

RABIA POR EL MUNDO



EDICIÓN 20° ANIVERSARIO
NOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

RABIA POR EL
MUNDO



Créditos

Autores: Danielle Lauzon, David A. Hill, Chris Shaffer, Mark Stone, Stew Wilson, Eric Zawadzki.

Desarrollador: Stew Wilson.

Editor: David A Hill Jr.

Director creativo: Rich Thomas.

Director artístico y diseño: Mike Chaney.

Ilustración de cubierta: Tomek Tworek.

Ilustraciones: Tomek Tworek, Andrew Trabbold, Jeff Holt, Chris Bivins, Dugnation, John Bridges, James Denton, Josh Timbrook, Leif Jones, Steve Prescott, Ron Spenser, Mitch Byrd.

Agradecimientos especiales

Danielle “Rompe-Huesos” Lauzon por mancharse las manos y mostrar la variedad de la depravación del Wyrn.

Chris “Huellas-Livianas” Shaffer por demostrar tanto los beneficios como los inconvenientes de abrazar a la Tejedora.

Eric “Lobo del Lago Lunar” Zawadzki por recorrer los lugares del Kaos de todo mundo, y recordar que los lobos también son gente.

Leath “¿Qué errata?” Sheales cuyo nombre puse mal en los créditos de Razas Cambiantes.

Mark “Anciano del clan” Stone por mostrar lo que mueve a los Garou en el día a día.

Edición en Español

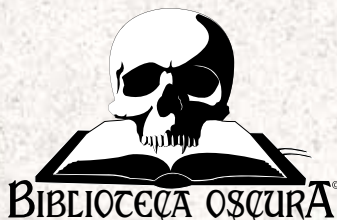
Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

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

Correctora: Alejandra “Argétea” González.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOch” Peral Villaverde.

Coordinador editorial: Sergio M. Vergara



©2017 White Wolf Publishing 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 Publishing AB.

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



Introducción: Territorio de Caza

El mundo agonizante

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

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

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

Lejos de ojos humanos

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

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

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

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

LO QUE NO ES ESTE LIBRO

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

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

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

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

Crónicas de clan

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

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

PERSONAJES EXPERIMENTADOS

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

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

Rango Garou Puntos de Experiencia

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

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

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

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

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

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

Usar el diario de viaje

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

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

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

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

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

Abarcar el mundo entero

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

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

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



Capítulo Uno: Vida entre guerreros

Preludio: El intruso

Luna había ocultado su cara esa noche. La única luz provenía de las dispersas estrellas; el único sonido era el suave susurro del lago contra sus orillas. No fue difícil para Claire identificar el ruido de los pies del intruso arrastrándose por la arcilla. Hasta su respiración era demasiado fuerte como para ignorarla.

—No tienes por qué quedarte ahí —gritó—. Este muelle es tan tuyo como mío.

Conforme el joven tropezaba dando traspies de camino hacia el muelle, la brisa nocturna llevó su olor hasta la nariz de Claire confirmando su identidad. Ella suspiró, confiada de que él no la oiría por encima de su propio ruido. Jacob le había advertido que el cachorro podría querer hablar con ella, pero había esperado que él encontrase su propio camino sin ella. Vivir su historia ya había sido bastante doloroso y las partes duras aún estaban lejos de haber acabado. Claire no quería compartirla todavía.

Pero de nuevo, no dependía realmente de ella.

Claire se volvió para encararse al intruso. Un aura de frío fuego plateado cobró vida en su piel. De repente, Claire era la cosa más brillante del lago. El agua que ascendía y caía

reflejaba su luz, cegándola temporalmente. Sin embargo, la luz también le permitía ver la cara del intruso.

Claire sabía que su Primer Cambio no había llegado antes que el del chico, pero él parecía tan joven... Por supuesto, Claire había disfrutado de los beneficios de ser criada dentro de la Nación Garou; este chico era un cachorro perdido, criado por Parentela ignorante de su herencia, o cuya sangre lobuna se había diluido tanto que eran poco más que humanos ordinarios.

Claire arqueó una ceja y aprobó con un asentimiento la bolsa de viaje que colgaba de uno de los enclenques hombros del adolescente.

—¿Te vas de viaje? —preguntó. El chico se encogió de hombros y dejó que la bolsa cayese en el muelle.

—Este lugar es una mierda y estáis todos completamente locos. La gente actúa como si no pudiera irme, pero no creo que nadie vaya a detenerme si decido marcharme esta noche. Todos siguen diciendo “si crees que tú lo tienes mal, habla con Claire”. Así que tú eres Claire. ¿Qué tienes que decir para convencerme de que me quede?

Claire suspiró.

—Bien, ¿qué es lo que quieres saber sobre mí?

—Sé que eres como... la hija del viejo alfa, y que eso es por lo que no le gustas al nuevo alfa.

Claire podría haberse reído. La primera vez que tenía que lidiar con un Garou que no lo sabía y no era más que un grano en el culo. En su lugar, sencillamente sacudió la cabeza y miró al muchacho a los ojos.

—Soy lesbiana. Si sabes lo bastante sobre tu gente para decir que estamos “completamente locos”, entonces sabes lo suficiente para entender por qué no es algo fácil de ser.

Era obvio que el chico se había quedado de piedra, pero eso no le detuvo durante mucho tiempo.

—¿Así que como eres gay lo tienes peor que yo? ¿Puedes decirme por qué tengo que aguantar esto? —Casi gritó las últimas palabras, pero Claire notó con orgullo que pese a su furia no perdió el control de su Forma.

—No. Todo el mundo cree que deberías hablar conmigo porque yo sé lo que es no encajar a la perfección.

—¿Quieren que me convenzas?

—Eso creo —Ella detuvo su furiosa réplica levantando la mano—, pero eso no es lo que voy a hacer. Sólo voy a hablar contigo. Voy a enseñarte cosas de la Nación Garou y dejar que tomes tu propia decisión —rió—. Demonios, si aún quieres marcharte cuando terminemos, yo misma te llevaré hasta la ciudad. Todo lo que tienes que hacer es escucharme un rato. ¿Trato hecho?

El chico entrecerró los ojos, entonces se encogió de hombros y se dejó caer en el muelle. No lo dijo en alto, pero su lenguaje corporal decía “adelante”.

Así que Claire comenzó.

Vida diaria

En esencia, un clan es un grupo de Garou que viven juntos bajo alguna versión de las ancestrales leyes y costumbres que han gobernado a nuestra gente desde el albor de los tiempos. Podría hablarte de la historia de nuestra gente, pero eso no importa ahora mismo. Lo que importa es que sepas lo que es un clan. Un clan no es un Túmulo. He estado en clanes sin Túmulo, algo triste de ver pero muy común estos días. Una vez fui lo bastante afortunada como para ver un Túmulo sin clan, algo que solucionamos de inmediato.

Estoy segura de que te has dado una vuelta por el clan. Si te has molestado en quitarte los auriculares y mirar a tu alrededor, habrás visto este lugar como lo que realmente es. No hay una sola palabra para él en ninguna lengua humana que conozca. Tenemos casas, una cantina y un lugar donde reunirnos, así que supongo que podríamos llamarlo aldea. Tenemos un arsenal, plataformas de tiro montadas en los árboles y un perímetro defensivo, así que podría decir que es un campamento militar. Al mismo tiempo, con el propio Túmulo, el boun y todos los pequeños santuarios repartidos por los alrededores, podrías decir que es un templo.

Creo que la mejor palabra para un clan es “comunidad”, pero con un sentido que la mayoría de humanos occidentales no han empleado en mucho tiempo.

En cualquier clan concreto, los Garou y la Parentela pertenecen a uno de estos tres grupos distintos. Algunos tratan de mantener el equilibrio de sus vidas. Pueden tener trabajos y apartamentos, a veces hasta familias, en alguna otra parte, pero también tratan de mantener una casa aquí. Pasan la mitad del día en un trabajo humano y la otra mitad realizando algún deber para el clan, aunque tienen difícil avanzar en cualquiera de ambos mundos. Estos Garou dan una gran cantidad de dinero al clan para compensar el tiempo que no pueden proporcionar.

Otros prefieren el mundo humano. Sólo vienen aquí cuando hay una gran necesidad, suya o del clan. Puede que aún tengan relación con su manada, pero no están interesados en una comunidad mayor.

Si alguien elige el mundo de los Garou, entonces probablemente vive cerca del clan o en el mismo. Podría hacer algo en el mundo humano para conseguir un poco de dinero, el dinero siempre es útil, pero también es posible que no sea así y que confíe en que el clan provea. Trabajar para el clan le permite dar algo a cambio de los recursos que use.

La mayoría han pertenecido a uno, dos o los tres grupos a lo largo de su vida. Algunos Garou encuentran muy difícil abandonar sus viejas y humanas expectativas vitales. Tratan de equilibrar sus vidas. Algunos logran arreglárselas, pero normalmente un lado u otro gana durante algún tiempo. Entonces ocurre algo que perturba nuestras vidas y todo vuelve a empezar.

Y, por supuesto, tienes a los Lupus. No entiendo el atractivo, pero muchos Lupus tratan de mantener sus vidas como lobos, liderando manadas y engendrando Parentela lobuna. Otros se arrojan al mundo de los Garou y, aunque no lo creas, tienen tanto que aprender como tú. Y lo creas o no, unos cuantos Lupus, generalmente los Ragabash, quedan fascinados con el mundo de la Tejedora y pasan algún tiempo viviendo como humanos.

Sea cual sea tu elección, tu clan te apoya. Algunos Parientes y Garou siguen siendo parte del mundo exterior para que tú no tengas que serlo si no quieres. Otros se dedican al clan a tiempo completo para que puedas tener el lujo de tener un trabajo normal, un hogar normal y amigos normales.

¿Cómo es vivir en un clan? Supongo que se parece mucho a vivir en una comuna o un kibutz, o quizás un pueblo realmente pequeño. Te levantas por la mañana y por lo general suele haber alguna reunión de algún tipo. He visitado clanes que tenían reuniones matutinas como los cuáqueros. He estado en clanes en los que desayunaban en el gran salón y todos se burlaban unos de otros por su resaca. El desayuno comunal es lo habitual.

A menos que el clan esté en grave peligro, la mayoría de la gente se dedica a sus asuntos sin que se les tenga que decir qué hacer. Todos saben cuáles son sus responsabilidades,

incluso si es sólo encontrarse con su mentor y seguirlo a todas partes a lo largo del día. Los Garou pueden ser criaturas irritables y territoriales, pero para quienes pertenecen a un clan éste puede resultar un lugar amable.

Los almuerzos comunales son raros, pero he visitado muy pocos clanes en los que todo el mundo no se reúna para cenar. Tras la cena, casi siempre hay alguna clase de ritual, aun cuando no sea un día de fiesta formal. Quienes no están demasiado cansados por sus labores diarias tienen tiempo para darse el gusto por una noche y cazar en los bosques o encontrar a alguien que los lleve a la ciudad más cercana. Algunos clanes tienen electricidad, e incluso para aquéllos que no han aceptado la tecnología humana de las velas, la vida no se detiene necesariamente al anochecer, pero sí se ralentiza.

Organización

Cuando mi padre me enseñó esto, dijo que «a los lobos les gusta la jerarquía». Por supuesto, eso es simplificar demasiado. En realidad, no hay un solo hijo de Gaia, salvo los más estúpidos, supongo, que no esté más cómodo cuando sabe quién está arriba y quién abajo. Incluso a los humanos, con todo su intelecto, les gusta competir por su posición; sólo en algunas partes del mundo son menos proclives a hacerlo de forma violenta. Aun así, la jerarquía Garou es más fluida que la de la mayoría de animales.

Lo primero y más importante, los Garou respetan el Rango. Eso es algo a lo que vas a tener que acostumbrarte si te quedas con nosotros. En el mundo humano es muy similar, incluso si decides que vas a pasar el resto de tu vida en las calles y nunca vas a conseguir un trabajo, se esperará que respetes a quienes llevan más tiempo en la calle. La diferencia es que, en la sociedad Garou, el Rango es universal. Un Garou con mayor Rango que tú es sencillamente mejor que tú en todo, al menos, así es como todos lo van a ver. Por supuesto, eso no significa que no puedas discrepar educadamente o tratar de convencer a un Garou más viejo, significa simplemente que si le contradices vas a quedar como un idiota.

¿Por qué somos así? En parte porque somos un pueblo antiguo, muy asentado en nuestras costumbres; en parte por nuestra mentalidad de campamento militar. Los enemigos nos rodean y la única forma de sobrevivir es la unidad.

Y en parte es cierto. Esto podría parecer raro viniendo del mundo humano donde la gente vive ochenta años sin esforzarse mucho (se me hace raro hasta a mí al decirlo, teniendo en cuenta cuántos de los Ancianos han sido precisamente los que más dolor me han causado), pero si un Garou sobrevive lo bastante para ser llamado “Anciano”, es que entonces debe ser duro, astuto y afortunado. Es probable que nuestros Ancianos sepan más que tú, y deberías escucharlos y aprender lo que puedan.

La unidad más pequeña que reconoce la sociedad Garou es la manada. Oh, por supuesto, reconocemos los derechos

del individuo y los deberes de algunos clanes los realizan individuos en lugar de una manada, pero tienes que entender que se te juzgará primero por tu manada. Tu Auspicio, tu Tribu, hasta tu reputación personal, palidecen en comparación con las compañías que tengas. Un Garou cualquiera asumirá que el Ahroun de una manada conocida por lidiar con espíritus sabe más sobre la Umbrá que el Theurge de una manada conocida por su destreza en combate, especialmente si la primera supera en Rango a la segunda.

Cuando entiendas esto, comprenderás por qué tenía tanto miedo de que mi manada me diese la espalda cuando salí del armario y por qué me alegré tanto cuando no lo hizo.

La mayoría de manadas tiene un propósito. Éste puede ser tan sencillo como apoyar a su líder a la hora de realizar un importante cometido para el clan o tan complejo como dar caza a la corrupción dentro de la Nación Garou, tan amplio como defender un territorio frente al Wyrn o tan específico como la búsqueda de un legendario Fetiche o un Túmulo perdido. Cuando la manada logra su meta, si es de la clase que puede alcanzarse, o bien encuentra uno nuevo o bien se separa. Algunas manadas, como la Manada de Plata, de la cual puede que hayas oído hablar, son siempre temporales y se forman con un objetivo muy específico en mente. Los Ancianos organizarán a menudo manadas temporales si quieren que se haga algo y ninguna manada existente está interesada.

Además de su propósito, las manadas tienen estatus. Puede ser difícil en principio comprender esto porque las manadas no tienen Rango de la misma forma que los Garou individuales. El estatus de una manada es mucho menos formal y más fluido que el de un individuo; depende más de lo que la manada haga por el clan. Cazar engendros del Wyrn es una senda hacia la gloria, pero mejorar el clan tanto para los Garou como para los espíritus es una senda hacia el estatus. A diferencia del Rango, el estatus de una manada es más similar a una mercancía. Las manadas comercian con él para conseguir lo que quieren, esto incluye el tiempo y la atención de los Ancianos, influir en las políticas del clan y tomar prestados o incluso reclamar Fetiches que pertenecen al clan, y lo consiguen al realizar labores para éste. Puedes distinguir el estatus de una manada por cómo es tratada. ¿Defieren a ellos otros Garou? ¿Suelen conseguir lo que quieren? ¿Compiten los Garou sin manada por unirse a ellos? ¿Tratan otras manadas y Garou de que la manada esté en deuda con ellos? Si es así, entonces es probable que sea una manada con miembros de alto Rango, una buena reputación, y que mucha gente y el propio clan les deban muchos favores; una manada con alto estatus. Lo más probable es que hayan hecho mucho por el clan en el pasado.

Dentro de las manadas con más éxito, la jerarquía Garou es más informal y fluida. Aunque una manada puede tener un alfa, esa persona es sólo el líder en lo que respecta a la sociedad Garou más general o cuando hay un desacuerdo interno que necesita resolverse. Habitualmente, el líder de la



manada es aquél cuyo campo de experiencia sea más importante en un momento dado. El Garou con mayor experiencia con los espíritus dirige a la manada cuando ésta se aventura en la Umbra, pero el mejor estratega toma el mando cuando la manada planea una batalla, y cuando ésta debe entrar en el mundo de la política, escucha cuidadosamente lo que sus miembros con mayores habilidades sociales tienen que decir.

Eso no quiere decir que las manadas sean completamente armoniosas. No serían manadas Garou si no hubiera alguna lucha ocasional por el dominio. Pero en caso de que no te hayas dado cuenta, eso es lo que nos gusta; los Garou con personalidad más fuerte y mayor certeza de que su forma de hacer las cosas es la correcta son los que probablemente ganarán cualquier prueba, reclamarán el control de la manada y la conducirán a la victoria. Las relaciones internas de una manada pueden ser sorprendentemente violentas. Tu manada es tu familia más próxima y sabe exactamente lo que puedes aguantar. De todos los Garou del clan, son los más propensos a responder a tu estupidez con un puñetazo amistoso en tu cara. Si pierdes el control de tu bestia interior, también serán los que se harán personalmente responsables de golpearte hasta someterte. Cuando te conozcas mejor, comprenderás que esto es algo bueno. Sé que esta clase de violencia informal resulta extraña para alguien criado fuera de la Nación Garou, pero recuerda que debido a la forma en que nos curamos, no importa mucho. Es improbable que una paliza que dejaría a un humano incapacitado durante

una semana suponga más de una hora o dos de recuperación para un Garou.

De todas formas, eso es lo ideal. En realidad, hay manadas dominadas por un alfa único y fuerte que hace lo que quiere y sólo escucha los consejos de su manada cuando le place. Algunos Garou encuentran esta clase de autoridad reconfortante. Las manadas son familias, felices o no.

Por lo general, si sientes que la sociedad Garou es demasiado rígida y exigente, lo que necesitas es una manada. Casi siempre, salvo en los casos más terribles, tu manada es el lugar en el que puedes ser valorado por tus ideas y experiencia en lugar de tu Rango.

Clan

En el escalafón de la jerarquía, por encima de la manada está el clan. No creo que tenga mucho que decir sobre el clan, ya que he explicado lo más básico antes, pero es importante que entiendas cómo encaja en todo lo demás. Tu clan es como tu ciudad: influye en tu reputación, pero no la determina.

Piensa en ello de esta forma. Tú eres de Nueva York, ¿verdad? ¿Qué son las tres primeras cosas en las que piensas cuando imaginas gente de Atlanta? ¿Somos racistas, a menos que estés pensando en los negros, en cuyo caso son pobres y están oprimidos, somos falsos y superficiales y todos hablamos como si estuviéramos en una película de la Guerra de Secesión?

Vamos, no te enfurruñes, no estoy diciendo que realmente te *creas* ninguna de esas estupideces. Pero sí que las piensas. Ésos son los estereotipos que te vienen a la cabeza cuando piensas en Atlanta antes de que tu mente racional tenga la oportunidad de hacerse cargo y, a menos que tengas cuidado, seguirán colándose e influyendo en tus opiniones. Por supuesto, no ayuda nada que los estereotipos suelen estar basados en la realidad. Atlanta es una ciudad con una historia de conflictos raciales e injusticias, y mi familia, al menos, es muy consciente de ello; pero basarse en la realidad no hace que ningún estereotipo sea cierto para todo el mundo todo el tiempo y eres un idiota si actúas como si así fuese.

Los clanes son iguales. Todo el mundo sabe que el clan de la Arcilla de Sangre cerca de Cleveland, Georgia, es un puñado de bichos raros peligrosos y traicioneros. ¿Es eso verdad? Bueno, “bicho raro” es un término lleno de prejuicios, pero es cierto que el clan fue fundado en la década de 1890 por un predicador Theurge que mezcló cristianismo evangelista, misticismo hebreo y adoración a Gaia, y ellos aún practican muchos de los Ritos que él descubrió e inventó. Eso no los convierte en bichos raros, pero les da una perspectiva única del mundo espiritual.

Al igual que los estereotipos, tu clan proporciona a los demás un punto de partida para saber quién eres. Esto puede ser una ventaja en el caso de que sea halagador o cierto, o una desventaja si es injusto y falso. En algunos sentidos, es sólo otra muestra de los muchos prejuicios que posee la sociedad Garou, otra cosa por la que estamos atrasados según los estándares humanos actuales, pero también es algo de lo que podemos enorgullecernos. Digamos que los Arcillas de Sangre son raros, pero he conocido a algunos de ellos que fueron capaces de encontrar soluciones que los Garou más tradicionales no podrían siquiera imaginar.

Si te unes a nuestro clan, y espero que elijas quedarte el tiempo suficiente como para unirme a nosotros, serás conocido como alguien digno de confianza, agresivo en defensa de Gaia, ávido de Gloria y poco dispuesto a dormirme en los laureles y, quizás, un poquito conservador y demasiado ambicioso para tu propio bien.

Tribu

La Tribu es algo curioso en la sociedad Garou. Si oyes a la gente hablar sobre ella, tu Tribu es una verdad profunda acerca de tu personalidad. Todos los Colmillos Plateados son arrogantes, todos los Señores de la Sombra son poco dignos de confianza y todos los Uktena se entrometen en cosas que no entienden.

Por supuesto, eso no son más que sandeces.

En realidad, tú escoges tu Tribu y tu Tribu te escoge a ti.

La mayoría de Tribus aceptará a cualquiera sin importar su linaje, siempre que cumplas con sus otros requisitos. Por ejemplo, los Moradores del Cristal están dispuestos a aceptar a cualquier Garou con ganas de sacar provecho a los trucos y la tecnología de la Tejedora, las Furias Negras aceptarán a

mujeres de las que se haya abusado o a las que se haya infravalorado, sea cual sea su sangre, los Uktena apoyarán a casi cualquiera que busque el conocimiento y los Hijos de Gaia aceptarán básicamente a los repudiados por todos los demás.

Algunas Tribus tienen en consideración la genealogía. Sin embargo, para la mayoría es sólo uno de muchos factores. Los Señores de la Sombra, por ejemplo, prefieren reclutar dentro de ciertos linajes, pero si tienes la combinación correcta de crueldad y eficacia, estarán encantados de aceptarte. Los Wendigo muestran un favoritismo similar por sus tribus de nativos americanos predilectas y casi nunca aceptan angloamericanos. Los Fianna y la Camada de Fenris actúan de forma similar, aunque en menor grado. Sólo los Colmillos Plateados son lo suficientemente quisquillosos como para rechazar a un Cachorro únicamente por su abolengo.

Una vez que tengas en consideración todas las Tribus a las que *podrías* unirme, necesitarás decidir a cuál te *unirás*. En cierta medida, la elección depende de tus Ancianos. Ellos llegarán a conocerte durante tu entrenamiento y tu Rito de Iniciación y gradualmente influirán en ti para llevarte hacia la decisión que crean que es la adecuada. Por desgracia, este proceso puede llegar a ser muy político. En algunos clanes, las Tribus compiten por los mejores Cachorros, o tratan de endilgarse los casos difíciles unos a otros. Es triste, pero en los clanes que han llegado a ser así de disfuncionales, la elección de Tribu puede parecerse a escoger equipo en un partido de baloncesto del instituto.

Por otra parte, la elección pertenece a los espíritus. En parte, los espíritus de la Tribu influyen en los asuntos a través de los Ancianos, quienes consultarán con ellos a lo largo de todo tu entrenamiento. En parte, los espíritus pueden tomar la decisión ellos mismos: si tú o los Ancianos escogéis una Tribu que no es correcta para ti, los espíritus tribales podrían rechazarte durante tu Rito de Iniciación. Es algo vergonzoso, pero ocurre, y los Ancianos sencillamente lo intentarán de nuevo y encontrarán una Tribu que sea una mejor elección.

