentex han creado otras. Cada una es una amenaza en sí misma.

Cerdos Cráneo

Los Cerdos Cráneo son retorcidos horrores, el único rastro superviviente de los una vez poderosos Grondr. Los descendientes caídos de los hombres jabalí, que antaño fueron responsables de la limpieza de Gaia, se convirtieron en sus opuestos. Los Cerdos Cráneo tratan de ensuciar y devorar todo lo que tocan. Comen carroña y extraen una siniestra fuerza de la carne de los muertos, aunque pueden subsistir gracias a casi cualquier cosa, incluyendo basura, desechos tóxicos o incluso cadáveres radiactivos. Excavan en cementerios buscando huesos humanos y los devoran para recuperar su Rabia. Cuando comen huesos de criaturas del Wyrm, los Cerdos ganan una malevolente astucia que los hace más peligrosos. Los Cerdos Cráneo pueden oler tales restos corruptos y devorar tal festín aumenta su inteligencia en cuestión de minutos.

Atributos: Fuerza 7, Destreza 4, Resistencia 8, Carisma 0, Manipulación 0 (2-4), Apariencia 0, Percepción 2, Inteligencia 1 (2-5), Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 5, Impulso Primario 3, Intimidación 4, Pelea 5, Sigilo 2, Supervivencia 4.

Poderes: Regeneración (como los Garou).

Rabia 5, **Fuerza de Voluntad** 3.

Niveles de Salud: OK, OK, –1, –1, –1, –2, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataques: Proyección; colmillos, Fuerza +3.

Cada vez que come huesos manchados por el Wyrm, la Inteligencia del Cerdo Cráneo aumenta en 1, hasta un máximo de 5. Estos incrementos duran un año. Comer los cuerpos de Fomori especialmente poderosos o devorar gran número de ellos de una vez, hace permanentes estos incrementos. Un Cerdo Cráneo inteligente aprende al menos un Don de los Danzantes de la Espiral Negra por punto de Inteligencia. Debido a su dieta tóxica y su corrupción innata, la Carne de los Cerdos Cráneo es venenosa; cualquier criatura que la muerda sufre un punto de daño letal por turno durante los seis siguientes turnos (ver "Venenos y drogas", **H20**, pág. 259).

Imagen: Los Cerdos Cráneo parecen enormes jabalíes salvajes, aunque algo demacrados, que miden casi 1,8 metros (6 pies) de alto hasta la cruz y casi 2,1 metros (7 pies) de largo. Sus cerdas son ásperas y deformes y apestan a putrefacción. Su piel mortalmente pálida es tan fina y su estructura ósea tan distintiva que es fácil tener la impresión de que no tienen carne alguna en la cabeza. A pesar de su mortuoria apariencia, poseen una obvia y enjuta fuerza.

A diferencia de muchas criaturas del Wyrm, los Cerdos Cráneo no tienen úlceras evidentes o deformidades como miembros marchitos. Fueron corrompidos hace tanto que se han adaptado por completo a las nauseabundas energías del Wyrm. Han perdido la habilidad de cambiar de forma, y nacen y crecen como astutos animales. Pueden devorar carne envenenada por el Wyrm para recuperar la inteligencia que una vez era común a todos sus ancestros.

Trasfondo: Todas las Razas Cambiantes saben que la Guerra de la Rabia causó el exterminio de los Grondr. Tan enfurecidos estaban los miembros de una de las últimas piaras (manadas) de Grondr por la matanza de su Raza por parte de los Garou que sus ansias de venganza y su odio por los hombres lobo atrajo la atención de Lord Acero, el Incarna Maeljin de odio. Éste ofreció a los Grondr la oportunidad de sobrevivir a la arremetida de los Garou y que ellos y sus descendientes contraatacarían a sus enemigos. Estos hombre jabalí aceptaron ese repugnante trato y ellos y sus descendientes se convirtieron en agentes del Wyrm.

Hoy en día, los Cerdos Cráneo vagan en manadas de tres a siete individuos, a menudo grupos familiares. Las manadas ahuyentan a los machos jóvenes o ancianos, que forman sus propias manadas especialmente violentas y predatorias. Los Cerdos Cráneo ordinarios tienen una astucia malvada, pero son sólo ligeramente más inteligentes que gorilas o chimpancés. Sin embargo, si son capaces de alimentarse con los huesos de una criatura manchada por el Wyrm, se convierten en totalmente inteligentes y más activamente malevolentes. Los Cerdos Cráneo inteligentes pueden ser casi tan peligrosos como los Danzantes de la Espiral Negra, pero aún carecen de la habilidad de cambiar de forma.

Pautas de interpretación: Incluso los Cerdos Cráneo no inteligentes atacarán a los Garou, aunque ignoran a los humanos que no son una presa fácil. La mayoría de humanos no recuerdan ver a un Cerdo Cráneo o creen que han visto a un jabalí o un cerdo salvaje normal aunque aterrador. Inducen Delirio de igual manera que la Forma Crinos de los Garou.

Los Cerdos Cráneo ordinarios tienen sentidos agudos y son hábiles cazadores siempre hambrientos. Pueden oler la debilidad y hacer un esfuerzo especial para cazar a los débiles. Los Cerdos Cráneo inteligentes disfrutan manchando la tierra y



corrompiendo o matando a las Razas Cambiantes, especialmente a los Garou. A pesar de que ahora son criaturas del Wyrm, los Cerdos Cráneo inteligentes conservan una vaga memoria racial de la destrucción de su clase a manos de los Garou.

Además de volverse inteligentes, los Cerdos Cráneo que devoran restos manchados por el Wyrm también ganan la habilidad de imitar a la perfección voces y sonidos. Usan esta habilidad para engañar a humanos y miembros de las Razas Cambiantes y hacer que piensen que un aliado o camarada está pidiendo ayuda. Los Cerdos tienden una emboscada cuando su víctima acude a ayudar. Los Cerdos Cráneo pueden usar sus pezuñas para excavar túneles, y los miembros inteligentes de su Raza a veces construyen enormes madrigueras que actúan como trampas. Derrumban esos túneles sobre los enemigos que entran en ellas tratando de matarlos.

Devoradores de Corazones

Las monstruosidades conocidas como Devoradores de Corazones son una obra muy antigua del Wyrm: escasos, sutiles e insidiosos. Son cosas extrañas, ni Perdiciones ni Fomori ni el producto de cualquier otro artificio wyrmiano del que los Garou tengan conocimiento. Parecen existir sólo para recoger una cosecha de muerte y traición, y para adorar al Maeljin conocido como la Emperatriz Aliara.

Los Devoradores de Corazones son cosas de cuerpo blando, marchitas y flexibles. Ninguna criatura de Gaia podría sentir nada salvo repulsión ante un Devorador de Corazones. Aun así, éstos comprenden las emociones y las relaciones de los demás demasiado bien. Poseedores de una asombrosa empatía y un genio para las dinámicas interpersonales,les resulta sencillo descubrir los vínculos profundos entre los demás. Cuando encuentran uno especialmente profundo o vital, se ponen a trabajar.

Son una especie de cambiapieles que devoran el corazón y el cerebro de alguien para absorber su identidad. Entonces visten la piel de su víctima y se disfrazan como él, para poder acercarse mejor al amante de la víctima.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 0 (usa la Apariencia de la piel del huésped), Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 5, Expresión 4, Interpretación 5, Pelea 2, Subterfugio 5.

Rabia 5, **Gnosis** 8, **Fuerza de Voluntad** 7.

Niveles de Salud: OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataques: Mordisco, Fuerza +3 (letal); ataque con tentáculos, Fuerza (contundente, hasta 3 metros o 10 pies); picadura, Fuerza +1 (letal, ver más adelante).

Poderes: Empatía*, Limpiar Olor*, Miembros Adicionales, Picadura*, Púas Corporales.

* **Empatía:** Con una tirada de Astucia + Empatía a dificultad 5, el Devorador de Corazones puede discernir no sólo a quién ama el individuo con pasión, sino si el objeto de deseo de su objetivo siente lo mismo. Al consumir el corazón y el cerebro de un individuo y gastar dos puntos de

Gnosis, el Devorador de Corazones puede encarnar perfectamente a la víctima. Imita instintivamente su personalidad, sus peculiaridades e incluso hábitos, y tiene acceso a sus recuerdos, aunque éste es instintivo en lugar de deliberado. El Devorador de Corazones no puede "hurgar" en los recuerdos de la víctima de forma selectiva. En su lugar, los recuerdos surgen y se presentan según sea necesario para que el Devorador de Corazones pueda mantener su disfraz.

* **Limpiar Olor:** El Devorador de Corazones puede gastar un punto de Gnosis por escena para impedir que se detecte su mancha del Wyrm.

* **Picadura:** El Devorador de Corazones puede inyectar una toxina paralizante en su víctima con la punta de sus tentáculos. A menos que el objetivo supere una tirada de Resistencia a dificultad 9, será incapaz de moverse durante el resto de la escena. Inyectar una dosis de toxina cuesta 1 punto de Rabia.

Imagen: Cuando un Devorador de Corazones emerge de una piel robada es una cosa espantosamente deforme que sólo encaja en la descripción de "humano" con un gran acto de generosidad. El monstruo tiene manchas de un verde mohoso y blanco agusanado, un cuerpo rechoncho, segmentado y flexible con carne plegable y extremidades con muchas articulaciones. Su rostro consiste en dos ojos perfectamente humanos, que cambian de color a voluntad, situados en medio de una carne hinchada y unas enormes fauces sin labios y de afilados colmillos. Dos largos tentáculos acabados en aguijones se extienden desde la parte baja de la espalda de la cosa; los enrolla a su alrededor cuando se introduce en una piel. El monstruo tiene la habilidad de comprimir drásticamente su cuerpo, así que siempre encaja en cualquier piel que haya robado, y las espantosas secreciones que cubren su cuerpo son capaces de preservar una piel robada casi indefinidamente.

Trasfondo: Nadie sabe de dónde provienen los Devoradores de Corazones. Aparecen en canciones Uktena que datan de los tiempos de la Guerra de la Rabia, lo que los convierte en uno de los más longevos horrores del Wyrm. Siempre se han encontrado sobre todo en las Américas, siendo pocos los que acechan en las ciudades y bosques de Europa. Aparecen prominentemente en las canciones de advertencia y las letanías de enemigos de las Tribus Puras, pero eran casi desconocidos para los Garou europeos durante la era de los Llegados-con-el-Wyrm. A causa de ello, los Devoradores de Corazones recogieron una gran y terrible cosecha entre sus nuevos e incautos enemigos hasta el siglo XX, cuando el conocimiento compartido informó a toda la Nación Garou de estas criaturas.

Pautas de interpretación: Los Devoradores de Corazones están dispuestos a jugar a largo plazo cuando visten la piel de un ser querido. Son seres cobardes, más interesados en destruir corazones y quebrar la cordura que en el simple asesinato. Como resultado, suelen dejar a los amantes de sus víctimas vivos tras paralizarlos, "desvistiéndose" frente a una horrorizada audiencia cautiva. Los mayores Devoradores de Corazones pueden acechar a un objetivo toda su vida, volviendo para investigarlo cada pocos años, esperando pacientemente a que se enamore de nuevo, y entonces repetir su mascarada. Las criaturas sobrenaturales, ya alienadas del resto del mundo, son objetivos particularmente tentadores.

Los Devoradores de Corazones operan principalmente en solitario y parecen reservar su wyrmiana devoción exclusivamente a la Emperatriz Aliara, pero colaborarán ocasionalmente con otros horrores del Wyrm o incluso con Danzantes de la Espiral Negra *si* se les puede convencer de que sus aliados son verdaderos sirvientes de Aliara. Los Devoradores de Corazones son especialmente peligrosos cuando trabajan codo con codo con otros, reprimiendo sus impulsos para actuar como espías encubiertos dentro de familias de Parentela o incluso en el seno de clanes de Garou.

Wyrms del Trueno

Enormes y deformes hijos de la era atómica, los Wyrms del Trueno se cuentan entre las más recientes monstruosidades alumbradas por el Wyrm, y entre las más grandes. Los Wyrms del Trueno, terrores inmensos, pálidos y abotargados, viven sólo para consumir y crecer. Duermen bajo tierra durante muchos años antes de que la necesidad de alimentarse los lleve a la superficie en una orgía de destrucción: árboles, coches, ganado... un Wyrm del Trueno puede consumir casi cualquier cosa, pero sólo las cosas vivas satisfacen verdaderamente el inmenso apetito del monstruo.

Atributos: Fuerza 8, Destreza 4, Resistencia 8, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 3, inteligencia 1, Astucia 2.

Nota: Los Atributos enumerados antes reflejan las características de un Wyrm del Trueno medio (9 metros o 30 pies). Fuerza y Resistencia pueden aumentar sustancialmente cuanto más crecen las criaturas, y no parece haber límite superior en cuánto pueden crecer. Abuela Wyrm del Trueno es supuestamente lo bastante fuerte como para romper hormigón retorciendo su piel.

Habilidades: Atletismo 5 (no puede esquivar), Pelea 5.

Rabia 6, **Fuerza de Voluntad** 5.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, –1, –1, –1, –2, –2, –2, –3, –3, –4, –4, –5, –5, Incapacitado.

Ataques: Mordisco, Fuerza (letal); rodar, Fuerza (contundente, más de 3 éxitos indica que el objetivo queda atrapado bajo el peso de la criatura); proyección, Fuerza +3 (contundente).

Poderes: Armadura (4 dados de absorción adicionales), Excavar (como el Don Garou, pero sin coste).

Imagen: Los Wyrms del Trueno varían en tamaño desde simplemente enormes a horriblemente gigantescos. Los que se encuentran más a menudo suelen alcanzar 9 metros (30 pies) de largo, y casi 2,5 metros (8 pies) de ancho. El mayor, y supuestamente más viejo, es Abuela Wyrm del Trueno, con una longitud de dos campos de fútbol y tiene casi 90 metros (300 pies) de circunferencia. Se dice que contiene todo un Túmulo del Wyrm en sus intestinos. El menor Wyrm del Trueno visto, supuestamente recién eclosionado, sólo tenía la longitud de un hombre.

Estos pilares de pálida carne gris secretan constantemente una sustancia mucosa para acelerar su avance por la tierra. Se mueven mediante contracciones musculares y al devorar todo lo que tienen delante y defecar la tierra según pasan, dejan poco rastro de su presencia. Los Wyrm del Trueno se asemejan a gusanos de tierra con enormes bocas llenas con filas y filas de colmillos serrados. Algunos son acuáticos y han desarrollado correosos pellejos negros como los de una sanguijuela.

Trasfondo: Según los Uktena, los primeros Wyrms del Trueno nacieron del suelo radiactivo del sitio de la prueba nuclear Trinity. Los informes de sus ataques están aumentando. Parece que una nueva generación de estas cosas ha eclosionado recientemente y los Wyrms del Trueno nacen hambrientos.

Pautas de interpretación: Los encuentros con Wyrms del Trueno son escasos y por lo general se dan en áreas rurales. Muchos Wyrms del Trueno siguen ciertas pautas en sus patrones de ataque: sólo aparecen durante tormentas, por ejemplo, o acechan repetidamente en lugares concretos. Las marcas que dejan en el suelo recuerdan mucho a los patrones dejados por los tornados. Aunque los rastros de sus digestiones están muy corrompidos por el Wyrm, no dejan residuos químicos digestivos en el suelo que puedan ser examinados por científicos.

Los Wyrms del Trueno son perfectos para historias en las que "algo" ha comenzado a aterrorizar a una pequeña comunidad de granjeros o una aislada ciudad en el desierto. Si los Garou no intervienen, un hambriento Wyrm del Trueno (o su nidada recién eclosionada) podría devorar todo el asentamiento.

Los caídos

Los Danzantes de la Espiral Negra son la única Tribu de Garou que ha caído al Wyrm, pero están lejos de ser los únicos miembros de las Razas Cambiantes que se han rendido a la corrupción. Los agentes del Wyrm trabajan para corromper a individuos y grupos. Cada año unos cuantos individuos entre las Razas Cambiantes abjuran de su deber para con Gaia y se convierten en sirvientes del Wyrm. Algunos son tozudamente ciegos a las consecuencias de sus acciones y escogen la corrupción porque creen tan firmemente que el fin justifica los medios que han perdido de vista los fines que tratan de alcanzar. Otros podrían aliarse con el Wyrm para salvar sus propias vidas, o portaban una mancha del Wyrm previa y caen debido a la vergüenza y el autodesprecio. Unos pocos sencillamente deciden que quieren estar en lo que a sus ojos parece el bando ganador del venidero Apocalipsis.

Los caídos de la reina araña: Antara

La reina Ananasa gobierna a los hombres araña. Los Tenere, Kumoti y Hatar obedecen a un miembro de la Tríada, según decide la reina. Hasta los Kumo tienen un lugar en la red de Ananasa, corrompiendo y matando según sus designios.

CREAR QUEBRANTADORES

La creación de los Antara es la misma que la de otros Ananasi. Aún tienen marcas que muestran a qué miembro de la Tríada servían originalmente; su caída al Wyrm no incluye ningún signo visual que los demás puedan notar.

Un Antara puede adquirir cualquier Don Ananasi como si perteneciera a una lista asociada. La reina Ananasa renuncia a cualquier restricción en estos hijos rebeldes, como si fuera la única forma en que pueda asegurarse de que actúen completamente por voluntad propia y libres de su influencia. Aunque esto daña a la resistencia proporcionada por sus fieles Ananasi, la reina tiene la esperanza de que al final esta maniobra tenga su recompensa cuando aten al Wyrm en sus redes.

Pero no los Antara. También conocidos como Quebrantadores, los Antara caminan por la red de la reina Ananasa, siguiendo obedientemente las hebras hasta que ven su trampa como lo que es. Al rechazar enredarse, suplican al Wyrm por el poder de liberarse de las redes. Mientras que los Hatar siguen el propósito original del Wyrm, los Antara siguen al Wyrm a la libertad.

Los Antara creen que la reina Ananasa usa a los Ananasi para sus propios fines, no los de Gaia. ¿Por qué deberían servir cuando podrían escoger su propio camino? Liberarse de la telaraña de la reina abre sus ojos: comprenden que la corrupción es inevitable y que todo debe caer. La entropía no cesa, incluso lo más corrupto y degradado puede erosionarse aún más. Los Antara ven libertad en lo que otros llaman locura del Wyrm. Es la demencia a una escala cósmica, y sólo los incontrolados pueden comenzar a entenderla.

Los Antara saben que al final todo será del Wyrm. No escogen al Wyrm porque quieran incrementar su poder y la velocidad de su inevitable victoria, aunque su existencia apoye ambas. Los Quebrantadores escogen el poder del Wyrm para liberarse de las maquinaciones de la reina y experimentar todo lo que la vida tiene que ofrecer antes de que el Wyrm acabe con todo.

Los Antara son los hedonistas entre los Ananasi. De forma muy similar a los Kumo, se deleitan en la liberación emocional, suelen actuar de forma espontánea y en apariencia irracional. Los Antara no sienten afinidad por los Kumo e incluso su comportamiento aparentemente irracional está motivado por percepciones y metas que resultan ajenas a otros Ananasi. La reina Ananasa entrega a los Kumo al servicio del Wyrm y aún sirven a sus planes, engañados para creer que sirven sólo al Wyrm. La diferencia entre los Antara y los Kumo

es invisible para otros hombres araña, lo que evoca una profunda furia en los Quebrantadores. Para los Antara la diferencia es inmensa. Donde los Kumo aún sirven indirectamente a la reina, los Antara están libres de sus redes. Su independencia y estilo de vida los alinea con el Wyrm, pero no lo sirven. Su acto de romper con la reina Ananasa es una victoria para el Wyrm, y cada acción libre que toman daña las hebras de sus planes. Su existencia fortalece al Wyrm, pero los Antara sirven sólo a sus propios caprichos.



Los Antara están libres de manipulaciones y control. Dirigen sus propios destinos y lucharán hasta la muerte antes de someterse a otro amo, incluyendo unos a otros. Rechazan que otros los aten, pero aman atrapar a otros en sus redes. Al liberarlos, el Wyrm los ha condenado a una prisión de su propia creación. El ineludible núcleo de su ser como Ananasi es tejer, construir y controlar. Los Antara buscarán inevitablemente incluso atar al Wyrm.

Los Quebrantadores son aún más solitarios que otros hombres araña. A veces colaborarán con otros Antara, u otros Ananasi, pero se irritarán ante cualquiera que les dé órdenes o controle sus acciones. Para un Quebrantador, el hecho de seguir a otro requiere una tremenda fuerza de voluntad para no matarlo. Los Antara sólo siguen a otro si creen de forma independiente que eso ayudará a sus propios fines.

La Guerra en la Sombra

Los Antara no sólo creen que son libres. *Son libres*. Ven las hebras de las redes de la reina Ananasa y la corrupción del Wyrm más claramente que ningún otro. Lo que no entienden es que tienen un papel en la guerra contra el Wyrm más importante del que nadie sabe.

Cuando el Wyrm secuestró a la reina Ananasa, fue incapaz de destruirla, pero el Wyrm es paciente y comprende las reglas que gobiernan a la Tríada mejor de lo que podría ningún ser inferior. Su corrupción es insidiosa. El Wyrm sabe que los objetos más puros son los que más rápidamente se manchan. La perfección atrae degradación. No podía matar a la reina araña, pero mientras ella languidecía en la tumba que ella misma había creado en el corazón de Malfeas, no podía impedir la corrupción del Wyrm que lentamente penetraba en su red.

Cuando los Garou recobraron la prisión orbe de Ananasa de Malfeas, la reina ya podía sentir los zarcillos del Wyrm buscando una forma de llegar a su mente. Cuando los hombres lobo lo rompieron, ella no podía determinar si ya estaba corrompida o no, ¿y si era tan sutil que nunca reconocía que sus decisiones ya no eran suyas?

Para combatir el toque del Wyrm en sus pensamientos, la reina Ananasa hizo la única elección que sabía que el Wyrm no podría predecir o responder. Introdujo defectos aleatorios en su red que sólo sus hijos más independientes pudieran encontrar, aunque Ananasa no tiene influencia sobre las cualidades que llevan a un Ananasi individual al Wyrm. Estos astutos y perversos hijos abandonan a su reina, pero al hacerlo cortan las hebras que los vinculan a cualquier amo. Ella no puede escoger quién seguirá este camino (eso le daría influencia y haría que la elección no fuese de fiar). Los Antara son agentes realmente libres, y es seguro que su naturaleza debe llevarlos a volverse contra el Wyrm igual que se volvieron contra su reina.

Por desgracia, no es tan fácil engañar al Wyrm como la reina Ananasa cree. Él conocía su inminente huida y manipuló los eventos para favorecer sus metas. Permitió que los Garou triunfasen, disponiendo una oposición que fuera devastadora en lugar de imposible. No podía dañar la cáscara de ópalo de Ananasa, pero creía que los manipulados y engañados héroes Garou lo lograrían. La brecha en la cáscara dio al Wyrm acceso a Ananasa y un gancho en su mente.

Tanto el Wyrm como Ananasa creen que liberar a los Antara fue el primer acto del siguiente estadio de su guerra de sombras. Las acciones de los Antara pueden decidir quién sale victorioso en estos días finales: la maestra manipuladora o el supremo seductor.

Reyes-Mentirosos: Histpah

Los Bastet son los Ojos de Gaia, cazan secretos en lugares ocultos, guiados por su ingenio y gracia para entrar en la oscuridad y resurgir triunfantes. Los hombres gato son los hermosos y orgullosos hijos de Gaia. Fueron los últimos cambiaformas en nacer y encarnan la perfección. Los Bastet juegan un esquivo juego con Cahlash, Padre de la Noche y Autor de Misterios; le siguen a lo desconocido, pero siempre se mantienen distantes y controlados. Los Garou llaman a Cahlash el Wyrm, la encarnación de la corrupción.

Los Bastet saben más que eso. Cahlash es la ancestral encarnación del Wyrm como Equilibrio, no su forma moderna e inferior. Esta vanidad es la mayor perdición de los Bastet; aunque los gatos creen que tienen el control, con cada aventura a la oscuridad, el Wyrm les tienta con la promesa del mayor secreto de todos. Cada retorno triunfante llega con la posibilidad de que el Bastet haya abierto sus ojos a la verdad y se haya unido a las filas de los Histpah. Los Bastet más curiosos descubren que el obstáculo final para desbloquear la verdad de Cahlash es atar un geas irrompible en la esencia de su ser para nunca revelar una respuesta secreta. Así, los Bastet demasiado curiosos corrompen voluntariamente su propósito dado por Gaia.

Al ser testigo de cómo acepta el geas el nuevo Histpah, Cahlash revela la verdad tal y como la conoce. Toda la Creación es irrelevante. El Wyrm nunca fue la encarnación del equilibrio; el Wyrm es mayor que ninguna otra cosa, es el vacío sobre el que reposa todo lo demás. El Wyrm concedió partes de su incognoscible ser para permitir que la Tejedora y el Kaos existieran como breves diversiones en su infinita expansión. Estos dos elementos menores de la Tríada no son más capaces de equilibrarse que un Bastet sobre una de sus garras. La propia Gaia es incluso menos importante que la Tríada; es un experimento momentáneo en la breve diversión del Wyrm. Esta diversión no pretendía ser permanente y ha llegado a su fin, así que el Wyrm la devuelve a la nada de la que vino.