Y en cierto modo depende de ti. Tu herencia importa, pero mucho menos que la clase de Garou que tú quieras ser y la Tribu que creas que puede conducirte a tu destino.

Por supuesto, no todo el mundo tiene el lujo de elegir. Mi padre era un Colmillo Plateado, como su padre, y su padre antes que él en una línea casi continua de padres y madres que se remonta hasta nombres y hechos perdidos en la historia. Creo que mi familia tiene una minúscula traza de sangre Fianna (muchos clanes de Colmillos Plateados en el sur de Estados Unidos la tienen), pero demasiada poca para que los Fianna realmente me aceptasen. Aún más importante, si yo tratase de unirme a otra Tribu, me habría enfrentado a la insoportable censura de mi familia. Habría sido desterrada. No habrían sido mucho más amables si Halcón me hubiera rechazado, incluso si yo hubiera querido ser un Colmillo Plateado con toda mi alma. Habrían visto como fallo mío que Halcón no me quisiera.

¿Por qué hablan los Garou de las Tribus como si esto fuera blanco o negro? En parte es porque solía ser así. Siempre hemos seguido los patrones de cría de nuestra Parentela, y nuestros Parientes siguieron los patrones de cría de las poblaciones humanas a las que pertenecen. Conforme la humanidad se extendía y las diferentes razas y nacionalidades se mezclaban, nuestros Parientes hacían lo mismo y las elecciones de pareja de nuestra Parentela han influido en nosotros, cambiando gradualmente el significado de lo que es una Tribu. Esto incomoda a muchos Garou, especialmente a los más viejos. Ellos echan de menos los días en los que la Tribu estaba vinculada al linaje. No estoy segura de por qué les importa tanto. La Tribu no ha sido un asunto de linaje desde hace más de doscientos años, si es que alguna vez realmente lo fue. Quizás les hace sentirse más seguros imaginar que el mundo aún es reconocible y poco complicado.

Puede que sea algo que la gente mayor tiene en común, tanto entre los Garou como entre los humanos.

Tribu y clan

Mucha gente habla del clan y la Tribu como si fueran casi la misma cosa. Cuando oigas a alguien hablar de un “clan de Furias Negras” o un “clan de Hijos de Gaia”, lo que tienden a querer decir es que ese clan está dominado por la historia y cultura de esa Tribu.

Sin embargo, ése no suele ser el caso. Fuera de los feudos de cada Tribu (y ni siquiera todas las Tribus siguen teniéndolos) la mayoría de clanes son bastante heterogéneos. Es improbable que encuentres un clan compuesto al completo por miembros de una única Tribu, especialmente en lugares como EE.UU., con su enorme población inmigrante.

En realidad, cuando alguien dice “un clan de Moradores del Cristal” lo que suele querer decir es que un clan ha adoptado las costumbres de los Moradores del Cristal. Abrazan usar las herramientas de la Tejedora contra el Wyrn, adoptan costumbres humanas y ponen énfasis en respetar a los humanos y sus logros. Eso no significa que el clan esté compuesto completamente, o siquiera mayoritariamente, por Moradores del Cristal. Podría ser que éstos fundaran el clan y nadie haya cuestionado sus reglas, aunque otra comunidad lo haya dominado desde entonces.

Quizás el clan esté liderado por Moradores del Cristal que influyen en su cultura aunque en realidad ahora sean una minoría. Tal vez es un clan urbano lo bastante inteligente como para adaptarse al mundo que lo rodea en lugar de aferrarse a costumbres que no les son útiles en su ambiente actual, aunque nunca haya tenido más que una cantidad media de miembros Moradores del Cristal.

Siendo más concisos, un clan no es un clan de Moradores del Cristal (o un clan de Furias Negras, o de Hijos de Gaia o de lo que sea) por sus miembros, incluso cuando una Tribu lo domina demográficamente. A nivel organizativo, cultural e histórico, cada clan es una entidad propia. Las

Tribus no fundan clanes, lo hacen los Garou. Y cuando lo hacen, toman decisiones influidas por sus Tribus, cierto, pero una vez se fundan, los clanes tienen vida propia, y crecerán y cambiarán (o se marchitarán y morirán) de acuerdo a sus propias virtudes.

Interludio: Conversación en la oscuridad

—Quiero escuchar más acerca de lo que te hacen cuando la cagas —dijo el chico cuando Claire se detuvo para ordenar sus pensamientos. Ella sonrió lobunamente en la oscuridad, la llama de su Don espiritual había muerto hacía rato. La única debilidad en su estrategia era la posibilidad de que el joven Garou se aburriera y se marchara. Eso no parecía ser un problema.

—¿Y eso por qué?

—Bueno, un montón de gente habla de ti como si fueras alguien que la ha cagado sólo por ser gay. Sólo quiero saber qué me harán estos capullos si la cago. Si decido quedarme.

—No es siempre tan malo —admitió Claire—. No hay nada en la Letanía sobre la orientación sexual, ¿sabes? Y dado que no he roto ninguna regla, nadie puede hacer nada para castigarme, al menos no oficialmente.

—¿Entonces por qué todo el mundo te pone a parir?

—No todo el mundo, sólo algunos, una minoría ruidosa. ¿Por qué? En el caso de algunos es por sus propias suposiciones. Asumen que sólo porque no me gusten los hombres nunca cumpliré con mi deber para con Gaia y no engendraré hijos algún día. Me tratan como si ya hubiera deshonrado a mi linaje y maldito a mi familia, aunque no he hecho nada parecido. —Claire se tragó el nudo que tenía en la garganta (su padre había hecho eso, casi hasta su muerte) y entonces continuó—. En el caso de otros es porque tienen prejuicios que han adquirido de las culturas humanas en las que nacieron. Te sorprendería lo a menudo que pasa, incluso en linajes Garou continuos como el mío. He tenido que sobreponerme a aquellos prejuicios humanos que yo misma tenía cuando realmente pensé en ellos y descubrí que se enfrentaban a la Letanía y a Gaia.

Claire rió antes de poder continuar.

—Y para algunos es sólo una excusa conveniente. No les gustan mis ideas políticas y buscan cualquier razón para desacreditarme o le guardan rencor a mi padre y no quieren ver a su hija reclamar ningún honor para su familia. Pero bueno, tú quieres oír hablar sobre cómo los Garou se encargan de los crímenes y castigos. Lo primero que necesitas comprender es que la única ley que necesitan los Garou es la Letanía. Todo lo demás no son más que costumbres....

Ley y justicia

A muchos Cachorros con los que he hablado les ha costado entender la idea de la Letanía. Están acostumbrados a cierto grado de secularidad. Hasta la derecha cristiana de EE.UU. quiere leyes inspiradas en su religión, no derivados legales de la Biblia. La idea de una ley religiosa, interpretada de forma literal, es bastante ajena para la mayoría de la gente a este lado del Atlántico.

Sin embargo, el hecho es que eso es lo que es la Letanía: una tradición heredada, una ley transmitida por Gaia para ayudarnos a gobernar nuestro comportamiento. Ningún Garou leal cuestiona realmente los principios básicos de la Letanía. Aunque el Morador del Cristal más radical podría hacer algo raro con ella, como crear una *app* de la Letanía para su *smartphone* y escoger algunas interpretaciones que dejarían blanca a la Anciana Catherine Piedra-Erguida, no dejaría de vivir la Letanía según él la ve.

No quiero que pienses que todos los Garou son creyentes. Sí, todos sabemos que Gaia y Luna existen, pero eso no quiere decir que todos las adoremos. Algunos Garou sólo adoran de boquilla a Gaia y Luna y la Letanía que nos dieron. Algunos tienen inclinaciones místicas y no se preocupan mucho por la ley, ya que la ven como la parte menos sagrada y trascendente de nuestra religión. El hecho es que, aunque la Letanía contextualiza todo en nuestra sociedad, hasta quienes argumentan en contra de la Letanía lo tienen que hacer en

los términos de ésta. Incluso quienes tratan de retorcerla hasta que justifique que hagan exactamente lo que iban a hacer de todos modos (y sí, aquí incluyo a muchos Garou que tienen problemas con mi sexualidad) han de hacerlo usando la Letanía. Esto es algo que los Garou tienen en común con otras sociedades teocráticas tradicionales.

Comprendo que tengas un problema con ello, viniendo de la parte moderna de EE.UU., pero es mejor que aprendas a lidiar con ello en lugar de darte de cabezazos contra el muro. Puede ser muy chocante pasar de una sociedad secular a una teocracia chamánica tradicional. Somos un pueblo antiguo, una parte significativa de nuestra población comenzó sus vidas como lobatos y estamos muy seguros de que nuestros mitos son ciertos porque nos crearon para combatir a unos demonios devoramundos que realmente están ahí fuera. Si nos juzgas siguiendo estándares modernos, sólo vas a confundirte.

No es tan malo. La Letanía se parece mucho a los Diez Mandamientos. Sabes cuáles son, ¿verdad? Se parece a ellos porque es sencilla, directa y es difícil debatir sobre ella. No podemos dejar de combatir al Wyrn allí donde críe porque, aunque quisiéramos, el Wyrn no va a parar de venir tras nosotros. Deberías respetar el territorio de los demás porque no hacerlo es una buena forma de lograr que te pateen el culo. Y por mucho que me gustaría retar a un duelo al Anciano Jeremiah y recuperar la posición que mi padre quería para mí, sé que el tiempo de un conflicto abierto no es el momento adecuado para comenzar una guerra interna.



Y, al igual que con los Diez Mandamientos, hay mucho espacio para la interpretación. ¿Qué cuenta como guerra y como paz a la hora de desafiar a un líder? Tiene sentido que los líderes del clan obtengan la mejor parte de una presa (después de todo, si son dignos de sus puestos, también aceptan la mayor parte del riesgo y el peligro), pero ¿qué significa exactamente?

En última instancia, decidir la respuesta a estas preguntas es algo que cada clan hace por sí solo. Estas costumbres locales no están grabadas en piedra como la Letanía. Cambian con los tiempos y el estilo personal del líder. Sabe Gaia que hay cosas que cambiaré por aquí si alguna vez recupero este clan para mi familia.

Las costumbres locales pueden resultar liosas. Sólo rara vez se escriben. Normalmente, son una especie de tradición oral informal. Por ejemplo, en este clan todo el mundo sabe que «te someterás a aquéllos de mayor posición» significa que el Anciano Jeremiah tiene derecho a mangonear a Thomas y al resto de Parientes que trabajan en la cocina y cualquiera que se entrometa será castigado por desafiarlo. Hiciste lo correcto cuando los defendiste la semana pasada, pero también violaste una costumbre local que todos los demás saben que no hay que cuestionar. Algunas costumbres locales están relacionadas con los principios de la Letanía, mientras que otras son un puro invento. Cuando te encuentres en un clan nuevo, especialmente si sólo estás de visita, es bueno encontrar un Garou del tipo que dice las cosas como son y tener una conversación sincera. Los Ragabash son buenos para esto, siempre que no sean de la clase que te llena la cabeza de sinsentidos sólo por reírse.

Como todo en la sociedad Garou, todo depende de quién tome las decisiones, lo cual varía de clan a clan. Aunque puedo darte algunas generalizaciones dependiendo de la Tribu, no te confundas y creas que esto es verdad de forma literal. No hay “consejos tribales” que defiendan estas costumbres y hoy en día muchos clanes tienen costumbres que son extrañas combinaciones de sus Tribus fundadoras o más numerosas.

Algunos clanes toman decisiones por medio de grupos de Ancianos. Por ejemplo, a las Furias Negras les gusta establecer tríadas, una joven (pero aun así de alto Rango y respetada), una de mayor edad y una tan anciana como puedan encontrar. Los Hijos de Gaia, Garras Rojas, Señores de la Sombra y Contemplaestrellas prefieren que lidere un único Anciano, aunque suele tener consejeros, que pueden poseer un gran poder e influencia propios. Cuando se acusa a alguien de romper la Letanía o pisotear las costumbres de una forma que haya causado daño, el Anciano o Ancianos se entrevistarán con todos los involucrados y tomarán una decisión. Una vez tomada, no hay apelación. Un duelo, la única ley superior en la que los Garou pueden estar de acuerdo, es la única salida.

Otros clanes, especialmente aquéllos influidos por los Caminantes Silenciosos, Colmillos Plateados, Moradores

del Cristal y Roehuesos, prefieren los juicios que se asemejan a los de la sociedad humana, ya sea moderna o arcaica. Los Ancianos del clan son el jurado y tanto el acusado como el denunciante son representados por profesionales, generalmente Philodox. Los juicios de los Roehuesos son verdaderamente extraños, con sobornos, nepotismo y muchos comportamientos informales e irrespetuosos de por medio. En cierta forma tiene sentido, la cámara del juicio es sólo otro campo de batalla y cualquiera que pueda ganar más apoyos y aplicar más presión es el que servirá mejor a los Garou, ya esté en lo cierto o equivocado. Las demás Tribus prefieren que sus juicios sean muy formales y tengan mucho ritual, a veces llegando hasta a vestir trajes. Suena absurdo, pero somos gente antigua y nos encanta la pompa y el boato.

Y luego hay clanes que prefieren alguna clase de conflicto. Los Fianna, la Camada de Fenris y los Wendigo prefieren juicios por combate. Como a los Roehuesos, lo único que les importa es quién es más fuerte, aunque su idea de “fuerza” es un poco más primaria. A los clanes dominados por los Uktena les gusta invocar espíritus, que usarán sus poderes para averiguar la verdad y revelársela a los allí reunidos. Si el acusado es lo bastante listo como para redirigir la atención del espíritu o escapar de ella, bueno, merece librarse. Supongo que para ellos eso está bien, pero no te sorprenderá saber que las cosas suelen ir como el Theurge más poderoso presente quiera que vayan.

Consecuencias

Pero lo que realmente quieres oír es qué pasa cuando alguien rompe las reglas. La respuesta corta es que depende de lo que hiciera mal. La larga, por supuesto, es más complicada.

El tipo más leve de castigo es la deshonra. Cuando un Garou comete un delito menor: insubordinación, mal uso de los recursos del clan o un comportamiento irresponsable que no ha provocado que muera nadie; realizamos un Rito de burla durante una reunión del clan. Los detalles varían de un clan a otro, algunos hasta usan rituales con magia real como Piedra del Desdén o Voz del Chacal, pero lo esencial es siempre lo mismo: al final del ritual, el Garou castigado ha quedado completamente humillado. Todo el mundo se ríe y el Garou arrepentido puede contar con ser el objetivo de unas cuantas bromas durante el próximo mes o así. Hasta entonces, nadie se tomará lo que dice muy en serio y es probable que se le “invite” a realizar responsabilidades desagradables como forma de limpiar su vergüenza. Eso, y que nadie le confiará ninguna otra cosa. Al final, esa vergüenza pasa. Es incluso posible ganar algo de honor a ojos del clan al aceptar la vergüenza con una mezcla de buen humor y aplomo.

El aislamiento es un poco más serio. Es como un exilio de prueba. Nadie hablará con el Garou o reconocerá su existencia hasta que el castigo sea formalmente levantado. El aislamiento rara vez dura más de un mes lunar, pero puede durar hasta un año. Hasta sus compañeros de manada

actuarán como si nunca hubiera existido. Nadie se morirá de hambre o congelado, si no tiene recursos para cuidar de sí mismo, puede contar con comer la comida que nadie más quiere o dormir en colchones sucios o llenos de pulgas. No establecerán contacto visual, ni se darán por enterados si dice “gracias”; todo lo que encontrará será un plato de sobras o una chaqueta sin reclamar en un colgador. Es tan malo que algunos Garou de hecho se dejarán consumir o buscarán una muerte honorable en la batalla en lugar de esperar a que el castigo acabe.

No puedes sacar provecho de un aislamiento, no importa cuánto lo intentes, pero puedes empeorarlo con creces. Si tienes una vida humana a la que retirarte, no lo hagas: eso es cobardía. La única forma de lidiar con un aislamiento es vagar por el clan pareciendo adecuadamente lamentable y arrepentido. Guarda un libro en el bolsillo, sólo cuídate de que nadie te vea leyéndolo o pasa algún tiempo en forma de lobo practicando tus habilidades como cazador.

La cosa es que sólo serás aislado si la cagas muy seriamente. Si robas al clan, te abandonas a tu bestia interior y haces algo increíblemente estúpido como atacar a uno de tus Ancianos o huir de tu puesto o cualquier otra cosa que ponga a otros Garou en peligro, podrías terminar castigado así.

En algunos casos, si te engañan para ayudar al Wyrn o si has matado a otro Garou sin pretenderlo, el clan te desterrará. No podrás volver. Las noticias se extienden rápido, así que buena suerte para encontrar otro clan que te acepte. Algunos destierros van más allá, especialmente si cometes un crimen contra tu Tribu y toda ella te exilia, dejando que vagues completamente solo.

Los Garou tienen pena capital, aunque algunas Tribus, como los Hijos de Gaia, recurren a ella tan raramente que es como si no existiera. La reservamos para los crímenes más serios. Los únicos crímenes que suponen la muerte son la traición y el asesinato. Por traición me refiero a colaborar con el Wyrn, no sólo a cooperar con los enemigos políticos de los líderes de tu clan. Matar a uno de tus compañeros Garou es realmente una clase de traición dado que mediante dicho acto has privado a Gaia de uno de sus justos defensores. De dos, si tienes en cuenta que tú también morirás por tus crímenes.

Y sí, matar humanos no se castiga de la misma forma que matar Garou. No estoy orgullosa de esta peculiaridad concreta de nuestras leyes, pero así es como son las cosas. A pesar de que muchos de nosotros nos hemos criado entre ellos, los humanos son, con demasiada frecuencia, el enemigo o tan esclavos del enemigo como para que no consideremos el hecho de matarlos de la misma forma que matarnos unos a otros.

En algunos sentidos, la muerte es algo piadoso. Si cometes un crimen merecedor de la muerte, lo más probable es que seas cazado y asesinado de manera informal. Recibir una ejecución formal significa que te has entregado y has aceptado tu juicio con humildad y dignidad. Al igual que

tomarse una deshonra con buen humor, aceptar tu ejecución es lo único que puedes hacer por tu familia y tu propio legado, para salvarlos de la vergüenza de lo que has hecho.

Lo peor que podemos hacerle a alguien es “proscribirlo”. Es un eufemismo. Realmente, “proscribir” a alguien es la peor, más dolorosa y prolongada ejecución posible. Los detalles varían de un clan a otro. Algunos usan un ritual que hace que Gaia se convierta en cuchillas de plata mientras el condenado la toque. Entonces el clan organiza una caza y persigue al condenado por los bosques hasta que sus destrozadas piernas no puedan soportar más y caiga al suelo, el cual se convierte en plata afilada y... lo devora. A veces, antes de que el condenado muera, el clan usa una maldición ritual que destroza su alma para que así nunca pueda encontrar paz o perdón en el abrazo de Gaia o hacerse un hueco, aunque fuera pequeño, entre los espíritus Ancestro de la Tribu. A veces realizan ambos.

Pero no te preocupes por ser proscrito. Si eres increíblemente desafortunado sólo lo verás hacer una vez en toda tu vida y es aún menos probable que te llamen a participar. Sólo los peores criminales de la Nación Garou son condenados a morir de tal forma: violadores, asesinos en serie y Garou que se entregaron al Wyrn en cuerpo y alma.

Los clanes son tratados de la misma manera. Pueden burlarse de ellos y pueden ser deshonrados, apartados de otros clanes y aislados, o declarados anatema y destruidos. Además, un clan puede perder a su Parentela, ya sea de forma permanente o temporal, ser puesto en una lista negra por el mundo espiritual o ver a sus líderes reemplazados por la fuerza. Eso entra dentro de las políticas de la Nación Garou. Aprendí todo eso de mi padre a la vez que en mi clase de estudios sociales del instituto me enseñaban la estructura del gobierno de EE.UU.; pero, de nuevo, yo nací para ser una política entre los Garou. No te someteré al mismo tratamiento a menos que decidas que estás interesado en política.

Interludio: Elecciones

Claire se detuvo para recuperar el aliento. El cielo comenzaba a clarear con los primeros indicios del alba y, salvo cuando paraba para escuchar las preguntas y preocupaciones de su audiencia, habría estado hablando toda la noche. El chico la interrumpió antes de que ella tuviera oportunidad de decidir cuál sería la siguiente lección.

—Entonces, ¿por qué debería quedarme?

—¿Perdona?

—Eso es por lo que estás aquí, ¿no? Para convencerme. Sí, sé que has dicho que sólo querías educarme, pero crees que debería quedarme. Quieres que me quede.

Claire habló con cuidado, reacia a tensar su frágil alianza.

—Sí que creo que lo mejor para ti es permanecer con el clan. ¿Estás dispuesto a escucharme explicar por qué lo creo?

—Te acabo de pedir que lo hagas, ¿no?

Claire abrió la boca para responder, pero el chico no había acabado. Continuó furioso, casi hablando para sí mismo.

—Aunque sé lo que vas a decir. Vas a decir que es mi deber quedarme, que realmente no tengo otra opción. Vas a hablarme de Gaia y Luna y todas vuestras mágicas hadas celestiales. Vas a decirme que los “Danzantes de la Espiral Negra” y las “Perdiciones” van a matarme o lavarme el cerebro cuando me marche. Me parece que vas a tratar de retenerme aquí sólo para que tu gente pueda lavarme el cerebro antes.

Claire reprimió una carcajada.

—¿No crees en Gaia, Luna, los Danzantes de la Espiral Negra o las Perdiciones?

—¿Por qué debería? Nunca los he visto.

Claire sacudió la cabeza.

—Aún no —reflexionó—. «¿Fui yo alguna vez tan inocente? Sin duda nunca he sido tan ignorante». Entonces devolvió toda su atención al muchacho.

—¿Qué hay de esto? —sugirió—. Comenzaré por contarte las razones por las que alguien podría querer abandonar la sociedad Garou.

El chico la miró incrédulo.

—¿En serio?

—Sí. No quiero callarme nada. No te diré por qué deberías quedarte hasta que te haya contado todas las cosas desagradables de los Garou, todo lo que puede que ya sepas y todo lo que aún no te ha pasado.

—Y si después quiero marcharme, ¿me llevarás hasta la estación de autobuses?

—Y haré todo lo posible para que nadie te siga y, si te capturan y deciden castigarte, asumiré el castigo yo misma.

El chico se inclinó hacia delante, claramente interesado. Claire recobró los ánimos. Éste era el momento. Hasta ahora él había escuchado casi todo lo que ella tenía que compartir y en alguna parte tras sus oscuros ojos, estaba tomando su decisión.

—No voy a mentirte —dijo Claire—. No me gusta todo de la sociedad Garou. Somos un pueblo antiguo y hemos adquirido muchas cicatrices a lo largo de los años. Estamos divididos debido a ancestrales rencillas y tenemos mal genio...

Lo malo

Mi padre solía decir que si los Garou pudieran unirse bajo un único líder, apoyar una sola visión del mundo, podríamos convertir el Apocalipsis en un renacimiento de Gaia. Me gusta pensar que no sería necesaria alguna clase de toma de poder totalitaria, que todos nuestros puntos de vista podrían aprender a coexistir y combatir a nuestros enemigos comunes, pero él tenía cierta parte de razón. Durante casi toda nuestra historia, nuestro peor enemigo no ha sido el Wyrn y sus siervos, hemos sido nosotros mismos.