Los Histpah emergen de la oscuridad llenos de verdad y sabiendo que no pueden revelar ni esto ni ninguna otra cosa a nadie nunca jamás. Para cualquier otra criatura esto sería una molestia, pero los Bastet fueron creados para descubrir secretos y sacar a la luz verdades. Los Histpah han vendido su propósito y habilidad de sentir jamás la satisfacción de cumplir su tarea, todo a cambio de la comprensión nihilista definitiva del sinsentido de la existencia.

Los Histpah no pueden revelar la verdad que han aprendido, y nunca pueden compartir la respuesta a ningún otro secreto. Aún son Bastet y todavía ansían conocer qué se oculta tras los secretos que encuentran, pero ahora deben acumular las verdades que tanto han trabajado por descubrir.

El ciclo de mentiras

La mayoría de Histpah aprenden pronto que su geas no les impide compartir mentiras como si fueran verdad y tornan sus instintos Bastet para extender información errónea. La mancha espiritual que sienten al extender mentiras es insignificante frente a la siempre creciente presión de negar sus naturalezas. También aprenden que la presión sólo se relaja si el receptor de la información cree que es verdad. Los demás Bastet son criaturas astutas, escépticas y poco dadas a aceptar un secreto que no parece correcto. La mayoría de Histpah no tardan en aprender cuán difícil es engañar a los suyos, y deben tomar acciones drásticas para impedir que su secreto se transmita entre los Bastet. Ésta es la miserable vida del Histpah hasta que muere: un ciclo de mentiras, desinformación y asesinato para aferrarse al desahogo que tan desesperadamente necesita.

Algunos Histpah, desesperados por liberarse, se deleitan en revelar lo que saben a víctimas indefensas que pronto morirán a garras del Bastet. Este desahogo libera una tremenda cantidad de estrés para el hombre gato, pero muchos Histpah han aprendido para su desgracia que el destino a veces conspira para dar a sus víctimas una oportunidad de escapar, condenando a cambio al incauto Histpah. Acabe esto con la

CREAR HISTPAH

Crear un personaje Histpah es igual que crear cualquier Bastet, pero con un Yava adicional. Los Histpah nunca pueden revelar la verdadera respuesta de un secreto. Esto se aplica a cualquier forma de comunicación: el Histpah es incapaz de palabra, acto o pensamiento de compartir la verdad.

Los Histpah pueden ser engañados para revelar una respuesta; por ejemplo, por otro personaje que presente una serie de elecciones y observe cuidadosamente las reacciones involuntarias del Histpah para discernir la verdad. Por desgracia, para el hombre gato corrompido incluso las revelaciones involuntarias violan los términos de su geas.

Cualquier violación de este Yava comienza a deshacer la existencia del Histpah. Sufre un nivel de daño agravado no absorbible por día y parece cada vez más translúcido hasta que muere y desaparece en la nada, convirtiéndose en un secreto cuya existencia Cahlash ha limpiado de la historia. Otros Bastet pueden tener vagos recuerdos del Histpah y buscar pruebas de su existencia, pero tales secretos son difíciles de encontrar.

Los Histpah pueden detener la disolución destruyendo a todos los que hayan descubierto el secreto que revelase por descuido. Aunque algunos Histpah concretos pueden encontrar desagradables tales matanzas, pocos están dispuestos a sacrificarse cuando otros podrían morir en su lugar. Por fortuna para los Histpah, la naturaleza de la maldición les pone en la dirección de la víctima más cercana, pero cómo llegan hasta allí depende de ellos.

El hombre gato condenado puede darse el gusto de un asesinato directo si sólo una persona sabía el secreto, pero si más de una lo sabe, o si esa persona se lo ha contado a otras, el Histpah debe abrirse camino hasta su salvación matando o aceptar la disipación de su ser.

víctima o con el hombre gato, el Wyrm está satisfecho mientras uno muera. KmKaba, un Bubasti de cierta reputación, ha descubierto este Yava y lo usa para cazar Histpah.

Ninguna Tribu de Bastet es más proclive a caer víctima de las tentaciones de Cahlash que otra. El Padre de la Noche comprende íntimamente la curiosidad de los hombres gato y sabe cómo retorcer sus seductores secretos para atraer la atención de cualquier Tribu. Los propios Bastet tienden a creer que los Bubasti caen más al Wyrm que otras Tribus, pero es un simple prejuicio extendido por los Histpah para proteger su propia existencia caída. De hecho, los Bubasti son mejores descubriendo a sus parientes caídos que otras Tribus, pero tienen dificultades a la hora de compartir este conocimiento debido a la desconfianza. Cahlash se deleita cuando sus hijos caídos usan el orgullo y la arrogancia de los Bastet para volver sus sospechas contra inocentes.

Cahlash aún susurra a los Bastet caídos mucho después de que aprendan su secreto. Él escucha confesiones en la oscuridad y sabe dónde pueden encontrar nuevos secretos los cazadores astutos. Los Histpah que saben que existe un secreto que aún no han descubierto pueden escuchar los susurros de Cahlash en busca de pistas. Tira Astucia + Ocultismo a dificultad 7, cada éxito da una pista al Histpah de dónde puede encontrar la respuesta. Podría ser la localización de una cámara secreta, el nombre de un tomo perdido o la imagen de alguien que conoce el secreto. Cahlash nunca revelará directamente la respuesta al Histpah, pero provocará al hombre gato con seductoras pistas. Si el Histpah sigue las pistas para desvelar el secreto, no será más capaz de revelarlo que ningún otro que conozca. Un hombre gato caído sólo puede oír los susurros de Cahlash una vez por secreto.

Los hijos perdidos de Cuervo: Aves de Rapiña

Cada pareja de hombres cuervo debe crear deliberadamente a sus hijos usando el Rito del Huevo Espiritual. Conforme el niño madura, el huevo empieza a abrirse. Eclosiona cuando el joven llega a la edad adulta transformando al joven humano o cuervo en un Corax. Al menos así es como *deberían* ser las cosas.

El Rito del Huevo Espiritual es extremadamente difícil y exigente. Muchos Corax sólo lo realizan una vez en toda su existencia, y por ello protegen el huevo espiritual con sus vidas. Los Corax consideran que su deber de guardar los huevos de sus hijos es una de sus responsabilidades más sagradas, pero a veces hasta los guardianes más devotos fallan. A veces, los Danzantes de la Espiral Negra u otros agentes del Wyrm descubren el nido umbral de un hombre cuervo y roban el huevo espiritual, habitualmente de las frías garras muertas de su guardián.

Efectos nocivos

Los ladrones llevan el huevo a Malfeas. Una vez allí, el hilo espiritual que conecta el huevo con el cuervo o humano que crecería hasta convertirse en un Corax comienza a desgastarse. Tras varias semanas, el hilo espiritual se rompe. Si los heroicos hombres cuervo rescatan el huevo espiritual antes de que la conexión se desvanezca, todo estará bien, y el joven Corax terminará por experimentar su Primer Cambio, y no sufrirá nada peor que pesadillas periódicas.

Sin embargo, una vez que la conexión se rompe, el joven humano o cuervo queda catatónico. La mayoría muere poco después. Al mismo tiempo, el huevo comienza a descomponerse, dejando poco después nada salvo un cascarón vacío. Los ladrones planean un destino mucho más terrible para el huevo. En Malfeas, lo colocan en un nauseabundo pozo de cría con un infante humano robado.

Aquí, los ladrones realizan el Rito del Ala Rota, una desagradable burla del Rito del Huevo Espiritual que conecta el moribundo huevo robado con el infante a su lado. Para completar este relativamente sencillo ritual, el celebrante del Rito debe romper de forma sistemática cada hueso en el ala izquierda de un pájaro cautivo. Aunque los agentes del Wyrm pueden usar cualquier ave, la mayoría prefieren usar un cuervo (o un Corax cautivo).

Si el Rito del Ala Rota falla, el huevo se disipa y el infante muere. Si tiene éxito, vincula a ambos en una horrible imitación de lo que debería ocurrir con un joven hombre cuervo. El daño al huevo y las corruptas energías de Malfeas sirven para retorcer a la criatura final. Los Corax llaman a estos desgraciados malditos Aves de Rapiña o Costras.

Crecer siendo costroso

El Rito del Ala Rota desencadena instantáneamente el Primer Cambio del infante Ave de Rapiña. En lugar de convertirse en un hombre cuervo como joven adulto, el trauma sobrepasa instantáneamente al niño con la extraña tortura de sentir cómo su cuerpo se retuerce de formas antinaturales. La conmoción de esta transformación y la súbita combinación de humano y cuervo vuelve al Ave de Rapiña permanentemente loco. Entonces, para asegurarse de su total corrupción, otras Aves de Rapiña lo crían en Malfeas o bien lo llevan a la Tierra, donde Parentela de los Danzantes de la Espiral Negra u otros agentes dispuestos del Wyrm lo crían para ser un demente y peligroso soldado de corrupción.

Con independencia de dónde crezca, los guardianes corruptos de un Ave de Rapiña entrenan a la joven Costra como espía y asesina. Estudia las artes del subterfugio y el sabotaje y aprende a ser un observador taimado y cuidadoso. Sus mentores también le enseñan todo lo que saben sobre la vida y costumbres de los Corax.

Unas pocas de las Aves de Rapiña cuya deformidad o demencia es menos evidente pueden pasar con éxito por Corax durante un corto período de tiempo. Su comportamiento errático impide que logren ninguna clase de engaño prolongado. Al final, hasta las Aves de Rapiña más cuidadosas resultan erróneas de alguna manera fundamental para los demás Corax. En vez de eso, la mayor parte del entrenamiento de una Costra acerca de los Corax le permite espiar a los hombres cuervo sin ser vista, entender lo que aprenden y matar a cualquier Corax solitario que se encuentre.

CREAR AVES DE RAPIÑA

Las Aves de Rapiña son en la mayoría de los aspectos idénticas a los Corax Homínidos. Comparten la misma adicción por las cosas brillantes, la misma compulsión por chismorrear y compartir lo que aprenden. Unos pocos de los más dementes comparten todo su conocimiento con todo aquél con quien se encuentran, hasta el punto de convertirse en otra persona demente en una esquina de la calle que despotrica sobre el Fin de los Días.

También comparten los mismo rasgos físicos, incluyendo huesos huecos y la vulnerabilidad al oro. No pueden obtener el patronazgo de Cuervo como Tótem, y todos sufren una deformidad física, pues sus cuerpos reflejan sus retorcidos orígenes.

La mayoría tienen las mismas deformidades que se ven en los Garou Metis, como transformaciones incompletas o una falta total de plumas. Otras Aves de Rapiña tienen afecciones que proceden más obviamente del Wyrm, como carne podrida, gran número de verrugas, recrecimientos carnosos o tendencia a vomitar una gran cantidad de gusanos vivos. Casi todos tienen plumas de alguna forma desiguales y dejan algunas atrás con cada transformación. En forma humana, hasta las Aves de Rapiña que no están obviamente deformadas tienen una apariencia algo esquelética y parecen artríticas, enfermizas y poco atractivas en general. Las Aves de Rapiña nunca pueden poseer más de Apariencia 2.

A pesar de sufrir tales horrores, no son Fomori y no han recorrido el Laberinto de la Espiral Negra. En su lugar, son simplemente Corax deformes, dementes y por lo general malévolos. Aún poseen Rabia, Gnosis, Renombre y otros Rasgos estándar de los Corax. Pueden aprender los Dones de Tribu de los Danzantes de la Espiral Negra, pero carecen de cualquier Poder innato asociado con el Wyrm.

Locura y deformidad

Creadas usando una perversión del sagrado Rito de los hombres cuervo y criadas entre las retorcidas energías de Malfeas, las Costras carecen de la elegancia y armonía interna de los Corax normales. Son individuos inherentemente torpes y discordantes. En lugar de concederles lo mejor de ambas especies, el Rito del Ala Rota enfrenta los impulsos y psicología humanos y córvidos unos contra otros. La mayoría de Aves de Rapiña sufren tics nerviosos y peculiaridades inapropiadas, y son desgarbados por naturaleza cuando vuelan y cuando andan. Algunos Corax que se han topado con Costras aseguran que andan como un pájaro y vuelan como un humano, y por lo general muestran los peores rasgos de cada uno. Las Aves de Rapiña son proclives a violentos estallidos de furia, que se alternan entre ataques de rabia, depresión y euforia.

Devoradores de secretos: Mnéticos

Los Mokolé guardan la memoria de Gaia. Son testigos de la historia y aguardan el cambio de era. No son tan inocentes como para esperar que las otras Razas Cambiantes aprendan de errores pasados y usan ese conocimiento para evitar los mismos trágicos caminos. Quizás los Mokolé tuvieron una vez esta esperanza para las jóvenes Razas Cambiantes en eras pasadas, pero el interminable desfile de errores repetidos de la Mnesis demuestra su futilidad; así que observan cómo muere el mundo que les rodea y aguardan al próximo Apocalipsis. Pase lo que pase, creen que ellos emergerán una vez acabe para continuar vigilando y recordando por Gaia.

Los Mnéticos saben que la fe de los demás Mokolé es hermosamente trágica y les gustaría saber cuál de los suyos retorció la Mnesis para engañar por completo a los hombres saurio. Los Mnéticos han abierto sus ojos a la verdad de que los recuerdos son cosas efímeras y maleables no más difíciles de remodelar que una bola de masilla blanda. La Mnesis no es la segura bóveda que los Mokolé creen. Hasta los que no han caído saben que es difícil soñar con los recuerdos de edades pasadas con claridad. Confían en la similaridad de símbolos e ideas compartidas por Corrientes. Si cada Mokolé de una Corriente concreta sueña lo mismo, la Mnesis debe reflejar la verdad.

Esto no es correcto. Simplemente, pregunta a los Mnéticos, que manipulan y retuercen la telaraña de recuerdos con la misma facilidad que otros Mokolé respiran. Conocen de primera mano lo poco fiable que es la memoria y reescriben la historia cada día. Este conocimiento hace que la mayoría de Mokolé caídos vivan el presente. Los Mokolé tienen reputación de estar atascados en el pasado, pero los Mnéticos van en contra de esta tendencia. Adoptan nueva tecnología para entender mejor cómo retorcerla, pervertirla y usarla en su beneficio. Muchos desarrollan interés por las tecnologías de la fotografía y la grabación para entender cómo editar y borrar esos registros que están más allá de la Mnesis. Los Mnéticos tienen una particular relación de amor-odio con Internet y las redes sociales. Aman los muchos métodos de mentir, retorcer y distorsionar la verdad a escala masiva, pero aborrecen la externalización del conocimiento y experiencia humanos (su memoria), ya que hace difícil para los Mnéticos destruir permanentemente algo tan extendido. Por fortuna, la naturaleza de los medios actuales significa que la gente suele aceptar mentiras como verdades y la forma en que los medios, los políticos y los artistas tergiversan los hechos para reflejar mejor el mensaje que quieren, y no la verdad tal y como es, proporciona a los Mnéticos un nicho para el control.

LAS MUCHAS MEMORIAS

Los Mnéticos tienen muchos nombres, la mayoría de los cuales se han dado ellos mismos. Dumenkara, Nacidos de la Mente, Sasahai, Katikasasa, Vanus y otros, todos los cuales se relacionan de alguna forma con retorcer la Mnesis. En parte lo hacen para confundir a los Mokolé y dar la apariencia de enemigos en todas partes, pero también usan distintos nombres para su propia diversión, porque les gusta la forma en que suenan y, en definitiva, porque a nadie le gusta el nombre "Adicto".

Es la confianza de los Mokolé en la Mnesis lo que lleva a algunos a rechazar lo que creen que es verdad y unirse al Wyrm. Un fundamento de fe tan simple es un objetivo fácil para el Wyrm, a menudo demostrar la mentira es suficiente para desviar a un hombre saurio de su propósito. Eliminar algo de lo que los Mokolé estarían seguros, retorcer un recuerdo para hacer incorrectos detalles importantes o insertar un nuevo recuerdo que es claramente una fantasía, pero absolutamente cierto para la víctima, son armas comunes usadas para destrozar el propósito de los hombres saurio, que los llevan a abandonar a Gaia y a escoger al Wyrm.

Otros Mokolé caen a causa del adictivo subidón que experimentan por primera vez al alterar la memoria. Algunos tratan de olvidar un acto tan terrible que debe permanecer enterrado, otros desean aliviar el dolor de una tragedia que no pueden encarar. Estas pequeñas alteraciones comienzan de forma bastante inocente, pero cada vez resulta más fácil justificar una nueva alteración, y pronto el nuevo Mnético está alterando los recuerdos de otros para proteger su secreto y retuerce su propio recuerdo del evento para sentirse mejor al respecto. Al final, se convierten en ensimismados nihilistas atrapados para siempre en el ahora porque el pasado es un gran lienzo de mentiras superficiales.

La existencia de los Mnéticos es un meme infeccioso para los demás Mokolé, gusanos de recuerdos que escarban y plantan la duda en la idoneidad de los Mokolé para servir como Memoria de Gaia. La cantidad de Mnéticos crece más deprisa que la de caídos de cualquier otra Raza Cambiante, ya que los hombres saurio caídos esperan llevar a la extinción a toda la especie con este Apocalipsis moderno. Pocos Mnéticos lamentan su decisión de caer. Los hombres saurio practican sus Dones sin compasión sobre sus propias memorias, cambiando arrepentimiento por alivio y amputando recuerdos desagradables y no deseados. Como resultado, los Mnéticos no son testigos de fiar, pero tienen una de las perspectivas más positivas de todos los cambiaformas.

Otras Razas Cambiantes tienen Dones para alterar, reprimir o engañar la memoria de sus víctimas, pero no afectan a la verdadera Mnesis y los Mokolé las miran con desdén. Un Mokolé puede irritarse al descubrir que su mente fue violada por otra Raza, pero sabe que un sueño reparador limpiará sus recuerdos, ya que se lavan mediante las mareas de la Mnesis. Esta actitud infunde una gran fe en la Mnesis, la cual hace la manipulación de los Mnéticos de la fuente de la memoria aún más devastadora, y empuja a un número siempre creciente de hombres saurio a caer en el bendito abrazo del Wyrm para escapar de esa comprensión.

Los Mnéticos tienen una afinidad especial con los Inocentes, quienes también retuercen y eliminan recuerdos Mokolé. Muchos Mnéticos que no experimentaron sus crisis de fe a manos de otro Mnético experimentaron sus primeras dudas acerca de la Mnesis a causa de los poderes de los Inocentes. Los espíritus no natos aman y odian a sus primos caídos. Se deleitan en atormentar a los antiguos Mokolé retorciendo sus memorias cuando creen que pueden hacerlo sin que se percaten, pero también enseñan poderes que corrompen la memoria a sus compañeros Mnéticos.

Los Mnéticos tienden a trabajar bien juntos, ya que tienen las mejores defensas de su clase contra la manipulación de memoria. Tampoco tienden a preocuparse si sus recuerdos son precisos, no hay problema en editarlos después. Las nidadas pueden trabajar juntas durante años y que cada miembro tenga un recuerdo distinto de la experiencia. Los Mnéticos también son notoriamente difíciles de interrogar: si creen que su captura es inevitable, borran rápidamente todos sus recuerdos o los reescriben para evitar revelar a sus co-conspiradores o sus planes. Los Mokolé encuentran particularmente frustrante cuando finalmente capturan a un caído de entre su gente, sólo para descubrir que el único recuerdo que le queda es para decir que lo ha borrado todo.

Los Mnéticos se ocultan a plena vista, retorciendo los recuerdos de quienes los rodean para que olviden cuándo no están. Algunos se deleitan en confundir a otros mediante sus jugueteos. Durante dos décadas que abarcaron el final del siglo XX y principios del XXI, un grupo de Mnéticos convenció a Mokolé, Garou y la mayoría de la directiva de Pentex de la existencia de un miembro particularmente depravado de su clase que realizó viles actos en el Reino de la Atrocidad. Llamaron a su creación Braney y cientos de personas creyeron que un Mokolé Ningún Sol llamado Profundo Púrpura Oscuro era la oscura inspiración tras el programa de televisión infantil. Cada uno de estos testigos juró que habían visto cintas de contrabando mal grabadas de "Braney" realizando depravados actos de tortura y violación y señalaban a eventos "inocentes" del programa infantil que decían que eran veladas referencias a esa basura. "Braney" nunca existió, pero Profundo Púrpura Oscuro sí. Los Mnéticos querían ver cómo de lejos y durante cuánto tiempo podían retorcer las percepciones. Cuando se aburrieron de su juego, hicieron que repentinamente varios cazadores supieran cómo encontrar a Profundo Púrpura Oscuro y lo llevaran ante la "justicia". La confesión completa de

CREAR MNÉTICOS

En general, los Mnéticos son iguales a los demás Mokolé y siguen las reglas de creación normales. Los Mnéticos pueden aprender los poderes Robar Mnesis y Corromper Mnesis que normalmente están restringidos a los Inocentes (ver **Razas Cambiantes**, pág.), quienes se deleitan en colaborar con los reptiles caídos y a veces actúan como Tótems.

Un Mnético puede alterar sus propios recuerdos a voluntad mediante una búsqueda de Mnesis que lleva varias horas. Puede intentar alterar los recuerdos de aquéllos con quienes se encuentra con una tirada de Manipulación + Mnesis. La dificultad depende de cuánta gente comparta ese recuerdo: dificultad 5 para recuerdos conocidos sólo por la víctima, dificultad 6 si los conocen menos de diez personas, dificultad 7 de diez a cien personas y dificultad 8 más de cien. El Mnético puede reducir la dificultad en 1 tocando a la víctima mientras intenta llevar a cabo la alteración.

El Mnético puede intentar alterar rápidamente la Mnesis de los miembros de su nidada, Corriente o cualquier Mokolé que toque físicamente. El jugador hace una tirada de Manipulación + Mnesis (dificultad 7 por nidada, 8 por Corriente) enfrentada con la Percepción + Mnesis de la víctima (dificultad 7). Cada éxito neto del Mnético permite una alteración menor.

Con más tiempo y búsquedas de Mnesis extendidas, el Mnético puede alterar lentamente la Mnesis de su Corriente. Hace una tirada extendida de Manipulación + Mnesis a dificultad 6 por noche de búsqueda de Mnesis. Cada 10 éxitos puede realizar una alteración menor en el estanque de memoria colectiva, como cambiar el nombre de un héroe legendario. Alternativamente, puede reservar esos éxitos para tratar de obtener cincuenta y hacer una alteración mayor de Mnesis, como hacer que una antigua civilización humana coexista con los dinosaurios. El Narrador es el árbitro final de lo que constituye una modificación menor o mayor. Obtener un fracaso en cualquier momento durante esta tirada extendida deja una mancha de memoria que cualquiera que comparta la Mnesis puede encontrar; hay quienes pueden tener la habilidad y la claridad de seguir la mancha hasta el Mnético.

Profundo Púrpura Oscuro antes de su ejecución ayudó a asegurarse de que los Mokolé tenían a la persona correcta. La nidada de Mnéticos está ponderando quién será su próxima víctima y cuán lejos irán esta vez.

Los recuerdos secretos y preciados son los más vulnerables para los Mnéticos y los que consideran más interesantes. Los recuerdos compartidos por todo el mundo son más difíciles de cambiar o eliminar debido a su distribución por la Mnesis. Los guardados por unos pocos (o idealmente sólo una persona) son objetivo de los ataques quirúrgicos de los Mnéticos.

Risa hueca: Muecas Amargas

Los Muecas Amargas (también llamados Nokhomi) quieren ver la conclusión de la mayor broma de todas. Hace mucho, el Wyrm observó el equilibrio entre la Tríada y vio que sus hermanos daban por hecho ese equilibrio. Con una amarga mueca, el Wyrm diseñó una broma para enseñar a sus hermanos el valor de lo que tenían.

El Wyrm habló con la Tejedora y la provocó diciendo que el Kaos tenía el mayor dominio sobre Gaia. Aunque esto no era cierto y las tres fuerzas estaban equilibradas, la Tejedora escuchó al Wyrm y sintió celos de su hermano. Allí donde la Tejedora imponía orden, el Kaos se escurría profanando sus estructuras fijas con abundante vida y caos. Lo que no veía la Tejedora era que el Wyrm conspiraba con el Kaos para subvertir el orden y romper su cohesión. El Wyrm mordisqueaba las estructuras para crear grietas a través de las que las energías del Kaos no pudieran más que brotar.

Furiosa por lo que percibía como desigualdad, la Tejedora cubrió desesperadamente al dinámico Kaos con formas estáticas, pero con poco éxito. El Kaos siguió abriéndose paso. La Tejedora se lamentó al Wyrm y éste sonrió y puso en marcha la segunda parte de su plan. Empatizó con la Tejedora, pero concedió que él debía obedecer su naturaleza y debilitar el orden que ella imponía en el mundo. La Tejedora se quebró y puso en marcha su plan de atrapar al Wyrm en sus redes y derrotar al Kaos. Su angustia le impedía ver que ése era el plan del Wyrm desde el principio.

Atrapado en las redes de la Tejedora, el Wyrm fue capaz de alterar su naturaleza, algo que no podía lograr cuando la Tríada estaba equilibrada. Se susurró a sí mismo en la oscuridad y cambió, ganando dominio sobre la corrupción y la decadencia. Con esta recién descubierta influencia, el Wyrm degradó las ataduras de la Tejedora. Libre de éstas y capaz de afectar el comportamiento de una fuerza que había enloquecido, el Wyrm se arrojó a su nuevo rol: corromper y pervertir todo lo que una vez había estado en equilibrio.