Lo primero y más importante son las divisiones tribales. Estas divisiones pueden ser terribles, a veces hasta violen-

tas, pero son constantemente socavadas por las conexiones entre Garou individuales. Durante los últimos cientos de años, la mayoría de manadas y clanes han sido multitribales. Algunos intransigentes ideólogos políticos que siguen persiguiendo fines divisivos insisten en que las manadas de múltiples Tribus son contrarias a la voluntad de Gaia. A la mayoría de los Garou les cuesta bastante sentenciar a alguien sólo en base a su Tribu porque conocen a gente de otras Tribus, han luchado juntos, recurrido a los espíritus juntos, guardado luto juntos, festejado juntos y podrían incluso pertenecer a la misma manada. Sin embargo, una ruidosa minoría, aquéllos que nunca han pertenecido a una comunidad mixta o que han dado la espalda a la sociedad Garou más amplia como resultado de malas experiencias con otras Tribus, pueden hacer mucho para influir en la política. Aunque estas divisiones quedan limitadas por conexiones entre Tribus, la mayoría no puede deshacerse de la idea de que los radicales son en cierta forma los “mejores” o “más puros” miembros de la Tribu.

Algunos conflictos tribales se deben a injusticias ancestrales. Los Uktena y los Wendigo aún están enfadados por lo que se le hizo a su Parentela cuando los colonos europeos llegaron al Nuevo Mundo. Creen que deberíamos haber hecho algo para detener a los colonos, y quizás tengan razón, aunque aún sigo creyendo que casi seiscientos años es demasiado tiempo para seguir guardando rencor, especialmente si ese rencor nos impide unirnos frente a los enemigos contra los que fuimos creados para combatir. Aunque no suelen mostrarlo abiertamente, los Roehuesos están enfadados por cómo han sido tratados por el resto de la Nación Garou. Han escogido vivir entre los supervivientes más duros de la humanidad y les ofende que los Garou no hayan logrado ver el honor de su elección porque las personas más fuertes entre los humanos son también los pobres, los que carecen de hogar y los descastados.

Las visiones ideológicas separan a otras Tribus. Por ejemplo, los Garras Rojas quieren emprender acciones directas contra la humanidad. Por desgracia, su idea de “acción directa” se parece mucho a un genocidio, o al menos a un asesinato en masa para los que hemos nacido de Parientes humanos. Las Furias Negras personifican la ira femenina, lo que a veces las enfrenta con Tribus tradicionalmente patriarcales. Los Hijos de Gaia (y sí, pese a su reputación como gentiles hombres de paz, a veces pueden ser unos de los Garou que más desencuentros provocan dentro de la Nación) actúan en ocasiones como si quisieran ponernos un bozal. Aunque respeto que hay un momento y un lugar para el conflicto, también hay un tiempo y un lugar para la paz, y somos una raza de guerreros.

Sin embargo, creo que las divisiones más insidiosas se basan en la cultura tribal. Puedes disculpar las viejas injusticias y ofrecer desagravios, y puedes sobreponerte a las divisiones ideológicas con compromiso. “Nos han hecho mal” y “sus ideas están mal” son más fáciles de resolver que “ellos están mal”.

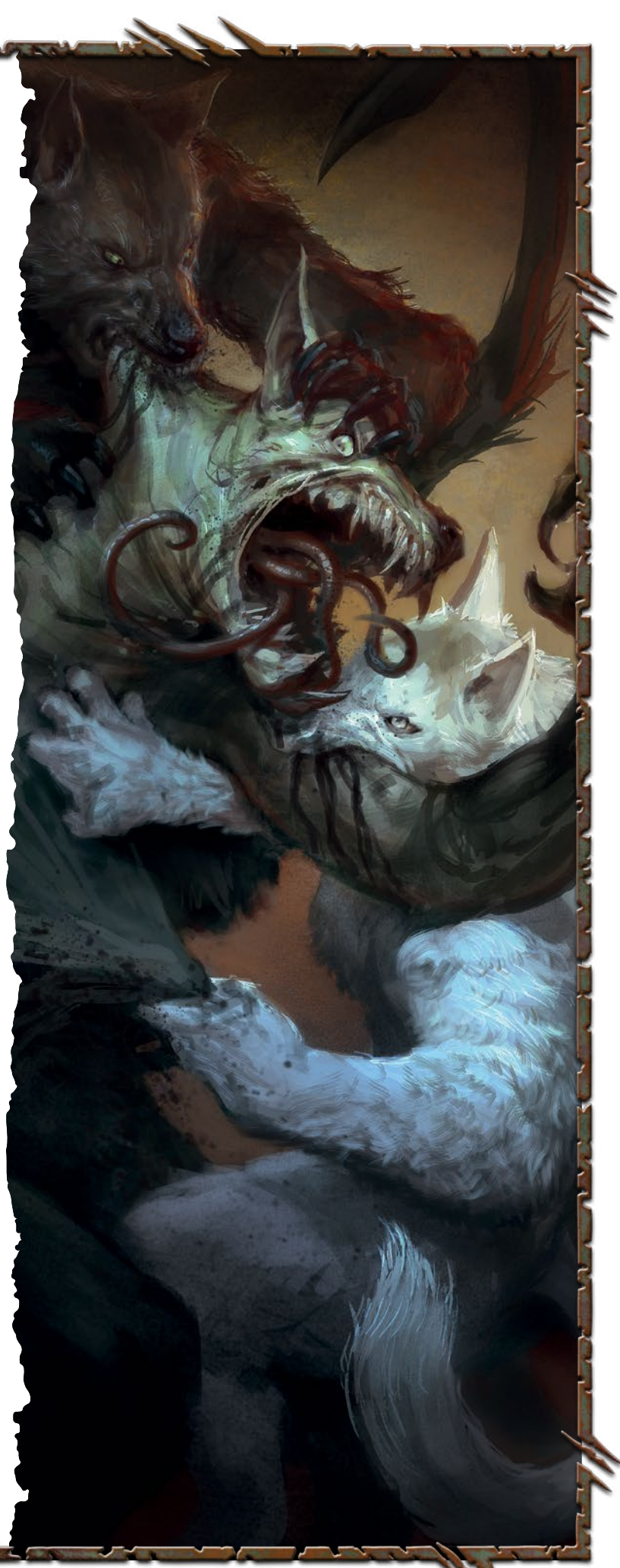
Uno de los conflictos más famosos de esta clase es el que hay entre los Señores de la Sombra y los Colmillos Plateados. Tenemos estilos de liderazgo con diferencias fundamentales. Mientras que los Colmillos Plateados quieren ser respetados, los Señores de la Sombra simplemente quieren ser temidos. Mientras que los Colmillos Plateados creen que la honestidad es una virtud, los Señores de la Sombra son despiadados y falaces.

Casi todas las Tribus tienen sus manías, cada una de las cuales puede producir sus propios conflictos. Pregunta a una docena de Garou y oirás tres docenas de estereotipos negativos sobre las Tribus: los Fianna son insensibles y rencorosos, los Caminantes Silenciosos son distantes, los Contemplaestrellas arrogantes, los Camada de Fenris insubordinados a menos que estés dispuesto a ganarte su obediencia a golpes, etc.

Dentro de las Tribus, también las Razas fallan a la hora de colaborar unas con otras. Los Homínidos y los Lupus no se entienden. No importa cuánto lo intenten, hasta los Homínidos y Lupus que se quieren profundamente siempre tendrán necesidades y ambiciones distintas. Los Metis son una despreciada minoría entre nosotros y probablemente siempre lo serán. Es difícil para muchos Garou despreciar el pecado que los produjo sin también despreciar a los Metis nacidos de dicho pecado, incluso aunque no sea su culpa.

Por vergonzoso que sea, los Garou también tenemos profundos conflictos con nuestros propios Parientes. Algunos Garou creen que la Parentela no es más que ganado de cría, mientras que otros la tratan como carne de cañón. A veces no sé qué es peor. Los Garou que simpatizan con sus Parientes y exigen que sean respetados como miembros de la Nación pelean contra los que no lo hacen. Peor aún, algunos Parientes se han vuelto contra sus familiares Garou. Exigen pagos desorbitados por una ayuda que deberían ofrecer gratis, humillándonos cuando acudimos a ellos en busca de ayuda. Algunos incluso se separan por completo de la Nación; tus abuelos y bisabuelos podrían haber sido de esos. Ése es el caso de muchos Cachorros perdidos.

Las divisiones ocurren en toda la sociedad Garou. Aunque cierta competitividad puede ser sana siempre que estimule a todos los bandos a la excelencia, muchos Garou la llevan demasiado lejos. Las manadas rivales a menudo olvidan que la búsqueda de la gloria debería ser secundaria frente a la guerra contra el Wyrn y cuando llega el momento de la batalla se concentran en derramar más sangre enemiga que sus contrapartidas en lugar de ganar realmente. A veces llegan lo bastante lejos como para tener escaramuzas en los bosques, hiriéndose unos a otros en lugar de a nuestros enemigos naturales. Los clanes rivales normalmente luchan de forma más sutil, pero he visto clanes destruidos por estos conflictos. Una discusión por recursos (agua, Parentela, espíritus aliados) se



convierte en una enemistad, los clanes comienzan a rechazar la ayuda del otro o mandan manadas en misiones de sabotaje. Entonces el enemigo descubre la rivalidad y lo siguiente que sabes es que uno de los clanes está siendo atacado. Si el otro no puede encontrar una forma de olvidar el pasado, pronto sólo habrá un clan sirviendo a Gaia donde una vez hubo dos.

Ya sabes lo que es ser Garou, luchar continuamente con tu monstruo interior. Somos gente violenta, y nunca hemos sido capaces de limitar nuestra agresividad a nuestros enemigos. Es verdad que la violencia interna es menos significativa para nosotros que para la cultura humana. Puedes recuperarte rápidamente de una paliza que habría mandado a un hombre adulto al hospital. Sin embargo, el hecho es que aunque el dolor y la incapacidad sean transitorios, la violencia duele. A nadie le gusta recibir un puñetazo. Y cuando ese dolor puede provenir de cualquiera, incluso de tu familia y amigos, tiene consecuencias. Muchos Garou actúan como si el poder diese la razón y pudieran simplemente desafiar o dar una paliza de forma extraoficial a cualquiera que les lleve la contraria. Los Garou que son físicamente más débiles aprenden a contenerse y sólo contribuyen con su sabiduría cuando están seguros de que no habrá efectos secundarios dolorosos, al tiempo que los Garou más fuertes pueden volverse arrogantes, diciendo lo que piensan libremente cuando la Nación necesitaría más tacto.

Por supuesto, a la Nación Garou le gusta contener su violencia mediante ritual y costumbre. La mayoría de clanes castigarán las peleas fuera de los desafíos formales. Eso no quiere decir que no pase y los líderes de un clan suelen preferir hacer la vista gorda a cierta cantidad de violencia no oficial, especialmente entre los Garou más jóvenes, y cuando sirve para sus propios fines. Cada clan tiene un Maestro de Desafíos, un Garou respetado cuyo trabajo es asegurarse de que todo el mundo sigue las reglas y costumbres del desafío. La palabra del Maestro de Desafíos es definitiva cuando se trata de éstos, aunque eso no quiere decir que sea inmune a la política.

Primero, tenemos reglas sobre a quién puedes desafiar y cuándo. La más conocida de estas restricciones proviene de la propia Letanía: «El líder no podrá ser desafiado en tiempo de guerra». Sin embargo, los líderes de un clan pueden retrasar o directamente impedir cualquier desafío si sienten que podría debilitar al clan. El Rango también afecta a los desafíos. Los usamos para determinar quién está en lo cierto, o al menos quién es más fuerte entre dos Garou, cuando el problema está en disputa. No necesitas preocuparte porque tus Ancianos te den una paliza, aunque no hay nada que les impida hacer saber que *alguien* debería ponerte en tu sitio y esperar a que algún joven Ahroun ambicioso lo haga por ellos. Al mismo tiempo, un Anciano puede ignorar los desafíos de aquéllos que están muy por debajo de él, lo que impide que los jóvenes Garou distraigan a sus mayores con una serie de insignificantes desafíos.

También tenemos reglas sobre cómo proceder en los desafíos. Primero, deben ser completamente transparentes.

Alguien, a veces un Garou designado formalmente como testigo y otras veces toda la comunidad, observa todo el proceso desde el momento en el que se realiza el desafío hasta el duelo. La presencia de testigos en el propio desafío es muy importante, en algunos clanes toda la comunidad se reunirá para ver un duelo. También se supone que los desafíos son justos. Aunque un Ragabash astuto pero poco violento podría no ser capaz de librarse de luchar contra un Ahroun al que haya insultado, puede contar con el que Maestro de Desafíos incluya algún factor mitigante que evite una competición desigual.

Al menos en teoría, todos los Garou respetan la importancia de aceptar una rendición honorable, especialmente durante un desafío. Aunque no trates de rendirte con los Danzantes de la Espiral Negra. No asumas que estás seguro durante un desafío. Los Garou pueden morir por accidente y si tu oponente te odia lo suficiente, hay algunos hombres lobo que consideran que vale la pena correr el riesgo para asegurarse de que no dejes el círculo del duelo con vida.

Sin embargo es un gran riesgo; la mayoría de clanes investigarán las muertes durante un desafío y un Garou que convierta en un hábito matar a sus oponentes terminará por ser muy impopular. Una de las únicas veces que he visto un desafío acabar en muerte y que el asunto no concluyese en más investigaciones, el muerto fue una Garou bien conocida por usar los duelos para eliminar a sus rivales. El clan consideró que estaba mejor sin ella y estaban en lo cierto.

Por supuesto, no todos los desafíos son violentos. Algunos desafíos son espirituales, duelos que usan sustitutos espirituales, o desafíos de astucia y estrategia. Aun así, el hecho sigue siendo que el conflicto es parte central de la sociedad Garou. Creemos en cuidar unos de otros hasta cierto punto, pero también creemos en hacernos mejores unos a otros. Esta forma de hacerlo nos ha sido útil, pero también nos vuelve conflictivos y puede ser un desperdicio de tiempo, sangre y vidas.

Además de ser violenta, la sociedad Garou también es dogmática. Como dije antes, somos gente antigua. Muchos de los nuestros creen que no deberíamos cambiar con los tiempos. No me refiero sólo a las Tribus que son vistas como “tradicionales” de forma habitual. Un Morador del Cristal que rechace ver que la red de la Tejedora necesita una poda porque su gente siempre ha creído en usar a la Tejedora contra el Wyrn es tan tradicional como el Garra Roja que rechaza tercamente permitir que Parentela humana armada con metralletas proporcione fuego de cobertura durante un asalto a una instalación de Pentex.

Aunque parezca mentira, creo que el mayor defecto de la sociedad Garou es algo muy vulgar: límites mal definidos. Estoy segura de que ya te habrás dado cuenta de eso. Podemos ser una familia, pero somos una familia bastante exclusivista y aislacionista. Para ser gente guerrera también somos unos cotillanos y entrometidos incurables. Puedes contar con que todo lo que hagas sea sometido a un escrutinio y juicio públicos.

Tu elección de pareja, de ropa, tus tendencias políticas, el Tótem por el que opte tu manada y el territorio que decida proteger; todo está abierto a un debate público.

La atención constante de tu familia es reconfortante, como una sábana cálida. Cuando alguien querido muere en batalla y toda la comunidad busca apoyarte, realmente ayuda. Si caes en Harano y todo el mundo lo sabe, todos se arremolinan a tu alrededor para sacarte de tu cascarón y ayudarte a encontrar al lobo de nuevo, lo cual puede salvarte la vida. Otras veces, sin embargo, como cuando estás tratando de mantener un secreto o sencillamente necesitas algo de espacio, puede ser frustrante y empalagoso. Somos humanos, al tiempo que lobos, y a veces necesitamos estar a solas.

Lo bueno

Con toda esa división, violencia e intolerancia, ¿por qué se quedaría alguien aquí?

La primera respuesta es que la Nación Garou es tu familia. Sé que quizás no te sientas así ahora mismo, pero es la verdad. Nadie te comprenderá jamás como lo hacemos nosotros. Algunos ya sabemos eso porque nacimos aquí. Otros, como tú, no tienen esa suerte. Tú acudiste a nosotros más tarde.

Pero piensa en ello. ¿Alguna vez te ha entendido realmente cualquier humano normal? ¿Alguna vez te ha aceptado y ha confiado en ti? No es imposible, conozco a algunos Garou que mantienen amistades muy significativas con humanos, pero estoy segura de que es difícil. Nosotros sabemos lo que es cargar con la bestia dentro de tu corazón. Sabemos lo que significa luchar contra extraños impulsos, con la necesidad de luchar. Podemos ayudarte a canalizar esos impulsos de formas constructivas. Aún más importante, nosotros te comprendemos. Tienes más en común con cualquiera del clan que con cualquier humano del mundo.

Ya hayas nacido en ella o la hayas escogido, somos tu familia.

Y, como tu familia, puedes contar con nuestro apoyo. No estoy hablando sólo de apoyarte en la batalla; sino también de apoyo práctico, emocional y material en el día a día. A menos que el clan en el que decidas asentarte algún día sea completamente disfuncional, los Garou que lo integren te ayudarán. ¿Quieres una vida humana normal? Los Garou que hayan mantenido ese equilibrio durante años estarán ahí para enseñarte. ¿Quieres sumergirte en la vida del clan? Tu comunidad estará ahí para asegurarse de que si necesitas algo del mundo humano, tengas suficiente dinero en efectivo para comprarlo. Si hay una habilidad que desees adquirir, cualquier cosa, desde un Don hasta aprender a montar una tienda o encender una fogata, puedo garantizarte que tu clan estará dispuesto a enseñarte. Todo lo que pedirán a cambio es que tú hagas lo mismo por ellos.

Por supuesto, hay una gran diferencia entre lo que necesitas y lo que quieres. Ningún Garou pasará hambre

mientras un clan lo apoye, pero si quieres lujos, vas a tener que conseguir un trabajo o convencer a tu clan de que mereces ese gasto.

Sin embargo, el apoyo emocional es incluso más importante. La vida en la Nación Garou es dura. La gente por la que te preocupas va a morir, a veces lenta y dolorosamente a causa de heridas o venenos del Wyrn, a veces de forma abrupta y sin previo aviso en el campo de batalla, y la Nación está ahí para ayudarte a pasar por eso. Probablemente ya sabes algo de la montaña rusa emocional que es la vida como Garou. Todo el mundo entiende eso aquí y está encantado de ayudar. Cualquier cosa que necesites, ya sea correr desbocado por el bosque o acurrucarte y llorar, hay Garou en cada clan que saben lo que es y quieren asegurarse de que no tienes por qué hacerlo solo.

Podrías pensar que abandonar el clan significa volver la espalda a la guerra contra el Wyrn, pero te equivocas. Incluso si fueses la clase de persona que puede cerrar los ojos al daño que los agentes del Wyrn causan a los humanos ordinarios, y ahora que lo sabes lo verás en todas partes, el Wyrn y sus esbirros no te van a dejar marchar. Los Garou solitarios son presas fáciles y te matarán aunque no les supongas ningún problema. Te matarán por rencor o para evitar la posibilidad de que un día puedas volver a unirse a la Nación. Te matarán porque les gusta matar y hasta un joven Garou solo en el mundo ofrece un desafío mayor que algunos humanos de la calle. O peor, te atraparán vivo y te cambiarán. Podrías llamar adoctrinamiento a lo que hacemos aquí y no estarías errado, pero lo que ellos hacen es diferente. Quiebran tu mente, roban tu alma y te transforman en un monstruo. Te enseñarán el sabor de la carne y el dolor humanos y entonces te soltarán para que mates y mutilas hasta que nosotros tengamos que sacrificarte.

Hablando de temas más animados, la Nación Garou es indispensable si quieres tener una cita. No digo que no puedas tener encuentros sexuales con humanos ordinarios (es estúpido, pero algunos Garou se enorgullecen de seducir y tratar de fecundar a humanos para extender nuestra sangre), pero tu bestia interior también te aparta del mundo de las citas. Algunos humanos encuentran que los Garou tienen cierto atractivo, un magnetismo animal, pero tratar de construir una relación sobre eso... ¿Recuerdas que dije que hay Garou con buenos amigos humanos? No conozco a un solo Garou que haya logrado mantener una relación romántica seria con un humano. Es difícil amar a alguien de quien tienes miedo.

La Parentela, por otra parte, suele saber en lo que se está metiendo. Algunos han sido criados por un padre Garou, junto con hermanos Garou. Algunos Parientes comprenden las costumbres de nuestras bestias interiores tanto como nosotros. La Parentela que probablemente encuentres en un clan acepta y comprende (o al menos se resigna a) su lugar como ayudantes y asistentes. Incluso si recelan de nosotros (no es infrecuente entre la Parentela, pues están familiariza-

dos con nuestras costumbres violentas y dogmáticas) es más fácil ganárselos porque no hay una compulsión sobrenatural entre medias.

Puede que te resulte difícil tomarte esto en serio con lo joven que eres, pero la Nación Garou puede ayudarte a encontrar pareja. Incluso dejando de lado a los Parientes y a ciertos Garou que apoyan al clan obrando de casamenteros profesionales, la Parentela es casi tan escasa como nosotros. Fuera, en el mundo, no hay garantía ninguna de que vayas a encontrar a alguien con quien compartir tu vida. Aquí, en cambio, casi puedo garantizarte que lo harás, ya busques la idea moderna de amor y compañía o a una mujer de la Parentela que atienda tu hogar y te dé hijos fuertes. Como mínimo, tendrás una oportunidad.

Por último, y más importante, eres un Garou. Somos gente antigua, creados por los espíritus para salvar al mundo. Algunos han llamado a la Nación Garou “el lobo de un corazón, una mente y un alma”. Somos una nación con una misión. Tenemos una razón para existir que es más importante y universal que perseguir nuestra propia prosperidad. ¿Qué nación humana puede decir lo mismo?

¿Por qué deberías quedarte con nosotros? Porque ya eres uno de nosotros y siempre lo serás. ¿Crees que puedes darle la espalda a la guerra? Si vuelves a tu ciudad natal y descubres que una Perdición se ha infiltrado en tu instituto y está convirtiendo a tus viejos amigos en corruptas parodias de sí mismos, ¿podrías realmente decir que no es asunto tuyo? Si el bosque en el que corres libremente cuando la Luna te toma está en peligro de ser talado para hacer hueco a bloques de apartamentos, ¿de verdad te harías a un lado y dejarías que ocurriera? No. Ser un hombre lobo está en tu sangre, pero también en tu alma. Eso es por lo que Gaia y Luna te escogen, personalmente, para ser uno de nosotros, despertando tu potencial y convirtiéndote en Garou.

Puedes volvernos la espalda, Ismael, pero no puedes cambiar lo que eres. Quédate con nosotros, sé uno de nosotros, sé parte del lobo de un corazón y ayúdanos a salvar el mundo.

Postludio: La familia

—¿Sabes mi nombre? —Gracias a la creciente luz del alba, Claire vio sus ojos abrirse de par en par. Claire rió.

—Claro que lo sé. Eres de mi familia, Ismael. No necesito conocerte para estar interesada en ti y preocuparme por ti. Recuerda todo lo que he dicho sobre cómo en la Nación Garou se apoyan unos a otros. ¿Por qué crees que he estado hablando contigo toda la noche?

Permanecieron en silencio unos momentos mientras la orilla del lago cobraba vida a su alrededor. Tortugas cubiertas de algas tomaban el Sol en las rocas mientras los pájaros de la orilla anunciaban al mundo que están aquí, que son dueños de su territorio y están listos para emparejarse. Bajo todo aquello, Claire sintió la vibrante vida espiritual del Túmulo.

Sabía que Ismael también podía sentirla y se preguntó cuán consciente era de ella.

—Quiero hacer un trato —dijo Ismael.

—¿Más tratos? Adelante.

—Me quedaré, pero quiero que tú seas mi maestra.

Claire sacudió la cabeza.

—No me quieres a mí, Ismael. Te meteré en más problemas de lo que valgo. Hay muchos Garou que te menospreciarán por esa elección. No puedo enseñarte todo y habrá quienes se muestren reluctantes a educarte porque estarás relacionado conmigo.

Ismael se levantó.

—No, escucha. Realmente no lo entiendo. Realmente no entiendo de lo que hablas, todo eso de ser “un lobo”; pero sí comprendo que te preocupas por mí, incluso aunque no puedo entender por qué. La cosa es que no provengo de un pequeño pueblo o de una comuna *hippie*, crecí en Maryland. Así que, si quieres que me crea todo eso, vas a tener que enseñármelo tú. Eres diferente a todos los demás. Cuentas las cosas como son. No quiero que me lo digan ellos. Quiero oírlo de ti. ¿Trato hecho?

—Trato hecho —aceptó Claire. Se echó al hombro la bolsa de viaje de Ismael—. Ahora volvamos a las cabañas y veamos si podemos dormir un par de horas. Si voy a ser tu maestra, entonces es mejor no perder más tiempo.

Algún día Ismael podría ser un héroe reverenciado. Algún día podría haber gente viva gracias a él: sus propios hijos e hijas y aquéllos cuyas vidas hubiese tocado y preservado. Y una vez se hubiese marchado, ellos podrían sentarse y relatar sus hazañas.

Pero en ese momento, Ismael no era tan importante. Era sólo otra parte de la Nación Garou, un joven caminando con su maestra por el boun de su clan, a la luz del día que se aproxima.

Nuevos sistemas

Los Trasfondos Estatus de Manada y Reputación del Clan que se presentan aquí, junto con las reglas expandidas de las posiciones dentro de un clan, pueden ayudar a dar peso a las partidas centradas en torno a una manada que busque su lugar en el clan. Son opcionales y el Narrador debería decidir con su grupo de juego si incorporarlas o no.

Estatus de Manada

El Estatus de Manada difiere del Rango o la Reputación del Clan. A diferencia de las diversas formas de estatus personal respetadas por la Nación Garou, el Estatus de Manada es fluido, más parecido a una divisa social que a una jerarquía. Las manadas gastan su estatus de diversas formas para hacer más cómodas sus vidas o abrir nuevas oportunidades para la gloria y el ascenso. El Estatus de Manada funciona como un Trasfondo Compartido (ver H20, pág. 140).

El Estatus de Manada no es formal. Cuando el clan está satisfecho con una manada, todo el mundo está dispuesto a hacerle favores y prestarle recursos. Conforme los miembros de la manada justifican aprovecharse de las reservas del clan por su propia gloria, al final terminan por abusar de la hospitalidad y deben realizar aún más hazañas para recuperar la divisa social que han gastado.

Estatus de Manada se usa de la misma forma que Recursos. La tabla siguiente detalla cómo pueden gastar su estatus las manadas para adquirir diversos beneficios.

Si una manada realiza algún servicio extraordinario para el clan, el Narrador podría decidir que es apropiado recompensar a la manada con un punto o dos de Estatus que durarán hasta que la manada los gaste o hasta el final de la historia. Como regla general, cualquier acto heroico que sea merecedor de Renombre podría otorgar la mitad de su mayor recompensa de Renombre (redondeado hacia abajo) en puntos de Estatus de Manada temporal. Las manadas no ganan Estatus de Manada adicional por realizar sus obligaciones en el clan, incluso aunque puedan adquirir Renombre por realizarlas. Si una manada se ha hecho cargo de deberes del clan, debería verse reflejado mediante el Trasfondo Reputación del Clan, dado que no es tanto un aumento puntual como una fuente fiable de prestigio.

Recompensa	Coste
Pasar la noche en una tienda de campaña en las tierras del clan	•
Tomar prestado uno de los vehículos del clan	•
Obtener un Amuleto de las reservas del clan	•
Pasar una noche en una cabaña del clan	••
Adoptar como residencia permanente o semipermanente una tienda de campaña en las tierras del clan	••
Tomar prestados herramientas y suministros comunes de las reservas del clan	••
Tomar prestado un Fetiche menor (de 1 o 2 puntos) durante una semana o dos	••
Tomar prestados herramientas y suministros especializados o raros de las reservas del clan	•••
Adoptar como residencia permanente o semipermanente una cabaña del clan	•••
Tomar prestada una gran cantidad de dinero del clan en efectivo (suficiente para hacer una única compra de Recursos ••••)	•••
Tomar prestado un Fetiche significativo (de 2 o 3 puntos) durante una semana o dos	•••
Convertirse en el dueño permanente de un Fetiche menor (de 1 o 2 puntos)	•••

Permiso para abrir el Túmulo y beneficiarse de su bendición	•••
Vivir cómodamente como invitados del clan durante varios meses	••••
Tomar prestados herramientas y suministros mágicos de las reservas del clan, de la clase necesaria para crear klaives y otros Fetiches mayores	••••
Tomar prestado un Fetiche mayor (de 4 o 5 puntos) durante una semana o dos	••••
Beneficiarse de la experiencia de uno de los expertos de alto Rango del clan (por ejemplo, Fetiches personalizados creados por uno de los chamanes del clan o entrenamiento de combate por el Maestro de Desafíos del clan)	••• a •••••
Vivir cómodamente como invitados del clan de forma indefinida	•••••
Convertirse en el dueño permanente de un Fetiche significativo o mayor (de 3 o 4 puntos)	•••••

Es importante recordar que muchas de estas “recompensas” están disponibles para manadas que no tengan Estatus de Manada para pagar, especialmente si la manada necesita realizar una tarea para el clan. ¡Sólo los clanes peor dirigidos o disfuncionales pedirían a una manada que cavase una zanja y no le daría una pala! La diferencia es cuánto le cuesta a la manada poner sus manos en los recursos del clan. Cuando una manada adquiere una recompensa con Estatus de Manada, los objetos, entrenamiento o favores los da libremente un clan que se ve en deuda con la manada. Cuando una manada ha de suplicar y tomar prestados recursos, suele verse obligada a realizar favores a Garou más influyentes o incluso a la Parentela.

Además, los Garou tienen más respeto por las manadas que contribuyen al clan sin usar sus recursos. Casi cualquiera puede defender el clan con el Fetiche más poderoso de la comunidad; sólo un verdadero héroe puede hacerlo por sí solo, con los tesoros que ya le pertenecen. Cualquier cosa que una manada adquiera con Estatus de Manada cuenta como algo que pertenece a la manada. En otras palabras, si una manada logra algo suplicando al chamán para que les preste un poderoso espíritu guía durante un viaje umbral, cuenta menos que si lo hubieran hecho sin ayuda o hubieran conseguido la guía espiritual al recordar al chamán lo que tanto él como el clan les deben.

Aún más importante, mientras que cualquier clan prestará a sus manadas recursos cuando realicen las tareas del clan, obtener los recursos del clan para asuntos personales es algo completamente distinto. Cualquiera puede tomar prestada una furgoneta para enterrar a algunos ejecutivos de Pentex recién asesinados, pero sólo un respetado miembro de la



comunidad puede tomarla prestada para mudarse de casa. Debido a su cultura de “supervivencia de los más aptos”, la mayoría de los Garou ven hasta cierto punto inapropiado o corrupto usar los recursos del clan para perseguir fines personales, pero también saben que estas deudas sociales deben pagarse antes o después.

Reputación del Clan

Recibes una mayor cantidad de respeto dentro de tu clan por una u otra razón. Podrías realizar alguna función valiosa para el clan, provenir de un linaje importante o influyente, o tus hazañas podrían hablar por sí solas. De cualquier forma, puedes contar con el apoyo de tu clan. Los personajes de la Parentela normalmente pueden adquirir 1 o 2 puntos de Reputación del Clan, lo que les proporciona algunas tareas en él.

Un personaje con una Reputación del Clan inusualmente alta podría haber sido tutelado por un Garou famoso, proceder de una familia bien conocida o quizás se le confió una posición inusualmente avanzada cuando sus Ancianos y mayores fueron asesinados. Por otra parte, un personaje con una Reputación del Clan baja para su Rango podría ser un recién llegado o estar lidiando con una mala reputación, sea merecida o no.

La Reputación del Clan de un personaje tiene dos facetas. La primera es el grado en el que su clan le respeta y la segunda es la posición del personaje dentro del clan: su

trabajo en la sociedad Garou. Cada posición de un clan tiene un requisito de Reputación del Clan (ver más adelante). Un personaje debe poseer esos puntos de Reputación del Clan para obtener las recompensas de esa posición. Cualquier punto adicional de Reputación del Clan concede un dado adicional por punto en las tiradas Sociales cuando trate con compañeros de clan, incluyendo a la Parentela.

Los Garou ansían una jerarquía, pero también son criaturas de acción. No hay límite en lo lejos que puedes llegar al confiar en cuánto le gustas a la gente. La bonificación total de Méritos y Trasfondos sociales no puede exceder cinco dados; cualquier dado adicional sólo puede cancelar penalizaciones.

- Conocido: Has demostrado que puedes hacer lo que te corresponde.
- Respetado: Eres visto como más que competente. Tus compañeros de clan te piden consejo y los Ancianos te invitan a asumir responsabilidades.
- Valorado: Eres un recurso para tu clan, el cual hace todo lo posible para asegurarse de que estás cómodo y te sientes apreciado para que así no busques un lugar en otra parte.
- Honrado: Formal o informalmente, eres uno de los líderes del clan, con muchos de los recursos del clan a tu disposición.
- Alabado: Eres uno de los mayores héroes del clan.

Posiciones dentro del clan

Los clanes sólo sobreviven porque los Garou cumplen diversas funciones, desde la simple limpieza y mantenimiento a organizar las defensas del Túmulo o reunir a los Garou para atacar al Wyrn. Los clanes y sus espíritus honran a aquéllos que realizan estos trabajos, lo que hace que las posiciones dentro del clan sean una parte importante de la lucha de los Garou por el poder.

Estas posiciones son tradicionales, pero no están descritas por la Letanía y pueden variar de un lugar a otro. Algunas pueden faltar en algunos clanes debido a costumbres locales o pragmatismo. Por ejemplo, un clan muy pequeño podría eliminar la posición de Cuidador, forzando al Cuidador de la Tierra a reclutar de manera informal cuando necesite ayuda. Otros clanes podrían dividir posiciones más complejas en dos o más posiciones más sencillas. Por ejemplo, encarnando las responsabilidades rituales y tácticas del Enemigo del Wyrn en dos Garou distintos.

Muchas de estas posiciones, especialmente aquéllas que no implican combate o la interacción con espíritus, pueden ser ocupadas por Parientes. En clanes particularmente pequeños o con problemas, se confiará en la Parentela incluso para ocupar algunas de esas posiciones que impliquen combate o magia para que hagan lo que puedan con sus limitadas capacidades. Dado que los Parientes no son miembros de pleno derecho de la Nación Garou, no pueden asumir los roles de los líderes. La mayor parte del tiempo, la Parentela está limitada a las posiciones que requieren Reputación del Clan •• o menos. Los personajes de la Parentela con posiciones del clan obtienen los mismos beneficios mecánicos y sociales que los personajes Garou.

Las posiciones del clan, y el valor en puntos de Reputación del Clan requerido para adquirirlas, se describen en detalle a continuación. Cada posición también conlleva un beneficio especial para el Garou que la ocupa, que refleja el respeto que gana el hombre lobo por trabajar por el bien de su clan.

Cuidador (Reputación del Clan ••)

Responsabilidades: Los Cuidadores se encargan del mantenimiento y las tareas pesadas del clan. La mayoría de los Cuidadores son jóvenes Garou tratando de desempeñar responsabilidades serias o aquéllos que han sido condenados por crímenes menores e intentan evitar castigos peores. Los Cuidadores deben pasar parte de cada día en el clan buscando formas de contribuir, pero tienen mucho tiempo para dedicarse a sus propios asuntos. Los Cuidadores trabajan bajo las órdenes del Cuidador de la Tierra (ver más adelante) y le ayudan en sus deberes.

La Parentela suele convertirse en Cuidadores. Hasta los Garou más conservadores están de acuerdo en que los Parientes pueden realizar trabajos insignificantes, pero necesarios, para el clan. En los clanes conservadores, la Parentela obtiene más

respeto por realizar este trabajo que por reclamar ambiciosamente una responsabilidad que algunos Garou consideran que sólo debería estar en manos de los hombres lobo.

Beneficios: Los espíritus del Clan entienden que los Cuidadores son los subalternos del Cuidador de la Tierra y les conceden cierto respeto. Los Cuidadores disfrutan de una bonificación +2 en las reservas de dados que involucren espíritus que vivan en el reflejo umbral del clan.

Invocador del Kaos (Reputación del Clan •)

Responsabilidades: Es responsabilidad del Invocador del Kaos convocar a los consejos a los espíritus Tótem del Clan, incluyendo a los espíritus del propio Túmulo. Esto requiere conocimientos de los Ritos Garou para realizar la propia invocación y de la política de la Umbral para asegurarse de que ningún espíritu es invocado cuando no es su turno ni que sea desairado de forma accidental. El Invocador del Kaos sólo es necesario durante los consejos, así que es un buen puesto para un joven Garou cuya búsqueda de gloria y honor podría alejarlo de su clan. Los hombres lobo jóvenes, especialmente los Theurge ambiciosos, también disfrutan de esta posición dado que les ayuda a crear relaciones con los espíritus locales del clan.

La mayoría de Parientes no pueden interactuar con el mundo espiritual, lo que hace imposible que sirvan como Invocadores del Kaos, incluso en los clanes más asediados. Sin embargo, algún raro Pariente que haya desarrollado la habilidad de invocar espíritus a veces puede desempeñar este puesto.

Beneficios: El Invocador del Kaos obtiene 3 dados en las reservas Sociales que impliquen interactuar con los espíritus Tótem del Clan y 1 dado a las reservas Sociales que impliquen a otros espíritus gáianos de la región.

Maestro del Aullido (Reputación del Clan •)

Responsabilidades: La de Maestro del Aullido es una posición principalmente ceremonial, por lo general, concedida a un joven Garou como antesala a mayores responsabilidades. El Maestro del Aullido es responsable de liderar al clan en los aullidos y canciones, incluyendo el aullido con el que formalmente se abre y se cierra cada encuentro. Los jóvenes Garou también codician esta posición porque su naturaleza pública les proporciona una oportunidad para exhibir sus habilidades y ganarse el respeto de la comunidad al tiempo que les permite tener gran cantidad de tiempo libre para perseguir sus propias metas.

Sólo las Formas Crinos, Hispo y Lupus tienen la anatomía para hacer los sonidos necesarios para cumplir con las responsabilidades del Maestro del Aullido. Los Parientes humanos tienen los cuerpos erróneos y la Parentela lobuna carece de la complejidad intelectual. Por este motivo el Maestro del Aullido es siempre Garou.

Beneficios: Un personaje que desempeñe este cargo reduce la dificultad de todas las tiradas para expresarse mediante aullidos en 2, gracias a la práctica constante. También obtiene 1 dado adicional en las tiradas Sociales con cualquiera que asista a un consejo en los tres días posteriores a éste, suponiendo que su actuación fuese adecuada, gracias a los sentimientos de camaradería hacia el Garou que dirigió a la comunidad en los aullidos y las canciones.

Dado que el Maestro del Aullido tiene deberes procesales, también posee un gran poder sobre la forma en la que el clan se reúne. Un Maestro del Aullido puede, en teoría, convocar una reunión en cualquier momento o rechazar convocarla cuando los líderes lo requieren. Abusar de este poder y usarlo de forma política probablemente dará como resultado que el Maestro del Aullido sea reemplazado, pero a veces el sacrificio vale la pena.

Padre / Madre de la Guarida (Reputación del Clan •)

Responsabilidades: El Padre de la Guarida cuida de los Garou recién Cambiados, les enseña a respetar a sus Ancianos y les instruye en las costumbres de los Garou. Aunque algunos clanes lo ven como a una glorificada niñera para hombres lobo que necesitan mimos antes de experimentar el mundo real, el puesto tiene sus beneficios. Los Garou bajo el cuidado de un Padre de la Guarida aprenden más de la sociedad Garou y les suele resultar más fácil integrarse en el clan. El Padre de la Guarida es también responsable de permitir que los Cachorros experimenten el Rito de Iniciación.

El Padre de la Guarida tiene una tarea menos grata: cuidar de los vástagos Metis de los miembros del clan. Algunos se encariñan con ese deber, mientras que otros se ofenden por tener que ser las amas de cría de Garou que no conocen su fuerza. Por ello, la Parentela nunca ejerce como Padres de la Guarida.

Beneficios: El Padre de la Guarida obtiene una bonificación de +2 en las reservas de dados Sociales que impliquen Cachorros del clan que aún no han pasado por su Rito de Iniciación.

Cantor de Historias (Reputación del Clan ••)

Responsabilidades: El Cantor de Historias, técnicamente una posición menor, es honrado por encima de su posición. El Cantor de Historias toma el escenario durante los consejos y cuenta historias que sirven a una amplia variedad de propósitos, desde entretener y educar con relatos del pasado a debatir noticias de toda la Nación Garou o mantener al clan al día de las grandes hazañas (y los fallos embarazosos) de sus manadas. Como las demás posiciones relacionadas con el consejo, la de Cantor de Historias es una buena posición para un joven Garou que quiera la libertad de ir y venir del clan como desee.

Dado que las responsabilidades del Cantor de Historias son principalmente sociales, la Parentela puede, en teoría,

desempeñar esta función. Sin embargo, la mayoría de clanes ha descubierto que esto suele terminar mal. Uno de los trabajos del Cantor de Historias es burlarse de los Garou que cometen errores. Eso es bastante duro para algunos Garou orgullosos, y casi imposible si el Cantor de Historias es Parentela. Peor aún, un Parente Cantor de Historias lo pasaría muy mal tratando de defenderse si un Garou entra en Frenesí por sus palabras. Como resultado, la mayoría de Cantores de Historias son Garou, incluso en los clanes con baja población de hombres lobo.

Beneficios: El mayor beneficio de este puesto es su capital político. Muchos Garou quieren cortejar el favor del Cantor de Historias, dado que éste decide cómo interpretar los logros de las manadas y relatárselos al resto del clan. El Cantor de Historias obtiene una bonificación de +3 a las reservas de dados Sociales cuando lidia con cualquier Garou de su Rango o menor.

Cuidador de la Tierra (Reputación del Clan ••)

Responsabilidades: El Cuidador de la Tierra mantiene el aspecto físico del clan. Sin embargo, es más que un conserje engrandecido. No es sólo que los Garou respeten profundamente a alguien que se hace responsable de proteger y embellecer el entorno natural, sino que los espíritus gaianos encuentran un clan bien cuidado más atractivo. Por ello, el Cuidador de la Tierra es una combinación de jardinero, guardabosques y chamán.

En un Túmulo urbano, el Cuidador de la Tierra se asegura de que el Túmulo refleje los deseos de los espíritus locales. Pasa mucho tiempo recolocando pilas de basura, moviendo contenedores o plantando pequeños jardines. En lugar de santuarios en cuevas aisladas y troncos de árboles huecos, los espíritus urbanos prefieren cosas que se asemejen a los monumentos comunitarios en recuerdo de las víctimas de accidentes de tráfico o violencia callejera, excepto que las fotografías son reemplazadas por extraños símbolos y se añade un cuenco de ofrendas. El resultado se parece a una extraña combinación de renovación urbana y *feng shui* modernista.

Los Cuidadores, descritos antes, ayudan al Cuidador de la Tierra en sus deberes, proporcionándole gran cantidad de tiempo para dejar el clan y perseguir sus propias metas con su manada.

El Cuidador de la Tierra tiene una interacción limitada con espíritus. Es posible, aunque difícil, que un Parente desempeñe las responsabilidades de Cuidador de la Tierra, aunque podría tener que depender de un Garou para saber si las necesidades de los espíritus están desatendidas.

Beneficios: El Cuidador de la Tierra es apreciado por todos los espíritus del clan y puede contar con su consejo y ayuda. Un Garou que desempeñe bien este cargo disfruta de una bonificación +4 a todas las reservas de dados Sociales cuando lidia con espíritus asociados con el clan, incluyendo al Tótem del clan.

Guardián (Reputación del Clan ••)

Responsabilidades: Todos los Garou del clan están listos para dar su vida por defenderlo sin previo aviso, pero los Guardianes del clan han hecho de ello su responsabilidad personal. Los Guardianes actúan como centinelas del clan, patrullando sus límites y respondiendo ante las amenazas. No llevan a cabo la ofensiva ni investigan los peligros potenciales, al menos no en su papel de Guardianes. La mayoría de clanes tienen entre cinco y diez Guardianes (el equivalente a una o dos manadas) y no es inaudito que toda una manada se haga cargo de forma colectiva de este deber. En tiempos de guerra, los Guardianes están de servicio todo el tiempo y no pueden abandonar el clan. En tiempos de relativa paz, un Guardián podría ser capaz de dar con algún arreglo que le permitiese abandonar el clan y perseguir sus propias metas.

La mayoría de clanes ven como una vergüenza imperdonable que su Parentela tome las armas. Aunque casi todos los clanes han armado a sus Parientes en un momento u otro, sólo un clan al borde de la extinción nombraría realmente Guardianes a sus Parientes. Algunos clanes progresistas regatean este problema al dar a sus guerreros de la Parentela algún otro título, como “comandos” o “escuadrones de apoyo”.

Beneficios: El entrenamiento constante de un Guardián y su familiaridad con el terreno le permite reducir la dificultad en 1 cuando lucha dentro de las tierras del clan.

Guardián de la Puerta (Reputación del Clan ••)

Responsabilidades: El Guardián de la Puerta mantiene los Puentes Lunares del Túmulo, abriéndolos y cerrándolos para ciertos rituales o a petición de los Garou que deseen viajar por la Umbra hasta otro clan. El Guardián de la Puerta también custodia y defiende la piedra del camino. No todos los Guardianes de la Puerta son Theurge, pero todos deben conocer al menos el Rito del Puente Abierto y el Rito del Túmulo Abierto. El Guardián de la Puerta suele estar vinculado al Túmulo, especialmente cuando el Puente Lunar está muy demandado, haciendo de ésta una posición poco atractiva para los Garou jóvenes y ambiciosos.

Como pasa con el Invocador del Kaos, las responsabilidades del Guardián de la Puerta son principalmente espirituales. Como resultado, los Guardianes de la Puerta nunca son Parentela.

Beneficios: La posición de Guardián de la Puerta confiere 3 dados de bonificación a las reservas Sociales cuando se lidie con los espíritus Tótem del clan. Aunque el Guardián de la Puerta no disfrute de una bonificación cuando trata con los Garou de su clan, muchos buscan ganarse su favor, ya que puede acelerar o retrasar sus solicitudes para usar los Puentes Lunares.