Esto es lo que los Nokhomi saben: no puede derrotarse al Wyrm, porque realmente el Wyrm no está luchando. Está gastándole una broma a todo y a todos, y cualquier acción salvo rendirse por completo carece de sentido. La Tejedora es demasiado terca y seria en su forma de ser para aprender nada de la broma, y el Kaos demasiado caprichoso y voluble para comprender la lección que ofrece.

Los Nuwisha caídos entienden la broma mejor que nadie, incluso que el propio Coyote. Saben que el Wyrm ha sido víctima de su propia broma y que ése es el chiste

más divertido de todos. Una vez quiso enseñar a sus hermanos, pero su nueva naturaleza como corruptor retorció su visión. Ahora, el Wyrm arrastra todo al olvido porque no puede detener la decadencia más de lo que la Tejedora puede relajarse o el Kaos asentarse.

No puede detenerse el Apocalipsis, es el remate del chiste de todo el trágico triunvirato, y los hombres coyote caídos lloran a causa de lo jodidamente inútil e *hilarante* que encuentran todo el drama.

Sabiendo que nada importa, los Muecas Amargas trabajan en pos de bromas cada vez más perversas y destructivas contra sus compañeros cambiaformas. Los Nuwisha no caídos gastan bromas a otras Razas Cambiantes para que éstas puedan entender y superar sus defectos. Los Nokhomi sólo tratan de enseñar una lección a sus víctimas: rendíos. Sólo cuando los Guerreros, Ojos, Oídos y otras funciones sin sentido de Gaia se percaten de la futilidad de su propósito y dejen su infructífera lucha, el Wyrm podrá estrangular a sus hermanos y desmembrar sus putrescentes cadáveres. Entonces el dolor podrá parar y cesará la risa de los Muecas Amargas.

Hasta entonces, los Nokhomi se regocijan con la broma definitiva, empujando a sus víctimas a desesperar y rendirse al destruir sus tesoros y pervertir su amor. Sus objetivos preferidos son otros Nuwisha y su mejor broma está dirigida al propio Coyote. Los Nokhomi creen que si pueden pervertir a suficientes de sus hermanos, puede que el viejo bastardo abra sus ojos a la verdad y caiga con sus hijos. Los Muecas Amargas ríen nerviosos para sí mismos cada noche cuando piensan en Coyote poniendo sus retorcidos talentos al servicio del Wyrm. Algunos Nokhomi creen que el aspecto Xochipilli de Coyote ya ha caído y trabaja desde dentro para corromper al viejo perro. A algunos Nuwisha gaianos, liderados por GrrBrool Muerda-la-Cola LaTrans, les preocupa que los Muecas Amargas puedan estar en lo cierto.

Los retorcidos Totéms de Coyote

Los Nokhomi aún siguen a los muchos rostros de Coyote, pero interpretan el papel de cada aspecto mediante una visión fatalista. Por razones desconocidas, la mayoría de Tótems de Coyote no abandonan a sus seguidores caídos. La mayoría de Muecas Amargas ríen diciendo que es un signo de la inevitable caída de Coyote, pero algunos se preguntan si el viejo tramposo está gastándoles alguna increíble broma a sus hijos caídos.

Chung Kuel: La suerte es una ilusión que disfraza un breve respiro de la inevitable perdición. Estos Nokhomi apuran la desesperación al asegurar que una cascada de problemas cada vez mayores acosen a sus enemigos.

Cuervo: Algunos de los Nokhomi más astutos caminan entre los Garou y llevan a los hombres lobo a la guerra con su propia gente y a matar inocentes en nombre de Gaia.

Kishijoten: Estos Muecas Amargas usan la gentileza para calmar a sus enemigos y que bajen la guardia, antes de atacar con un remate explosivo.

Kokopelli: Celebrar hasta el exceso vuelve a los enemigos confiados. Los Nokhomi que siguen a Kokopelli desarrollan una prodigiosa tolerancia a las drogas y el alcohol para gastar mejor sus letales bromas sobre víctimas ebrias.

Loki: Los feroces Muecas Amargas que siguen a Loki urgen a sus aliados temporales a comprometerse en exceso antes de traicionarlos y reírse en la consecuente matanza.

Oghma: Los Muecas Amargas que retienen la historia oculta de sus caídos estudian para identificar la debilidad de los Nuwisha y llevarlos a su perdición, lo que les hace los más exitosos a la hora de corromper a sus primos ciegos.

Ptah: Ptah es el único Tótem que rechaza ser patrón de los Nokhomi, pero ellos ríen los últimos, ya que están libres del pacto que limita a los Nuwisha en la tierra. Los Nokhomi pueden volver al mundo físico cuando quieran y al hacerlo fuerzan a Nuwisha caídos a volver a la Umbra.

Ti Malice: Los Muecas Amargas sienten una cómoda afinidad por lo traicionero de Ti Malice. Prefieren las figuras influyentes con la verdad de un propósito y fuerza de carácter como presa, ya que las estrellas más altas tienen las mayores caídas.

Xochipilli: Los Nokhomi creen que Xochipilli ya pertenece al Wyrm y está jugando un peligroso juego tratando de convencer a Nuwisha no caídos de que le sigan y promuevan las metas del Wyrm. Los Nokhomi encuentran esto hilarante, pero pocos siguen al Tótem por respeto a la épica broma que está llevando a cabo.

CREAR UN MUECA AMARGA

Los Muecas Amargas son exactamente como cualquier otro Nuwisha, pero han abierto sus ojos y escogido al Wyrm. Los Nuwisha que siguen a Ptah antes de caer pierden su patronazgo y deben escoger otro Tótem. Por razones que sólo Ptah conoce, el Tótem no informa a otros Nuwisha del nuevo Mueca Amarga.

Malditos por Rata: Destructores Locos

El Wyrm está loco y odia a la Tejedora por atraparlo en su red. Tanto su locura como su desprecio por la Tejedora le dan una causa común con los hombres rata. Los Ratkin son dados a la demencia y muchos de ellos consideran a la Tejedora una amenaza aún mayor que el Wyrm. Los gobernantes de la mayoría de Nidos Ratkin desean aumentar su número antes de golpear a la humanidad y están satisfechos con la pronta llegada del Apocalipsis. Algunos hombres rata se han cansado de esperar. Los que se regodean con la idea de ver todo el mundo arder o se obsesionan con planes para destruir a la humanidad encuentran aliados afines entre las legiones del Wyrm.

Thurifuge, el Incarna Maeljin de la enfermedad, es el que mayor interés pone en reclutar Ratkin. Encuentra trabajo para la mayoría de ellos en su ducado de Malfeas, donde crean plagas cada vez más mortales. También asigna a algunos de ellos para que trabajen en las investigaciones médicas de Pentex en la Tierra.

Un cortejo corrupto

Los Danzantes de la Espiral Negra buscan de forma regular indicios de Ratkin que tengan simpatías por el Wyrm, al igual que los Destructores Locos que ya lo han abrazado. Si un agente del Wyrm encuentra a una manada de hombres rata que parecen posibles reclutas, trata de hacerse su amigo y ayudarla en sus ataques a la Tejedora. Algunos Danzantes de la Espiral Negra también preparan emboscadas u otras amenazas y luego "rescatan" a los hombres rata del supuesto peligro.

El agente del Wyrm incita a los potenciales reclutas a ataques cada vez más violentos contra objetivos asociados con la Tejedora, preferiblemente ataques que causen el máximo de muertes y sufrimiento o que liberen diversas toxinas persistentes y mortales. Algunos de los Ratkin más violentos aceptan con alegría un regalo de gas nervioso (producido por una de las muchas filiales de Magadon) y lo usan para matar gente en edificios de oficinas selladas o túneles de metro sin considerar la perdurable corrupción resultante. El tentador los felicita por sus esfuerzos y trata de hacerles sentir orgullosos por la muerte y el sufrimiento que han causado. Algunas manadas retroceden horrorizadas ante tal trato, pero otras se vuelven más atrevidas y violentas.

El siguiente paso del tentador es convencer a la manada de que ataque a un objetivo relacionado con el Kaos. Si la manada lo lleva a cabo y ataca algo que se supone que debería cuidar, el tentador revela su verdadera naturaleza y propósito y ofrece a los nuevos reclutas más poder. En este momento, muchos Ratkin superados por el horror de trabajar para el Wyrm eliminan a su antiguo aliado. Si el tentador sobrevive al ataque, se asegura de que otros cambiaformas sepan la verdad sobre las acciones de los Ratkin y se deleita en la consiguiente carnicería.

CREAR RATKIN CAÍDOS

Los Destructores Locos son como cualquier otro Ratkin, salvo porque han escogido trabajar para el otro bando. Ninguno de ellos nace corrupto, todos escogen su destino. Además de sus Dones ordinarios, los Destructores Locos también pueden aprender Dones de Tribu de los Danzantes de la Espiral Negra. Rata les vuelve la espalda, así que los Destructores Locos sólo pueden crear una conexión con los Tótems del Wyrm.

Otros hombres rata odian tanto a la Tejedora que no les importa con quien colaboran o creen que ya han caído y sirven al Wyrm, ya sea para sobrevivir o debido a su odio por el mundo. Los Ratkin más violentos y peligrosos creen que su deseo de provocar un apocalíptico fin de la humanidad encaja a la perfección con los objetivos del Wyrm y se unen entusiasmadamente a las filas de los caídos.

Mar contaminado: Tiburones Pira de Corrupción

En 1955, una explosión nuclear mató a más de tres cuartas partes de todos los inmortales Rokea. Aunque la explosión vaporizó a los Tiburones más viejos así como a todos los demás Rokea que estaban cerca del centro de la reunión, algunos sufrieron una dosis letal de radiación, pero no murieron de inmediato. Cubiertos con espantosas quemaduras y sufriendo enfermedades letales por la radiación, la gran mayoría murió un día o dos después de la explosión. Tentaculares esbirros de Lord Kerne, el Señor del Fuego del Infierno, se aproximaron a estos moribundos hombres tiburón y les ofrecieron una oportunidad de sobrevivir al abrazar la radiación que los estaba matando. De muchos cientos de Tiburones moribundos, sólo un puñado aceptó esta terrible oferta, pero esos pocos, lo suficientemente enloquecidos por el dolor y el miedo, juraron fidelidad al Wyrm a pesar de saber que la misma fuerza que los estaba matando les pedía ahora lealtad.

Los elementales de pira de corrupción enviados para ayudar a estos hombres tiburón traidores los sanaron, pero en el proceso los retorcieron. Como resultado, todos estos Rokea portan marcas de su ordalía y su transformación. Además de enormes y terribles cicatrices, todos ellos también poseen algunos rasgos retorcidos, como un ojo o una aleta adicionales, o alguna parte de su cuerpo deformada al volver a crecer retorcida cuando sanó tras la explosión.

A cambio de su vida, estos Tiburones Pira de Corrupción juraron lealtad al Wyrm. Dado que Gaia encargó a los hombres tiburón sobrevivir, no combatir al Wyrm, la mayoría tienen pocos remordimientos por esta alianza. Jurar lealtad a criaturas aliadas con la radiación mortal de la explosión atómica que los mató es otro asunto. Sólo los Rokea más desesperados tomaron esta terrible decisión. Algunos se arrepintieron pronto de ella, pero como todos los tratos con el Wyrm, era mucho más fácil de hacer que de romper. La naturaleza de su transformación significa que la mayoría de Tiburones Pira de Corrupción tiene dificultades siquiera para considerar desobedecer las órdenes de Lord Kerne y cualquiera que trata de perjurar del Wyrm muere rápidamente a causa de la radiación.

Los elementales de pira de corrupción ordenaron a estos Tiburones patrullar las contaminadas aguas en torno a las plantas nucleares y las factorías que producen químicos tóxicos para mantenerlas a salvo de cualquiera en la tierra o el mar que interfiriera con sus operaciones. Los Tiburones Pira de Corrupción pueden vivir confortablemente tanto en agua dulce como salada, siempre que esta agua sea radiactiva



o esté contaminada de alguna otra manera. Como resultado, algunos patrullan ahora áreas como los Grandes Lagos, el lago Baikal, el mar Caspio y otros cuerpos de agua similares.

Desde mediados de los años cincuenta, muchos de los Tiburones Pira de Corrupción han aprendido más sobre la tierra para así proteger mejor las factorías y centrales. Aun así, la mayoría aún comprenden poco la tecnología o sociedad humanas. En su lugar, sus métodos de proporcionar protección siguen siendo excesivamente directos. Atacan y devoran a cualquiera que interfiere con un lugar que custodian. El Wyrm afectó sus mentes al igual que sus cuerpos, alterando sus lealtades, así que la mayoría no ven nada malo en matar a otros hombres tiburón que amenazan aquello a su cargo. La mayoría de Tiburones Pira de Corrupción están ahora más cómodos con otros esbirros del Wyrm que con Rokea no corrompidos. La corrupción que inflige la pira de corrupción sobre una criatura ha llevado a que algunos enloquezcan por completo. Estas criaturas usan cualquier oportunidad para extender la radiación que los nutre por todo el océano.

En lugar de proteger lugares nucleares de interferencias, destruyen reactores y destrozan cementerios nucleares para extender el veneno por áreas mayores. Estos dementes Tiburones Pira de Corrupción a veces son demasiado destructivos de forma indiscriminada para los agentes más cuidadosos y sutiles del Wyrm. En algunas ocasiones, los agentes del Wyrm han encontrado formas de pasar mensajes o bien a los Rokea o a miembros de otras Razas Cambiantes, alentándolos a matar a un Tiburón Pira de Corrupción cuya destrucción indiscriminada y descarada contaminación entorpecen algunos planes del Wyrm.

Hábitat

Los Tiburones Pira de Corrupción carecen de la libertad del mar abierto porque necesitan alimentarse de la radiación demasiado a menudo como para alejarse mucho en aguas abiertas. Además, todos salvo los Rokea más desconsiderados y egoístas quedan horrorizados y furiosos cuando ven a un hombre tiburón que se ha convertido en un monstruo radiactivo. Casi todos los Rokea sienten un fuerte deseo de tratar de matar a los Tiburones Pira de Corrupción y luego deshacerse de su cadáver en tierra o en una de las más profundas fosas marinas. La mayoría de Tiburones Pira de Corrupción abandonan los largos viajes de su vieja Raza y acechan en las cercanías de lugares corruptos. Algunos se convierten en guardianes de Grutas del Wyrm y protegen el nauseabundo lugar de cualquier interferencia externa, usándolo para invocar Perdiciones y Fomori que acuden para cumplir las órdenes

CREAR TIBURONES PIRA DE CORRUPCIÓN

Los Tiburones Pira de Corrupción tienen todos los Rasgos ordinarios de los Rokea, salvo porque pueden recuperar Gnosis en cualquier cuerpo de agua contaminada o radiactiva y son inmunes a los efectos de cualquiera de los cuatro Wyrms elementales. Poseen los mismos Dones que otros Rokea, pero también pueden aprender Dones de Tribu de los Danzantes de la Espiral Negra. Además, pueden poseer Tótems del Wyrm e invocar Perdiciones, dado que otros espíritus rechazan tratar con estas corruptas criaturas.

Los Tiburones Pira de Corrupción requieren exposición regular a la radiación para sobrevivir. Al menos una vez al mes, cada uno debe pasar un día completo en una Gruta del Wyrm submarina asociada con el elemento de pira de corrupción o nadar en una fuente de radiación moderadamente fuerte. Pasar tiempo en una fuente de intensa radiación también les permite recuperar toda su Gnosis en el plazo de una hora. Sólo el reactor fracturado de un submarino nuclear hundido u otras fuentes igual de masivas son lo bastante poderosas como para permitir que los Tiburones Pira de Corrupción logren esta hazaña.

del Wyrm. Otros protegen plantas nucleares costeras. Estos Tiburones Pira de Corrupción disfrutan de las descargas radiactivas ilegales al océano y pasan tiempo tanto en tierra como en el mar asegurándose de que ninguna de las Razas Cambiantes puede interferir con el reactor.

Desde los años cincuenta, no ha ocurrido nada como la explosión que mató a la mayoría de Rokea, pero periódicamente los hombres tiburón se encuentran con radiación filtrándose al océano. Algunos terminan mortalmente enfermos a causa de la exposición y los elementales de pira de corrupción los buscan y les ofrecen sanarlos. Como en 1955, unos pocos escogen convertirse en Tiburones Pira de Corrupción.

La gorjeante oscuridad: Xibalan

Los Xibalan negaron la verdad de aquello en lo que se habían convertido. Creen que sirven a Murciélago como sus verdaderos servidores, quienes entienden su imperecedero servicio al Wyrm. Pensaban que su servicio temporal a Gaia era un breve período de luz diurna en su existencia antes de redescubrir la belleza de la noche. Los Xibalan eran sus heraldos, quienes exploraban la infinita oscuridad para marcar el camino con el que Murciélago encontrase su camino de vuelta a casa.

Las garras de los Garou demostraron que estaban en lo cierto.

Pequeños grupos de Xibalan surgieron de cada población Camazotz. Irónicamente, los Camazotz sudamericanos que atrajeron la ira de los Señores de la Sombra eran la población menos corrupta. Estos Camazotz practicaban abiertamente rituales de sangre y sacrificios y sacaron los ritos de la oscuridad. Este aperturismo les permitió identificar rápidamente y destruir a los pocos Xibalan que no podían resistir el atractivo del Wyrm.

Las demás Tribus de Camazotz de todo el mundo realizaban magia de sangre en secreto, limitando la participación en los misterios a los hombres murciélago que se habían iniciado en los cultos sólo tras un cuidadoso escrutinio. Estos cultos atraían la atención del Wyrm y muchos individuos aceptaban su oferta de poder adicional. Creían los susurros del Wyrm sobre el inminente retorno de Murciélago a su abrazo, convirtiéndose en Xibalan, los Murciélagos caídos. Varios nuevos Xibalan trataron de convertir a los miembros de su culto a la causa del Wyrm. Aunque algunos tenían éxito, la mayoría huían de las garras y aullidos de los Camazotz leales.

Los Xibalan eran tan sociables como el resto de Camazotz y escuchaban los chillidos del resto de hombres murciélago, para tratar de unirse a sus bandadas. Los Xibalan recordaban las lecciones de los ocultos cultos de sangre y establecieron sus propios grupos, enseñando a otros Camazotz los caminos al poder, modificando lo que ellos enseñaban para incluir mayor influencia y aprecio por el Wyrm con la esperanza de atrapar nuevos discípulos prometedores que extendiesen la palabra y forjasen el camino de Murciélago de vuelta a la oscuridad. De esta forma, la influencia del Wyrm se extendió por toda la población Camazotz.

Los Xibalan eran una persistente llaga supurante para los Camazotz. Aunque nunca fueron más que una décima parte de los hombres murciélago, sus enseñanzas y creencias parecían inmunes a una erradicación permanente. Los Camazotz leales trabajaban incansables para localizar y destruir a los Xibalan, pero siempre parecía haber alguno que escapaba y reiniciaba la infección sin importar lo meticulosos que fueran los Camazotz o el cuidado con que planeasen. Casi como si el propio Murciélago ayudase a que siempre existieran algunos de sus hijos caídos, por si acaso.

La cantidad de Xibalan parecía ir y venir con el estado de la mente de Murciélago y su dedicación a Gaia. Cuando la fe de Murciélago en la Celeste titubeaba, la población Xibalan medraba. Cuando recuperaba la confianza y se comprometía con su causa, los Camazotz parecían más capaces de encontrar y destruir los nidos Xibalan.

Cuando los Garou destruyeron a los Camazotz sudamericanos, los hijos más puros e incorruptos de Murciélago, la identidad del espíritu se fracturó. Los Xibalan volaron de sus escondites terrestres para estar a su lado y combatir a los Camazotz leales a Gaia que los mantenían divididos. Ayudaron a convencer a Murciélago de la futilidad de la lucha. Cuando los Camazotz australianos perdieron la esperanza

CREAR XIBALAN

Los Xibalan ya no existen, murieron con el resto de Camazotz. No hay ninguna evidencia que contradiga esto. Ninguna historia habla de los Xibalan tras la batalla final de Murciélago. Los hombres murciélago caídos están muertos y enterrados, y nunca volverán a dar problemas a los hijos de Gaia.

Lo que todo el mundo sabe suele tener una excepción. Los Narradores que deseen contradecir lo sabido por todos deberían usar las reglas de **Razas Cambiantes** para los Camazotz para crear sus personajes Xibalan.

(cuando la Nación Garou masacró a los Bunyip), los Xibalan volaron delante del caído Murciélago a las profundidades de los baluartes del Wyrm en la Umbra y nunca se volvió a saber de ellos. Si realmente se han marchado o si realmente son maestros a la hora de matar a todo aquél que descubre su existencia está por ver.

Murciélagos de Sangre

Los Xibalan pueden haber desaparecido, pero su legado pervive. Garou y Fera por igual hablan de murciélagos gigantes de cuyas mandíbulas gotea sangre ácida y cuyos aullidos anuncian la locura. Estos Murciélagos de Sangre son todo lo que queda de los Camazotz. Algunos Mokolé y Ananasi aseguran que son los Camazotz gaianos que trataron de impedir que Murciélago sucumbiese al Wyrm. Otros creen que los Murciélagos de Sangre no son más que una cruel burla, un intento del gran embustero para desanimar a los Garou al recordarles su gran estupidez. De todos los Garou, Ichi "Último en Disparar", un Theurge Hakken, es quien más sabe sobre los Murciélagos de Sangre y su silencio sobre su origen es revelador.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 7, Resistencia 4, Carisma 0, Manipulación 2, Apariencia 0, Percepción 4, Inteligencia 1, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 2, Pelea 3, Intimidación 3, Impulso Primario 2, Sigilo 5, Subterfugio 3.

Rabia 5, **Fuerza de Voluntad** 4.

Niveles de Salud: OK, OK, –1, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Ataques: Mordisco, Fuerza +1 (agravado); aletazo, Fuerza +1 (letal).

Poderes: Chillido Aterrador*, Regeneración, Sangre Ardiente*.

* **Chillido Aterrador:** Un Murciélago de Sangre puede desatar un chillido ultrasónico que infunde un terror primario en cualquiera que lo oye. Gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Subterfugio. Todo el mundo en 20 metros (o yardas) en torno al Murciélago de Sangre sufre Delirio, incluso si normalmente son inmunes. Reduce en 1 la Fuerza de Voluntad efectiva de la víctima por cada éxito obtenido.

* **Sangre Ardiente:** El ácido icor de un Murciélago de Sangre puede quemar hasta la carne de los Garou. Además de provocar que el mordisco del Murciélago de Sangre cause daño agravado, cualquier que muerda con éxito a éste sufre 3 dados de daño agravado cuando el fluido cáustico quema su boca y su garganta. El daño de este Poder (incluyendo el del mordisco del Murciélago de Sangre) siempre se absorbe a dificultad 9.

Imagen: Los Murciélagos de Sangre son murciélagos negros del tamaño de un ser humano con terribles garras en sus alas. Sus cabezas parecen un cruce entre murciélago y lobo, muy similares a las de algunos Danzantes de la Espiral Negra. Sus mandíbulas contienen demasiados colmillos afilados como agujas que gotean sangre ácida. Cada Murciélago de Sangre tiene un patrón de quemaduras único donde su propia sangre ha disuelto su pelaje.

Trasfondo: Ya desciendan de los Xibalan o no, los Murciélagos de Sangre son una aparición reciente en el Mundo de Tinieblas. Nadie se había topado con uno hasta hace tres años, cuando un Murciélago de Sangre atacó a una nidada de Mokolé en Australia. Desde entonces, han crecido en número y sus ataques se han vuelto más frecuentes.

Pautas de interpretación: Los Murciélagos de Sangre prefieren los lugares salvajes y sombríos donde pueden ocultarse en la oscuridad y desde donde pueden lanzarse para atacar a su presa. Crean cacofonías de sonido para distraer a su presa, entonces la hacen huir con un aterrador chillido y se abalanzan para atrapar a los rezagados.

Razas parodia

De cuando en cuando, las cosas le salen bien a Pentex. Laboratorios Neuro-Dinámicos es una fachada de Pentex establecida hace varias décadas con el principal propósito de conducir asaltos financieros a los activos de Amalgamado de Desarrollo Neogenético y encontrar algo útil que hacer con cualquier investigación que logren robar.

Para gran desgracia de los Garou y todas las cosas de Gaia, Pentex considera el programa un gran éxito. Hasta hace poco, LND era oficialmente una operación del Proyecto Ilíada, la operación de creación de Fomori de Pentex, con el nombre en clave interno de Proyecto Licaón. El propósito de este proyecto es nada menos que la creación artificial de una Raza Cambiante bajo el control directo de Pentex. Quieren una alternativa más cooperativa y maleable que los temperamentales y arrogantes Danzantes de la Espiral Negra, capaz de proporcionar a Pentex un acceso fácil a la magia wyrmiana equiparable a la de los Danzantes y también capaz de combatir a los Garou de tú a tú.