Enemigo del Wyrn (Reputación del Clan •••)

Responsabilidades: Las responsabilidades del Enemigo del Wyrn son en parte prácticas, en parte rituales. Al final de cada consejo, el Enemigo del Wyrn lidera al clan al declarar su solidaridad con la Nación Garou y su disposición para combatir al Wyrn. De forma más práctica, el Enemigo del Wyrn es la contrapartida ofensiva del Protector, a cargo de coordinar las manadas del clan en sus asaltos contra el Wyrn. Cuando el clan necesita defenderse, el Enemigo del Wyrn trabaja bajo las órdenes del Protector para asegurarse de que las manadas están armadas y posicionadas para la defensa en lugar de para una ofensiva. Dado que debe someterse a la autoridad del Protector, la de Enemigo del Wyrn es vista como una posición de menor reputación, y muchos Enemigos del Wyrn aspiran a reemplazar al Protector, ya sea sirviendo honorablemente y recibiendo un ascenso cuando éste abandona el cargo, ya sea mediante intrigas y desafíos.

Beneficios: El Enemigo del Wyrn es el centro de la furia y disciplina marciales del clan. Urge a los Garou a hacer uso de su bestia interior, aunque de forma constructiva. Todos los Garou que oyen hablar al Enemigo del Wyrn antes de una batalla necesitan un éxito adicional en las tiradas de Rabia para ceder al Frenesí durante la pelea.

Maestro de Desafíos (Reputación del Clan •••)

Responsabilidades: Dado lo proclives que son los Garou a las luchas internas y las disputas por honor, el Maestro de Desafíos es posiblemente el miembro más importante del clan. Su responsabilidad es supervisar desafíos de todo tipo. Protege a los Ancianos de ser distraídos por desafíos insignificantes y es la primera línea de defensa para evitar que los Garou jóvenes sean humillados por sus mayores. El Maestro de Desafíos debe ser un Garou poderoso y respetado, con fuerza física y de carácter para imponer orden entre los hombres lobo exaltados.

A diferencia de otros miembros del poder judicial del clan, como el Captor de la Verdad o el Consejo de Ancianos, el Maestro de Desafíos debe permanecer en el clan o cerca de él en todo momento. A veces, cuando la pasión se desata, sólo los rituales de la sociedad Garou se interponen entre un conflicto relativamente normal y un súbito Frenesí que termina en tragedia.

Beneficios: El Maestro de Desafíos es ampliamente respetado y obtiene 3 dados adicionales en todas las reservas Sociales cuando trate con compañeros de clan. De hecho, la posición de Maestro de Desafíos está tan bien considerada que hasta los foráneos se doblegarán a su voluntad, lo que le concede una bonificación de +2 a todas las reservas de dados Sociales cuando trate con forasteros en territorio del clan.

Por último, una larga práctica lidiando con las peligrosas pasiones de los Garou concede al Maestro de Desafíos un beneficio especial. Mientras está actuando como Maestro de Desafíos, no necesita hacer tiradas de Rabia debido a situaciones frustrantes o irritantes.

Maestro del Rito (Reputación del Clan •••)

Responsabilidades: El Maestro del Rito, casi siempre un Theurge, es el chamán principal del clan y el responsable de supervisar todos los Ritos y rituales realizados en el clan. El Invocador del Kaos, el Guardián de la Puerta y, en menor medida, el Cantor de Historias y el Cuidador de la Tierra están supeditados a él. Además de realizar muchos Ritos importantes, el Maestro del Rito debe actuar como depositario del saber espiritual del clan, ya signifique memorizar largas listas de espíritus locales y sus preferencias o mantener una biblioteca escrita. Cuando otros Theurge y exploradores de la Umbra necesitan consejos, acuden al Maestro del Rito.

Aunque necesita estar disponible para los miembros del clan y los líderes de éste, y debe asistir a todos los consejos, el Maestro del Rito no necesita permanecer en el clan en todo momento. Sin embargo, su conocimiento y experiencia son un recurso importante. El resto del clan consideraría un pecado contra los principios de Sabiduría que el Maestro del Rito se expusiera a riesgos innecesarios.

Beneficios: La ayuda y consejo de los diversos espíritus del clan cuenta como 3 puntos en los Trasfondos Aliados y Mentor, a los que el Maestro del Rito puede recurrir a voluntad. Estos puntos de Trasfondos están disponibles sólo dentro del propio clan, y los espíritus no están tan dispuestos a ayudar a un Maestro del Rito que pasa demasiado tiempo apartado de éste. El Maestro del Rito es conocido y en gran medida respetado por los espíritus del clan, lo que le concede 3 dados adicionales en las reservas Sociales cuando lidia con los Tótems del clan y los espíritus locales.

Captor de la Verdad (Reputación del Clan ••••)

Responsabilidades: El Captor de la Verdad es una combinación de juez y jurado, encargado de dirimir disputas entre miembros del clan. En algunos clanes, el Captor de la Verdad puede también servir como abogado, aconsejando y representando a otros Garou cuando comparecen ante los Ancianos del clan. El Captor de la Verdad debe ser inteligente, persuasivo y poseer un amplísimo conocimiento de la Letanía. Igualmente, debe conceder audiencia en cada consejo y debería estar disponible a intervalos regulares entre consejos, pero no necesita estarlo siempre. Cualquier disputa que no puede esperar un día o dos es probablemente terreno del Maestro de Desafíos y no del Captor de la Verdad.

Beneficios: Todo el mundo quiere congraciarse con el Captor de la Verdad porque nadie sabe cuándo podría ser llamado a defenderse o presentar acusación contra un Garou que lo haya contrariado. El Captor de la Verdad obtiene una bonificación de 3 dados a las reservas Sociales cuando trata con los Garou de su clan. También obtiene 3 dados adicionales en todas las reservas de Enigmas y Leyes cuando investigue un crimen.

Protector (Reputación del Clan •••••)

Responsabilidades: La de Protector es la mayor posición militar del clan. El Enemigo del Wyrn, las manadas de inclinación marcial bajo su mando y los Guardianes están sometidos a su autoridad. Cuando el clan está bajo ataque, toda la comunidad defiende ante el Protector para defender la seguridad de los recursos del clan, incluyendo la Parentela y otros no combatientes. Los Ancianos tienen la última palabra, pero el Protector suele ser el primero en declarar la ley marcial, suspendiendo las leyes de desafío a favor de la unidad contra un enemigo común. Cuando el clan no está bajo un ataque inmediato, el Protector coordina los esfuerzos de los Guardianes, decide cuántos de los recursos militares del clan pueden ponerse a disposición del Enemigo del Wyrn y actúa como segundo al mando de los Ancianos.

El Protector rara vez puede permitirse abandonar el clan (ninguna comunidad Garou puede estar jamás completamente segura de que no está a punto de ser atacada) y cuando lo hace suele delegar sus responsabilidades en el Enemigo del Wyrn o en su Guardián más veterano.

Beneficios: El cargo de Protector puede reportar una gran cantidad de poder social. En tiempos de relativa paz, el Protector sigue siendo un miembro de la comunidad muy respetado y disfruta de una bonificación de 3 dados en todas las reservas Sociales cuando trata con miembros del clan. El Protector tiene libertad casi ilimitada para hacer uso de los recursos del clan cuando lo necesite. Esto se traduce en una reserva de 3 puntos en los Trasfondos Fetiche o Recursos para uso personal, suponiendo que pase la mayor parte del tiempo en él. También puede hacer uso de 3 puntos para equipar a sus Guardianes o a otras manadas bajo su mando. El Narrador debería vigilar los recursos que el clan tiene a mano; ningún nivel de autoridad puede hacer que se materialice un klaive o un alijo de minas terrestres donde no había ninguno.

Anciano (Reputación del Clan •••••)

Responsabilidades: Los Ancianos son los líderes del clan, aunque lo que eso significa varía de un clan a otro. En algunos clanes hay un alfa y su segundo, en otros sólo un alfa y en algunos clanes grandes un consejo de siete, nueve o incluso trece Ancianos que toman decisiones. En ciertos clanes, los Ancianos son representantes de las Tribus o facciones políticas principales. Hay clanes donde los Ancianos deben ser respetados como guerreros y son principalmente Ahroun, en otros deben ser mediadores y son casi exclusivamente Philodox, y en otros son los chamanes y magos más audaces y sabios del clan. Sea cual sea el caso, un Anciano ostenta la posición de Líder de clan.

Beneficios: El Anciano es el líder del clan. Su poder está limitado sólo por la propia Letanía y el poder del clan para deponerlo si demuestra ser corrupto o incompetente.

APILAR BONIFICACIONES

A primera vista, esto parece un montón de bonificaciones apiladas unas con otras. Entre los Tótems de manada, Tótems de clan, Dones y las bendiciones naturales de la biología Garou, un hombre lobo puede acumular una impresionante cantidad de habilidades.

Esto es intencional porque refleja la forma de guerrear de los Garou. Un hombre lobo individual es un enemigo poderoso, pero una manada lo es aún más, especialmente si están unidos por el patronazgo de un espíritu Tótem. Todo un clan movilizado para la guerra o manadas luchando juntas es algo raro e impresionante de ver.

Si los Garou pueden acumular dados y puntos, invocar a espíritus aliados y esgrimir tácticas de manada, ¿cómo pueden perder?

En primer lugar, sus enemigos también tienen beneficios. Pentex es una enorme multinacional con un ejército privado de monstruos y dinero de sobra. Los Danzantes de la Espiral Negra tienen Tótems de manada, de clan, Dones y aliados propios. La Tejedora también controla empresas y tiene varias cortes de espíritus serviles, por no mencionar todo el peso de la civilización humana de su parte. Los Garou son formidables, pero sus enemigos están en otra escala.

En segundo lugar, los Garou no son buenos organizándose. Los clanes no caen porque todos estos beneficios no sean suficientes para mantenerlos con vida, sino a causa del egoísmo y el orgullo que les impide unirse. Los clanes pierden el patronazgo de sus espíritus Tótem, destierran a sus líderes revolucionarios y mantienen viejas rencillas en lugar de unirse frente a un enemigo común.

Esto se traduce en una bonificación +5 en todas las reservas de dados Sociales cuando trate con Garou, Parentela y espíritus de su clan. Hasta los forasteros concederán un gran respeto al Anciano, lo que le proporciona una bonificación menor (+3 dados) a las reservas Sociales. El Anciano también tiene la habilidad de movilizar todos los recursos que el clan tenga a su disposición. Teóricamente, los Ancianos pueden recurrir a cada espíritu aliado, recurso financiero y Fetiche que el clan posea. El Narrador debería juzgar lo que es apropiado, puesto que clanes de distinto tamaño tendrán distintos recursos.

Túmulos

El corazón de casi todos los clanes es el Túmulo. Es el lugar sagrado del clan y el centro de todos sus rituales. Es donde éste acude a celebrar sus victorias, llorar a sus muertos y santificar los giros de la rueda de la vida. Los clanes lo bastante desafortunados para carecer de Túmulo apenas son clanes reales y suelen hacer todo lo que está en su mano para encontrar o construir un Túmulo en condiciones. Los Túmulos y clanes están tan íntimamente relacionados que a veces los términos se usan de forma intercambiable. Sin embargo, técnicamente, “clan” se refiere a una comunidad Garou que vive junta, mientras que “Túmulo” es el centro mágico y espiritual del clan.

Un Túmulo tiene dos partes: el boun y el corazón. El boun es la mayor parte del área de influencia del Túmulo, y contiene el monumento a los caídos, la zona de residencia, los santuarios y la zona de reunión. Los Garou consideran que el reflejo umbral de un Túmulo es tan parte del boun como su propio entorno físico.

El boun consiste en todos los sitios bajo la influencia espiritual del Túmulo. En algunos clanes, el límite del boun también marca el borde exterior del clan; sin embargo, los clanes más grandes pueden reclamar más territorio. En la mayoría de Túmulos rurales, gran parte del boun es un amplio campo en el que la mayoría de los árboles y la maleza han sido cortados. Esto tiene el doble propósito de proporcionar a los Garou un espacio abierto para correr y jugar, así como limitar la cobertura de los atacantes y facilitar que un clan levante defensas. En un Túmulo urbano, el boun podría ser un bloque o dos con un porcentaje de crímenes realmente bajo y una cantidad de árboles y pequeños jardines inusualmente alta. Algunos boun urbanos son sólo el vestíbulo de un único edificio, con el propio Túmulo en algún lugar por encima, o por debajo, del suelo.

El boun es una región espiritual, así como una localización física. Como resultado, podría estar separado del mundo exterior por lindes naturales, como un río o una serie de afloramientos rocosos. En muchos casos, el clan marca la frontera exterior del boun con verjas, menhires o firmas de grafiti. En el boun, las energías espirituales del Túmulo suelen percibirse como una vaga sensación de paz y bienestar, incluso en un clan dedicado a un espíritu de Gloria.

Casi todos los clanes mantienen un monumento a sus caídos en su boun. Aunque esta zona puede llamarse “tumbas de los héroes reverenciados” o “calvero de los muertos condecorados”, sólo unos cuantos clanes pueden realmente permitirse enterrar a sus muertos. En su lugar, la mayoría de clanes honran a sus muertos con monumentos. Éstos pueden variar ampliamente dependiendo de la estética y sus recursos, desde estatuas que representan al héroe en su mejor momento a una habitación climatizada donde

rollos de documentos libres de ácidos relatan la vida de los difuntos o al claro de un bosque con sencillas runas Garou talladas en los árboles.

La mayoría de los clanes proporcionan un área de residencia separada de forma que tantos Garou y Parientes como lo deseen puedan vivir dentro del boun. El tipo y calidad de las casas varía ampliamente, desde tiendas o cabañas a grandes mansiones rústicas para los Túmulos rurales, y desde sórdidos garitos y pequeños apartamentos a áticos para los Túmulos urbanos. La mayoría de comunidades interpreta la Letanía de forma que los Garou de alto Rango también deberían recibir el mejor alojamiento. Dependiendo de las necesidades y la cultura del clan, la zona residencial también puede incluir otras estructuras dedicadas a las necesidades vitales prácticas, lo que incluye cocinas, comedores, una enfermería, una biblioteca, un campo de prácticas, etc.

La mayoría de Túmulos tienen santuarios en honor de los diversos espíritus patrones del clan, incluyendo al menos uno dedicado a los espíritus Tótem del clan. Muchos clanes también honran a los Tótems de las Tribus que componen la población del clan, así como a los espíritus Tótem de sus manadas. Unos cuantos clanes van aún más lejos y construyen santuarios a otros miembros de las cortes espirituales locales, incluyendo a los aliados de sus Tótems y sus subalternos. Algunos Túmulos reúnen todos sus santuarios en un lugar, mientras que otros tienen muchos santuarios pequeños ocultos por todo el entorno. En los Túmulos viejos, los santuarios pueden ser algo misterioso que honra a espíritus que ningún Garou del clan recuerda. Los clanes sensatos continúan venerando estos santuarios, conjeturando qué ofrendas podrían satisfacer a sus espíritus; los clanes menos considerados dejan que los santuarios se deterioren.

El área de residencia del clan siempre incluye alguna clase de zona de reunión pública. Algunos clanes menores sencillamente dan un nuevo propósito a una de las viviendas, despejan el centro del comedor y hacen las mesas y sillas a un lado o sencillamente se reúnen en alguna parte del boun. Otros clanes tienen un área especial dedicada a las reuniones, como un anfiteatro natural. Por lo general, un elemento central, como una larga roca plana, un gran tocón o un ancestral círculo de hogueras, actúan como punto central.

La parte más importante del Túmulo es su corazón. Es el epicentro de su poder espiritual, el lugar en el que el mundo espiritual y el material han logrado alguna clase de unión primordial. El corazón del Túmulo es donde los Garou acuden a rezar. Cuando el Túmulo está a punto de caer, es aquí donde acuden a presentar una última batalla como guerreros de Gaia hasta el final.

Los corazones de los Túmulos son tan variados como los Túmulos que los rodean. Su forma siempre refleja las emociones asociadas con el Túmulo. Una pequeña sauna

que sea el corazón de un Túmulo de gloria podría oler a sangre y tener sus muros decorados con armas y siniestros trofeos, mientras que el corazón de un Túmulo dedicado a sabiduría podría ser una piscina cristalina que a veces refleja el cielo de la Umbra en lugar del cielo del mundo físico. La emoción del Túmulo permea las mentes de aquéllos que se encuentran en su corazón, una influencia sutil al principio que puede desarrollarse en poderosas oleadas de emoción si se le da el tiempo suficiente.

Los corazones también tienen usos prácticos. Siempre tienen una Celosía muy débil, lo que los convierte en el lugar ideal para invocar espíritus, vincular manadas a Tótems y crear Fetiches. Son también el lugar más seguro para guardar la piedra del camino que se usa para abrir Puentes Lunares.

Más importante aún, el corazón del Túmulo es su vínculo con Gaia; si algo daña el corazón, todo el Túmulo se marchitará; si el corazón es atendido y protegido, el Túmulo podría incluso crecer. Algunos Garou creen que la conexión fluye en ambos sentidos: si alimentan los corazones de sus Túmulos, Gaia se fortalecerá. Incluso aquéllos que no están de acuerdo suelen carecer de la convicción para dar voz a sus opiniones. ¿Quién puede discutir la idea de mantener sano y fuerte el corazón del Túmulo?

El reflejo umbral del Túmulo es un lugar extraño. Normalmente, la Umbra es una versión idealizada del mundo físico. Sin embargo, en un Túmulo, lo espiritual es casi un reflejo perfecto de lo físico. En el corazón de un Túmulo, casi todo lo que podría contener un espíritu despierto lo tiene. Algunos Garou encuentran el clamor espiritual enervante, pero la mayoría sienten que es como volver a un lugar en el que todo el mundo habla tu propia lengua tras un largo período lejos; concurrido, pero comfortable.

Tótems de clan

De forma muy similar a las manadas, los clanes tienen espíritus Tótem. El espíritu Tótem del clan reside dentro del Túmulo, disfrutando de sus energías espirituales, y puede ser invocado por el Maestro del Rito para dar consejo, actuar como emisario del clan en las cortes espirituales, dar su bendición a las manadas del clan o incluso luchar en nombre de éste.

Mecánicamente, los Tótems de clan son similares a los de manada, con tres consideraciones especiales. Primero, cuando se abre el Túmulo, el espíritu Tótem puede conceder bonificaciones a los miembros del clan. Los Tótems de clan bendicen a todo éste, concediendo Rasgos comunes a cada miembro de éste y Rasgos de manada a éstas. Cuando un clan bendice a una manada, todos sus miembros disfrutan de la bonificación. A diferencia de los Tótems de manada, los de clan pueden dividir sus dados de bonificación entre manadas. Por ejemplo, como Tótem de clan, Jabalí puede conceder a cada Garou del clan un punto de Resistencia, y además puede conceder a una única manada dos puntos

de Pelea o a dos manadas diferentes un punto de Pelea. Las Prohibiciones y beneficios relacionados con el Renombre no se aplican a cada miembro del clan, pero tienen efectos narrativos. Por ejemplo, un clan dedicado a Jabalí tiene una reputación contradictoria y sus miembros tienen que trabajar algo más duro para ganar Honor, pero no perderán realmente 5 puntos de Honor ni reducirán todas sus recompensas de Honor en 1.

Los Tótems de clan también están dispuestos a luchar al lado de sus Garou, ya sea materializándose para luchar en el mundo físico o combatiendo en la Umbra. El Narrador debería diseñar al Tótem de clan como un espíritu con 15 + el doble de la puntuación del Túmulo en puntos a dividir entre Gnosis, Rabia y Fuerza de Voluntad, y con los Encantamientos: Abrir Puente Lunar, Escudriñar, Materializarse, Sentido del Reino y una cantidad de Encantamientos adicionales igual a la puntuación del Túmulo. Gracias a su larga asociación con los Garou, los Tótems de clan son bastante proclives a emplear versiones espirituales de los Dones Garou.

El clan sólo puede invocar a su Tótem una vez por mes lunar y la bendición de éste normalmente sólo dura una noche, aunque una batalla campal puede provocar que el espíritu extienda su influencia durante más tiempo. Los Tótems de clan no pueden bendecir simultáneamente a las manadas del clan y luchar a su lado. Cuando es invocado, el Tótem escoge manifestarse como un combatiente o bendecir a los guerreros del clan, aunque la mayoría de Tótems escogen honrar las peticiones del Maestro del Rito, el Enemigo del Wurm o el Protector.

Los Tótems de clan no tienen Prohibiciones de la misma forma que los de manada. La presencia de tantos Garou hace casi imposible que el espíritu sea consciente de todas sus decisiones en todo momento. En su lugar, la Prohibición se aplica al clan en su conjunto, una especie de “directriz” del clan. Si éste actúa contra sus directrices entonces no será capaz de invocar a su Tótem durante un mes lunar. Si el clan convierte en un hábito violar sus directrices, su espíritu terminará por abandonarlo. En este punto, el clan debe realizar el Rito del Espíritu Guardián o el Túmulo se marchitará.

Casi cada Tótem de manada detallado en H2O y sus suplementos podría ser un Tótem de clan adecuado. Los siguientes Tótems que se detallan a continuación encarnan temas que no son apropiados para manadas individuales. En su lugar, estos espíritus actúan exclusivamente como Tótems de clanes enteros. Por ello, tienen Rasgos comunes en lugar de los Rasgos individuales de los Tótems de manada.

Cuando crees un clan, los jugadores y el Narrador pueden escoger el espíritu Tótem que mejor se adecúe a sus necesidades y sea más compatible con el tipo de clan y el carácter del mismo en lugar de con los individuos de una manada. El Narrador aún puede pedir una explicación de por qué un avatar de Fenris podría ser el Tótem de un Túmulo de curación.

Rito del Espíritu Guardián

Nivel cuatro, Rito místico.

Este Rito vincula un espíritu a un clan, convirtiéndolo en el Tótem del clan. Los detalles varían dependiendo del espíritu. Sin embargo, siempre comienza con un generoso sacrificio para atraer la atención del espíritu. Entonces, uno o más campeones que actúan en nombre del clan demuestran su valor con una exhibición de fuerza o habilidad. Un clan que espere atraer la atención de un Tótem de guerra podría enfrentar en un combate ritual a su campeón contra una Perdición capturada, mientras que un clan que trate de atraer a un Tótem de respeto podría interpretar una obra que conmemorase una ancestral victoria Garou. Un Tótem de sabiduría o astucia, por otra parte, podría ser impresionado por un debate ritualizado sobre detalles arcanos de la Letania. Por último, si el Rito tiene éxito, termina con un sacrificio de agradecimiento aún mayor y una celebración que honre al nuevo Tótem del clan.

Sistema: Aunque los campeones y el sacrificio son componentes necesarios, sólo el celebrante del Rito necesita hacer una tirada. Este ritual puede realizarse en presencia de un Túmulo abierto (ver H20, pág. 217). Un clan sólo puede tener un Tótem a la vez; este ritual falla automáticamente si el Túmulo ya está ocupado.

Tótems de respeto

Abuelo Trueno

Abuelo Trueno es un Tótem paciente y sutil. Sus clanes actúan de forma rápida y decisiva, y sus líderes no toleran las discrepancias.

Rasgos comunes: Todos los miembros de un clan dedicado a Abuelo Trueno obtienen 2 dados adicionales en las tiradas de Intimidación.

Rasgos de manada: Abuelo Trueno puede distribuir 3 puntos de Etiqueta a las manadas de su clan.

Prohibición: Abuelo Trueno exige que los líderes de sus clanes sean Garou de acciones en lugar de palabras. Los apoyará mientras lideren desde el frente y se ganen el respeto que exigen a sus clanes y los abandonará si se duermen en los laureles.

Halcón

Como Tótem de clan, Halcón exige unidad, valor y honor. Los clanes dedicados a Halcón están marcados por un liderazgo justo y ecuánime, aunque también son rígidos y devotos de la jerarquía.

Rasgos comunes: Todos los hijos de Halcón obtienen el Don Verdad de Gaia cuando se invoca a Halcón.

Rasgos de manada: Cuando Halcón extiende su bendición al clan, puede dividir 3 puntos de Liderazgo y 4 puntos permanentes de Fuerza de Voluntad entre sus manadas.

Prohibición: Los clanes dedicados a Halcón deben mantener una reputación honorable a ojos de los demás

Garou. Si alguna vez Halcón retira su apoyo, sólo volverá al clan si los líderes de éste realizan un acto de heroísmo en su nombre... o mueren intentándolo.

Menhir

Menhir es un Tótem viejo y respetado. Nació con algunas de las primeras civilizaciones humanas y representa el deseo de una comunidad de unirse y crear algo eterno. Paciente e inflexible, Menhir representa el deseo de la inmortalidad a través de grandes obras.

Rasgos comunes: Los hijos de Menhir son tan duros como la propia tierra, ganan 1 punto de Resistencia.

Rasgos de manada: Las manadas que captan la atención personal de Menhir pueden compartir 3 puntos de Artesanía y dos dados adicionales en todas las tiradas de absorción.

Prohibición: Para atraer a Menhir, el clan debe unirse para crear una hazaña arquitectónica impresionante. La hazaña es más importante que el resultado real, así que un clan que erija un menhir usando técnicas de la Edad de Piedra es tan válido como otro que construya y diseñe un rascacielos con herramientas modernas. El clan debe mantener su monumento en buen estado y presumir de él ante las visitas.

Tótems de guerra

Avispa

Las avispas son criaturas desapasionadas que trabajan juntas para dominar un territorio y expulsar a los invasores. Avispa es un Tótem de cooperación. Exige a sus seguidores Garou que emulen a sus hijas: incansables, armoniosos y crueles en la defensa de lo que es suyo. Dado que las avispas hembra gobiernan los avisperos, las Furias Negras tienen cierto afecto por este Tótem.

Rasgos comunes: Cuando se la invoca, Avispa concede a todos sus hijos el Don Lenguaje Mental, aunque sólo se puede usar para comunicarse con compañeros de clan.

Rasgos de manada: Una manada imbuida con la bendición de Avispa obtiene 1 punto adicional de daño en todos los ataques sin armas. Estos ataques causan daño letal incluso en Forma Homínido. La manada también obtiene los efectos del Don Resistir Toxina.

Prohibición: Avispa abandonará al clan si se divide por conflictos internos. También pide a sus seguidores que canten mientras trabajan.

Rata

Rata es un Tótem de guerra asimétrica, el maestro en atacar de forma súbita y huir, del sigilo y el sabotaje. Sus clanes trabajan sin piedad para debilitar a sus enemigos paso a paso hasta sobrepasarlos. Luchan de forma cruel en defensa de su territorio.

Los clanes dedicados a Rata suelen encontrar más fácil coexistir con las poblaciones locales de Ratkin.

Rasgos comunes: Los miembros de los clanes de Rata restan 1 a la dificultad de todas las tiradas de mordisco, así como de las tiradas que impliquen la habilidad Sigilo o permanecer de alguna otra forma quieto y desapercibido.

Rasgos de manada: Rata puede repartir 5 puntos de Fuerza de Voluntad entre las manadas de sus clanes.

Prohibición: Los clanes dedicados a Rata no pueden hacer nada para matar o espantar a las ratas que aniden en su Túmulo.

Tótems de sabiduría

Cucaracha

Cucaracha es la patrona de muchos clanes urbanos. Es dura y flexible, siempre vigilante, esperando el momento ideal para actuar.

Rasgos comunes: Los clanes dedicados a Cucaracha restan 2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con informática, electricidad y ciencias aplicadas. Tienen el poder de percibir el contenido de los flujos de datos en la Umbra, incluyendo las llamadas telefónicas y la información que viaja a través de Internet mediante una tirada de Gnosis a dificultad 6.

Rasgos de manada: Cuando se invoca a Cucaracha puede dividir 3 dados entre las manadas a las que bendice. Estos dados de bonificación se aplican a cualquier tirada para activar un Don que afecte a la tecnología.

Prohibición: Los clanes dedicados a Cucaracha no pueden hacer nada para matar o espantar a las cucarachas que aniden en el Túmulo.

Perro

Perro es un espíritu humilde que representa el poder de la cooperación y la adaptabilidad. Los perros han medrado al convertirse en los compañeros del hombre, colaborando con él para beneficio de ambas especies. Los clanes que siguen a Perro enfatizan la armonía por encima de todo. Algunas de las Tribus más salvajes (especialmente los Garras Rojas) desdeñan a Perro como a un vendido, pero los Garou más pacientes comprenden que la victoria definitiva de Perro ha sido enseñar compasión a la humanidad.

Rasgos comunes: Perro puede conceder a todos sus hijos 1 punto adicional de Resistencia y 1 de Supervivencia.

Rasgos de manada: Una manada que recibe la bendición especial de Perro obtiene una reserva de 3 puntos de Fuerza de Voluntad y una bonificación de 2 dados adicionales cuando usa tácticas de manada.

Prohibición: Los clanes deben conceder santuario a los perros salvajes, permitiendo que corran libres por el boun.

Quimera

Como Tótem de clan, Quimera busca construir comunidades dedicadas al aprendizaje y la introspección. Los clanes de Quimera suelen tener alguna forma de





registrar o proteger la sabiduría acumulada a lo largo de los años. Siempre tienen muchos lugares apartados donde un Garou puede encontrar un momento de quietud y contemplación.

Rasgos comunes: Los clanes de Quimera restan 2 a la dificultad de todas las tiradas que impliquen acertijos, interpretar sueños y otros enigmas. Tienen el poder de disfrazarse como otras criaturas en la Umbra con una tirada de Gnosis a dificultad 7.

Rasgos de manada: Cuando se invoca a Quimera, ésta puede dividir 3 puntos de Enigmas y 1 de Percepción entre las manadas a las que escoja bendecir.

Prohibición: Los clanes dedicados a Quimera deben buscar la iluminación por encima de todo.

Unicornio

Unicornio encarna el inconmensurable amor de Gaia. Es un Tótem de paz, curación y armonía. Los clanes dedicados a Unicornio son armoniosos para los estándares Garou, con menos peleas internas que un clan típico y una penetrante atmósfera de calma.

Rasgos comunes: Los hijos de Unicornio se mueven al doble de su velocidad normal en la Umbra. También restan 2 de la dificultad de las tiradas que impliquen sanación y empatía, pero suman 2 a la dificultad para dañar a otros

Garou (salvo a los Danzantes de la Espiral Negra y otros manchados por el Wyrn).

Rasgos de manada: Unicornio puede repartir 3 dados entre las manadas de sus clanes. Esta bonificación se aplica a los Dones de sanación, fuerza y protección.

Prohibición: Los clanes dedicados a Unicornio deben ayudar a los débiles y explotados, aunque deben evitar ayudar accidentalmente al Wyrn cuando lo hacen.

Tótems de astucia

Calvero Oculito

Calvero Oculito representa la belleza secreta de Gaia. Incluso aunque el Wyrn y la Tejedora opriman al mundo la belleza de Gaia sobrevive. La vida florece en zonas condenadas por la guerra, los humanos incluyen parques en las mayores ciudades y pequeños calveros y fuentes escapan de la atención de constructores y expoliadores. Entre los más preciosos reductos de Gaia están sus Túmulos y los avatares de Calvero Oculito están más que satisfechos de morar en tales lugares.

Rasgos comunes: Calvero Oculito concede a sus hijos 1 punto adicional de Gnosis. Los Garou bendecidos por Calvero Oculito suman 1 al número de éxitos necesarios en una tirada de Rabia para sucumbir al Frenesi.

Rasgos de manada: Cuando Calvero Oculto bendice a una manada con su presencia, ésta gana el Don Territorio.

Prohibición: Los clanes de Calvero Oculto deben trabajar sin descanso para fundar nuevos clanes y construir más Túmulos.

Zorro

Los clanes de Zorro usan el sigilo, el sabotaje y otros trucos sucios para protegerse y atacar a sus enemigos. Tienden

a tomarse a la ligera la jerarquía y cualquier Garou que se dé demasiados aires será objetivo de trucos y trampas hasta que aprenda la lección.

Rasgos comunes: Cuando se invoca a Zorro, éste concede a todos sus hijos 1 punto de Manipulación.

Rasgos de manada: Zorro puede repartir 2 puntos de Sigilo, Callejeo y Subterfugio entre las manadas de sus clanes.

Prohibición: Los clanes deben conceder santuario a los zorros salvajes, permitiendo que corran libres por el boun.





Capítulo dos: La Tejedora

No me has pillado haciendo nada importante, Cachorro, así que puedo hablar.

Si, me he dado cuenta de que no eres un niño, pero estás aquí porque tienes algo que aprender. Soy mayor que tú, aunque probablemente no tanto como esperarías de alguien cuando te dijeron “ve a hablar con el Contemplaestrellas del vivac más allá de la fogata”. ¿Esperabas arrebatarme un guijarro de la mano?

Si eres demasiado joven para pillar la referencia, entonces tengo todo el derecho a llamarte “Cachorro”. Ahora vamos a hablar. No sé cuánto tiempo tenemos, así que empecemos.

No, en otro momento no sería mejor. No me quedo demasiado en el mismo lugar. Veamos lo lejos que podemos llegar hoy porque mañana puede que no esté aquí. No me estoy muriendo, pero tiendo a viajar según se me antoje.

Supongo que alguien te mandó para que conocieses mi punto de vista. Como ves, soy un forastero. Los Ancianos más sabios comprenden que algunos entre sus filas pueden ser... autocomplacientes con las lecciones que debes aprender, así que te envían a mí para que te dé un punto de vista distinto. En el peor de los casos, ya corregirán luego lo que se haya dicho.

Soy Huellas-Livianas, un Galliard Contemplaestrellas y un perpetuo nómada. Estoy aquí para aprender cosas nuevas e interesantes que transmitir a otros Garou.

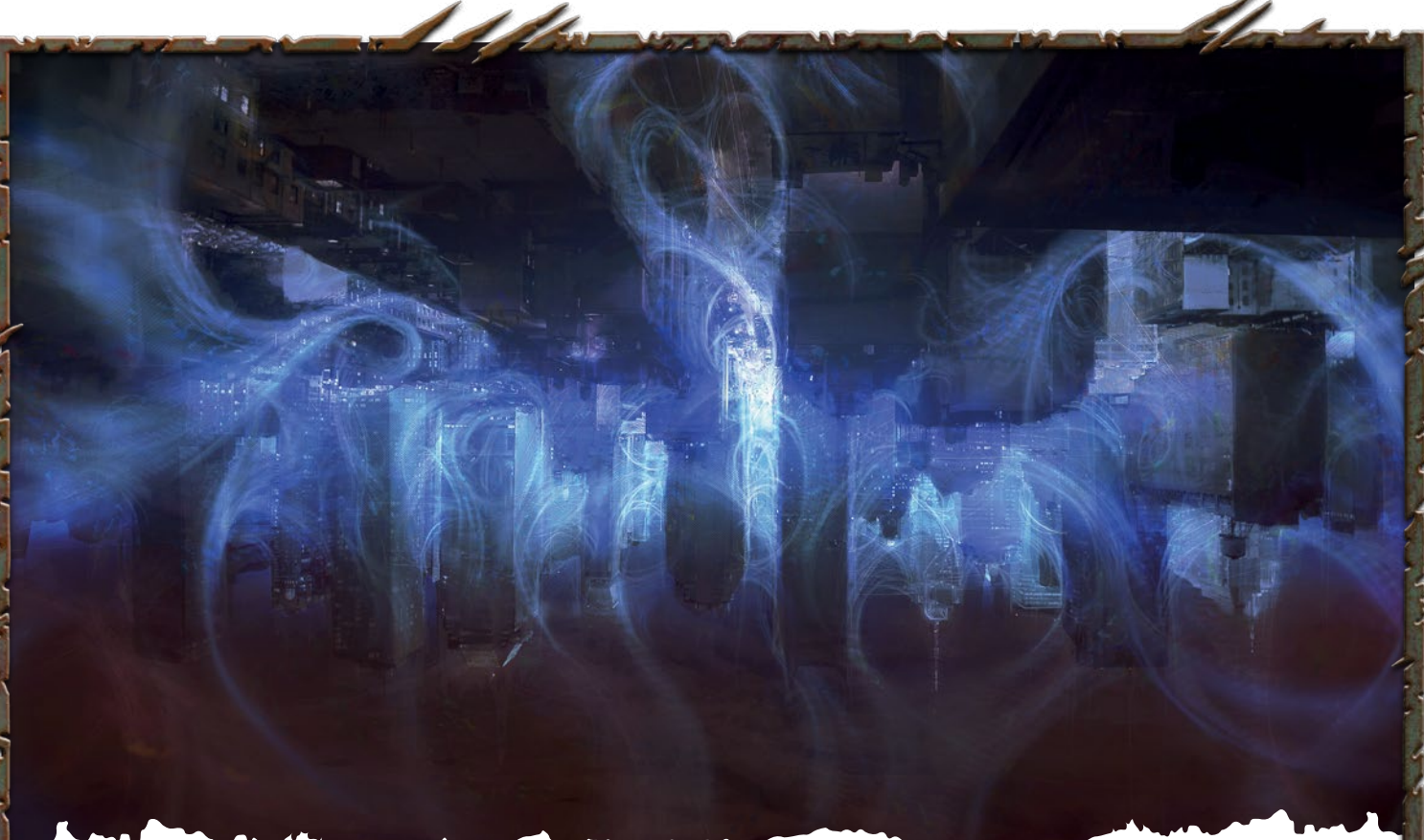
Estás aquí para aprender sobre la ciudad. No, no esta ciudad, sino la Ciudad: la vida urbana, con órganos de hormigón, cristal y acero conectados por venas de asfalto. Eso

es casi metafórico, pero he visto suficientes tipos de ciudades como para preguntarme si continúa siendo una metáfora. Las ciudades crecen, envejecen y se renuevan. Consumen, excretan e incluso pueden morir.

La Ciudad es el lugar de la Tejedora; sus telarañas cubren los edificios y no quiere que nadie las perturbe más de lo que una araña mundana quiere que limpies el polvo de la esquina donde captura moscas. Cuando escudriñas la Umbra puedes verla en algunos lugares. La telaraña de la Tejedora es más que los hilos de materia espiritual que conectan un par de rascacielos. Las ciudades están hechas tanto de gente como de edificios y esas personas utilizan las telarañas de la Tejedora para comunicarse como si fueran el cordel que une dos latas.

La red informática mundial

Internet conecta a la humanidad de una forma que era impensable hace veinte o incluso quince años. La red se creó originalmente para compartir investigaciones a gran distancia y se ha convertido en un lugar donde la mayoría de los humanos consultan las noticias, se conocen y buscan entretenimiento. Los científicos dicen que la forma en la que nuestros cerebros almacenan la información está cambiando a causa de esto. Cada vez recordamos peor, pero relacionamos mejor ideas. Sin ser alarmista, ¿sabes qué más ha simplificado sus procesos de pensamiento de forma general para recabar lo que se necesita saber?



Las Arañas de la Urdimbre. Son los espíritus esclavos más comunes de la Tejedora. Existen para aplicar esos patrones y la mayoría son parte de una mente colmena alimentada por una base de datos central. Un Theurge puede llenarte la cabeza con detalles acerca de cómo se comunican si quieres descubrir una forma de interrumpirlas.

Con toda probabilidad, los Moradores del Cristal pueden almacenar cada relato que sus Galliard hayan contado alguna vez en un chisme lo suficientemente pequeño como para colgar de un pendiente. La mayoría de los Garou prefieren contar y cantar esas historias y pasarlas de hocico a oreja convirtiendo la propia narración en un evento, en algo más impresionante que el mero conocimiento del nombre del archivo de referencia. ¿De qué estarías más orgulloso? ¿De ser capaz de hablar de las hazañas de tus ancestros de memoria con fuerza y convicción o de tener una gran biblioteca de historias que nunca has llegado a leer?

Por supuesto, dudo que los Ancianos del clan te mandasen a mí para que te aleccionen sobre lo malo que es Internet a menos que quisieran asegurarse de que escuchabas una opinión de alguien que no lo da todo por hecho, en cuyo caso han demostrado su sabiduría después de todo. Hoy en día debemos considerar todas las posibilidades. Por ejemplo, existe la posibilidad de que no sea tan malo.

Sí, sé que me he calentado un poco y he despoticado sobre los peligros de Internet, pero todavía es una herramienta como cualquier otra e incluso una pequeña hoja afilada porta el toque de la Tejedora. El propósito original de la red, compartir información valiosa con gente que no se encuentre en la sala, sigue siendo tan útil como siempre. Toda forma de red social existe para dicho propósito.

Sitios como Facebook permiten a humanos y Garou coordinarse entre sí a un nivel sin precedentes; y por cada página dedicada a celebridades o videojuegos, hay una donde humanos activistas y apasionados organizan protestas para mejorar el mundo que les rodea. Twitter permite transmitir al mundo mensajes con un teléfono de prepago y YouTube alberga metraje para enseñar a cualquiera exactamente qué está sucediendo. Los resultados son variables, pero ese tipo de visibilidad mantiene a alguna gente tranquila e inspira a otra. Durante mis viajes, he visto salir muchas cosas buenas del uso de estas redes sociales.

Para qué es todo esto

El impulso de proteger tu territorio de los invasores y los opresores es poderoso, y cualquier cosa que lo amenace irrita a la gente en el poder. Hubo un tiempo en el que un hombre habría luchado por cambiar su país tomando las armas para combatir a sus líderes corruptos. Pero lejos quedan ya los mosquetes y los cañones; un ejército a la defensiva puede masacrar a la resistencia como una guadaña corta el trigo. Tomar represalias contra una fuerza semejante sin matar incluso más inocentes que los títeres de la opresión es casi imposible.

Tenemos nuestras garras, nuestra fuerza física y las bendiciones de los espíritus para ayudarnos en esta lucha. Aquellos que no tienen todo esto deben depender de la comunicación, la diplomacia y la burocracia para mejorar su suerte, y es alentador ver lo bien que lo compensan. Sea una herramienta de la Tejedora o no, usan Internet para coordinar protestas públicas, resistir la supresión de información y conseguir enviar el mensaje al mundo. Cuando el gobierno egipcio cortó el acceso a Internet para sofocar las protestas, la gente de otros países proveyó números de teléfono de anticuados módems

de marcación telefónica para enviar los mensajes. Ni siquiera los Moradores del Cristal lo vieron venir.

Estos son, como suele decirse, tiempos interesantes. Por toda aquella gente que ha presionado por el progreso e incluso ha visto niveles sustanciales de éxito, aquéllos que se resisten a dicho progreso han presionado por un retroceso incluso mayor. Internet puede haber dado voz a la gente, pero también ha dado voz a los hostiles y opresores que alimentan al Wyrn para mantener sus bolsillos llenos y sus egos plenos.

Cuando alguien pregunta si usar las herramientas de la Tejedora al servicio de Gaia es ignorar un problema mayor, una respuesta tristemente común (y no del todo incorrecta) es que es necesario cuando esas mismas herramientas también se usan al servicio del Wyrn. Los enemigos del progreso usan Internet para crear ejércitos alimentados por una hipérbole de odio. La mejor manera de contraatacar es despojarlos de sus sonrientes fachadas. Es una carrera armamentística de información y por una vez doy gracias de que no sea nuestra única forma de proteger a Gaia.

Algunas veces parece que sólo tenemos una ventaja sobre las víctimas del control de la Tejedora y de la corrupción del Wyrn. Todo el que lucha con nosotros sabe que estamos combatiendo y por qué lo hacemos. Un administrador de colegio que recorta las clases de arte en favor de las pruebas normativas no sabe que ayuda a crear el tipo de personas que la Tejedora prefiere. El gerente de un supermercado que acepta un descuento absurdo para dejar a King Distilleries tener más espacio en las estanterías no sabe que vende venenos del Wyrn. No hacen esto por ninguna extraña pasión por arrancar una salida creativa a los niños o por vender corrupción líquida y no tienen la dedicación que tenemos cuando servimos a Gaia y fortalecemos al Kaos.

Deberíamos recordar la importancia de nuestra devoción porque es una chispa del Kaos en nuestro interior, pero también deberíamos recordar que no necesitamos asesinar a toda esta gente en nombre de Gaia. Es importante saber, como ocurre con todo, cuándo es demasiado.

Las herramientas de la Tejedora

Déjame mostrarte un ejemplo de la importancia de la moderación. Permíteme ver tu teléfono móvil.

Muy bien, has visto a través de mi astuta estratagema: el caso es que sabía que tienes uno. No es necesariamente algo malo, yo también tengo uno. No es uno con juegos o que identifique las canciones que suenan en la radio, pero tampoco es uno que siga mis movimientos o que transmita mi información personal.

A lo que voy es que puedes asumir que casi cualquiera que no tenga un *smartphone* sabe de alguien que sí lo tiene. El teléfono móvil se ha convertido en el nuevo reloj de bolsillo: pregunta qué hora es y cualquiera mirará su teléfono. Tener la posibilidad de estirar el brazo y contactar con alguien cuando lo necesitas es útil, especialmente con el ritmo del mundo actual, pero ha llegado un punto donde la mayoría de los humanos

de cualquier grupo tienen un enlace a la web en sus bolsillos. Pocos se cuestionan si el mundo se ha apresurado a justificar la tecnología porque se han vuelto muy dependientes de ella.

Aquí es donde hablamos de moderación. Cuando se usa con un fin positivo, la capacidad de llegar a docenas, o cientos, de personas sin importar dónde estén y unirlos para una tarea o compartir información es asombrosa. Pero caer en el hábito de vivir tu vida en torno a una pequeña caja en tu bolsillo es poco más que una forma sencilla de atarte un hilo de títire hecho con seda de araña. Convierte la interacción social en una máquina. Una máquina muy eficiente, quizá, pero ¿quién sabe qué está haciendo la máquina?

De hecho, esto me recuerda una historia...

Pittsburgh

Mi visita más reciente a Pittsburgh fue justo después del Halloween de 2009. Fue, eh, cinco o seis semanas después de la cumbre del G-20. El presidente eligió Pittsburgh en concreto porque la “Ciudad del Acero” se recuperó pronto mientras que las expectativas económicas de la mayor parte del país estaban en una espiral descendente. Podría haber elegido peor para una gran cumbre económica.

Mi primer contacto con los Garou de Pittsburgh estableció las pautas de mi viaje. Un Morador del Cristal que se hacía llamar Trabaja-en-las-Cocinas, con quien hablé antes de llegar, me dijo que le encontraría en un parque que, por suerte, estaba sólo a un par de calles de la estación de autobuses.

Hacia bastante tiempo desde la última vez que visitara una ciudad estadounidense. El “parque” resultó ser un puñado de árboles y una fuente sobre un aparcamiento subterráneo. No soy de los que maldicen ciudades en general, pero esperaba algo más, algo que por lo menos aspirase a evocar la naturaleza. La ruta refrescó mis recuerdos de la vida urbana, llevándome a través de una ciudad típica en un microcosmos; en el transcurso de sólo un par de bloques había pasado por cafeterías baratas y de dudosa calidad, librerías para adultos, bares de toda la vida y no menos que tres rascacielos a la sombra de la U.S. Steel Tower.