Inicialmente, Proyecto Ilíada no era consciente de los objetivos de LND. Esto cambió en el torbellino de revelaciones, difamaciones y mentiras como parte de la última elección de la junta de directivos (pág. 62). Descubrir que parte de la operación quería deshacerse de la necesidad de los Danzantes de la Espiral Negra enfureció a Francesco. Él habría destruido Proyecto Licaón si no se hubiese dividido en un caos de fusiones y tratos secretos. Al final, LND se separó de Proyecto Ilíada, convirtiéndose en una entidad propia bajo el control de Sir Frederick Appleton (él mismo es el resultado de uno de los experimentos de LND).

Hasta la fecha, ninguno de los principales proyectos de LND ha logrado cumplir por completo estas metas, pero ninguno ha sido un abyecto fallo tampoco. Pentex continúa aportando fondos de investigación a Proyecto Licaón y sigue manteniendo toda noticia sobre ello bien alejada de los aliados Danzantes de la compañía.

Lobos de Guerra

Las abominaciones conocidas como Lobos de Guerra fueron el primer proyecto con éxito de Proyecto Licaón. Usando material genético de varios hombres lobo capturados, así como copiosas cantidades de investigación genética robada, los científicos de Pentex lograron crear máquinas de matar perfectas y personalizadas, capaces de acercarse a sus objetivos Garou y atacarlos con la ventaja de la sorpresa y una fuerza arrolladora. Los Lobos de Guerra no tienen inteligencia superior y, ciertamente, nada que se asemeje a moral; no tienen necesidad de entendimiento, sólo un hambre innata por la carne de los Garou.

Atributos: Fuerza 4 (7), Destreza 4 (3), Resistencia 4 (5), Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Impulso Primario 3, Pelea 2, Sigilo 3, Supervivencia 4.

Rabia: 8; **Fuerza de Voluntad:** 6.

Poderes: Cambio de Forma*, Inmunidad al Delirio, Regeneración.

* **Cambio de Forma:** Los Lobos de Guerra sólo son capaces de una transformación: de Lupus (su forma natural) a Crinos y de vuelta. Cambiar de Forma siempre tiene éxito automáticamente y es inmediato. Le cuesta 1 punto de Rabia al Lobo de Guerra. El número entre paréntesis para sus Atributos Físicos es el de su Forma Crinos.

Imagen: Los Lobos de Guerra parecen lobos demacrados y babeantes con pelajes descuidados. En Forma Crinos, son delgaduchos y salvajes. Huelen a rancio y a enfermo, y apestan al Wyrm ante los sentidos espirituales. Por desgracia, también huelen a lobo lo suficiente para poder aproximarse a Parentela lobuna; cuando sus víctimas reparan en que algo va mal, ya es demasiado tarde.

Trasfondo: Los Lobos de Guerra son la primera respuesta de Neuro-Dinámicos a los Garou: perros y lobos alterados genéticamente con inmunidad al Delirio y la habilidad de combatir al mismo nivel que los Garou. Estos "hombres lobo artificiales" tienen una dieta selectiva y permanecen constantemente hambrientos hasta que se encuentran con Parentela o Garou. El resto de carne les nutre, pero no les satisface. Pentex hace un gran esfuerzo para mantener a los Lobos de Guerra alejados de la Parentela de los Danzantes de la Espiral Negra, pero éstos son reservados por naturaleza acerca de la localización y cantidad de Parientes que tienen. Los accidentes son inevitables.

El Cambio de Forma de los Lobos es de naturaleza semimística, pero dado que no son mitad espíritu como los verdaderos Garou, no puede manejar ninguna Forma más allá de Lupus y Crinos. No pueden usar Dones, carecen de Gnosis y el mundo espiritual no los considera cambiaformas de ninguna manera; aun así, comparten la debilidad de los Garou por la plata. También son incapaces de caminar de lado.

Pautas de interpretación: Los Lobos de Guerra cazan en manadas y la escasa naturaleza de su presa preferida significa que, cuando la encuentren, estarán, invariablemente, muertos de hambre. Estos horrores mestizos son quizás el mayor insulto de Pentex hacia los Garou hasta la fecha, y pueden proporcionar historias terroríficas que comiencen con los personajes encontrando huesos roídos, corriendo contra el tiempo para descubrir quién está cazando a su Parentela y vengándose de los creadores de los Lobos de Guerra.

Anurana

Es difícil decir qué llevó exactamente a la creación de los Anurana. Oficialmente, se suponía que iban a servir de apoyo frente a la deficiencia crítica de seguridad marítima de Pentex, actuando como contrapeso de los Rokea; también podrían haber sido desplegados en las alcantarillas para eliminar a manadas de Roehuesos o patrullar ríos, lagos y estuarios altamente contaminados en torno a factorías de la compañía. En privado, la junta de directivos de Pentex sospecha que el personal del desastroso proyecto del Fomor Pies Raros (pág. 135), reasignado de Proyecto Ilíada a Proyecto Licaón, sencillamente quería otra oportunidad para hacer las cosas bien.

Al final, la cagaron de nuevo.

Los Anurana son el resultado de una mezcla de tecnologías reaprovechadas de LND basadas en las que crearon los Lobos de Guerra y técnicas mejoradas del proyecto de Pies Raros. El objetivo era crear una raza de verdaderos cambiaformas bajo el control de Pentex con el nombre en clave Anurana (una palabra compuesta por el orden *Anura* y el género *rana*, presumiblemente porque "hombre rana" no sonaba lo suficientemente intimidante). El proyecto tuvo un éxito limitado, pero los Anurana demostraron ser completamente incontrolables. Los condicionamientos hipnóticos, místicos y mediante implantación de Perdiciones fallaron por completo, y la primera generación de sujetos de prueba, enviada en una misión de exploración de actividad Rokea en la costa de Nueva Inglaterra, nunca regresó.

Pese a todo, sobrevivieron y ahora medran en libertad. Los Anurana tienen una extraña y permanente conexión con Pentex, acechan sus instalaciones y a su personal hasta el día de hoy, y prefieren morar y criar en las aguas ricamente contaminadas cerca de las factorías de la corporación wyrmiana. Aun así, esto no los hace aliados de los Garou; los Anurana son cosas terribles, diseñadas para medrar en las aguas contaminadas de un mundo apocalíptico, y atacan con fiereza a cualquiera que trate de limpiar los lugares contaminados que llaman hogar. Han alcanzado cierta clase de entendimiento con los Tiburones Pira de Corrupción que también patrullan esas terribles aguas.

Rasgos: Los Anurana varían tanto como cualquier otro "cambiaformas", aunque tienen una tendencia marcada hacia bajas puntuaciones de Inteligencia y Apariencia, y altas de Pelea, Impulso Primario, Atletismo y Fuerza de Voluntad. Sus características particulares son las siguientes:

Razas: Los Anurana solo tienen dos Razas, Homínido y Metis, ya que son totalmente incapaces de reproducirse con ninguna clase de anfibio terrestre. Los Anurana Homínidos comienzan con Rabia 3, Gnosis 1 y Fuerza de Voluntad 5; los más poderosos y monstruosos Metis comienzan con Rabia 5, Gnosis 2 y Fuerza de Voluntad 3.

Formas: Los Anurana tienen tres Formas: Homínido, Anuran (aproximadamente equivalente a Glabro) y Dagon (aproximadamente equivalente a Crinos).

Los modificadores de Rasgos para la Forma Anuran son: Fuerza +1, Destreza +1, Resistencia +1, Apariencia –2. El personaje puede nadar a toda su velocidad de movimiento como si estuviera en tierra y puede aguantar la respiración hasta su Resistencia en horas.

Los modificadores de la Forma Dagon son: Fuerza +2, Destreza +2, Resistencia +2, Apariencia 0. El personaje obtiene ataques de garra y mordisco como los de los Garou, puede nadar al doble de su velocidad normal de movimiento y triplica su distancia de salto. El personaje puede operar bajo el agua de forma indefinida. Ser testigo de un personaje en Forma Dagon induce al Delirio en humanos.

Poderes: Los Anurana pueden caminar de lado sumergiéndose en aguas contaminadas o emergiendo de las mismas. Regeneran daño como los Garou, pero no sufren ninguna vulnerabilidad a la plata ni a ninguna otra sustancia. Son inmunes al Delirio. No son parte del Pacto con el mundo espiritual, y ningún espíritu consentirá en enseñarles Dones. Hasta las Perdiciones miran con desprecio a estos falsos cambiaformas. En su lugar, los Anurana tienen una serie de Poderes innatos similares a los de los Fomori en Forma Dagon. Éstos incluyen: Agilidad, Fauces del Wyrm, Lengua de Rana y Ojos del Wyrm.

Imagen: La Forma Homínido de los Anurana resulta distintivamente extraña. Sufren una serie de malformaciones sutiles. Son comunes los ojos saltones, las bocas anchas de labios finos, las orejas minúsculas o enormes y los dedos alargados.

En Forma Anuran, el pelo facial y corporal de un hombre rana desaparece, y cualquier pelo en su cabeza se vuelve aceitoso y desigual. Sus miembros se alargan y abultan con músculos gomosos. Los dedos de sus manos y pies se vuelven palmeados y su piel adquiere un tono grisáceo o verdoso. Los ojos se abultan, los labios desaparecen y la piel desarrolla un brillo distintivo.

Un hombre rana en Forma Dagon es tan absurdo como aterrador: un enorme e imponente hombre rana jorobado de ojos saltones con una boca inmensa y largos y desproporcionados brazos y piernas. En esta Forma también hay presente algo de pez por alguna razón; sus miembros terminan en terribles garras palmeadas y su boca está llena de diminutos dientes como agujas.

Trasfondo: Los Anurana no se han desarrollado mucho más allá de los confines de la costa este de EE.UU., al menos que sepa Pentex. Los detalles de su reproducción ayudan a detener su lenta propagación, al tiempo que impiden cualquier clase de vida normal lejos de sus contaminados nidos. Los Anurana no tienen Parentela y son incapaces de producir ninguna; la mayoría de embarazos de o causados por Anurana terminan en un aborto singularmente espantoso, ya que el turbulento guiso de genes alterados y magia contaminada simplemente no es capaz de unirse para crear nada viable; el producto final es un chorro de agua salada, huesos deformados y ranas muertas. En las raras ocasiones en la que la prole de un hombre rana logra sobrevivir y nacer, el resultado es siempre Anurana.

Los Anurana Metis son peores. Es mucho menos probable que se malogren *in utero*, pero nacen estériles, deformes y monstruosos. En lugar de un infante, un Anurana Metis nace como algo similar a un renacuajo del tamaño de un gato con cara de aspecto humano; alcanza la madurez a los cinco años y es capaz de abandonar su forma inmadura en favor del Cambio de Forma a Homínido, Anuran y Dagon tras sólo tres años. Tienen, según los cálculos de Pentex, una esperanza de vida un poco superior a las dos décadas.

Pautas de interpretación: Dada su afición por secuestrar empleados de Pentex como ganado de cría, los Garou pueden considerar brevemente pensar que los Anurana son aliados. Nada podría estar más lejos de la realidad; los "hombres rana" son una bofetada en la cara del diseño de Gaia, una nueva casi-Raza Cambiante manufacturada en un laboratorio de Pentex. Los Anurana acosan a Pentex simplemente porque no les gusta ser toqueteados, pinchados o que les introduzcan cosas.

Los Anurana son ajenos a la guerra por Gaia, y son despreciados de forma rutinaria o incluso cazados durante sus incursiones al mundo espiritual, pero poco a poco están aprendiendo sobre los diversos poderes y facciones del mundo sobrenatural. Saben lo suficiente para comprender que los Garou no se detendrán ante nada para destruirlos, una vez que los hombres lobo sean lo bastante conscientes de los Anurana como para percatarse de que son algo distinto a Fomori inusualmente resistentes. Algunos hombres rana

están formulando planes para atacar primero, mientras que los más astutos de los suyos sopesan qué elementos pueden faltarles que los cambiaformas de Gaia tienen. Quizás criar con humanos normales haya sido un error... quizás lo que necesiten sea Parentela Garou que ya porte sangre cambiante.

Samsa

Proyecto Metamorfosis tenía por objetivo producir la herramienta definitiva de espionaje corporativo: un cambiaformas basado en enjambres que pudiera infiltrarse en cualquier parte y pasar información a través de un vínculo compartido por cada miembro del enjambre. El personal de *marketing* de productos de LND vendió la idea de un asesino oculto en cien lugares distintos de una habitación, esperando a un objetivo antes de adquirir una única y asesina forma.

Por desgracia, los científicos de LND no pudieron alcanzar estas metas. Han creado un híbrido de insecto y humano, pero no puede dividirse en un enjambre. En su lugar, los Samsa son cucarachas bípedas de 2,4 metros (8 pies) de alto y mente fracturada con miedo a la oscuridad. Pentex cerró el Proyecto Metamorfosis como un fallo abyecto, dejando a LND con varias docenas de prototipos de Samsa gimoteando de miedo en sus celdas.

Rasgos: Los Samsa son muy variables, pero tienden a tener alta Resistencia y baja Apariencia. También suelen tener altas Alerta, Callejeo y Supervivencia. Todos los Samsa tienen el Trastorno Paranoia (ver **H20**, pág. 485-486) y deben escoger un segundo Trastorno.

PROVOCAR LOCURA (SÓLO SAMSA)

Los Samsa infligen sus propios miedos y enfermedades mentales sobre sus víctimas obteniendo a cambio un breve respiro. El Samsa gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad a dificultad 7, suma 2 dados por cada Trastorno que tenga actualmente.

Cada éxito traspasa uno de los Trastornos del Samsa a su víctima durante una escena. El Samsa escoge cuál inflige. Con cinco éxitos o más, la mente de la víctima se quiebra con la súbita presión y se detiene durante esa escena, rechazando actuar salvo para tratar de huir de toda violencia.

Un Samsa pierde acceso a este poder siempre que pasa todos sus Trastornos a otros. Puede usar este poder múltiples veces para infligir Trastornos distintos en víctimas diferentes, pero no puede invocar el poder de nuevo sobre una víctima que ya esté sufriendo uno de sus Trastornos.

Razas: Los Samsa sólo tienen dos Razas: Homínido y Metis. Los Homínidos comienzan con Rabia 2, Gnosis 4 y Fuerza de Voluntad 3, mientras que los Metis comienzan con Rabia 3, Gnosis 2 y Fuerza de Voluntad 4.

Formas: Los Samsa sólo tienen dos Formas: Homínido y Ungeziefer. La Homínido tiene, de forma invariable, un aspecto desaliñado y confundido y una locura enfermiza en los ojos. La Ungeziefer es una cucaracha de pesadilla de 2,4 metros (8 pies) de alto con un caparazón blindado marrón verdoso y chasqueantes mandíbulas.

Los modificadores de Rasgos de la Ungeziefer son: Fuerza +3, Destreza +1, Resistencia +3, Apariencia 0. Su exoesqueleto aserrado les permite realizar ataques de garrazo (Fuerza +2, letal), pero no pueden morder. Esta Forma causa Delirio a los testigos vulnerables.

Cada vez que un Samsa adopta la Forma Ungeziefer, escoge dos rasgos de la siguiente lista. La mayoría son Poderes Fomori que funcionan como en **H20** (pág. 429-439), salvo que se especifique lo contrario. Antenas y Enjambre son exclusivos de los Samsa. Pueden manifestar distintos rasgos con la primera transformación cada escena, pero mantienen los mismos hasta que la escena acaba.

- Alas: Los Samsa son voladores torpes. Tienen –2 a Destreza cuando están en el aire.
- Antenas: Suma 3 dados a las tiradas de Percepción y puede detectar espíritus como Sentir lo Antinatural (ver **H20**, pág. 437).
- Caminar por las Paredes.
- Caparazón Blindado: La armadura del Samsa no puede absorber daño agravado causado por insecticida.
- Enjambre: Cada turno, docenas de cucarachas caen de debajo del caparazón del Samsa. Éstas obedecen las órdenes pronunciadas por el Samsa.
- Garras.
- Miembros Adicionales: Todos los Ungeziefer tienen un par de flácidos e inútiles brazos adicionales. Con este rasgo, los brazos son tan hábiles como el par principal.
- Visión Oscura: Incluso aunque el Samsa puede ver en la absoluta oscuridad, las voces no se detienen.

Poderes: Los Samsa son incapaces de caminar de lado, pero pueden oír a los espíritus próximos cuando entran en sombras profundas o en la oscuridad, lo que alimenta su paranoia y su temor. Sólo son inmunes al Delirio en Forma Ungeziefer, en Forma Homínido son tan vulnerables como cualquier humano.

Los Samsa se curan igual que los Garou. No son vulnerables a la plata, pero los insecticidas les causan daño agravado en Forma Ungeziefer. Los Samsa nunca sufren daño a causa de radiación o desechos tóxicos.

Todos tienen los Poderes Fomori Control Animal (sólo para cucarachas) y una versión única de Provocar Locura.

Los Samsa son tan difíciles de erradicar como las cucarachas naturales. Cuando un Samsa registra daño letal o agravado en el último recuadro de su tabla de Salud, gasta

automáticamente un punto permanente de Fuerza de Voluntad y se disuelve en miles de cucarachas que corretean en todas direcciones. Todas salvo una mueren en la hora siguiente. Esta última cucaracha sólo tiene un nivel de Salud y está vorazmente hambrienta: cada día debe consumir el doble de su peso, aumentando en tamaño y recuperando otro nivel de Salud. Cuando el Samsa recupera 7 niveles de Salud, la ahora cucaracha gigante Cambia a Forma Homínido de manera espontánea. El Samsa no tiene recuerdos de varias horas en torno a su muerte y sólo puede recordar fragmentos de su experiencia como cucaracha mediante terroríficas pesadillas. Cada uso de este poder inflige otro Trastorno al Samsa.

Espíritus cucaracha enseñarán Dones al Samsa si el desgraciado escucha el tiempo suficiente para aprenderlos. Los Moradores del Cristal han descubierto recientemente esta tutela y están confusos y entristecidos, algo que empeora por el hecho de que su Tótem rechace discutir el tema con la Tribu.

Imagen: Los Samsa parecen completamente humanos en Forma Homínido, con expresión afligida y tendencia a saltar con los ruidos inesperados. La mayoría de Samsa tiene una leve sensibilidad a las luces brillantes y teme a la oscuridad.

En Forma Ungeziefer, los Samsa son una gigantesca cucaracha bípeda de aspecto humano. Todo su cuerpo está cubierto por un exoesqueleto de un enfermizo marrón verdoso y tienen cuatro brazos (el par inferior cuelga flácido e inútil). Los brazos terminan en garras de tres dedos donde uno actúa como pulgar oponible. Las mandíbulas de la Forma Ungeziefer hacen sonidos chasqueantes y siseantes que los humanos no pueden entender. Los Samsa pueden entender y pronunciar estos sonidos en cualquier Forma.

Trasfondo: Pentex encuentra poca utilidad en los Samsa salvo para hacer guerra psicológica o como distracciones para otras misiones más importantes. Los equipos de Pentex liberan a los Samsa en un área y esperan a que surja el inevitable caos. Los equipos de limpieza tratan de recapturar a los Samsa tras las misiones, pero se sienten igual de satisfechos si tienen que rociarlos a manguerazos con insecticidas industriales si se ponen difíciles.

Algunos Samsa explotaron en cucarachas cuando los equipos de recuperación de Pentex trataron de recapturarlos, lo que ha revelado su habilidad de supervivencia desesperada. Pentex no es consciente de lo que ocurrió y asumió que los miles de cucarachas muertas eran sólo otro fallo en el diseño de los Samsa, inconscientes de que los hombres cucaracha habían escapado de las garras de su compañía.

Estos Samsa libres están si cabe más dementes y son incapaces de lidiar, o relacionarse, con el mundo que les rodea. Aunque estos hombres cucaracha aún no han procreado, sus genes son fuertes y cualquier descendiente probablemente será un nuevo Samsa.

ESPERA, ¿QUE CUCARACHA HACE QUÉ?

Sí, Cucaracha enseña Dones a los Samsa por un par de razones. Primero, el Tótem Cucaracha es el gran superviviente de las cortes espirituales. Pretende seguir existiendo incluso si el Wyrm gana. Mucho después de que los esbirros del Wyrm se vuelvan unos contra otros y se devoren entre sí, Cucaracha planea sobrevivir con su prole. Los Samsa puede demostrar ser útiles a este respecto.

Segundo, Cucaracha tienen curiosidad por estas nuevas creaciones. Los Samsa apestan a corrupción, pero Cucaracha sabe que sus hijos se adaptarán para sobrevivir a casi cualquier cosa. Definitivamente, los Samsa no son suyos, pero pretende vigilar sus estrategias de supervivencia.

En cualquier caso, Cucaracha está invirtiendo en el posible futuro. Los Samsa son profundamente paranoicos, están rotos y les aborrecen incluso las demás criaturas del Wyrm. Cucaracha pretender ser la única en quien confíen los Samsa. Puede que un día incluso traicionen al Wyrm y luchen por Gaia.

Si los Samsa demuestran causar más problemas de lo que valen, siempre puede llamar a los Moradores del Cristal y destruir a la Raza parodia. Hasta entonces, se niega a discutir el asunto con los Garou, tiene espíritus cucaracha que enseñan Dones a los Samsa y planes como sólo el mayor superviviente puede tenerlos.

Pautas de interpretación: Lo más probable es encontrarse con los Samsa como distracción o como parte de una operación de guerra psicológica de Pentex. Estos Samsa están confundidos, son vulnerables y volátiles. Cualquiera que trate de ayudarlos se convertirá en una víctima de su poder Provocar Locura.

Cucaracha puede alistar Moradores del Cristal y otros cambiaformas urbanos para ayudar a los Samsa. Sus sirvientes se percataron de la huida del primer Samsa y Cucaracha los instruyó para que lo siguieran, vigilaran y trataran de ayudarlo. Estos espíritus ayudan a Samsa concretos a encontrarse unos a otros, pero los hombres cucaracha están muy poco dispuestos a confiar en las susurrantes voces de la oscuridad.

Kerasi

Pentex está muy interesada en el continente africano, con su multitud de naciones, constantes diferencias entre facciones, millones de personas y naturaleza por destruir.

África es también testigo de la mayor y más sangrienta guerra entre cambiaformas desde las Guerras de la Rabia, y el Wyrm toma parte en ella con alegría.

Los Kerasi son jóvenes hasta para ser una Raza parodia; destinados a ser tropas de choque en África donde los Lobos de Guerra atraerían atención indeseada. LND experimentó tanto con rinocerontes blancos como negros, empleando técnicas aprendidas de otras Razas para crear a los Kerasi.

Pentex considera a los Kerasi un éxito, superado sólo por los Yeren. LND está entusiasmado en mejorar a los Kerasi iniciales aumentando las capacidades mentales de la Raza y añadiendo una Forma Homínido factible. Si tienen éxito, algunas facciones de Pentex pondrían a los Kerasi por encima de los Yeren, haciendo de ellos el principal centro de atención de LND. Esto desagrada a los hombres simio que trepan por la corporación, quienes interferirán en un mayor desarrollo de la Raza.

Los Kerasi son místicamente débiles comparados con otras Razas parodia, pero pueden disfrazar sus orígenes como creaciones del Wyrm mejor que la mayoría de activos de Pentex. También pueden procrear (tanto con otros Kerasi como con rinocerontes naturales). Los Kerasi son fértiles tanto con rinocerontes blancos como negros, vinculando a dos especies distintas de una forma antinatural. Es más, los Kerasi que procrean con rinocerontes generan embarazos con mayor frecuencia que las parejas de rinocerontes naturales, y los descendientes son casi siempre Kerasi.

Los Kerasi agravan la miseria de África masacrando comunidades humanas allí donde pueden, creando discordia en ambos bandos de la guerra entre el Ahadi y Diente Negro. Sus rebaños viajan por órdenes de Pentex y asolan según mande la compañía. El despliegue de los Kerasi está actualmente bajo el control de Kamaria Thimba, Carcajada-Maldice-la-Oscuridad, aunque por qué ha decidido aliarse con Pentex en lugar de con sus compañeros Ajaba sigue siendo un misterio. Los Kerasi también procrean y experimentan una independencia que nunca tuvieron en los laboratorios y comienzan a preguntarse por qué siguen órdenes de Pentex. Son lentos a la hora de pensar, pero cada nuevo día puede ser el que los Kerasi se rebelen frente a sus amos corporativos y elijan su propio destino.

Rasgos: Los genes Kerasi favorecen el poder físico y tienden a una Fuerza y Resistencia altas. A pesar de su reputación de simplones, muchos Kerasi mezclan baja Astucia y alta Inteligencia y retienen más información de lo que nadie sospecha. Los Kerasi suelen tener Atletismo, Pelea e Intimidación elevadas.

Razas: Los Kerasi tienen dos Razas: Faru (rinocerontes) y Metis. Los Faru comienzan con Rabia 3, Gnosis 2 y Fuerza de Voluntad 5. Los Metis con Rabia 5, Gnosis 2 y Fuerza de Voluntad 3. Los Metis Kerasi son fértiles, pero tienen mayor éxito procreando con otros Kerasi en lugar de con rinocerontes naturales.

Formas: Los Kerasi tienen tres Formas: Bandia (Glabro), Kiforu (Crinos) y Faru (rinoceronte).

Bandia tiene Fuerza +3, Resistencia +2, Manipulación –2, Apariencia –2. La áspera y correosa piel de la Forma Bandia cuenta como armadura y concede +1 dado de absorción.