Estaba esperando en este parque del que la ciudad se siente tan orgullosa (dicen que es una temprana adopción de la moda de las “azoteas verdes”) cuando llegó Trabaja-en-las-Cocinas. Trabajaba en la Regional Enterprise Tower, un edificio cuyas paredes exteriores están hechas por completo de aluminio, justo al lado del parque.

Así que ahí estaba él, enseñándome los alrededores de la oficina que contenía a la gran manada que dirigía el Túmulo de la Torre de Hojalata, y...

¡Por supuesto que puedes tener un Túmulo en un rascacielos! ¿No has aprendido nada? Tienden a ser bastante débiles, el “boun” normalmente son plantas adicionales alquiladas a modo de zona neutral. Para garantizar que los consejos no causen problemas se emplean salas de reuniones insonorizadas, pero no se puede decir lo mismo de las fiestas. Los Túmulos

urbanos llevan a cabo las mismas funciones que los Túmulos más tradicionales. Me sorprende que nadie te haya comentado esto. Durante mucho tiempo, pocas Tribus salvo los Moradores del Cristal le hubieran dedicado el esfuerzo necesario a uno, pero eso ha cambiado en los últimos años. Éste es uno de los más antiguos de EE.UU. y recibió su nombre como una mofa por parte de las demás Tribus, pero el Túmulo lo ha aceptado como una medalla de honor. En las grandes ciudades, aprovechas lo que puedes y cada Túmulo es importante. No dejes que nadie te diga lo contrario.

Me mostró la oficina, que era un conjunto de cubículos bastante corriente de no ser por los glifos marcados en las paredes de su estructura y las carcasas de las computadoras. Estábamos en su oficina para conseguir los números de teléfono de algunos Garou de Pittsburgh que él pensaba que debería conocer cuando alguien nos interrumpió al asomar la cabeza y decir: «Ha vuelto a ocurrir». Con curiosidad natural pregunté: «¿El qué?».

Alguna fuente desconocida estaba diciendo a varios grupos de humanos, a través de mensajes en sus teléfonos, que subieran a la azotea de la U.S. Steel Tower. Por el número de los que habían seguido la orden, el clan sospechaba que había involucrada cierta coerción sobrenatural. No era del todo siniestro porque sólo los mandaba al tejado, donde no les sucedía nada. Nada conectaba a la gente involucrada salvo que estaban en el centro de la ciudad cuando alguien mandaba el mensaje a todo el grupo a la vez. La policía asumió que era sólo un bromista y el clan pensó lo mismo; con el añadido de que seguramente fuese uno sobrenatural.

Mi curiosidad reavivó sin querer una discusión entre la manada sobre teorías que involucraban a tecnomagos y a Arañas de la Urdimbre corruptas. La atajé tan cortésmente como pude al preguntar qué pensaban las otras manadas de la ciudad. Trabajo-en-las-Cocinas me dijo que no lo habían comprobado puesto que todos sabían que su manada se estaba encargando de ello y que con seguridad los informarían más adelante. Después de la charla les agradecí su hospitalidad, tomé la lista de teléfonos y me disculpé diciendo que iba a pillar algo para comer, con la promesa de informarles en caso de que me enterase de algo.

Uno de ellos me recomendó un restaurante panasiático en North Oakland, un barrio construido alrededor de la Catedral del Conocimiento. Había una pequeña caminata, así que hice el viaje por la Umbra para obtener una mejor sensación del paisaje espiritual y también para adoptar la Forma Lupus por su velocidad y para protegerme del clima húmedo. La Penumbra de cada ciudad es diferente y recomiendo encarecidamente caminar de lado y recorrerla durante al menos unos minutos en cualquier ciudad donde tengas tiempo para ello. Dicho esto, el espesor de la Celosía urbana hace que en ocasiones sea más fácil decirlo que hacerlo.

Pasé por un barrio menos pudiente con muchos edificios en mal estado lo suficientemente antiguos como para tener entidad en la Umbra. Hebras de la telaraña de la Tejedora se estiraban entre estructuras como si fuesen líneas telefónicas y toda la zona tenía las marcas de identidad de la ciudad. Las telarañas parecían cables de acero y la herrumbre salpicaba las

EL PADRE CIUDAD

Rata de Tres-Ríos, Ragabash Roehuesos, aborda una pregunta común sobre el Padre Ciudad de Pittsburgh.

Nadie ha encontrado nunca evidencias sobre si Joe existió, incluso en el folclore, antes de que apareciese en un periódico allá por el 31. Alguna gente piensa que fue cosa de los trabajadores siderúrgicos o del reportero que compartió la historia. No ayuda mucho que “Magarac” pueda traducirse como “gilipollas”. Sólo digo esto porque nadie está muy seguro de si el Padre Ciudad tomó su forma por las historias o si apareció como alguna clase de... eh, ¿cuál es la palabra...? Arquetipo, y algunos humanos de “la vieja patria” llegaron a vislumbrarlo y comenzaron a elaborar historias para explicarlo.

Aunque diré esto: cuando las historias de Magarac circularon, los trabajadores lo tomaron como un orgullo. Incluso inventaron una especie de gesto de “orejas de burro” para usar entre ellos. Y creo que, en parte, eso resume bastante bien a Pittsburgh: una ciudad que encuentra su fuerza en lugares que otros encontrarían vergonzosos o incluso sucios. Como Roehuesos y Metis, siento un montón de respeto por eso. Sólo pregunta a los Moradores del Cristal del Túmulo de la Torre de Hojalata, creo que lo comprenderán.

paredes de los edificios. La U.S. Steel Tower era un monolito de ominoso acero negro mate, amenazadoramente visible incluso cuando otros edificios deberían ocultarla. Los rasca-cielos más recientes aparecían como fachadas translúcidas, como líneas punteadas indicando donde algún día habría un edificio, pero la torre era tan importante para Pittsburgh que era como un árbol elevándose sobre la hierba.

Incluso desde la Umbra, pude ver las fronteras entre las zonas prósperas de la ciudad y aquéllas en decadencia. El acero y el brillante cristal se alzaban frente a los herrumbrosos barrios pobres que no han visto los beneficios de la salud económica de Pittsburg. Ninguna frontera o zona neutral más sustancial que una línea en un mapa separa estas partes tan diferentes de la ciudad.

Las Perdiciones se escabullían a través de las telarañas, más de las que esperaba. Algunas parecían arañas mutantes que eructaban vapor de gasóleo y humo. Me pregunté si podrían ser espíritus de la Tejedora corrompidos, pero se reunían en un número lo suficientemente grande como para no querer acercarme demasiado. Volví a andar sobre dos piernas y encontré un lugar cerca de mi destino en el que caminar de lado sin ser molestado. Al entrar en el restaurante dejé unos pocos dólares en la taza del pordiosero que había en la puerta delantera, y

mientras esperaba la comida dejé un mensaje para un Ahroun Hijo de Gaia llamado "A-Cubierto" en otro Túmulo de la ciudad.

Me llamó cuando estaba saliendo del restaurante. Un por-diosero diferente estaba fuera en el mismo sitio con la misma taza y compartí con él lo que me quedaba suelto. Mi intento de orientarme con la guía de A-Cubierto se convirtió en un incómodo paseo en su *pickup*. Hays Woods, la mayor área de tierra sin desarrollar de la zona, tenía su propio Túmulo llamado, bastante apropiadamente, el Túmulo de Hays Woods. Mi anfitrión me entretuvo con la historia acerca de cómo encontró un refugio antiaéreo que se creía perdido, originalmente habilitado para una fábrica de munición cercana varias décadas atrás, que fue rehabilitado por el Túmulo e inspiró su nombre ritual.

Las más de 250 hectáreas (630 acres), a pesar de tener que eludir los intereses de los promotores y de las compañías mineras, proporcionaban una franja de territorio tranquilo para una mezcla cosmopolita de Tribus más allá de los Moradores del Cristal y los Roehuesos. Como cabía esperar, resultó ser un Túmulo mucho más fuerte que los que anidaban entre el acero, el cristal y el ladrillo de la ciudad y singularmente tradicional dada su localización. Dicho esto, sin embargo, la elevada población de Roehuesos y el estar dedicado al Tótem Sueño Americano lo señalaban como un Túmulo urbano.

Mientras me presentaban por allí, pregunté discretamente por el impulso que enviaba grupos de gente a la azotea de la torre. Aunque nadie en el Túmulo había vivido el fenómeno en primera persona, los Roehuesos tenían una extensa red de informadores entre los sin techo. La información les permitió confeccionar un mapa de los lugares donde estos improvisados rebaños de gente habían sacado sus teléfonos de forma simultánea, leído el mensaje y caminado hacia la U.S. Steel Tower como zombis.

El clan del Túmulo de la Torre de Hojalata me había mostrado previamente un mapa en un monitor táctil donde podía seleccionar el marcador de un incidente y ver la fecha y la hora del evento con un enlace a archivos detallados. Era extremadamente eficiente. Los Roehuesos de Hays Woods, en cambio, tenían un mapa de carretera de una estación de servicio repleto de notas garabateadas y manchas de comida. La información de ambos mapas era la misma, aunque éste también tenía glifos variados y marcadores pintarrajeados en lugares indicando puntos de encuentro y territorios informales reclamados por los indigentes de la ciudad. Aunque menos eficiente que el mapa de Trabaja-en-las-Cocinas, revelaba la red de información de los Roehuesos; más caótica pero igual de detallada, como cualquier red de vigilancia profesional.

Lo que llamó mi atención no fue el puñado de incidentes a lo largo de una franja particular de bloques, que van de la Torre U. S. Steel a un punto en la Sexta Avenida, sino un bosquejo al final de dicho recorrido. Representaba a un hombre musculoso y descamisado sirviendo algo del interior de una cuba. Pregunté qué significaba dicho boceto. A-Cubierto contempló mi expresión de ignorancia y explicó:

—Joe Magarac es un héroe del folclore local de los años treinta y el Padre Ciudad de Pittsburgh.



—Como un John Henry local —explicó Clang-Bang, un Galliard Roehuesos.

—Dicen que nació en una mina de mineral para ayudar a los trabajadores siderúrgicos eslavos —metió baza A-Cubierto—. Y que estaba hecho de acero. Ese punto en el mapa es una imagen suya en un edificio de la Sexta Avenida.

—¿Dónde se ve normalmente al Padre Ciudad? —preguntó—. ¿Alguien le ha preguntado qué opina de esto?

Por supuesto, una manada, o incluso un clan, no puede normalmente invocar a un Padre o Madre Ciudad. Aparecen cuando sienten que la urbe está sufriendo algún tipo de crisis. En ocasiones, uno detecta una crisis antes que nosotros o simplemente está teniendo problemas para hacer frente a una revuelta. Mi instinto me sugería que, dado que la actividad se producía en la franja entre la imagen de Magarac y la Torre (que presume de tener una estatua suya en el vestíbulo), definitivamente debería tener algún interés.

Trabaja-en-las-Cocinas estuvo de acuerdo en reunirse conmigo en la azotea de la torre junto con un par de Theurge Moradores del Cristal que trabajaban en el edificio. El Galliard Roehuesos que conocí antes era un experto en el pasado industrial de la ciudad, así que A-Cubierto le consiguió algo de ropa limpia para que pudiese unirse a nosotros en la torre sin atraer demasiadas miradas.

A-Cubierto nos presentó a Clang-Bang y a mí a los Moradores del Cristal. Ambos estaban un poco confusos acerca de lo que estábamos haciendo en la azotea. Les pedí a todos que se uniesen a mí en la Umbra con la promesa de una explicación una vez hubiésemos atravesado la Celosía. Caminar de lado era una dura prueba dado el grosor de la Celosía, pero me abrí paso. Un espíritu de verdad me había enseñado cómo reflejarme en mí mismo para arreglármelas sin nada, pero los Moradores sacaron sus *smartphones* para usar la pantalla como un espejo; recuerda ese truco, por cierto.

La amplia azotea triangular del edificio parecía más ancha en un principio, una ilusión óptica provocada por las telarañas que se estiraban desde sus bordes para alcanzar los edificios inferiores. Las vistas eran abrumadoras incluso desde la Umbra, pero tuvimos poco tiempo para dedicarle porque la enorme forma que estaba sentada en el borde de la azotea capturó inmediatamente nuestra atención.

El hombre de acero, que llevaba un mono de trabajador de fábrica, tenía fácilmente el tamaño de uno de nosotros en Forma Crinos. Escuchó cómo nos aproximábamos y se levantó para darnos la bienvenida. Aunque parecía alegrarse de vernos, creo que percibí una nota de tristeza reprimida en el brillo de su piel metálica.

Uno de los Theurge, Diane, me miró un momento antes de dirigirse al Padre Ciudad.

—¿Hay algo que podamos hacer por usted? —preguntó.

—Pensé que iban a hacer algo con esto.— Su acento sugería un inmigrante eslavo integrado o la aproximación de un angloparlante a uno. Hizo un gesto general con su brazo para abarcar el diáfano tejado—. Dijeron que iban a construir algo

aquí, y pienso que debería hacerse. Este edificio, mi torre, fue una vez algo glorioso, pero el mundo lo ha olvidado y debe recordar lo que puede ser. Quiero que lo vean de nuevo.

Los Moradores del Cristal se miraron confundidos. Clang-Bang dio un paso adelante y se aclaró la garganta para llamar la atención.

—Nadie con el dinero necesario para hacer algo puede ponerse de acuerdo sobre qué hacer con la azotea, Gran Joe. Pero estás en lo cierto, más gente debería verlo. Es por eso por lo que los traes aquí arriba, ¿no es así?

—Vi que si mandas mensajes a sus pequeños teléfonos puedes hacer que la gente acuda a lugares, y eso atraería a los equipos de noticias —dijo con un lento asentimiento—. Así que, ¿por qué no funciona?

—Porque la gente no comprende qué es lo que debería estar viendo —dijo el Roehuesos—. Pero quizá podamos trabajar juntos para hacer algo al respecto, ¿no?

—Si podéis, os estaría muy agradecido. Debemos trabajar juntos para hacer que este edificio, y la ciudad, sean tan grandiosos como pueden llegar a serlo. Para comenzar, os doy una tarea sencilla. Construid algo para mí aquí. No una simple estatua o monumento, sino algo con una función, algo que la gente pueda usar. Si lo hacéis, estaré en deuda con vosotros.

Incluso si está teniendo problemas para seguir el ritmo de los avances humanos, al igual que otros Padres y Madres Ciudad en estos días, la gratitud y los beneficios de complacer a un Padre Ciudad pueden reverberar durante años. Lo último que escuché es que todavía trabajan en ese pequeño proyecto para el Gran Joe Magarac, pero tienen a alguien trabajando para hacer un jardín conmemorativo y un mirador allí arriba. Trabaja-en-las-Cocinas me ha contado que cree que la influencia de Joe puede ayudarles para hacer mejores negocios en la Torre U.S. Steel. Aunque no siempre lo parezca, la influencia de Pittsburgh en el panorama de la economía humana es importante, y da igual lo que pienses de estas cosas, no puedes negar su importancia en el conjunto.

Aunque eso me recuerda a otro Padre Ciudad con problemas de identidad.

Shanghái

Se dice que los Contemplaestrellas caminan entre dos mundos más incluso que los demás Garou, lo cual es cierto: buscamos el equilibrio tanto en nuestro lado humano como en el lobuno y tratamos de adoptar tanto oriente como occidente. Comprendo esto un poco más que la mayoría. Los Contemplaestrellas me adoptaron, pero en ocasiones me encuentro teniendo que reconciliar mi educación gaiana más tradicional con los años que pasé aprendiendo el Camino del Medio [N.d.T.: Práctica budista de la moderación]. Mi difunto mentor, Loto-en-el-Río, me aseguraba continuamente que siempre soy lo que estaba destinado a ser pero que, en ocasiones, el contraste entre ambos me hacía sentir que destacó en las infrecuentes reuniones de Contemplaestrellas.

Te explico esto para darte una idea de lo fuera de lugar que me siento cada vez que visito Shanghái. Loto-en-el-Río tenía familia allí, así que los visito al menos una vez al año para ofrecer mis respetos a su Parentela en la zona. Le querían profundamente, pero todavía les confunde que tomase un *meiguoren*, un estadounidense, como discípulo; especialmente uno que no habla el dialecto local. Loto solo me enseñó el mandarín de Pekín y, aunque es más útil de forma general en cualquier otro sitio y suficiente para apañarse, en Shanghái me hace destacar aún más. Tengo un Don que me permitiría superar la barrera del idioma pero aun así no afecta a mi acento y preferiría no volverme dependiente de él.

Pero te estaba hablando de los Padres Ciudad.

Hoy en día, ¿cómo denominan los Garou a una poderosa entidad espiritual que vigila una ciudad y ayuda a representarla? Correcto, Padre Ciudad. Bueno, en los viejos tiempos cada ciudad china tenía un dios que la vigilaba, a menudo el espíritu de un oficial o soldado difunto que había recibido un ascenso a la burocracia celestial. Las ciudades importantes, las capitales de prefecturas y similares, tendrían templos para la adoración de los dioses de la ciudad y Shanghái era lo suficientemente importante como para tener uno. Aunque éste es un aspecto de la historia que ha quedado relegado a la mitología, los Garou saben la verdad que hay tras esto.

Aunque hoy en día no todas las ciudades tienen un Padre Ciudad, las ciudades de China solían tener varios dioses. La mayoría de los templos de dioses de la ciudad fueron destruidos o cambiaron su finalidad como parte de la campaña de expulsar las viejas costumbres y avanzar como país, pero los de Shanghái todavía siguen en pie. Incluso hoy en día todavía se venera a tres héroes históricos. Los sacerdotes taoístas cuidan de ello.

El Padre Ciudad de Shanghái parece una mezcla de oficiales del gobierno y magistrados de la historia del país. En la actualidad responde como “El General”, ya que el dios de la ciudad más joven fue un general asesinado durante la Primera Guerra del Opio, allá por 1842. Pero de vez en cuando se olvida de que las antiguas dinastías han caído y durante un tiempo uno debe consentir sus lapsus anacrónicos. No suele tener fallos de memoria, pero en un par de ocasiones se ha negado a ayudar a hombres lobo porque no conocían los viejos rituales de alabanza que los lugareños olvidaron ya hace largo tiempo.

Shanghái es una ciudad muy cosmopolita y caótica, debido en parte a su continuada importancia en el comercio internacional. Es una de las ciudades más ricas del mundo y una de las más grandes, y medra gracias a la búsqueda de un equilibrio entre los intereses comunistas y los capitalistas. Francia poseyó una parte de Shanghái hasta la Segunda Guerra Mundial y gran parte de la arquitectura occidental en ese distrito permanece, lo cual sirve como gancho turístico y es el hogar de la catedral de San Ignacio.

Las Cortes de las Bestias, un crisol de diferentes Razas Cambiantes, son la fuerza predominante en la ciudad. Los Boli Zousizhe, la “rama” de Hong Kong de los Moradores del Cristal, mantienen presencia ahí, al igual que lo hacen los Contemplaestrellas y una única manada de Fianna de Pekín.

Si, Fianna. Son descendientes de los comerciantes celtas y neerlandeses que se casaron con los lugareños y llevaron con ellos un gen recesivo pelirrojo. Esta línea de sangre se conoce, acertadamente, como la Familia Pelo-de-Fuego. Tienen una única manada en Shanghái.

Cuando la visité durante la fría primavera de 2012, Shanghái estaba adaptándose lo mejor que podía a una situación en continuo cambio. La presa de las Tres Gargantas, río arriba, había estado causando problemas con inundaciones desde hace un tiempo y había sido un auténtico campo de batalla. Los Garou y otros cambiaformas de Shanghái habían viajado hasta allí para combatir a los Danzantes de la Espiral Negra y sus enfermizas Perdiciones aliadas, mientras que los refugiados de las inundaciones y de la destrucción de un clan habían venido a Shanghái a recuperarse, aunque no averigüé cuán malo había sido hasta mucho más tarde.

Primero lo vi en la Umbrá, llamada Tierras Espejo por los cambiaformas asiáticos. La Umbrá normalmente es muy vibrante aquí, casi parece viva por la energía de los humanos que trabajan y rezan en esta zona. Incluso con el control del gobierno chino en el país, que ayuda a añadir capas en las telarañas de la Tejedora, un templo bien atendido es todavía un lugar sagrado y el contraste entre las energías de la Tejedora y del Kaos produce un efecto que es similar a una aurora. En cualquier caso, ésa debería ser su apariencia.

Me aproximé al templo en la Umbrá y encontré el lugar bajo asedio. Los Danzantes de la Espiral Negra y las Arañas de la Urdimbre estaban trepando por el edificio, luchando entre sí. No iba a meterme solo en ese aviso pero aun conociendo los detalles de la situación.

Cambié a Lupus y salí disparado antes de que me viesen. No había estado allí desde hace tiempo pero la corte de las Cinco Virtudes se encontraba a, quizás, un par de minutos a cuatro patas, incluso evitando las calles entre los edificios de la vieja ciudad de Shanghái. La corte opera desde un antiguo templo confucionista que se restauró allá por los noventa. En la actualidad también alberga un mercado de libros, pero se aferran al lugar desde hace demasiado como para abandonarlo.

Me detuve ante la puerta principal y aullé rápidamente pidiendo ayuda antes de volver a mi Forma Homínido. En apenas unos momentos aparecieron un par de monstruosos guardianes con aspecto de tiburones, armados y llevando lanzas. ¿Eran algún tipo de criatura del Wyrn? No. Debes recordar que las Cortes de las Bestias tienen muchas Razas Cambiantes extrañas entre sus filas. En este caso invoqué al espíritu de habla para hacer mis palabras más claras. Explicué la situación, con lo cual fui escoltado a una especie de “sala de espera” mientras que un sentai, un grupo de guerreros no muy diferente a una manada, fue a investigar mis afirmaciones.

Unos pocos minutos después de llegar, uno de los cambiaformas zorro, una Kitsune, entró en la sala con un poco de té. Se presentó como Luo Wá y me interrogó con educación, bajo la apariencia de una charla amable, sobre mi propósito en la ciudad, mi procedencia y cuánto tiempo iba a estar... era

PADRES CIUDAD ANTES DE QUE HUBIESE PADRES CIUDAD

Chen Huà Lienzo-de-Historia, un Galliard Boli Zousizhe, ofrece una lección:

La sabiduría convencional de los Moradores del Cristal sugiere que el primer Padre Ciudad conocido fue descubierto en Londres en 1882. La sabiduría convencional de los Moradores del Cristal también tiene un punto de vista firme sobre cómo los Padres Ciudad pueden actuar o aparecer. Hay evidencias que sugieren que han existido desde hace mucho tiempo Padres Ciudad que se alejan de dicho perfil. Por ejemplo, los dioses de las ciudades chinas.

Es posible que haya algunas diferencias fundamentales entre los Padres Ciudad de eras previas y los que ahora conocemos. Nuestras historias hablan de dioses de la ciudad que se preocupaban por la gente que vivía allí, pero los Padres Ciudad actuales se preocupan más por la ciudad en sí misma, los ladrillos y las piedras, que por la población. También es posible que como una Tribu que no debe tanto a la tradición oral, en algún punto de la transmisión hayamos perdido algún conocimiento vital: el papel se pudre, las bibliotecas arden.