Los modificadores de Rasgos de la Forma Kiforu son Fuerza +5, Destreza –1, Resistencia +5, Manipulación –4, Apariencia 0. Su piel blindada concede +3 dados de absorción. La Forma Kiforu puede hacer ataques de garrazo como la de los Garou en Crinos, pero no de mordisco. También puede efectuar ataques de cornada a dificultad 6, Fuerza +2 de daño agravado.

Los modificadores de la Forma Faru son Fuerza +4, Resistencia +4, Apariencia 0. Esta Forma puede dar cornadas a dificultad 6, Fuerza +2 de daño letal (aumenta a Fuerza +4 de daño letal si el personaje carga antes de atacar al objetivo).

Poderes: Los Kerasi sanan al mismo ritmo que los Garou, no tienen vulnerabilidad a la plata o ninguna otra substancia y son inmunes al Delirio. Provocan Delirio en Forma Bandia y Kiforu. No pueden acceder al mundo espiritual o aprender Dones. Así como los poderes inherentes a sus Formas, pueden usar los Poderes Fomori: Sentir Gaia, Sentir lo Antinatural y Sentido de la Tríada (Kaos).

Imagen: Los Kerasi en Forma Bandia son bloques de músculo apenas humanos con piel gruesa, cabezas abultadas y desproporcionadas y una enorme y desigual nariz de la que sobresale un distintivo protocuerno. Su gruesa y áspera piel tiene un descolorido tinte gris que no oculta

LOS KERASI Y DIENTE NEGRO

Los Kerasi están causando la confusión y el caos de forma activa mientras la guerra de Diente Negro ruge. Se han encontrado con varios miembros de su ejército, incluso con algunos de la Tormenta Interminable, pero no fueron presentados a Diente Negro antes de que el Ahadi lo matase (ver **Razas Cambiantes** para más información sobre la caída de Diente Negro).

Los seguidores de Diente Negro están desesperados tras su muerte y forjan alianzas con los Kerasi para continuar la lucha. El Ahadi puede haber ganado la guerra pero, si depende Pentex, la insurgencia perdurará por muchos años.

El Narrador puede elegir unir a Diente Negro y los Kerasi antes. Los Kerasi serán formidables aliados de Diente Negro, y puede que repelan el ataque del Ahadi que matará al Simba. El África que experimente este resultado será mucho más oscura sin duda alguna.

sus inmensos músculos cuando éstos se mueven bajo ella. En Forma Bandia sólo pueden confundirse con humanos bajo la luz más tenue.

La Forma Kiforu es un monstruo bípedo blindado con una inmensa cabeza de rinoceronte, dos enormes cuernos en el hocico y manos de cuatro dedos con garras. Tiene entre 3,6 y 4,3 metros (12 y 14 pies) de altura y pesa entre una y dos toneladas. Sólidas placas blindadas y grises cubren su cuerpo y su cabeza es la de un rinoceronte. Su gigantesco cuerno principal es del profundo carmesí de la sangre vieja.

Los Kerasi en Forma Faru parecen especímenes enormes y más sanos de su raza progenitora. Los Kerasi Metis toman la apariencia de cualquiera de las especies de sus padres, y su cuerno principal siempre tiene un tinte rojo. Esta coloración es sutil, pero ayuda a los observadores astutos a distinguir entre Kerasi y rinocerontes naturales.

Trasfondo: Pentex usa a los Kerasi para sembrar miseria y confusión en África. Los Kerasi dejan devastación a su paso, todo sin ningún rastro de implicación del Wyrm. Los Primeros Equipos dominados por humanos entran en acción tras cada matanza y plantan evidencias que implican al Ahadi o a los partidarios de Diente Negro para incrementar la hostilidad y el derramamiento de sangre de la guerra. Pentex también facilitó el contacto con los mayores lugartenientes de Diente Negro y les presentó a los Kerasi. Los hombres rinoceronte cambiaron el curso de varias batallas duramente luchadas con el Ahadi, en las que los lugartenientes cantaron alabanzas de los Kerasi con el fin de presentárselos a Diente Negro. Aunque Diente Negro ya no está, sus seguidores siguen luchando y pueden ganar la guerra con la ayuda de Pentex.

La habilidad de los Kerasi para reprimir su mancha del Wyrm les da potencial para ser la Raza parodia más capaz a la hora de interactuar con sirvientes de Gaia e infiltrarse en sus grupos, pero la carencia de una Forma Homínido y su baja inteligencia general hace esto particularmente difícil. Los científicos de LND están bajo una considerable presión para mejorar estas deficiencias, pero por el momento, cada incremento con éxito de su capacidad mental ha dado como resultado un nuevo Kerasi que apesta a corrupción del Wyrm, y por más que han trasteado no han logrado producir una Forma humana que no resulte monstruosa.

Una de las filiales de "conservación animal" de Pentex ha introducido docenas de Kerasi en poblaciones de rinocerontes africanos como parte de su programa ambiental público. El temprano éxito de este programa tiene la apariencia de reavivar las poblaciones de rinoceronte blanco y negro, pero realmente hace medrar la población Kerasi, mientras que las poblaciones de rinocerontes están más cerca que nunca de la extinción.

Pautas de interpretación: Los Kerasi son irritables, brutales e impacientes. Es improbable que los Garou se los encuentren fuera de África y es probable que cualquier primer encuentro sea confuso para los cambiaformas gaianos, ya que estos extraños nuevos cambiaformas reprimen su hedor a Wyrm. Los Kerasi tratarán de convencer a otros cambiaformas de su lealtad a Gaia, pero no son particularmente astutos o persuasivos. Si la persuasión falla, los hombres rinoceronte atacarán para impedir que su secreto se vea expuesto.

Yeren

Todas las estimaciones de alto nivel de Pentex son claras: los Garou están luchando en una batalla perdida, en todos los sentidos. En particular, la batalla por las selvas tropicales, arrecifes y otros ecosistemas "puros" tiene una conclusión inevitable: van a desaparecer. Que la mayoría de la Nación Garou haya escogido estos lugares sagrados como terrenos para presentar su batalla final conviene a Pentex. Cree que su victoria en el Amazonas y otros puntos calientes es una certeza. La junta de directivos sabe que las últimas batallas en la marcha triunfal del Wyrm tendrán lugar en las ciudades, los rascacielos, en el negro y agitado corazón de la jungla urbana que será todo lo que quedará al final. Sospecha que los Roehuesos y los Moradores del Cristal serán las últimas Tribus que se mantendrán con alguna fuerza (qué otra cosa puede esperarse de los seguidores de Rata y Cucaracha), y que los destrozados restos de las demás Tribus inundarán las ciudades en un desesperado intento de continuar su condenada y fútil cruzada.

Con la ayuda del Proyecto Licaón, Pentex estará preparado para ellos.

Los Yeren son el resultado más avanzado y exitoso de las investigaciones de LND en nombre del Wyrm, o eso afirman los directores del proyecto. Los Yeren son cambiaformas que toman la forma de simios, diseñados para medrar en las ciudades actuales y para tener cierta ventaja sobre los salvajes y primitivos Garou. El dominio instintivo de los Yeren son los salones de poder. Sienten una atracción natural por el dinero y la autoridad. Criaturas de apetito y avaricia, la mayoría se han hecho un hueco en la administración media-alta de corporaciones, bancos y firmas de abogados, donde tienen contactos esporádicos con Pentex. Unos pocos Yeren incluso han comenzado a escalar por las filas corporativas de empresas que pertenecen a Pentex y la mayoría de ellos han puesto sus ojos en un asiento de la junta de directivos. Son una de las mayores influencias a la hora de echar a los Sapos (pág. 137) de sus nichos tradicionales, y para colmo son territoriales. Los Yeren se enfurecen cuando se percatan de que otra criatura sobrenatural ha clavado sus garras en el dominio autoproclamado por un hombre simio. Esto los convierte en rivales naturales de los Moradores del Cristal y sienten un especial regocijo cuando usan su dominio de la influencia política y financiera para demoler o recalificar los territorios de clanes Roehuesos. Por supuesto, la rapaz avaricia de los hombres simio y sus instintos territoriales también les ponen en conflicto con los vampiros, Col-



menas urbanas de Danzantes de la Espiral Negra y otros engendros del Wyrm.

Al final, los Yeren lo quieren todo: todo el dinero, todo el poder, todo el respeto; y alegremente darán puñaladas traperas, socavarán y devorarán a cualquiera en su camino. Puede que sean los jugadores más nuevos en el campo de batalla del Apocalipsis, pero ya se han lanzado de cabeza. Dejan que los Garou se satisfagan con gloriosas y pírricas cargas finales y que los Anurana lo hagan subsistiendo en pantanos tóxicos; los perdedores pierden y los ganadores ganan.

Rasgos: Los Rasgos de los Yeren varían tanto como los de los Garou o cualquier otra Raza Cambiante, pero hay ciertas generalizaciones. Tienden a una alta Manipulación y una Inteligencia o Astucia decentes, mientras que los Atributos Físicos suelen ser terciarios. Política, Liderazgo y Subterfugio suelen ser altas y los Yeren comienzan a cultivar Atletismo tras su Primer Cambio.

Razas: Los Yeren sólo tienen una Raza: Homínido. No pueden producir Metis y son completamente incapaces de reproducirse con primates. Todos los Yeren comienzan con Rabia 3, Gnosis 1 y Fuerza de Voluntad 4.

Formas: Los Yeren sólo tienen dos Formas naturales: Homínido y Crinos.

En Forma Crinos, los Yeren tienen Fuerza +3, Destreza +2, Resistencia +2, Apariencia –3 y Atletismo +2. El personaje obtiene ataques mordisco y garrazo como los de los Garou, pero infligen daño letal en lugar de agravado. Ver a un Yeren en Forma Crinos provoca Delirio en los humanos.

Poderes: Los Yeren pueden caminar de lado de la misma forma que los Garou, pero deben usar superficies reflectantes fabricadas como espejos o instalaciones cromadas. La superficie de un estanque no es útil para un hombre simio. Regeneran daño de la misma forma que los Garou, no sufren vulnerabilidad a la plata ni a ninguna otra sustancia y son inmunes al Delirio.

A diferencia de otras "Razas parodia" desarrolladas por el Proyecto Licaón, los esbirros espirituales del Wyrm han aceptado provisionalmente a los Yeren en el brazo del Pacto que garantiza a los Danzantes de la Espiral Negra sus Dones. Específicamente, han sido patrocinados por Relshab, el Devorador sin Rostro (pág. 127), y obtienen sus Dones de espíritus corruptos de hombre, ciudad, consunción y avaricia. Como resultado, los Yeren pueden tener Dones de la lista Homínido y están desarrollando cierta cantidad de Dones Yeren propios (ver más adelante). Los Yeren ganan Renombre por adquirir poder, símbolos de estatus e influencia, pero lo hacen lentamente, dado que hasta sus patrones espirituales permanecen recelosos de estas antinaturales criaturas. Ningún Yeren ha avanzado por el momento más allá de Rango Tres.

Imagen: En Forma Homínido, un Yeren se parece mucho a cualquiera que esté tratando de escalar la escalera profesional: arreglado, joven, ansioso. Los que pasan algo

de tiempo a su lado descubren que tienen cierta intensidad maníaca que habla de un inmenso deseo de superación o de una ligera psicosis.

La Forma Crinos de los Yeren es un híbrido entre hombre y primate, el simio o mono concreto cuyos rasgos afloren en la Forma Crinos parece depender de la personalidad del Yeren en cuestión. Pentex ha registrado monstruosas mezclas de humano y orangután, mandril, gorila de montaña y chimpancé, así como cierta cantidad de hombres simio de especie indeterminada. Su Forma de batalla gana en torno a 30 centímetros (1 pie) de altura y una enorme cantidad de masa muscular, así como uñas largas y duras.

Trasfondo: Los Yeren se han extendido a lo largo y ancho del EE.UU. corporativo y finalmente han comenzado a expandirse a otros países en años recientes. Se "reproducen" mediante algo similar al Rito del Huevo Espiritual de los Corax, salvo que los Yeren son incapaces de producir Parentela. En su lugar, traspasan la "sombra del simio" a potenciales hombres simio: reclutas deseables que tienen ciertas características, como una avaricia y apetito desmedidos. Los Yeren conducen el Rito a lo largo de cuatro días de trepidante libertinaje, pasando de una fiesta a otra, de bar en bar. Los Yeren y sus potenciales vástagos usan y abusan de cualquiera y cualquier cosa con la que se cruzan, dando tumbos en los que pierden y recuperan el conocimiento, y según el Rito progresa, también entran y salen a trompicones de la Umbra, donde el nuevo "aspirante" fusiona de forma continua su piel y la naturaleza de su espíritu. El Rito culmina con el Primer Cambio y una sangrienta devastación. A menudo, el Yeren padrino ha dispuesto que Pentex limpie la escena. Cualquiera con metas importantes y ambiciones más nobles que la simple avaricia no puede convertirse en Yeren, y probablemente muera a causa de la consunción conspicua o se convierte en comida para un Yeren frustrado durante el Rito.

Pautas de interpretación: Los Yeren son la avaricia indefinida y sin sentido alguno en su máxima expresión.. Encarnan todo lo mezquino, corto de miras y podrido que los Garou condenan en la naturaleza humana cuando se refieren a la gente como "simios". Su territorialidad impide a los Yeren trabajar en grupos próximos muy a menudo (aunque hacen contactos de forma extensa), lo cual es una bendición para los Garou. Por otra parte, los Yeren son muy nuevos y pocos Garou son siquiera conscientes de ellos como amenaza, lo que significa que no suelen tener ni idea de que están siendo objetivo de un hombre simio hasta que cae el martillo.

En su mayoría, los Yeren apoyan a Pentex porque Pentex los apoya a ellos, pero no están satisfechos siendo peones e instrumentos. En lo que concierne a los Yeren, no existen las relaciones estables de amo y sirviente. Su ambición no tiene límites, y cuando ven cualquier tipo de poder que ellos no poseen, lo quieren para sí. Puede que Pentex no entienda por completo lo que ha desatado sobre sí misma en la forma de los Yeren, quienes aparecen en la administración media de la compañía con cada vez más frecuencia a cada año que pasa.

Dones Yeren

Los siguientes Dones de este libro y del **H20** son apropiados para los Yeren:

Nivel uno: Abrazo de Gorila (Agarre de Halcón), Abrir Sello, Basura es Tesoro, Cola de Mono (como el Don de nivel tres), Depredador del Cañón de Cristal (como Formas del Lobo Urbano), Equilibrio, Garras de Ácido, Ojo del Cazador, Protector de Perdiciones, Otorgar la Sombra del Depredador, Resistir Toxina, Sentir al Wyrm, Toque del Derribo.

Nivel dos: Aroma Odioso, Bendita Ignorancia, Distracciones, Entre las Grietas, Lengua Elocuente, Pellejo del Wyrm, Pies Ágiles (como el Don de nivel tres Pies de Gato), Salto de Mono (como el Don de nivel uno Salto de Liebre), Tomar lo Olvidado.

Nivel tres: Atiborrarse (como el Don de nivel cuatro), Baile de las Llamas (como el Don de nivel dos), Canción de la Araña (como el Don de nivel dos), Espíritu de la Refriega (como el Don de nivel dos), Festín de Esencia, Festín Sangriento, Hermosa Mentira, Intrusión, Llamar al Óxido.

Además, los Yeren han comenzado a desarrollar algunos Dones exclusivos.

• **Intermediario (Nivel uno):** El Yeren puede mantenerse mucho más allá del punto de agotamiento, sacando fuerzas de la actividad que le rodea.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia o Gnosis. Durante el resto de la escena, el Yeren recupera un punto del mismo Rasgo por cada 2 puntos gastados en el campo auditivo del hombre simio. Intermediario sólo mantiene al Yeren luchando a base de recursos menguantes y no puede restaurar su reserva por encima de 3 puntos. El personaje escoge si se concentra en Rabia o Gnosis cuando activa el Don, no pueden usarse ambos aspectos en la misma escena.

• **La Mierda Rueda Colina Abajo (Nivel uno):** El Yeren transfiere toda la culpa y consecuencias sociales negativas de una actividad a una víctima que haya escogido. El Yeren es alabado por el éxito, pero la víctima será sancionada por cualquier fallo. Cualquier investigación corporativa, pesquisa policial o manada Garou que trate de encontrar a la persona responsable del proyecto descubrirá a la víctima.

Sistema: El personaje gasta un punto de Gnosis y toca a la víctima. Todas las pesquisas no sobrenaturales para descubrir la implicación del Yeren con la actividad encuentran en su lugar evidencias sólidas de la responsabilidad de la víctima. Incluso si partes del proyecto fueron un éxito, las negativas apuntarán a la víctima y ocultarán la implicación del Yeren. Cualquiera que use poderes sobrenaturales para penetrar este escudo suma la Gnosis del Yeren a la dificultad.

• **Puñado de Inmundicia (Nivel dos):** El Yeren lanza puñados de porquería corrosiva a sus enemigos. Esta por-

quería huele como excrementos, pero es producida por el Don. El Yeren no proporciona su propia munición.

Sistema: La inmundicia es un arma arrojadiza con rasgos equivalentes a los de un cuchillo (**H20**, pág. 302). Su naturaleza corrosiva continua infligiendo 2 niveles de daño letal durante un número de turnos igual a la Rabia del Yeren. La porquería quema la mayoría de sustancias naturales, incluyendo madera y metal; como resultado, algunos Yeren han dado usos creativos a este Don.

• **Desvestirse (Nivel tres):** El Yeren reprende a un subordinado por fallos reales o imaginarios y roba su autoestima para reforzar la confianza del simio.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Liderazgo a dificultad 6. Cada éxito transfiere un punto de Fuerza de Voluntad de la víctima al Yeren. El Yeren no puede tomar más puntos de Fuerza de Voluntad de los que tenga la víctima y ésta no puede ser objetivo más de una vez al día. Este Poder sólo puede usarse sobre los inferiores del hombre simio.

• **Lamento del Artista (Nivel tres):** Todos los creadores infunden una parte de sí mismos en su obra. El Yeren abusa de este vínculo al destruir la creación para dañar a su creador. Este Don se aplica a cualquier cosa en la que el creador invierta tiempo y energía, como discursos, *software* o presentaciones corporativas.

Sistema: El Yeren destruye la creación y el jugador tira Gnosis (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Cada éxito elimina un punto de un Atributo o de Fuerza de Voluntad de la víctima durante el resto de la escena, aunque no puede reducir el Rasgo a cero). Estos puntos vuelven al final de la escena. El Yeren debe conocer a la víctima para que este Don funcione. El Don funciona mejor con objetos únicos. Suma 1 a la dificultad para las obras producidas en masa o extensamente publicadas.

Cosas más extrañas

Los horrores generados por los enloquecidos sueños y las entrañas del Wyrm no conocen límites. Las filas del enemigo incluyen espíritus perversos, cambiaformas corruptos, humanos y animales poseídos y corrompidos e, incluso, monstruos absolutos.

Y luego hay otras cosas, las cosas que sencillamente no encajan en el panorama general. Cosas para las que los Garou no tienen un marco de referencia para poder explicarlas. Cosas que no parecen tener ningún origen, y aun así *existen*. Cosas que no parecen ser parte de la guerra, pero cuya existencia los Garou sencillamente no pueden tolerar. Los otros.

Inquisidores

Nadie sabe de dónde vienen los Inquisidores o adónde van después. Está claro que tienen unos objetivos, no son criaturas sin sentido, y claramente actúan con un propósito. Parecen estar buscando cierta información concreta y están dispuestos a hacer cualquier cosa para conseguirla. No son seres irracionales, o eso dicen. Dan a los objetivos la oportunidad de hablar libremente y las víctimas que responden a las cuestiones del Inquisidor abiertamente y con honestidad quedan confusas, pero por lo demás sin ser hostigadas.

Las que tratan de obstaculizar a los Inquisidores mueren dolorosamente.

Los Inquisidores apestan al Wyrm, pero parecen tan interesados en reunir información sobre el Corruptor como en encontrar patrones dentro de la locura del Kaos o trazas de las obras de la Tejedora. Los pocos que han comparado notas sobre los Inquisidores sospechan que están realizando alguna clase de estudio sobre la fuerza y despliegue de las diversas fuerzas implicadas en el Apocalipsis pero, ¿con qué razón? Si son agentes de un poder superior, entonces, ¿por qué necesita ese ser la información que reúnen los Inquisidores?

Atributos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 6, Inteligencia 6, Astucia 6.

Habilidades: Todas salvo Impulso Primario y Rituales a 4.

Rabia: 5; **Gnosis:** 5; **Fuerza de Voluntad:** 10.

Poderes: Armadura (como el Encantamiento de los espíritus; coste: 1 punto de Gnosis), Cibersentidos (Como el Don de los Moradores del Cristal), Controlar Sistemas Eléctricos (como el Encantamiento de los espíritus; coste: 1 punto de Gnosis), Sonda Mental*.

* **Sonda Mental:** Los Inquisidores pueden extender una serie de filamentos metálicos desde la punta de sus dedos. Usan estas sondas para atravesar el cráneo de una víctima impedida y literalmente drenan sus conocimientos. El Inquisidor gasta 1 punto de Gnosis y tira Astucia + Enigmas a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Cada éxito elimina un año de recuerdos que el Inquisidor sospecha que puede contener información útil. Este proceso reduce la Inteligencia de la víctima en 1 punto. El Inquisidor puede repetir el proceso hasta que los resultados le satisfagan o hasta que se quede sin Gnosis.

Para los humanos, todo el daño hecho por Sonda Mental es permanente; el cerebro de una persona totalmente drenada parece liso y sin arrugas: un estado claramente antinatural. Los Garou son capaces de regenerar la mayor parte del daño de este Encantamiento, restaurando la inteligencia y los recuerdos a una ratio de un punto y el valor de un año de recuerdo por día de descanso y recuperación. Hasta para los Garou, algunos pequeños detalles son irrecuperables: el número de teléfono de un amigo de la infancia, lo que regalaron al personaje en su décimo cumpleaños... esa clase de cosas.

Imagen: Los Inquisidores son planas formas humanoides de un negro mate. No tienen rasgos distinguibles. Carecen por completo de cara, sólo vagos indicios de dónde deberían estar sus rasgos faciales. Hay dos variedades: vagamente varones y casi mujeres; pero ambas tienen voces

igual de frías y carentes de inflexiones. Tienden a vestir ropa conservadora y anodina. Conducen coches negros de alquiler cuando usan alguna clase de transporte.

Trasfondo: Los Inquisidores son un enigma. Todo en su comportamiento sugiere que son criaturas de la Tejedora, pero apestan a corrupción del Wyrm. Pentex se ha interesado especialmente por ellos después de que redujeran a varios de sus agentes en Dallas, Boston y Londres a babeantes cascarones. Sean cuales sean sus objetivos, aún deben revelárselos a alguien... y no *responden* preguntas.

Pautas de interpretación: Los Inquisidores son una amenaza desconocida, una oportunidad para que los Narradores elaboren una conspiración propia.

Chulorviah

Las profundidades abisales de los océanos guardan misterios y terrores más allá de lo que estiman los Garou y lo que consideran los Rokea. De todos los horrores salidos del mar, los Chulorviah son quizás los más enigmáticos.

Otros nombres para ellos son Nacidos-Kraken o la cepa abisal; los Chulorviah no son ni una especie, ni un espíritu, ni siquiera una enfermedad, aunque comparten rasgos de las tres. Sin duda, son una infección, pero los pocos Moradores del Cristal que han realizado autopsias a cadáveres chulorvianos no han podido aislar ninguna causa que provoque su condición. Sin duda, son criaturas, son de carne y se expanden mediante reproducción física. Y sin duda, hay un elemento espiritual en lo que son; sus Ancianos esgrimen una magia terrible y potente, y tienen conocimiento de la Tríada, aunque no parecen preocuparse por ella.

Vistos como una infección, los Chulorviah son peculiares en extremo. Se abaten sobre humanos y cefalópodos, y nada más en absoluto: no hay ballenas, tiburones o cangrejos Chulorviah. Si se los mira a través de sentidos espirituales, un turbio halo jironado rodea a los Chulorviah, manchándolos como si fuera carne podrida.

Los Chulorviah son claramente inteligentes y llevan a cabo algún plan vasto y organizado, pero qué pretenden con éste sigue siendo un misterio. No muestran ningún interés especial en los actos de los Garou, Pentex u otros elementos de la guerra por Gaia; en su lugar, los Chulorviah se infiltran silenciosamente en pequeñas comunidades costeras, oficinas corporativas y rutas de comercio marítimo. En los últimos años, han mostrado gran interés por las perforaciones marinas y trabajan para promocionar y expandir esta práctica; los pocos que han combatido a los Chulorviah conjeturan que los hijos de Kraken buscan desenterrar algo perdido bajo el lecho marino; perdido, o deliberadamente sellado.

Hay dos variedades básicas de Chulorviah: humanos infectados y cefalópodos infectados. Los Chulorviah cefalópodos, conocidos como Petryani, perpetúan la cepa abisal mediante inyección física directa, atraviesan la carne con sus tentáculos o picos antinaturalmente poderosos. El vector para la infección humana sigue siendo desconocido, pero parece ser al menos algo no físico; algunas evidencias muestran que podría transmitirse de forma sexual, mientras que otros han pasado de una persona a otra tras una conversación prolongada o mediante un período de cohabitación lo bastante largo con un Chulorviah.

Independientemente de la especie original, cualquier infectado sencillamente se convierte después en Chulorviah. Aunque los Nacidos-Kraken retienen todo conocimiento de su vida previa a la infección, ya no poseen ningún apego emocional a esos pensamientos o recuerdos, su lealtad a la cepa es absoluta.

Marcas del Abismo

Todos los Chulorviah comparten una serie de rasgos en común. Son capaces de comunicarse en silencio unos con otros a pesar de las barreras lingüísticas mediante una forma de comunión física similar al Don Galliard Habla Mental. Todos los Chulorviah son completamente anfibios, capaces de sobrevivir durante períodos ilimitados sobre o bajo el agua, a cualquier profundidad. Pueden sentir a otros portadores de la cepa abisal; cuando un Chulorviah duerme, se despierta con cierta consciencia de exactamente cuántos Chulorviah pueden encontrarse en un radio de 80 kilómetros (50 millas), dónde están esos Nacidos-Kraken y qué identidades visten, si es que tienen alguna.

Por último, todos los Chulorviah son registrados *muy* poderosamente por el Don Sentir al Wyrm. La dificultad para detectar a uno próximo es sólo de 5. La sensación concreta que producen cuando se les analiza con el Don es casi abrumadora, como ser sepultado por una marea de podredumbre. Es la clase de aura de corrupción que uno podría esperar de un Incarna wyrmiano, no de un monstruo poco más fuerte que un Fomor. Quizás cada Chulorviah no sea más que un tentáculo expulsado por alguna terrible mente central.

Envuelto

Los Envueltos, los más bajos entre la cepa abisal, son humanos infectados. Suelen ser tratados como desechables en los planes de los Nacidos-Kraken, o usados como mano de obra o tropas de choque en los planes chulorvianos. Algunos teorizan que estos desdichados representan el futuro de la humanidad si el gran plan de los Chulorviah llega a completarse.

Imagen: La gente infectada con la cepa abisal sigue pareciendo completamente humana, con sólo unas ligeras manchas en la piel para mostrar que algo está mal... al principio. Con el tiempo, empiezan a aparecer más cambios. Los dientes se fusionan en un pico quitinoso; aparecen ventosas de forma aleatoria en puntos extraños del cuerpo; un pequeño grupo de zarcillos similares a una anémona reemplazan los genitales del Envuelto. Una vez el Envuelto ya no puede pasar por humano, vuelve a las profundidades para realizar servicios desconocidos para sus superiores cefalópodos.



Rasgos: Los Envueltos retienen los mismos Rasgos que tenían antes de la infección.

Poderes: Los poderes básicos de los Chulorviah, Inmunidad al Delirio, Entumecimiento.

Petryanos

Los Petryani son cefalópodos infectados que han desarrollado una fría y maligna consciencia y un talento para el control mental. Supervisan la implementación de los objetivos chulorvianos, pasando de un huésped útil a otro y dirigiendo a los más numerosos Envueltos bajo sus órdenes. Aunque los Petryani normalmente se centran en huéspedes humanos, no están limitados exclusivamente a ellos; en tiempos de guerra, un Petryanos puede atravesar el cráneo cartilaginoso de un tiburón o esclavizar la mente y el cuerpo de una ballena asesina para que actúe como un arma viviente.

Vale la pena destacar que aunque los Petryani pueden infectar a los humanos a los que manejan y transformarlos en Envueltos, suelen preferir deshacerse de ellos una vez dejan de ser útiles. Por lo general, el Petryanos fuerza al huésped a nadar mar adentro, en las profundidades bajo las olas, y entonces se desengancha y se aleja nadando dejando al huésped herido para que muera. Nadie está seguro de por qué los Petryani son selectivos a la hora de extender la cepa abisal. Quizás temen verse expuestos, quizás iniciar la infección impone algún alto precio en ellos; quizás sencillamente consideran a los humanos indignos de ser elevados a las filas de los Nacidos Kraken y no crean más trabajadores Envueltos de los que necesitan.

Imagen: Los Petryani toman la forma de pequeños cefalópodos, más comúnmente nautilinos, octópodos y sepíidos. Poseen algunos tentáculos más que sus familiares mundanos; éstos son largos y delgados, perfectos para escarbar a través del cráneo de una víctima y enrollarse en torno a su bulbo raquídeo. Los Petryani casi nunca son mayores que una cabeza humana en total. Cambian de color a voluntad y usan este talento para ocultarse tanto dentro como fuera de los cuerpos de sus huéspedes.

Atributos: Fuerza 3-5, Destreza 5, Resistencia 3, Manipulación 4, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4. Los Petryani usan el Carisma y la Apariencia del huésped, sin él poseen ambos Rasgos a 0.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Enigmas 2, Ocultismo 4, Sigilo 5.

Los Petryani también pueden usar las Habilidades de su huésped.

Fuerza de Voluntad: 7.

Niveles de Salud: OK, –1, –2, –2, –5, Incapacitado.

Poderes: Los poderes básicos de los Chulorviah, Escarbado Cerebral*, Inmunidad al Delirio.

Escarbado Cerebral: Para usar Escarbado Cerebral, el Petryanos debe iniciar un forcejeo y gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Esto inflige un nivel de daño letal, ya que el Petryanos debe hacer un agujero en la base o la nuca del cráneo de la víctima. Tras esto, el Petryanos ejerce un control total sobre el cuerpo de la víctima, mientras su



mente permanece totalmente consciente e impotente. La víctima puede tratar de recuperar el control de su cuerpo durante unos pocos momentos gastando un punto de Fuerza de Voluntad y haciendo una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9; cada éxito concede un turno de acción libre. Los Petryani suelen negar a una víctima recalcitrante el sueño durante días para agotar sus reservas de Fuerza de Voluntad.

La posesión del Petryanos puede darse por acabada mediante Dones como Exorcismo o ahuyentado o extrayendo quirúrgicamente al Chulorviah. Arrancar sencillamente al Petryanos es posible con un intento de presa con éxito, pero rara vez es buena idea, ya que por lo general el Chulorviah sale con grandes trozos de masa gris atrapada entre sus tentáculos.

Notas: Los Petryani suelen pelear con el cuerpo de su huésped; si no hay más remedio, pueden realizar presas y morder con un +1 de daño letal.

Anciano Chulorviah

Los cambios que empujan a los Envueltos a las olas no cesan cuando abandonan el mundo de la luz y el aire. Pocos sobreviven mucho en las cortes el abismo, pero los que lo hacen siguen volviéndose más extraños y fuertes; crecen y crecen hasta que tras cientos o miles de años se convierten en Ancianos Chulorviah. Estos inmensos horrores orquestan los planes de los Chulorviah y envían a los Petryani de un lado para otro para que lleven a cabo la voluntad de la cepa abisal. Si los Nacidos-Kraken encuentran irónico que los más bajos entre ellos crezcan hasta convertirse en los gobernantes de los suyos, mantienen su opinión para sí.

Los Ancianos Chulorvian son atemporales y eternos. Afirman heredar la memoria de la cepa abisal y hablan de eventos que pasaron mucho antes de su nacimiento como si los hubiesen presenciado en persona. Los recuerdos de los Ancianos Chulorviah se prolongan más y más atrás, siempre hacia una oscuridad más profunda, a través de las eras geológicas. Recuerdan un tiempo antes de la humanidad. Recuerdan el tiempo antes de la tierra o la luz, cuando todo era simplemente helada oscuridad. En los grandes extremos de su recuerdo, no saben si recuerdan el pasado o el futuro; quizás ambos, y ésa es la meta por la que la cepa abisal se esfuerza: trata de encontrarse a sí misma a través del abismo del tiempo.

Pocos fuera de la cepa abisal se han encontrado a un Anciano Chulorviah y han salido vivos. La mayoría eran poderosos Rokea, que para siempre después fueron objetivos de las agresiones chulorvianas.

Imagen: Cada Anciano es una pesadilla individual de espeluznante horror cefalópodo, un caldero de carne retorcida sin razón alguna. Picos quitinosos que chascan, grandes ojos que miran, tentáculos que se retuercen y enrollan y correosas pieles manchadas, todos elementos situados sin ton ni son. Casi todos retienen algunos pocos indicadores vestigiales de la gente que una vez fueron: unos pocos dedos meneándose al final de un tentáculo, o los hermosos ojos

CORRUPCIÓN Y LIBRE ALBEDRÍO

El Wyrm no puede forzar a ninguna criatura viva a jurarle lealtad. Hasta los Danzantes de la Espiral Negra, las Aves de Rapiña, los Cerdos Cráneo y otras Razas Cambiantes que pertenecen al Wyrm en última instancia lo hacen por elección. Por supuesto, esta elección puede no haberse tomado libremente, y tales elecciones casi nunca pueden deshacerse. Algunas criaturas crecen con el Wyrm susurrándoles en el fondo de su mente, rodeados de mentores o padres que usan una combinación de amenazas, brutalidad y tentación para alentarlos a abrazar la corrupción. Sin embargo, en última instancia, cada individuo elige por sí mismo.

Para muchos, la elección es excepcionalmente definitiva. Los Garou que Bailan la Espiral Negra, los Cerdos Cráneo que devoran huesos corrompidos por el Wyrm y los Rokea que aceptan voluntariamente pira de corrupción en sus cuerpos y mentes se convierten no sólo en sirvientes del Wyrm, sino en avatares vivos de corrupción. Ninguna fuerza salvo la muerte puede deshacer una decisión tan drástica y definitiva. Hasta pensar en obrar en contra de los deseos del Wyrm requiere un gran esfuerzo. Rechazarlo los mataría. Otros miembros de las Razas Cambiantes que sucumben al Wyrm retienen más libertad, pero su decisión sigue siendo terriblemente definitiva.

Los pocos miembros de grupos corrompidos como las Costras o los Danzantes de la Espiral Negra que rechazan al Wyrm no suelen vivir durante mucho tiempo. Sus maestros y compañeros ven negarse a aceptar al Wyrm como una traición castigable con la muerte. La mayoría toma la salida fácil y final del suicidio, pero unos pocos huyen de su propia gente. Estas criaturas viven vidas solitarias, batallando contra la locura y temiendo ser descubiertos por las Razas Cambiantes o los agentes del Wyrm. Un puñado encuentra formas de espiar a los otros esbirros del Wyrm y pasar mensajes a miembros de las Razas Cambiantes, pero los otros cambiaformas nunca los abrazarán o siquiera confiarán en ellos. Estos rebeldes no han sucumbido al Wyrm, pero su educación aún mancha sus cuerpos y mentes lo suficiente para que ningún Fera gaiano los acepte jamás. La mayoría termina por suicidarse o abandonarse a la corrupción en su sangre.

verdes de una mujer mirando desde un nido de susurrantes mantos. La voz de los Ancianos Chulorviah resuena en las mentes de aquéllos a quienes se dirigen.

Atributos: Fuerza 9+, Destreza 5+, Resistencia 9+, Carisma 3, Manipulación 6, Apariencia 0, Percepción 5+, Inteligencia 6+, Astucia 4.

Habilidades: Las Habilidades de los Ancianos varían mucho. Conservan cualquier habilidad de su vida, y la mayoría son dotados luchadores con puntuaciones de Pelea 4 o 5. Todos tienen Ocultismo 6+.

Fuerza de Voluntad: 8+.

Niveles de Salud: OK, OK, –1, –1, –2, –2, –2, –5, –5, Incapacitado.

Poderes: Los poderes básicos de los Chulorviah, Inmunidad al Delirio.

Todos los Ancianos Chulorviah son capaces de comunicarse de forma similar a Habla Mental con otros Nacidos-Kraken hasta a 800 kilómetros (500 millas) de distancia. Por último, cada Anciano posee una serie de Dones únicos elegidos por el Narrador, generalmente entre 5 y 15.

Los corrompidos

Convertirse en un agente del Wyrm es a veces el resultado de una elección rápida y espantosa, pero con mayor frecuencia, la senda de la corrupción es mucho más lenta y compleja. El Wyrm puede retorcer las mentes y cuerpos de todo aquello que toca. Entrar en contacto con algunas de las toxinas más potentes del Wyrm corromperá a cualquiera que logre sobrevivir. Otros pasan demasiado tiempo en un Túmulo del Wyrm, una Cloaca o en el propio Malfeas y terminan física o mentalmente corrompidos; estar demasiado tiempo bajo la influencia de un Impulso del Wyrm es una ruta infalible para la corrupción mental. Un cambiaformas u ocultista podría atraer la atención de una poderosa Perdición o quizás incluso de uno de los Incarna Maeljin, y descubrir que ha creado un vínculo con su mente mediante el que puede envenenar sus pensamientos. Algunos atraen la atención al combatir a engendros del Wyrm, otros porque son individuos poderosos o importantes que demuestran un vicio o una debilidad que el Wyrm puede explotar.

Corrupciones físicas

El Wyrm corrompe todo lo que toca, incluyendo los cuerpos de sus víctimas. Estas transformaciones y enfermedades físicas pueden incluir desde deformidades como las que son comunes entre los Garou Metis hasta heridas que se niegan a curar y que ni siquiera la regeneración de un hombre lobo puede sanar. Tales transformaciones causan a las víctimas dolor y disgusto ante el hecho de que ahora su cuerpo contiene rastros visibles y a menudo espantosos del Wyrm. Algunos aquejados de esta clase de corrupción no guardan ninguna lealtad hacia el Wyrm, y éste no puede afectarlos de ninguna forma, salvo por los problemas que su afección les causa. Los esbirros del Wyrm pueden sentir a estos individuos manchados, y se revelan como manchados por el Wyrm para los Garou que usan Sentir al Wyrm para investigar la enfermedad o deformidad.

Las víctimas de estos problemas, afligidas con falta total de vello, un miembro marchito, masas de retorcidas verrugas o algo aún más perturbador, buscan a menudo curas y soluciones. Sin embargo, extirpar rastros físicos del Wyrm profundamente arraigados es excepcionalmente difícil. Aunque ciertos espíritus y Ritos tienen el poder de curar completamente las afecciones del Wyrm, encontrar tales curas conlleva gran cantidad de tiempo y esfuerzo. El Wyrm puede ofrecer una cura, ya sea enviando una Perdición o un Danzante de la Espiral Negra, o apareciendo en los sueños de la víctima. Esta cura podría desaparecer con el tiempo o curar sólo parte de una afección mayor. En cualquier caso, sólo el servicio continuado al Wyrm puede curar de forma permanente una deformidad e incluso entonces sólo mientras las cabezas de la Hidra obtengan algún beneficio por hacerlo.

Corrupciones mentales

A veces la exposición a manifestaciones especialmente fuertes del Wyrm proporciona un conducto a la mente de un individuo, lo que permite a los Impulsos del Wyrm corromper pensamientos y sueños. Alguien puede también atraer la atención de un Impulso del Wyrm por abandonarse a excesos de una emoción recibiendo la mancha sólo porque se entrega a sus vicios con demasiada frecuencia.

Los Impulsos del Wyrm no pueden corromper a alguien por la fuerza, pero son insidiosos y persistentes. La víctima escucha a un aspecto del Wyrm susurrando consejos y comentarios en el fondo de su mente. Además de ser una experiencia incómoda y confusa, los Impulsos del Wyrm buscan individuos con personalidades que puedan influir con facilidad. Alguien inclinado al miedo sería más probablemente contactado por Foebok, al igual que un individuo avaricioso oiría la voz de Vorus en su cabeza.

La senda de la Corrupción

A cambio de una cura, o debido al incesante susurrar de un Impulso del Wyrm, a veces un miembro de las Razas Cambiantes firma en la metafórica línea de puntos y jura alianza al Wyrm. Esta clase de elección limpia y definitiva es relativamente rara. En casos como los de los Tiburones Pira de Corrupción, donde la elección es servir al Wyrm o morir, unos pocos cambiaformas valoran la vida más que la lealtad y el honor, pero la mayoría no están dispuestos a traicionar de forma tan obvia todo aquello en lo que creen. Aun así, el Wyrm puede ser sutil y paciente. A cambio de curar una afección, puede pedir a un individuo que realice un pequeño servicio. Una Perdición puede pedir a alguien que disponga la huida de un Danzante de la Espiral Negra capturado antes de que sea interrogado y asesinado o hacer

EFECTOS DE LA CORRUPCIÓN MENTAL

La corrupción mental tiene dos efectos. El primero es que la víctima debe hacer una tirada de Astucia + Impulso Primario a una dificultad de al menos 6 en las situaciones donde abandonarse a la emoción del Impulso del Wyrm tendría sentido. Un personaje que falla esta tirada debe abandonarse a la emoción durante el resto de la escena. Para liberarse de la compulsión un solo turno, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

El individuo corrompido también escucha regularmente susurros del Impulso del Wyrm tratando de persuadirlo para que se rinda a sus impulsos más básicos y abrace la corrupción. Vorus podría susurrar al personaje que debería tomar lo que desea y que todo el mundo le debe por todo lo que ha hecho. A menos que supere una tirada de Astucia + Enigmas a dificultad 8, el personaje no reconoce que estos pensamientos provienen de una fuente externa. Si el personaje es consciente de la existencia de Impulsos del Wyrm o tiene un aliado que comprende qué podría causar sus síntomas, la dificultad se reduce a 6.

una llamada a un empleado de Pentex para avisar de un asalto planeado en las instalaciones de la compañía. A menudo, esta tarea es tan fácil como esencialmente libre de riesgos. Si realiza la tarea, habrá ayudado al Wyrm, pero igual de importante es el hecho de haber comenzado el camino de la corrupción.

Cuando corrompe a alguien que sufre una corrupción física, un agente del Wyrm se aproxima al objetivo y ofrece una cura, por un precio. Si el individuo realiza la primera tarea, poco después hay una segunda, normalmente igual de libre de riesgos, pero quizás un poco más difícil y enrevesada. A cambio, la voz onírica, Perdición o Danzante de la Espiral Negra cura algunos de los menos obvios pero más permanentes síntomas de la afección del personaje. Cada tarea promete una recompensa, pero las tareas se vuelven más difíciles y peligrosas según pasa el tiempo. Si los aliados de la víctima descubren alguna vez su traición, los agentes del Wyrm se ofrecerán a ayudar a la víctima a escapar sin pedir nada a cambio esta vez. Tras algún tiempo, las tareas solicitadas no reportarán nada salvo no informar a la manada o los aliados del personaje de lo que ha hecho. En algún momento mientras realiza estos "pequeños favores", el individuo acaba perteneciendo al Wyrm, pero el momento exacto en el que esto pase puede no ser obvio salvo en retrospectiva, que es exactamente lo que prefieren los agentes del Wyrm.

La senda de la corrupción mental es mucho más sencilla. El Impulso del Wyrm susurra advertencias y sugerencias que al menos en cierto grado se alinean con los deseos inconscientes del personaje, llevándolo lentamente a traicionar sus principios y sucumbir al Wyrm. Si codicia el klaive de otro Garou, Vorus podría sugerir que lo robe, susurrándole que el dueño no lo merece y razones de por qué debería odiarle. Sykora podría sugerir que el rival romántico de un personaje está tramando matarlo o que sus amigos están a punto de traicionarle y que debería atacar primero si desea sobrevivir. Si el personaje hace caso a estos impulsos, terminará por convertirse en agente del Wyrm.

Evitar la corrupción

La corrupción física y mental nunca puede forzar a alguien a jurar lealtad al Wyrm. Aunque el proceso puede ser difícil y potencialmente humillante, casi toda la gente corrompida por el Wyrm puede terminar por deshacerse de esta mancha. Lograr esta hazaña suele implicar dos pasos. El primero es admitir ante alguien que entiende y puede ayudar que el personaje se ha corrompido y necesita ayuda. Para los cambios físicos obvios, este proceso es sencillo, pero la mayoría de Garou siente una gran vergüenza de corromperse, así como no poco miedo de que pronto podrían sucumbir al Wyrm. Como resultado, muchos tratan de esconder cualquier transformación física que pueda ocultarse. Las Razas Cambiantes consideran incluso peor la corrupción mental, y miran de reojo a cualquiera que admita oír las amenazas y promesas susurradas por el Wyrm, ya que creen que ya ha caído o que, en el mejor de los casos, es indigno de cualquier confianza o responsabilidad. Peor aún, la mayoría de cambiaformas cree que sólo los individuos que ya eran previamente débiles o corruptos son marcados por el Wyrm.

Admitir lo que está mal y buscar ayuda puede deshacer tanto la corrupción física como la mental, pero es sólo el primer paso. El segundo es encontrar una cura, un proceso que suele requerir un significativo esfuerzo. La senda para alcanzar cualquiera de tales curas está lejos de ser fácil. En los primeros días de estar corrompido, un simple Rito de Purificación podría ser suficiente para limpiar el hedor del Wyrm. Más allá de ese punto, un Theurge sabio y experimentado podría conocer algún método para purificar a la víctima, pero esta purificación suele requerir un viaje a las profundidades de la Umbra. Podría tener que encontrar una fuente de energías puras del Kaos para limpiar su mente y su cuerpo o negociar con un poderoso espíritu a cambio de ayuda para curarse de la marca del Wyrm.

Independientemente de la cura, el Wyrm no se marchará sin luchar. Los agentes del Wyrm pueden tratar de desacreditar a cualquiera a quien la víctima acuda en busca de ayuda o simplemente tratar de matarlos e incriminar a la persona corrompida. Otros utilizan formas más sutiles de engaño, y envían Perdiciones disfrazadas como espíritus amistosos u ofrecen un Rito de Purificación que intensifica la mancha de la víctima a menos que haga algo por el celebrante del Rito.

Redención de los caídos

Alguien que sucumbe al Wyrm sufre cambios irrevocables. Su voluntad ya no es totalmente suya y su mente (y en algunos casos su cuerpo) está ahora sostenido por las energías corruptas del Wyrm. No hay vuelta atrás; nadie que tome esta decisión puede deshacerla y volver a ser una persona completamente nueva. Cualquiera de los caídos que luche contra su destino se enfrenta al fracaso o a la muerte como únicas opciones.

Algunas experiencias, como recorrer el Laberinto Negro o alimentarse de carne manchada por el Wyrm, pueden hacer que cualquiera que sobreviva a ellas sea incapaz siquiera de considerar traicionar o trabajar en contra del Wyrm. Los individuos que sucumben a él a través de formas menos extremas de corrupción pueden trabajar contra su amo oscuro, pero sólo con gran dificultad y a un alto coste.

Cuando alguien que ha sucumbido al Wyrm le traiciona, Perdiciones y otras criaturas asociadas con el Corruptor saben lo que ha pasado. Algunos Fomori y otros engendros del Wyrm como Tiburones Pira de Corrupción dependen de energías corruptas para sobrevivir. Si uno se volviera contra el Wyrm sufriría una dolorosa muerte, ya que el poder que lo sostiene desaparecería súbitamente.

Por lo demás, los esbirros del Wyrm tratan de destruir al traidor. Los que logran escapar o sobrevivir se vuelven de forma gradual física y mentalmente enfermos conforme el estrés de trabajar contra el Wyrm destroza sus mentes y cuerpos. Todos los sirvientes del Wyrm comprenden este precio, aunque muchos sólo lo descubren una vez le han jurado lealtad. Los pocos que se arrepienten amargamente de su elección y están dispuestos a ayudar a reparar los daños que han causado suelen escoger traicionar al Wyrm de una forma que termine en su muerte. Los mitos hablan de un lago de plata en la Umbra que podría darles la redención, pero muchos mueren antes de encontrarlo siquiera.


WOLF KILLER
NILZ
GOOZE
TV POPS
SUGAR
BE LIKE DOUBLE D
RULOFF
Steve Ellis

Apéndice: Chucherías Podridas

La corrupción del Wyrm adquiere muchas formas. Desde los retorcidos Fetiches de los Danzantes de la Espiral Negra hasta los productos de las filiales de Pentex que se apilan en las estanterías de los supermercados, en ocasiones parece que los sirvientes del Wyrm tienen los mejores juguetes. Una porción nada insignificante del equipamiento distribuido a espíritus del Wyrm de confianza procede de los ducados de Malfeas, diseñados mediante el retorcido poder de ese reino.

Fetiches

Aunque se encuentran, en su mayoría, en manos de los Danzantes de la Espiral Negra, otros siervos del Wyrm podrían, a discreción del Narrador, poseer uno de ellos. Que sepan usarlo o no, es una cuestión totalmente diferente.

Ojo robado

Nivel 1, Gnosis 2.

Un ojo robado, uno de los pocos Fetiches usados por las Aves de Rapiña, no es más que un ojo humano, arrancado de una persona viva. Cuando se moja en agua salada y se coloca sobre una superficie plana, se retuerce y sacude hasta que mira en la dirección del Corax más cercano.

Si su frágil textura no destruye el ojo en primer lugar, la mayoría de ojos robados duran alrededor de un mes antes de estar demasiado podridos para usarlos, aunque empiezan a apestar horriblemente mucho antes. Si el dueño original muere mientras el Fetiche es útil, se descompone de inmediato en una miasma verdosa.

Pincel de los antiguos

Nivel 1, Gnosis 8.

Un pincel hecho de pelo de lobo unido mediante plata al mango de madera. Un Danzante de la Espiral Negra puede usar el pincel de los antiguos para canalizar a sus Ancestros y así pintar escenas precisas del pasado y de cosas que todavía han de ocurrir. Se necesita tiempo para descifrar los mensajes escondidos en esa imagen. Es necesaria media hora de estudio, y una tirada de Inteligencia + Enigmas a dificultad 7, para entender el sentido de la pintura.

Farol Perdición

Nivel 2, Gnosis 5.

Un farol Perdición, una antigua linterna de acero pintada con glifos extraños y obscenos, no necesita combustible. El usuario le ordena simplemente encenderse (ya sea en picto, el incoherente idioma Garou de los Danzantes de la Espiral Negra o en la lengua secreta del Wyrm) y arrojará una antinatural luz púrpura. La luz ilumina a todos los espíritus que toca, haciéndolos bastante visibles incluso en el mundo material. Los Fomori y otras criaturas poseídas tienen un aspecto casi normal, pero sus sombras reflejan a sus pasajeros espirituales. Mientras el farol permanezca

encendido, los espíritus de los alrededores acuden hacia el resplandor como polillas a las llamas.

Látigo del diablo

Nivel 2, Gnosis 6.

Para los Danzantes de la Espiral Negra, los látigos del diablo significan lo mismo que los klaive para los Garou. Un látigo del diablo, un látigo de 4,5 metros (15 pies) horriblemente espinoso, empieza su vida como el tentáculo amputado de una Perdición, ahumado con hierbas de terrible hedor para que pueda existir de manera permanente en el mundo físico. El mango, cosido sobre el tentáculo amputado, debe rehacerse cada mes, ya que supura un icor pegajoso que disuelve lentamente la mayoría de las sustancias inertes. La Perdición que controla el látigo del diablo puede animarlo como si lo estuviera blandiendo un Danzante de la Espiral Negra. En combate, el látigo del diablo inflige Fuerza + 1 de daño agravado. La punta chirría por el aire como si fueran los quejidos de un lunático, riéndose cada vez que consigue derramar sangre. Si se hace restallar frente a la cara de un oponente, el Danzante de la Espiral Negra puede activar el látigo para obligar a su enemigo a postrarse ante él (se requiere una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para resistirse).

Carne del Wyrm

Nivel 3, Gnosis 6.

Muy pocos Danzantes de la Espiral Negra aprenden a fabricar carne del Wyrm en la actualidad; despellejar a un humano durante el transcurso de un mes lunar, manteniéndolo cuidadosamente con vida hasta el último momento, es algo que llama la atención de las fuerzas de la ley y de los Garou gaianos. El Danzante tatúa la piel con glifos repulsivos, la curte y entonces la convierte en una túnica. La carne del Wyrm incrementa la absorción de quien la viste ante todo tipo de daño (incluyendo la plata) en 3 dados. Cambia de Forma junto con quien la viste, proveyendo de protección en todas las Formas. Si cualquier daño supera la protección de la carne del Wyrm, ésta suelta un alarido ensordecedor y mana sangre roja y densa incluso de los cortes más pequeños.

Klaive Perdición

Nivel 5, Gnosis 7

Comparable a los Grandes Klaive de los Garou, los Klaive Perdición son hojas de plata del tamaño de una espada, grabadas con repulsivas runas. Aunque su factura no es tan buena como la de los otros Grandes Klaive (dificultad 7, Fuerza +3 de daño agravado), las leves tracerías de pira de corrupción hacen que esta hoja no sea sólo plata, sino una emanación del Wyrm, en lo que respecta al daño que inflige. Cuando se activa, añade un dado a la reserva de Pelea con Armas del portador. El Klaive Perdición puede robar el poder de los espíritus cuando lucha contra ellos. Por cada 2 puntos de daño infligidos al espíritu devuelve un punto de Gnosis al Danzante de la Espiral Negra, aunque este poder funciona sólo contra un espíritu por escena.

Equipo

Algunos de los equipamientos siguientes son de naturaleza mundana y están disponibles para cualquiera que pueda pagarlos. Otros artículos son más raros: desarrollados en las instalaciones de I+D de Pentex o manufacturados en las horribles factorías de Malfeas. Aunque son los Primeros Equipos de Pentex quienes usan gran parte de este equipo, no son los únicos que necesitan estas herramientas a la hora de hacer el trabajo del Wyrm.

Balas venenosas

Pentex manufactura balas Glasser de plata y punta hueca que van más allá de las simples balas de plata. Mezclado con la plata, en su interior contienen un núcleo de veneno de acción rápida contaminado por el Wyrm. Además de hacer daño no absorbible (a menos que el hombre lobo se encuentre en su Forma de Raza), el veneno añade un nivel de daño letal por turno durante tres turnos, y puesto que está mezclado con plata, este daño tampoco puede absorberse.

Armadura purulenta

Esta desagradable forma de protección es un chaleco carnoso que ofrece una protección similar al kevlar (3 puntos de armadura, penalización a la Destreza de 1). Cuando un atacante atraviesa la capa exterior, ya sea con una bala, un colmillo o una garra, un pus altamente infeccioso sale disparado del punto de ruptura hasta 2 metros (o yardas) de distancia. Tocar el pus con la piel desnuda o el pelaje al descubierto causa 2 niveles de daño agravado; a menos que se retire inmediatamente, se sufre una herida similar a una quemadura de manera permanente que sólo puede sanarse por medios mágicos. Cada día que no se sane la herida, hace un nivel más de daño agravado que sólo se puede curar junto a la herida original. Cortar toda la zona afectada hace tanto daño como ya ha hecho, y si se deja sin tratar, la víctima morirá a medida que la herida la devora.

La armadura purulenta ha tenido gran éxito en varios despliegues tácticos, pero el riesgo de que el portador se vea atrapado por su propio chorro de pus (especialmente si el chaleco es perforado por las garras o colmillos de un hombre lobo) hace que su popularidad sea limitada.

Lanzallamas de pira de corrupción

El lanzallamas de pira de corrupción, uno de los artilugios más extraños que han salido de las factorías-prisión de Malfeas, es el refinamiento de un diseño visto por primera vez hace quince años. Los primeros modelos necesitaban un tanque de combustible del tamaño de una mochila recubierto de maquinaria zumbante, conectada a un proyector del tamaño de una pistola y que no desentonaría en la boca de una manguera de jardín. El cómico aspecto contradecía las devastadoras aplicaciones del arma, pero carecía de capacidad para poder ocultarlo. Los diseños más recientes tienen un aspecto mucho más letal, se parecen a rifles de asalto grandes y gruesos. Todavía pueden recibir el combustible de un



depósito en una mochila, o conectarse a una reserva portátil de combustible del tamaño de una lata de refresco grande. A diferencia de los lanzallamas normales, los lanzallamas de pira de corrupción no tienen un piloto luminoso, aunque el combustible del tanque emite un enfermizo fulgor verdoso.

Este lanzallamas lanza pira de corrupción semilíquida con un rango de 9 metros (30 pies). Para acertar al objetivo se requiere una tirada de Destreza + Armas de Fuego a dificultad 7. Superar la tirada prende al desafortunado bastardo en pira de corrupción. La mayoría de los impactos hacen que se prenda la mitad del cuerpo del objetivo, causando 2 niveles de daño agravado por turno. Los tanques grandes poseen suficiente pira de corrupción concentrada como para seis ráfagas, los pequeños sólo disponen de suficiente para dos.

Aunque los problemas iniciales que provocaban que los viejos modelos de lanzallamas de pira de corrupción a veces estallaran de forma aleatoria se han eliminado en las versiones actuales, el tanque de combustible sigue siendo un punto débil.

Si se consiguen tres o más éxitos al disparar apuntando a un tanque pequeño (**H20**, pág. 294), envuelve al portador en pira de corrupción sin posibilidad de esquivar. Se prende por completo y recibe 3 niveles de daño por turno.

Acertar a un tanque grande con un ataque que le haga más de 5 niveles de daño hace que el tanque de combustible explote. Esto No Es Nada Bueno. La explosión empapa al portador de pira de corrupción, al igual que si el tanque pequeño hubiera explotado. Si el personaje que partió el tanque lo hizo con un ataque de Pelea o de Pelea con Armas, sufre el mismo destino. Cualquiera que se encuentre en un radio de 10 metros (o yardas) debe emplear una acción para esquivar la explosión a dificultad 8. Quienes se encuentren a 5 metros (o yardas) de la explosión ven cómo se prende la mitad de su cuerpo, mientras que quienes estén a mayor distancia sobreviven únicamente con partes de su cuerpo ardiendo con unas enfermizas llamas verdosas.

PIRA DE CORRUPCIÓN

La pira de corrupción consume la esencia misma de todo lo que quema; incluso cuando se extingue, deja unas cicatrices horripilantes. Usa las reglas para fuego (ver **H20**, pág. 258) con los siguientes cambios:

- La pira de corrupción hace daño agravado no absorbible. Sólo los dados que concede el Don Resistir Toxina pueden intentar absorber el daño.
- Se necesita el doble de tiempo para sanar las heridas causadas por pira de corrupción.
- Un personaje que use su Rabia para permanecer activo cuando ha sido herido por pira de corrupción debe elegir dos Cicatrices de Batalla en vez de una.

Gas ionona

Siendo un fastidio para los humanos, este gas es mucho más efectivo contra los Garou, especialmente los Lupus. Extraído de la violeta común, el gas ionona paraliza por completo el sentido del olfato de la víctima durante aproximadamente una hora. Los Dones místicos relacionados

con el olfato (como Sentir al Wyrm) siguen proveyendo algo de información, pero los que dependen únicamente de los sentidos olfativos del Garou (Sentidos Agudizados, Olor de la Vista) no otorgan beneficio alguno. Algunos Primeros Equipos de Pentex llevan granadas de gas ionona, cuyos químicos se disipan en el aire a los cinco minutos.

Beso del Wyrm

El beso del Wyrm es un líquido viscoso y amarillento que se distribuye normalmente junto a una pistola o rifle de dardos. Aumenta la sensación de paranoia y sed de sangre de la víctima, causando síntomas similares al Frenesí tanto en humanos como en Garou.

Los hombres lobo afectados por el beso del Wyrm sólo necesitan 3 éxitos para entrar en Frenesí y 5 para caer bajo el Yugo del Wyrm. Un turno después del impacto, deben realizar una tirada de Rabia para resistir entrar en Frenesí Berserker. Debido a la naturaleza espiritual de la toxina, también puede afectar a los vampiros, que deben resistir el Frenesí de forma normal. Los humanos que se encuentran bajo la influencia del beso del Wyrm entran en un estado similar y sólo son capaces de atacar a la criatura viviente más cercana.

Resistir Toxina hace que el Garou sea inmune al beso del Wyrm; en cualquier otro caso, el umbral reducido para entrar en Frenesí dura hasta que se realice un Rito de Purificación (dificultad 5).

Fomorol

Las fábricas de Malfeas producen fomorol a partir de Fomori reciclados y se lo entregan a Pentex, que sólo se lo ofrece a sus tropas de choque Fomori de mayor confianza. Cuando se inyecta, mejora temporalmente todos los Poderes del Fomor. Empezando desde el siguiente turno a la inyección, el Fomor hace una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9. Con un éxito, sus Poderes se doblan hasta el final de la escena. Si falla, vuelve a tirar al siguiente turno a dificultad 8, sigue tirando y reduciendo la dificultad hasta que la mejora de Poderes se manifieste o hasta que la tirada falle a dificultad 3 (en cuyo caso la droga no tiene efecto). Dobla los efectos de cada poder (Pellejo Blindado ofrece 6 dados adicionales de absorción, con Berserker gana 5 puntos adicionales de Rabia, mientras aquéllos que puedan Provocar Locura doblan los éxitos que obtengan). Un solo uso de fomorol causa una adicción terrible, incluso aunque no tenga efecto alguno. Aun así, Pentex no considera que esto sea un inconveniente en absoluto.

Productos

Los bienes y servicios ofrecidos por las filiales de Pentex inundan las estanterías de las tiendas de juguetes, supermercados, restaurantes de comida rápida y los escaparates de las tiendas de juegos *online* de todo el mundo. Esta sección presenta unos pocos ejemplos en los que el consumidor puede adquirir la corrupción del Wyrm.

LA NATURALEZA DE LA CORRUPCIÓN

Muchos de los productos de esta sección contienen cierto nivel de corrupción del Wyrm, aun cuando un consumidor no compre una cerveza que contenga una Perdición o cosméticos con peculiaridades ocultas. Cada producto aquí presentado proporciona una pauta de cuánto debe ser usado por un pardillo involuntario antes de que pueda ser detectado mediante Dones como Sentir al Wyrm, y la dificultad de limpiar dicha corrupción con un Rito de Purificación. Algunas de las herramientas del Wyrm profundizan con fuerza en el alma de sus usuarios, por lo que un Rito de Purificación podría tener inesperados efectos secundarios.

Black Dog Game Factory

Contable Espacial

Contable Espacial es el primer simulador económico *single-shard* del mundo. Miles de personas introducen números en hojas de cálculo completamente integradas usando una moneda ficticia (DIG: Dólar Inter-Galáctico) para comprar, vender e intercambiar grandes cantidades de mineral por otras grandes cantidades de mineral. ¡En el espacio!

Los jugadores también pueden trabajar juntos, formando corporaciones para cubrir las necesidades de envío y producción en este cautivador universo. Estas corporaciones son exactamente iguales a las reales, hasta con manuales de empleado personalizados, pesadillas de relaciones públicas, juicios por acoso sexual y un detallado e intrincado simulador para rellenar impuestos. Diseñado por varios economistas desempleados, la simulación en Contable Espacial es meticulosamente intrincada y muy detallada, reaccionando como lo hace la economía del mundo real (si acaso la gente del mundo real minase asteroides y construyese naves espaciales).

Gente de todo el planeta se conecta al cliente de última generación para discutir los aspectos más intrincados del transporte al por mayor y la producción en masa. ¡Construyen sus propias naves que transportan minerales desde y hacia diversas fábricas espaciales para hacer más naves que transportan más minerales! En los niveles superiores, los oficiales corporativos pueden dedicarse al fraude de impuestos, escándalos de seguridad y la manipulación del mercado económico. Los directores ejecutivos luchan entre sí mediante tensas negociaciones de meses de duración sobre toda la puntuación porcentual. Ocasionalmente, cientos de empleados aparecen en un sector del espacio, preparados para un excitante y tenso seminario acerca de impuestos o incluso sobre una conferencia educativa acerca de la actualizada codificación de hojas de cálculo.

Los jugadores alaban la complejidad del diseño del juego. Desvarían sobre cuánto tardan en crear un personaje inicial, sobre el realmente tedioso proceso de la creación de contratos y las maravillosas hojas de cálculo que representan cientos de intensos cálculos usando los más novedosos gráficos 3D. Si estás dispuesto a pasar un par de meses aprendiendo lo básico, Contable Espacial puede ofrecerte años de tutoriales cautivadores y fascinantes, que convierten hasta las tareas más mundanas en un excitante desafío a resolver, junto a una lenta acumulación de corrupción del Wyrm que cualquier hombre lobo puede detectar.

La instalación de Contable Espacial es gratuita, así como todas sus actualizaciones. ¡Sólo danos tu cuenta bancaria para la suscripción mensual y ya puedes empezar a calcular números! ¡En el espacio!

Licántropo: El Rapto Edición 17º Aniversario

Es imposible ignorar las señales. Las ciudades están llenas de gente absorta en las pantallas de sus móviles. Los cielos están saturados con los datos y los humos de los combustibles fósiles. La civilización está erosionando lentamente los lugares salvajes del mundo. La humanidad ha conquistado el mundo casi por completo. El Rapto está sobre nosotros...

... y sólo un puñado de héroes están listos para provocar el apocalíptico final de todo aquello que la humanidad ha construido.

Entra en el mundo de Licántropo, los hombres lobo de los mitos y las leyendas que están listos para destruir todo aquello que es bueno y honesto en nombre de su dios demonio. Desde las junglas infestadas de enfermedades a los desolados yermos árticos, las señales están por todas partes: ¡destruye todo aquello que es civilizado!

Black Dog Game Factory te trae esta edición aniversario de Licántropo: El Rapto, que celebra 17 años de sangre, violencia, desmembramientos y adoración demoníaca. Contiene reglas revisadas y actualizadas para jugar como Licántropos en el Mundo de Sombras, encabezado por el veterano desarrollador Evan Stump. Todos los poderes kármicos de los Licántropos están reunidos en un solo volumen con arte a todo color para mostrar cada gota de sangre y cada centímetro de carne desmembrada. Las reglas actualizadas, que sólo usan neologismos en inglés, han sido categóricamente probadas durante el transcurso de varios minutos. El libro utiliza el método altamente popular de "desarrollo cerrado", donde los escritores y los artistas dejan caer pistas vagas sobre aquello en lo que están trabajando sin revelar nada en absoluto a la comunidad.



Además, Black Dog ha formado equipo con la bien conocida empresa de mecenazgo SacaCuartos para producir una edición limitada de **Licántropo: El Rapto**. Este volumen con cubierta de acero ha sido minuciosamente testado por Evan Stump y garantiza que puede matar a un becario con sólo dos o tres golpes. La gente que haya realizado una aportación superior a 1000 $ tendrá la oportunidad de ver las páginas que garabateó Will Rigdes en sus notas de diseño originales para Licántropo antes de volverse completamente loco.

Licántropo: ¿Cuándo Asesinarás?

Endron

Sin plomo de Endron

Contrariamente a lo que cuentan los Garou en torno a sus fogatas, Endron no vincula espíritus o Perdiciones a su gasolina. Sería totalmente contraproducente. No necesitan que su gasolina sea especialmente maligna, no cuando es una de las mejores cortinas de humo espirituales que Pentex tiene a su disposición. Un coche que consume sin plomo de Endron deja un persistente rastro de pequeñas partículas imbuidas con corrupción del Wyrm. Cuando varios coches circulan por una zona, todo el lugar apesta a corrupción del Wyrm, proveyendo a los sirvientes del Wyrm de una cobertura más que suficiente.

Se necesitan cientos de coches usando gasolina de Endron para que una zona se detecte como corrupta: la mayoría de las zonas urbanas, ferias del motor o cualquier estación de servicio que provea gasolina Endron, apestan a corrupción del Wyrm. Un Rito de Purificación puede limpiar esta corrupción y tiene una dificultad de 4 para hacerlo sobre un área de 2,6 kilómetros (1 milla) cuadrados. La verdadera dificultad viene poco después... a menos que los Garou puedan prohibir totalmente coches y camiones en la zona.

Falcon Pathfinder

En 2009, Endron compró Falcon Motors, una pequeña empresa que se había hecho muy famosa con su primer vehículo 4x4 híbrido: el Falcon Trailblazer. Mediante la aportación económica de Endron, sin olvidar la ciencia más puntera y la ingeniería que aportaban los grupos de investigación en energías alternativas de Endron, tres años después llegó a las carreteras el Falcon Pathfinder. Es un tipo de coche eléctrico totalmente nuevo: su batería se carga en sólo una hora con un enchufe corriente, pero incluso así dispone de una autonomía efectiva de 2415 kilómetros (1500 millas) antes de necesitar una recarga. Pasa de cero a cien en menos tiempo que la mayoría de los cupés deportivos e incluso puede dejar atrás al más veloz en una carrera de 400 metros (0,25 millas). Este coche también posee asientos traseros lo suficientemente grandes para tres adolescentes, un maletero lo suficientemente grande para las vacaciones familiares y unas medidas de seguridad de lo más punteras, que pueden proteger a los pasajeros y a cualquiera que choque contra el coche. El Pathfinder también tiene suspensión adaptativa para una conducción suave tanto en la ciudad como en el campo.

El Pathfinder tiene tan buenos resultados porque su motor tiene vinculada una Perdición. El espíritu no tiene ningún tipo de influencia en el coche más allá de producir el desempeño magnífico del mismo, pero ése no es su verdadero propósito. Cualquiera que viaje en un Pathfinder durante más de un par horas portará una corrupción del Wyrm tan fuerte que tarda semanas en desaparecer. El propio coche también exuda la misma corrupción y para eliminarla del coche o de sus pasajeros, la dificultad del Rito de Purificación será de 7. El coche es tan respetuoso con el medio ambiente como dicen los anuncios, y si no fuera por la mancha del Wyrm, la mayoría de los Garou los recibiría como una bendición hacia Gaia. Debido a la situación actual, están demasiado ocupados destruyendo los coches (y desatando a la Perdición atrapada) como para que el mundo se aproveche de los beneficios de la ingeniería del Falcon.

King Breweries

Blue Stripe

Es la típica cerveza americana; Blue Stripe se encuentra en las estanterías junto a Budweiser, Coors y Miller. Di lo que quieras de las demás, pero sólo Blue Stripe va un paso más allá, entumeciendo de manera activa el alma del bebedor. Una de cada cien botellas incluye un aditivo psicoactivo que causa que el bebedor se sienta más irritable y propenso a pelearse ante la mínima provocación. Bebe la suficiente Blue Stripe e incluso la más devota esposa caerá lentamente en un ciclo de abusos contra su esposo e hijos, incluso estando sobria.

Beber más de cinco latas de Blue Stripe cada semana durante un mes hace que el bebedor aparezca como corrompido ante Sentir el Wyrm; la dificultad del Rito de Purificación depende de cuánto tiempo lleve la víctima bebiendo cervezas King. Los primeros dos meses tiene dificultad 3, aumentando a dificultad 4 durante el primer año, dificultad 5 durante los siguientes cuatro años y dificultad 6 para cualquiera que haya bebido cervezas King semanalmente durante al menos cinco años.

Woody Creek

Woody Creek es un *bourbon* de Kentucky de barril único, con un profundo sabor sorprendentemente rico y complejo. Al embotellarla tiene 90 grados, momento en el que se sella el corcho con cera negra. La destilería estampa un logotipo distintivo en la cera de cada botella, el cual es, en realidad, una runa wyrmiana. Cada vez que el sello se rompe, aquellos que conocen el lenguaje de los espíritus pueden escuchar un silencioso grito de ayuda. Beber Woody Creek durante cualquier período de tiempo exagera el paladar del bebedor, haciéndolo más sensible a las pequeñas diferencias en el sabor y haciendo que los demás *whiskys* sepan súbitamente peor. Con el tiempo se convierte cada vez más en un esnob del *whisky*, descartando como producto inferior cualquier cosa que no sea Woody Creek. Tras un tiempo, dejará de beber con la gente que no comparte sus gustos, porque tener

que aguantar las opiniones de quienes están equivocados de manera tan clara es demasiado como para soportarlo.

Aproximadamente una de cada quinientas botellas de Woody Creek contiene una Perdición vinculada al glifo del sello. Si el bebedor se termina la botella entera en menos de una semana sin compartirla, la Perdición se aferra a su alma. Primero se vuelve elitista, después es imposible de complacer, adoptando posturas inverosímiles sólo por el placer de discutir y de la jubilosa sensación de sentirse perseguido. Tras un mes, los negros pensamientos que poco a poco han alejado a su familia y a sus amigos se vuelven contra sí mismo, distorsionándolo hasta convertirlo en un Fomor. Para aquéllos con suerte de evitar la botella corrompida por una Perdición, Woody Creek hace que el bebedor sea percibido como corrompido de la misma manera que con Blue Stripe, con un chupito en vez de una botella de cerveza.

Magadon

¡FrenaAtchis!

Prácticamente todo el mundo se ha sentido así: levantarse por la mañana resfriado o griposo justo el día de esa gran reunión, una presentación que definirá tu carrera o un gran examen. Afortunadamente, Magadon tiene la solución: ¡FrenaAtchís! Contiene analgésicos, descongestivos, inhibidores de la tos y estimulantes. Dos pastillas no sólo te quitan el dolor y te ayudan a respirar; te dan un subidón más potente que el de seis latas de bebida energética. Es la medicación para el alivio de los síntomas del resfriado y de la gripe más efectiva del mercado; por eso tanta gente toma ¡FrenaAtchís! cuando están hechos mierda.

El batiburrillo de estimulantes tiene un montón de efectos secundarios negativos. Tras el subidón inicial, cualquiera que esté tomando ¡FrenaAtchís! siente que sus pensamientos van a toda velocidad y que es capaz de darle cien vueltas a cualquiera. Además, elimina todas las inhibiciones mucho mejor que media botella de tequila. El resultado es que un usuario de ¡FrenaAtchís! actúa de acuerdo a cada impulso que tiene, convencido de que se va a salir con la suya, aunque la medicina no modifica su habilidad natural para mentir o esconder las evidencias. Una vez que deja de tomar ¡FrenaAtchís! sufre frecuentes cambios de humor: un minuto está derrumbado por la culpa y la depresión y al siguiente tiene un ansia de discreción rayana en lo maníaco.

La mayoría de la gente que toma ¡FrenaAtchís! no parece corrompida. Algunos siguen tomando la medicación de forma recreativa para evitar los cambios de humor y sí aparecen como corrompidos para los Garou. A pesar de los efectos potencialmente desastrosos en amigos y familiares, ¡FrenaAtchís! no hace nada activamente malicioso y el Rito de Purificación no tiene mayor efecto que el de eliminar el olor a corrupción.

UltraSheen

Una de las líneas cosméticas más populares de Magadon, la línea UltraSheen, consta de base de maquillaje, sombra de ojos, brillo de labios y máscara de pestañas. A diferencia de la mayoría de productos fabricados por Pentex, la gente que usa UltraSheen no parece corrompida. En su lugar, es una poderosa herramienta para que algunos de los ejecutivos de Magadon puedan espiar tanto a sus rivales como a los hombres lobo.

Importada al mundo físico desde Malfeas, la línea completa de UltraSheen se fabrica con los restos de Perdiciones debilitadas. Estas Perdiciones crean un vínculo espiritual, permitiendo a las estaciones de visionado de las oficinas conectar con el maquillaje de forma que los empleados de Magadon pueden mirar a través de los ojos de cualquiera que lleve máscara o sombra de ojos UltraSheen. La mayoría de las oficinas emplean trabajadores temporales y becarios para que miren si hay algo interesante en las cientos de personas que usan UltraSheen. El brillo de labios es ligeramente distinto: un operador puede usar el vínculo espiritual para forzar al usuario a pronunciar una frase corta de no más de cinco palabras sin su conocimiento. Hacerlo más de una vez a la semana sobrecarga el vínculo espiritual, rompiéndolo hasta que la víctima se vuelta a aplicar cosméticos UltraSheen.

Un Garou astuto que mire en la Umbra puede ver un leve brillo alrededor de los ojos y la boca de cualquiera que lleve UltraSheen con una tirada de Percepción + Enigmas (dificultad 7). La base de maquillaje UltraSheen aumenta la dificultad de esa tirada a 9. Aunque quien la lleve no sea perceptible para Sentir el Wyrm, un Rito de Purificación (dificultad 5) puede romper el vínculo empático.

NikNak Computing

Pentex adquirió la pequeñísima empresa de electrónica NikNak Computing para crear un competidor directo de SunBurst Computers. Con la inmensa inyección de fondos de Pentex, NikNak expandió rápidamente su participación en el mercado al introducir sistemas operativos propios, videoconsolas y *smartphones* que replican los sistemas de Sunburst, pero son incompatibles con ellos y otras marcas que no sean de Pentex.

Estos dispositivos alternativos han derivado en agresivas campañas de *marketing*, espionaje industrial y sabotaje entre las dos filiales, que se disputan el monopolio del mercado. Pentex fomenta esta rivalidad mientras estos competidores expulsan a todos los demás rivales y consiguen más participaciones en el mercado de lo que Sunburst puede en solitario. Cada fabricante se asegura de que sus desarrolladores de *software* se comprometan a entregar productos para sólo un sistema operativo. Esto fuerza al consumidor a comprar por duplicado equipos incompatibles para poder disfrutar de todo el catálogo de juegos, aplicaciones y del atractivo comercial.

Sólo los ejecutivos senior de cada compañía saben que Pentex es dueña de ambas. Los empleados que ahondan demasiado profundamente en los detalles de la propiedad intelectual tienden a desaparecer o a sufrir accidentes desafortunados.

Killer's Pledge

Killer's Pledge de Deep Dive Games sumerge al jugador en representaciones de localizaciones históricas tan rigurosas

MAGADON
Magadon– trabajando para mejorarte.

que quitan el aliento. Los jugadores asumen el papel de un miembro de una sociedad de asesinos que debe asesinar personajes históricos para asegurar la libertad de la sociedad. Oponiéndose a los jugadores se encuentra una conspiración de cambiaformas asesinos llamados "los Ferales" que oprimen a la humanidad con su brutal "Impergium". El jugador se ve sobrepasado desde el mismo inicio a menos que reciba con los brazos abiertos a las mentes científicas más brillantes e iluminadas de cada época, que le ayudan a desarrollar habilidades y obtener la fuerza y el equipamiento necesarios para revelar la historia secreta del mundo y derrotar a los cambiaformas.

Deep Dive provocó controversia en los medios de comunicación recientemente debido a que tomaron la atrevida decisión de decir que las mujeres tuvieron muy poco o nada que ver en los acontecimientos históricos. Esta negación tan rotunda de lo políticamente correcto, pero históricamente inexacto, de los eventos históricos devino en una tormenta de odio en las redes sociales por parte de los apologistas simpatizantes. "Todos los protagonistas de Killer's Pledge son hombres, ya que nos esforzamos por crear experiencias inmersivas y auténticas por encima de la minoría de lo políticamente correcto que ha perdido la cabeza y que predica una historia revisionista antes que la verdad", dijo un portavoz de Deep Dive.

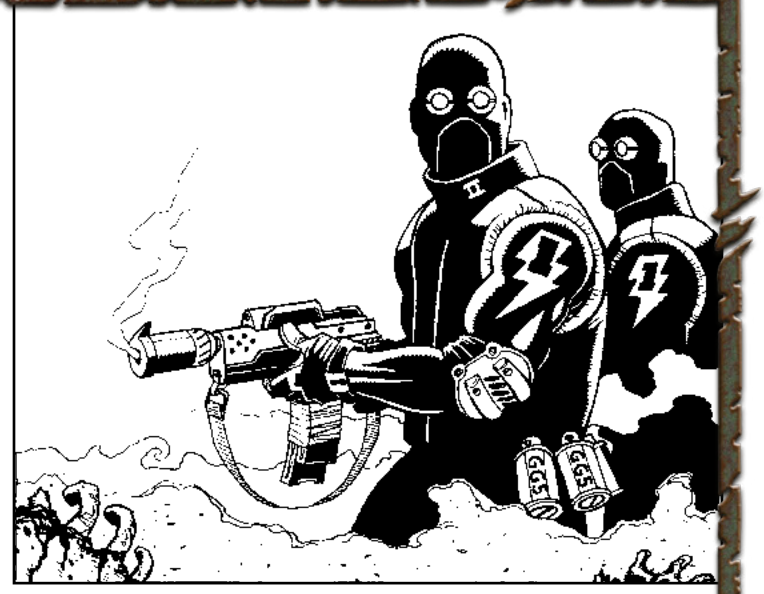
Thrill of Service

La franquicia de juegos Thrill of Service es la alternativa de NikNak Computing a la serie Biological Warfare de Tellus. Desarrollado por Deep Dive Games, sigue la fórmula superventas de producir en masa infinitas secuelas. Thrill of Service envía a los jugadores al corazón de la batalla en luchas con temática histórica de la era actual que datan hasta la Primera Guerra Mundial. El juego se centra en masacrar oleada tras oleada de enemigos, ya sea para agotar las reservas enemigas o para alcanzar un objetivo.

La serie originalmente incluía tramas inmersivas, pero los desarrolladores de Deep Dive no tardaron en darse cuenta de que los jugadores sólo querían la experiencia de matar y se mudaron a un entorno multijugador en línea donde desconocidos se matan entre sí una y otra vez. Los gráficos de alta resolución, las animaciones gratuitamente sangrientas y el *respawn* rápido insensibilizan a los jugadores del impacto real de las acciones que tendrían sus actos en el mundo real.

UMe

El producto estrella de NikNak en el mercado de los *smartphone*, el UMe (pronunciado como *you-me* en inglés [N.d.T.: Tú-yo]), funciona levemente peor que sus mayores competidores, como los teléfonos Solaris de Sunburst. El UMe lo contrarresta con una capacidad de almacenamiento mayor, una batería de mayor duración y un precio de venta dos tercios del precio del Solaris. El escaparate de aplicaciones del UMe ofrece bastantes menos productos que el de Solaris, pero los desarrolladores y los programadores se han apresurado a rellenar el vacío, ya que NikNak les permite un mayor control sobre sus diseños y les cobra un alquiler de espacio menor que SunBurst. NikNak espera que la UMe Store (tienda



UMe) sobrepase a la de Solaris en menos de un año, ya que rápidamente se está llenando con versiones compatibles de todas esas aplicaciones que son imprescindibles.

Los ingenieros de NikNak han demostrado que la radiación electromagnética producida por estos teléfonos causará, en la próxima década, tumores. La compañía ha ocultado estos estudios y niega rotundamente los rumores de su existencia. Estas emisiones son invisibles a todos los métodos actuales de medida pero registran un leve olor a corrupción del Wyrm. Un Rito de Purificación no tiene efecto alguno sobre esta corrupción.

RED Network

Mega Cage

Con la Mega Cage, RED Network saca provecho de la red de prisiones privadas de Pentex para transmitir luchas en jaula sin ningún tipo de restricción entre presos y emitirlas en pago por visión. Varios grupos de libertades civiles y antiviolencia han protestado duramente contra estas prácticas, pero RED Network se ha beneficiado hasta ahora de esta publicidad gratuita; una parte importante de ello es asegurarse de que en sus propios canales se ofrezca una cobertura selectiva y manipulada de las campañas de protesta. Las protestas le ofrecen a Mega Cage la oportunidad perfecta para dar rienda suelta a expertos de salud mental muy respetados (y mejor pagados) que ofrecen su opinión sobre cómo estas luchas aportan la necesaria liberación de las tensiones que sufren los presos, y sobre cómo los combates controlados y sancionados tienen una correlación con el decrecimiento de la violencia aleatoria en la prisión. Las declaraciones de los chivatos atribuyen este descenso al bajo nivel de denuncias y a que, en realidad, el ambiente en las prisiones ha empeorado desde el inicio de Mega Cage. Estas reclamaciones anónimas están aún por verificar y son negadas por la compañía.

La participación en Mega Cage es estrictamente voluntaria... pero los administradores de la prisión tienen muchas formas de forzar la participación, especialmente si el preso tiene mala fama. Los problemáticos también se encuentran en una posición en la que no tienen más elección que



"ofrecerse voluntarios": aprenden rápidamente a rendirse si quieren sobrevivir.

A pesar de la controversia (o a causa de ella) Mega Cage es un éxito financiero y de índice de audiencia. Eso y que algunos de los luchadores con más éxito demuestran ser adecuados para ser reclutados por Primeros Equipos, lo cual es una bonificación añadida.

Battle News

Battle News sigue a periodistas de investigación en zonas de guerra que se encuentran asignados a unidades de combate de primera línea. Explora la vida diaria de los soldados, desde sus aficiones hasta el tedioso aburrimiento entre patrullas y el devastador terror del combate.

Battle News sesga la cobertura que ofrece para servir a las metas políticas y psicológicas de Pentex. Los gobiernos que contratan unidades paramilitares de los Primeros Equipos o permiten que Pentex construya campos de entrenamiento y barracones dentro de sus fronteras reciben una cobertura positiva, mientras que sus enemigos son retratados como extremistas sedientos de sangre.

Los corresponsales de Battle News se las ingenian para que sus noticias eviten identificar a los Primeros Equipos. Las historias con las que se puede empatizar suelen centrarse en las tropas realizando tareas vitales en el campo de batalla y evitando las discusiones sobre la batalla en sí misma. Los periodistas tiene mucho cuidado en no mencionar la horrenda matanza infligida sobre sus enemigos debido al devastador poder de sus armas de fuego, entre las cuales se incluyen armas químicas y biológicas que requieren pruebas de campo.

Equipamiento de los Primeros Equipos

Los Primeros Equipos de Pentex tienen algunos de los mejores equipamientos que la corporación puede proveer mediante su vasta red de filiales. Si los Primeros Equipos necesitan cualquier cosa que una filial existente no puede manufacturar, sintetizar o procurar, Pentex la encontrará e iniciará una agresiva campaña de adquisición. La compañía prefiere mantener la cadena de suministro de los Primeros Equipos "en casa" para cumplir mejor con las necesidades específicas de su amplio personal.

Los administradores de los Primeros Equipos coordinan los suministros con la bendición de la junta. Aunque el presupuesto *es* finito, los que mandan dentro de Pentex siempre parecen capaces de exprimirlo un poquito más cuando es necesario. Después de todo, puede que uno de sus proyectos mimados sea donde se necesita la siguiente intervención de un Primer Equipo.

Full Force Solutions

Pentex está realmente interesada en la manufactura de armas. Full Force Solutions es sólo uno de los comerciantes de armas en la cartera de Pentex. La empresa disfruta de una posición envidiable, ya que no sólo es el principal fabricante de Pentex, sino también el proveedor clave de armas y equipamiento de los Primeros Equipos. Esta filial produce beneficios de miles de millones de dólares cada año vendiendo armas y armaduras a gobiernos, dictadores, luchadores por la libertad y terroristas por todo el mundo. Cada vez que alguien necesita un arma para su propia protección, un asesinato o el derrocamiento de un gobierno mediante la violencia, Full Force tiene la solución.

Full Force ha derrotado docenas de desafíos legales que intentan conectarla con el abastecimiento de armas a grupos terroristas. Sus traficantes de armas encubiertos son los mejores del negocio y FFS siempre tiene sus registros limpios como una patena, mostrando que todos sus productos fueron manufacturados legalmente y vendidos a clientes legítimos. Sobre el papel, este vendedor de armas es transparente, mantiene sus registros limpios y es intocable.

FT-13, PX-66F y demás

Una parte del éxito de Full Force se debe al uso estándar de la pistola semiautomática FT-13 y el rifle de asalto PX-66F. Cada miembro de un Primer Equipo tiene un FT-13 en todo momento para responder a incursiones enemigas repentinas. Las tropas asignadas a lugares que esperan un ataque también portan la PX-66F. Ambas armas son increíblemente fiables y robustas, y requieren un mantenimiento mínimo. Sus diseños también se benefician de su capacidad de ser desmontadas para limpiarlas por cualquiera salvo por los dedos (o tentáculos) de los Fomori más ineptos. Las monturas y otras partes intercambiables para manos de gran tamaño (o incluso más raras) son claves en el diseño y lo preferido de los Primeros Equipos. Full Force también manufactura armas más ligeras y pesadas, como subfusiles y ametralladoras pesadas, por si lo necesitaran los Primeros Equipos. Sus características son las mismas que cualquiera de su tipo (ver **H20**, pág. 303).

Balas silbadoras

Full Force produce munición silbadora para todos los calibres más comunes y es compatible con las armas de fuego de otras empresas. Estadísticamente, las silbadoras tienen mayor

probabilidad de causar heridas no letales comparadas con otras balas similares. Las balas silbadoras tienen el mismo poder de parada que cualquier otra munición, pero a pesar del trauma masivo en la carne y del daño que infligen en los órganos, la mayoría de las víctimas sobreviven al impacto de las silbadoras.

El secreto está en la Perdición embrionaria vinculada a cada bala. Poco más que una mota de existencia, las crías más patéticas de Malfeas aprovechan la oportunidad de convertirse en algo más. La vinculación es débil y la Perdición es liberada de su prisión en el momento en el que se realiza el disparo, sin importar si acierta o no. Cuando una silbadora impacta en un objetivo, la Perdición se encuentra en el lugar perfecto para intentar poseer a la víctima. Lo mejor de todo es cuando una víctima con heridas críticas está en *shock*, a punto de morir, momento en que es muy susceptible al ofrecimiento de ayuda susurrado por la Perdición. Si el herido acepta este pacto con el diablo (lo normal es que piense que son alucinaciones) la Perdición lo mantendrá vivo el tiempo suficiente para que llegue la ayuda médica, o hasta que su nuevo huésped sane de forma natural. Estos pequeños espíritus normalmente son demasiado débiles para ayudar al proceso de curación más allá de estabilizar al huésped, y aún no tienen suficiente poder para forzar una posesión completa.

Los grupos de presión para el control de armas alaban el descenso de muertes entre las víctimas de tiroteos gracias a las balas silbadoras. No tienen ni idea de que cada superviviente incuba un diminuto espíritu malévolo determinado a esperar y a crecer en el subconsciente de su huésped durante años, hasta que haya crecido lo suficiente para tomar el control y completar la transformación en Fomori.

Individualmente, estas Perdiciones embrionarias son demasiado pequeñas como para que la mayoría de habilidades para sentir el Wyrm las capten. Incrementa la dificultad para detectar la corrupción del Wyrm en 3 si hay menos de mil balas silbadoras en las cercanías (dificultad máxima 9); reduce la penalización en 1 por cada mil balas más.

En el blanco

Manufacturadas con plomo fundido en Malfeas, la munición en el blanco hace que sea más fácil acertar a un objetivo que ya ha sido impactado. Full Force manufactura estas balas usando procesos convencionales, y para un observador externo estas balas son indistinguibles de las demás. Nada en las balas debería mejorar la puntería, pero aun así lo hace.

La clave está en el plomo usado para las en el blanco. En el interior de las forjas malfeanas, oscuras técnicas espirituales vinculan a un elemental de metal gaiano capturado en el plomo fundido. Es algo más que una vinculación a un Fetiche o Amuleto normal, en este proceso se funde la misma esencia del espíritu con la presencia física del plomo, creando una aleación cuasi espiritual. Puesto que el plomo se divide en los moldes para formar cada bala, el espíritu, torturado y enloquecido, permanece vivo pero dividido. Por esto mismo, el espíritu intenta de manera desesperada recuperar su forma a partir de todos esos fragmentos. Una vez que una bala impacta, la desesperación del espíritu dirige los siguientes disparos hacia el original. Esto tiene el desafortunado efecto secundario de que mengua la posibilidad de acertar después de fallar un tiro, pero Full Force está trabajando para corregir este defecto.

El primer ataque con balas en el blanco no tiene modificadores a la tirada. Si impacta en el objetivo, los siguientes ataques tienen una dificultad de -1 (mínimo 3). Si falla, los siguientes ataques tienen dificultad +1 (máximo 9). Los disparos subsiguientes aumentan o reducen la dificultad de manera apropiada.

Las balas en el blanco son caras de producir y normalmente no se ponen a disposición de Primeros Equipos novatos. Una de las tácticas favoritas es que un francotirador embosque al objetivo con una bala en el blanco antes de que el resto de su escuadrón desate una salva de fuego automático.

Ciertas incompatibilidades espirituales alquímicas desconocidas impiden hacer balas en el blanco de plata.

Avalon Incorporated

Filtros de Reacción Involuntaria (RI) de Doc Chaney

Mucha gente se sorprende de que una empresa juguetera tenga valor alguno para los Primeros Equipos, pero Avalon ha probado su valía con la invención de las gafas Doc Chaney. Estas gafas son el producto de la investigación de Avalon para desarrollar nuevas gafas de sol para niños que magnifican los efectos negativos de los rayos UV.

Los filtros distribuidos a los Primeros Equipos tienen el aspecto de gafas tácticas o vienen unidos a cascos con protección facial. Desarrollos recientes en el refinamiento de estas gafas han hecho posible que Avalon las ofrezca en forma de gafas de sol para aquellos equipos que necesiten aparentar ser parte de la población civil o se encuentren cerca de los centros corporativos, como en el caso de la protección de vips.

Los Filtros de RI de Doc Chaney atenúan los efectos del Delirio, haciendo posible que los humanos puedan luchar contra los Garou sin huir aterrorizados. Quien las lleva reacciona al Delirio como si su Fuerza de Voluntad fuera 3 puntos superior. Las gafas son vulnerables al daño y a la sustracción y, siendo fieles al diseño inicial de Avalon, incrementan los dañinos rayos UV que alcanzan la retina, conduciendo a la ceguera si se llevan durante demasiado tiempo a la luz del sol.

Endron Oil

Deslustre

Los Primeros Equipos están acostumbrados a que los hombres lobo los aventajen a través del mundo espiritual. También entienden que las superficies reflectantes contribuyen a esta flexibilidad. Deslustre es una espuma pegajosa e inflamable en una lata de spray. Este producto químico tóxico cubre la superficie con una capa opaca y mate casi imposible de quitar sin disolventes industriales o quemándola, lo que normalmente daña la superficie reflectante dejando únicamente un hollín aceitoso. Puede usarse para ensuciar el agua y otros líquidos reflectantes; una breve rociada deja, de

forma instantánea, una capa molecular que convierte al agua en no potable, no respirable y definitivamente no reflectante.

Una sola botella de espray permite 10 aplicaciones, pero tiene la mala costumbre de explotar si la alcanzan balas perdidas. Los Primeros Equipos también pueden solicitar barriles con mayores cantidades de Deslustre para zonas que requieran mayor cobertura.

Enciéndete

Explotar una granada Enciéndete cubre todo lo que se encuentra en un radio de 3 metros (10 pies) de filamentos pegajosos de resina expansiva de color rosa, naranja y amarillo fluorescentes. Estos filamentos se pegan a la piel y al pelo como el pegamento y son insolubles en agua. Además, atraen la electricidad estática como un pararrayos y son levemente radioactivos.

Cualquiera que se encuentre cubierto con Enciéndete es fácil de ver y rastrear (dificultad –2) y es distraído por el constante chisporroteo y chasquido de la electricidad estática, sufriendo +1 de dificultad en todas las acciones que requieran concentración.

Endron, en asociación con Avalon Incorporated, ha creado una versión "para niños" de Enciéndete que viene en latas de espray que dañan el ozono. La fórmula doméstica carece de radiactividad y es soluble en agua, pero se descompone en componentes químicos que se acumulan en la tierra y en los depósitos de agua, matando plantas y peces. Los filamentos no son inmediatamente tóxicos para los incautos que se los coman, pero aumentan el riesgo de esterilidad o de transmitir enfermedades genéticas a cualquier futuro descendiente.

Sunburst Computers

Chillador

Los chilladores se benefician de la diferencia en las frecuencias de audición entre humanos y lobos; en concreto del pequeño "sangrado" de frecuencias que los Garou retienen en Forma Homínido. Estos aparatos, del tamaño de un teléfono, se sujetan con un clip a la ropa y emiten pulsos sónicos de alta frecuencia que desorientan e interfieren con la coordinación y el razonamiento de los hombres lobo.

Los chilladores activos impiden cualquier acción sigilosa contra hombres lobo u otros enemigos con rangos auditivos similares. La carcasa está cubierta de púas microscópicas, demasiado pequeñas para penetrar la piel, pero que se enredarán inmediatamente al pelo o el pelaje. Los emisores adheridos son imposibles de quitar sin arrancar o cortar el pelo del cuerpo.

Los chilladores añaden +1 a la dificultad de las tiradas de todos los Garou en un radio de 4,5 metros (15 pies), que se incrementa en +2 de dificultad en Formas Crinos e Hispo y +3 en Lupus.

Los Primeros Equipos que colaboran con Danzantes de la Espiral Negra no deberían usar chilladores o pueden acabar despedazados por sus iracundos aliados.

SquadNet

Las fuerzas militares modernas de todo el mundo equipan a sus soldados con dispositivos SquadNet, auriculares inalámbricos encriptados con tecnología de biomonitorización. SquadNet mantiene a las unidades en contacto entre sí y con sus comandantes. Sus funciones son controladas localmente, pero pueden ser invalidadas por los modelos de sus superiores en rango, para minimizar la cháchara o para impedir que las unidades heridas que gritan de dolor desmoralicen a las demás.

Los SquadNet de los Primeros Equipos son compatibles con las versiones comerciales, pero tienen una característica adicional. Estas unidades se calibran para escuchar conversaciones dentro de la Penumbra. Parecen sonidos fantasmales, ecos reflejados de sonidos reales, y son difíciles de escuchar con claridad. A pesar de esta limitación, más de un Primer Equipo ha recibido el aviso de un ataque inminente de Garou, ya que los hombres lobo intentan emboscar a las tropas de Pentex a través de la Celosía sólo para ser emboscados ellos mismos.

Magadon Pharmaceuticals

ContraAtaque

Magadon creó ContraAtaque para interferir con los procesos bioquímicos normales del cerebro inducidos por el estrés y el terror. ContraAtaque modifica esos procesos para dar como resultado enfado y hostilidad. Los Primeros Equipos usan granadas con ContraAtaque para crear una distracción en zonas llenas de gente: siempre hay un individuo lo suficientemente inestable entre la multitud para perder el control y recurrir a la violencia sin provocación y de forma instantánea.

ContraAtaque es más útil para los Primeros Equipos que se enfrenten a los Garou en público o en zonas muy habitadas. Cualquier seguridad que sientan los Garou al usar las Formas que inducen el Delirio desaparece rápidamente cuando el pánico de la muchedumbre se convierte en una rabia homicida y caótica hacia ellos. Los efectos de ContraAtaque no mejoran la capacidad de sobrevivir o la destreza en combate contra un Garou en Forma Crinos lleno de Rabia, pero son una sorpresa inesperada y desagradable para éste, que debe perder tiempo esquivando o masacrando inocentes en vez de a las tropas de Pentex.

Usa la tabla de Delirio (ver **H20**, pág. 263) de forma normal, pero cualquier resultado que indique miedo se reemplaza por enfado y violencia cuyo salvajismo depende de la intensidad del miedo.

Libro del Wyrm

Espirales del Corruptor

Desde el reino Umbral de Malfeas hasta las salas de juntas de Pentex y sus filiales, súbditas del complot del Wyrm para matar a Gaia. Fomori deformados, Perdiciones monstruosas y cambiaformas manchados por el Wyrm azotan el mundo con ácidas garras. Los Maeljin Incarna secuestran a los olvidados, los ignorados y los desaparecidos para poblar sus reinos perversos. Las fábricas arrojan humo que ennegrece el cielo, y los residuos tóxicos inundan ríos y mares. Las cabezas de la Hidra ven lo que han hecho al mundo y saben que es bueno.

Estrangulando el mundo

Una vez hace mucho tiempo, el Wyrm era un agente del equilibrio. Ahora, estrangulado por las telarañas de la Tejedora, ataca doliente y enloquecido. Si puede envenenar el mundo y sembrar el cáncer y la enfermedad a través de todo lo que es, tal vez pueda finalmente ser libre.

El Libro del Wyrm contiene:

- Conocimientos y trasfondos completamente nuevos sobre la corrupción del Wyrm.
- Información sobre los súbditos del Wyrm, desde los fomori a los Cráneo Cerdos o Chulorvia.
- Una mirada en profundidad a los Daanzantes de la Espiral Negra, burlas torcidas de los Garou.

Edición 20º Aniversario
Hombre Lobo El Apocalipsis

ISBN 978-84-17379-55-1

White Wolf
Onyx Path Publishing
Biblioteca Oscura
NOSOLOROL