Los Padres Ciudad son probablemente más antiguos de lo que sabemos y todavía portan aspectos de las ciudades anteriores a su aparición. El General es un buen ejemplo: visualmente, se parece mucho a Chen Huacheng, pero su ropa tiene elementos de los uniformes de los funcionarios de las dinastías Han, Yuan y Ming. Incluso el reloj de bolsillo del Padre Ciudad de Londres tiene toques de los orígenes romanos de la ciudad. Un Padre o Madre Ciudad puede ser una reliquia viviente de la historia de esa ciudad y tienen mucho que enseñarnos si podemos encontrar a más de los suyos.

como estar otra vez en la aduana del aeropuerto, sólo que más cortés. Le dije la verdad e incluso lo hice sin emplear Dones para que no pensase que estaba intentando engañarla. Por fortuna para mí, la reputación de mi mentor todavía perduraba y eso me ayudó a suavizar las cosas.

Una vez que el interrogatorio se convirtió en una verdadera charla distendida, fui invitado a presentarme a la corte más tarde. El sentai había vuelto, más o menos intacto, con invitados. Algo después de que me marchase para conseguir ayuda de la corte de las Cinco Virtudes, una manada de Boli Zousizhe del Túmulo del Río Suzhou escuchó el revuelo y apareció para ayudar a proteger el templo. A causa del ataque, los dos grupos estaban



discutiendo sobre quiénes deberían vigilar el templo y los jardines adyacentes.

Al ser el que involuntariamente los había unido, sugerí que al menos fuésemos al templo para averiguar qué era lo que querían los Danzantes de la Espiral Negra. Ambos bandos me miraron como si fuese todo parte de mi plan desde el principio, pero Luo Wá habló en mi nombre y dio su opinión sincera de que era digno de confianza, o que al menos no era peligroso. La manada de los Moradores del Cristal, el sentai que investigó el sitio en primer lugar, y yo caminamos de lado para regresar al reflejo umbral del templo.

Éramos un grupo bastante variopinto: un Contemplaestrellas estadounidense, cinco Moradores del Cristal de Hong Kong, una Kitsune, un Tengu, dos Nezumi y un Khan.

Para que lo entiendas, eso es un Corax (un cuervo cambiaformas), dos Ratkin y un hombre tigre. Los guardianes que mencioné antes eran hombres tiburón... no, no te estoy tomando el pelo. Los Hengeyokai de las Cortes de las Bestias los llaman Same-Bito pero los Garou de la costa pueden conocerlos como Rokea. Muchos de los Garou de este Túmulo no se han encontrado con otros cambiantes salvo la posible excepción de los Corax. He viajado mucho, pero ni siquiera yo puedo creerme lo que es trabajar con un grupo tan dispar, todos extraños entre ellos a pesar de compartir un espacio tan reducido.

Llegamos para encontrar a las Arañas de la Urdimbre trabajando de forma gradual para entretejer la estructura. No sólo estaban intentando parchear y remendar el daño del lado umbral del templo sino que estaban aprovechando que las energías que normalmente las mantenían a raya estaban debilitadas para aumentar la influencia de la Tejedora.

Para mayor frustración de los Moradores del Cristal, los cambiaformas de las Cortes de las Bestias comenzaron inmediatamente a expulsar a las Arañas de la Urdimbre mientras que los demás entramos al interior del templo para descubrir que habían comenzado a envolver al Padre Ciudad en su propia telaraña. Y llegados a este punto, los Boli Zousizhe estaban obligados por su honor a colaborar en su liberación: estaba herido.

—El río—dijo—. Su objetivo era el río y yo soy su principal protector. Ya golpearon la presa y ahora esto acaba... —Su voz se fue apagando.

—Si no hacemos algo —pensé en voz alta—, entonces el río y su espíritu podrían morir. Sin duda eso es una razón de peso para cooperar, con independencia de si creéis que he planeado esto o no.

Tras una serie de acuerdos de mala gana, los representantes de la corte y del Túmulo llegaron a un entendimiento. El Túmulo del Río Suzhou protegería el templo y el río en el mundo físico mientras que la corte de las Cinco Virtudes lidiaría con las amenazas umbrales, con la esperanza de parar el plan que tuviesen los Danzantes de la Espiral Negra para el Yangtsé.

He estado pendiente de lo que se contaba sobre esa parte del mundo y planeo regresar en breve para ver cómo van.

Creo que si hay algún lugar donde buscar pistas sobre cómo podemos luchar contra las amenazas de Gaia es viendo cómo diferentes sociedades de cambiaformas pueden trabajar juntas.

Esto me recuerda a otra ciudad que algunas veces lucha contra sí misma.

El Cairo

A raíz de los acontecimientos de la revolución, Egipto es un país que sufre cambios de una semana a otra. Durante mi último viaje a El Cairo en octubre de 2011, la lucha de la gente contra una corrupción que les sobrepasa estaba alcanzando un estado de agitación extrema. El Consejo Supremo de las Fuerzas Armadas, que había sido puesto a cargo tras la dimisión del presidente Mubarak, todavía tenía que terminar de cumplir sus promesas de estabilización y reconstrucción, y estaban agrediendo a los opositores que les exigían actuar. El país ha visto grandes mejoras y muchos éxitos desde entonces, aunque están más allá del ámbito de mis experiencias allí.

Antes de llegar a El Cairo había tenido la buena fortuna de compartir una tarde de conversación con un Caminante Silencioso que se hacía llamar Samir el Chacal. A juzgar por tu mirada, sospecho que incluso tú has oído hablar del Galliard que Habla-hasta-que-Amanece. Hablando de lo cual, es verdad que lo hace.

Samir y yo intercambiamos historias en su clan y fue él quien me animó a visitar El Cairo a pesar de la agitación. Le había expresado cierto interés en observar en primera persona el progreso de las protestas de la Primavera Árabe y me respondió que, a pesar de la dificultad que tenía para quedarse, sentía que los Garou que estaban trabajando y luchando allí apreciarían mi punto de vista. Y debo admitir que la idea de que realmente yo pudiera ser capaz de hacer algún bien, además de aprender valiosas lecciones que transmitir a los demás, sonaba demasiado bien como para dejarla pasar.

Para allanarme el camino con los Moradores del Cristal en el clan de la Barca Solar, me dio un sobre acolchado lleno de información importante para que se lo entregase a un Theurge que ayuda a coordinar las interacciones de los Garou con los manifestantes aliados. La próxima vez que nos encontremos debo darle las gracias porque la entrega calmó un montón los nervios. La Moradora del Cristal a cargo del Túmulo, una mujer llamada Leila Rasgadora-del-Velo, debe mucho de su habilidad para dirigir a los Garou y asuntos de negocios a cierta cantidad de paranoia. Al ser una mujer influyente en una región tradicionalmente dominada por hombres y estar a cargo de un Túmulo urbano particularmente poderoso es comprensible.

No fue poco hospitalaria, pero incluso durante nuestro breve encuentro pude notar que todo lo que estaba en marcha requería mucha atención por su parte. Haytham Ojos-por-el-Mundo, el Theurge y Guardián de la Puerta previamente mencionado, estaba trabajando a destajo con los Hijos de Gaia árabes y otros Moradores del Cristal para hacer que los espíritus



de electricidad y tecnología ayudasen a proteger el mensaje de los manifestantes y a lanzarlo al mundo. No soy ningún novato ni con los espíritus ni con la tecnología, pero debo admitir que la sofisticación de su trabajo sin duda me superaba.

Uno de sus mayores problemas en aquel momento eran las Sanguijuelas. El Cairo tiene abundancia de vampiros, muchos de los cuales adoran a un tipo de criatura del Wyrn que toma la forma del dios egipcio Set. A menudo se enfrentan con los Garou de la ciudad, pero la agitación del gobierno les ha proporcionado innumerables oportunidades de clavar sus colmillos en los políticos y militares que todavía estaban adaptándose a sus nuevos deberes y autoridad. En los días posteriores a la masacre de Maspero, los vampiros redoblaron sus esfuerzos para conectar las protestas con nosotros y así dirigir a la policía y las fuerzas militares, ansiosos por tener objetivos, contra simpatizantes de los Garou, aunque éstos sólo tuvieran conexiones tangenciales. Esto sólo alentó los esfuerzos de Entierra-a-los-Muertos, una Caminante local, por combatirlos.

Me encargué de preguntar por la situación y ver dónde podría ser de ayuda mientras estuviese en la ciudad. Estaba más que preocupado al ver la cantidad de incidentes que el clan achacaba a la influencia de los vampiros, hasta que pude ver que mucha de la información de Leila parecía fruto de la paranoia y la conjetura. Me desconcertó especialmente descubrir que los dos clanes de Roehuesos de la ciudad no se hablaban con el clan de la Barca Solar, y que uno de ellos era abiertamente hostil a los forasteros. Leila enfatizó que no habían rechazado inevitablemente a los Roehuesos sino que había sido al revés, y que, por el bien de la diplomacia, no discutiese el tema.

El Cairo está bastante masificado. Los vampiros, no sólo los sectarios de Set sino Sanguijuelas de muchas “tribus”, mantienen el control sobre grandes zonas de la ciudad y se han beneficiado de la agitación del país durante décadas. Los fantasmas de los humanos fallecidos son excepcionalmente abundantes en la Ciudad de los Muertos, una necrópolis y un suburbio que los lugareños conocen como *el'arafa* y que contiene uno de los Túmulos de los mencionados Roehuesos. Muchos de los cambiaformas de África, especialmente la gente felina, dan buen uso a la ciudad, aunque no me encontré a ninguno.

Leila me invitó a acompañar a unos cuantos de los Garou de la Barca Solar para ponerse en contacto con un grupo de opositores, algunos de ellos de la Parentela, que habían estado tratando de pasar desapercibidos desde la masacre de Maspero. Me prestaron algo de ropa con la que mezclarme con los lugareños, algo que podría encajar mejor en los suburbios. Los demás no dijeron nada que lo sugiriera, pero entre las armas ocultas y su lenguaje corporal, sabía que estaban preparados por si había problemas.

La densidad absoluta de población de El Cairo (el único lugar del mundo más densamente poblado es India), se hizo patente una vez salimos del complejo de oficinas Qasar al-Baron. La ciudad olía a una desesperación singularmente

A VISTA DE CALLE

Nassir Escarabajo-Deslustrado, un Ahroun Roehuesos, ofrece algo de perspectiva:

Los Moradores del Cristal viven en un mundo donde creen que todo funciona de la misma manera en que lo hacen ellos, como si todo fuesen sombras proyectadas por fuerzas sobrenaturales con dinero. Creen que cada humano que parece algo más pálido de lo normal es un *gúl* o sirve a uno. Si Leila fuese más paranoica, pensaría que el atardecer es un complot de las Sanguijuelas. Lo que sea que les ayude a dormir por las noches.

El problema viene cuando ven la mano de los vampiros en todo lo que hace el gobierno, como si los dedos no-muertos apretasen todos los gatillos. Es demasiado fácil perder la perspectiva y pensar que todo lo malo que pasa que oprime a la gente o que impide nuestros deberes hacia Gaia es obra de una criatura del Wyrm o algo así. Al mismo tiempo, puedes caer en la trampa de pensar que todo lo que les devuelve el golpe es algo que hiciste tú o uno de tus aliados.

Nuestra gente es la que está luchando, sufriendo y muriendo por todo esto. No los Roehuesos, sino los pobres y los oprimidos, los que quieren ayuda que no los mire con condescendencia desde un sofisticado edificio de oficinas. He visto con mis propios ojos que el enemigo de la revolución no es el Wyrm o las Sanguijuelas. Sí, sacan más provecho cuando la gente buena pierde la esperanza o muere por alzar su voz, pero las fuerzas oscuras que moldean todo esto son el odio y la avaricia humanas. Del mismo modo, no importa cuántos organizadores de la Parentela o simpatizantes Garou tengas, es la esperanza humana y su impulso lo que les hace luchar.

Ésta es una revolución de humanos luchando contra humanos con fuerza y armas humanas. No es una partida de ajedrez sobrenatural, no importa lo mucho que las Sanguijuelas y los Moradores del Cristal puedan querer que lo sea.

humana, mezclada con una energía nerviosa subyacente. La muchedumbre al otro lado de la ventanilla del coche emanaba un aura de miedo que provocaba un efecto similar al tintado de una fotografía. Incluso a pesar de ser octubre, la ciudad parecía inmersa en un verano estadounidense y el calor nos golpeaba. Según nos aproximamos a las barriadas donde los activistas aliados de los Garou se estaban escondiendo,

tuve la inconfundible impresión de que la ciudad estaba aguantando la respiración, esperando algo.

El nombre “Dar al-Salam” se puede traducir de forma aproximada como “residencia de la paz” y no pude evitar imaginarme que quien pusiera originalmente esa etiqueta al barrio moriría un poco por dentro al ver en qué se había convertido. Aparcamos a bastante distancia, en un lugar que sabíamos que era seguro, y los siete caminamos por las estrechas calles a través de pilas de basura. Aparte de miradas de curiosidad y gente que mantenía la cabeza gacha por costumbre, varios pares de ojos nos observaban como si fuesen cámaras vivientes.

—Disculpa —dije a uno de los Moradores de Cristal que nos acompañaba, un joven Philodox estadounidense conocido como FIGMO [N.d.T.: Acrónimo de la expresión *Fuck it, got my orders*, Que Te Follen, Yo Tengo Mis Órdenes]—. ¿Eres consciente de que nos vigilan?

—Estamos cerca de uno de los Túmulos de los Roehuesos —dijo gravemente—. Una plaga asoló a los... humanos menos pudientes hace unos años y ambos Túmulos han sido un poco antisociales desde entonces. Déjalos estar por ahora.

—¿No deberían estar ayudándonos?

—¿Eso crees? —murmuró entre dientes antes de retomar el ritmo para cortar la conversación.

Nos acercamos al edificio donde se refugiaban nuestros aliados humanos y de la Parentela. Haytham levantó una mano para que nos detuviésemos a una calle de distancia del edificio. Había visto una señal en una ventana que sugería una trampa. Me ofrecí como voluntario para explorar la Umbral, sólo por si acaso, mientras los demás hacían un reconocimiento más mundano, y me escabullí hacia un callejón vacío para caminar de lado.

El calor se hacía presente incluso allí, aunque la ausencia de un sol físico era una ventaja. Un viento umbral soplaba más fuerte y todos los espíritus me resultaban extraños. Eran un poco menos “abstractos” de lo que estaba acostumbrado y me recordaban a criaturas salidas de leyendas e historias que podrían estar emulando o haber inspirado. La desesperación de la ciudad emanaba atrayendo y alimentando a cosas hambrientas. Podía comprender por qué los Caminantes Silenciosos estaban tan preocupados aquí, pero no veía amenazas inmediatas para la operación.

Caminé de lado de nuevo, abandoné el callejón y me colé por la puerta abierta. Haytham estaba tranquilizando a un egipcio delgado, casi escualido, con tres dedos vendados. Al llegar a mi posición, los demás se desperdigaron por la pequeña casa y montaron toda una escena mientras se instalaban, revisaban papeles y recababan testimonios de nuestros asustados aliados. Nadir Telegrama-Nocturno, una Ragabash bajo el mando de Leila, se escurrió en una esquina oscura y perdí su rastro.

El edificio era pequeño y estrecho, con basura y papeles desparramados por el suelo. El destrozado mobiliario estaba sutilmente apilado o arrinconado en las esquinas como una señal del esfuerzo realizado para limpiar después de una escena violenta. El aire estaba cargado y hedía a sudor rancio y ozono.

—Cuenta hasta diez, cierra la puerta y cubre nuestras espaldas. Intenta evitar pasar a Crinos aquí a menos que todo se vaya a pique; aquí resulta incómodo y limpiar después es un infierno—dijo en voz baja FIGMO—. No serás uno de esos “monjes Shaolin” Contemplaestrellas con un kung-fu improbable e intergaláctico de los que tanto he oído hablar, ¿verdad?

A pesar de que estoy acostumbrado a la pregunta, nunca sé muy bien cómo responderla de forma que satisfaga a todo el mundo. Como suelo hacer cuando me preguntan, simplemente asentí como diciendo “algo así”. Respiré profundamente y cambié a Glabro por si hacía falta músculo adicional, aunque normalmente prefiero el equilibrio de la Forma Homínido. Me gustaría decir que no hicimos nada tan obvio como contener la respiración, pero estaba claro que se avecinaba una emboscada y ninguno de nosotros podía fingir que no lo sabíamos.

Cuando mi conteo silencioso llegó a diez, di un empujón a la puerta y me hice a un lado. No había pasado un minuto cuando la puerta se abrió de una patada con un estallido, al igual que lo hicieron la puerta trasera y algunos de los armarios. Como se había previsto, algunos de ellos estaban dentro esperando una señal del exterior. Estábamos listos. La lucha sólo duró unos instantes. No te voy a aburrir con los detalles. No todos los Garou del grupo actuaron como una máquina bien engrasada, pero me sorprendió lo preparados que estaban los demás para esta clase de violencia. No dañé a mis oponentes más de lo necesario porque sabía que probablemente eran errados siervos de un mal mayor. Al final, la mitad de nuestros atacantes yacían en el suelo muertos por heridas de bala o con el cuello roto. Claramente, estaban esperando un grupo más pequeño que se habría rendido ante la exhibición de armas de fuego, no guerreros experimentados con los dones de Gaia.

—Necesitamos movernos deprisa—dijo Haytham, frotando un chichón en un lado de su cabeza que ya se estaba haciendo más pequeño—. El que murió en el dormitorio olía a sangre y corrupción del Wurm y era mucho más fuerte de lo que debería ser un humano. Algunos son sirvientes directos de las Sanguijuelas.

—Entonces, ¿ahora qué?—preguntó uno de los Caminantes Silenciosos que estaba con nosotros.

—Vosotros tres—nos indicó a dos Caminantes y a mí—, quedaos aquí mientras reubicamos a nuestra gente. Ved quién viene a investigar. Sospecho que al caer la noche al menos uno de los gñles vendrá a investigar qué ha sucedido. Descubrid lo que podáis de ellos y nos pondremos en contacto con vosotros.

—Qué conveniente dejar aquí a todos los que no pertenecen a tu manada mientras os encargáis de esto. ¿Hay algo que debamos saber?—pregunté.

No intentaba retarle pero quería asegurarme de que estábamos en el mismo bando.

—No es nada personal—interrumpió FIGMO—, pero cuanta menos gente sepa nuestras medidas de seguridad, mejor. Además tenemos que dejar a *alguien* aquí.

Quería escuchárselo decir más que nada en el mundo, así que le creí. Los demás se fueron cuando escuchamos las sirenas. Salimos hacia un apartamento abandonado cercano y esperamos.

Volvimos dentro después de que la policía hubiese peinado con detalle el edificio y retirado los cuerpos. Encontramos un lugar en el que esperar hasta la caída de la noche y pasamos el tiempo tallando estacas de madera con las patas de las sillas. No tuvimos que esperar mucho en la habitación a oscuras antes de que alguien viniese a husmear.

Los dos vampiros se movieron con pasos suaves y silenciosos, sin dejar olor a su paso. Murmuraron algo en árabe y, aunque no pude descifrar su conversación, los Caminantes que estaba conmigo se pusieron nerviosos y prepararon sus armas.

Seguí su ejemplo cuando golpearon a las Sanguijuelas y derrotaron a éstas con rapidez, pero el tercero, al que aún no habíamos visto, abrió la puerta de golpe y salió corriendo. Yo era el más cercano a la puerta, así que le di caza según sacaba su teléfono para informar a alguien. Estaba familiarizado con las calles y podría haberme despistado si no hubiese estado en mejor forma que él.

Le seguí por una callejuela que daba a un pequeño callejón sin salida. Tres Garou en Glabro y Crinos, con las ropas colgando hechas jirones, lo sujetaban contra el suelo. Cuatro más estaban a mi alrededor, observando.

—Éste es nuestro territorio—gruñó uno de ellos en Lengua Garou—. Puedes irte pero nos quedamos con éste.

La Lengua Garou es excelente para amenazar, pero rara vez me ha sonado tan ominosa. Recordé las insinuaciones previas acerca de los Roehuesos antisociales y dudé un segundo. Al final, por el bien de la diplomacia, no discutí. Regresé a la casa, poniendo cuidado de no ser seguido, para encontrar a los vampiros atados para ser transportados e interrogados más tarde. Cuando me preguntaron qué había pasado con el vampiro, les dije que los Roehuesos lo habían atrapado y las caras de los Caminantes me dijeron más de lo que quería saber.

Eso estableció las pautas de toda mi vivencia allí. Me quedé alrededor de un mes, llevando mensajes cuando Facebook y Twitter no podían hacerlo y ayudando a llevar nuevos teléfonos y portátiles con las bendiciones de Gaia para los opositores aliados con los Garou. Cuando fue necesario, di caza a vampiros con lengua de serpiente a través de los suburbios, aunque tuve la fortuna de evitar más encontronazos con los Roehuesos. Cuando las cosas se intensificaron en noviembre con la reocupación de la plaza Tahrir, el aumento de la visibilidad forzó a muchos Garou a retirarse de la “primera línea”. También supe aprovechar la oportunidad para continuar mi camino y he pasado mucho tiempo compartiendo mi vivencia de primera mano con otros Garou.

Lo que importa es que no estábamos sólo armando a la gente contra un régimen opresor que estaba en el bolsillo de los vampiros y las petroleras, sino que también pudimos llevarles esperanza. El regreso a la plaza Tahrir, aunque supuso un revés para los Garou, nació de la necesidad de los egipcios de recuperar su gobierno y su país. Los eventos de Egipto me recuerdan otra experiencia que viví.

Seattle

¿Estás familiarizado con la red llamada “Voicebox”? Es una de muchas pequeñas empresas emergentes de tecnología que han aparecido siguiendo los pasos del auge de las redes sociales para intentar formar parte de la acción. Como tantas otras, fue fundada en Seattle. Si juega bien sus cartas podría ser el próximo Facebook. Uno de mis Parientes aprendió lo suficiente acerca de legislación de sociedades para poder seguir el rastro de su propiedad. Al final, gran parte de la financiación de la empresa procede de Sunburst, una compañía de *software* cuyo dueño final es Pentex.

En el verano de 2012 estaba fuera, en la costa oeste, cuando recibí una llamada de Bastón Partido, el hermano menor del Contemplaestrellas que fue mi mentor. Se había enterado de que estaba en la zona y me invitó a que lo visitase en Seattle. Aun en caso de haber querido, no podría haber rechazado su invitación.

Seattle no es tan lluvioso como sugiere la cultura popular. Sus veranos son bastante suaves y templados y el clima de la ciudad es agradable durante esa estación, como descubrí de primera mano. Bastón Partido, a quien prácticamente considero mi tío, me estaba esperando en Sea-Tac [N.d.T.: El Aeropuerto de Seattle] y cogimos el tren ligero hacia la ciudad.

Seattle vive de la publicidad de ser una ciudad del futuro entre el transporte público asequible, las compañías orientadas a la tecnología y las preocupaciones de los negocios respetuosos con el medio ambiente. La mayor concentración de Moradores del Cristal del noroeste de EE.UU. está trabajando duro en varias iniciativas, cuidando que no hagan nada indebido y destinando los recursos que pueden en beneficio de Gaia y la Nación Garou. Hombres lobo de casi todas las Tribus han encontrado Seattle bastante agradable para ser una ciudad y nuestros esfuerzos han asegurado que habrá suficiente luz para compensar su parte de oscuridad.

Llegamos en medio de una protesta en Uwajimaya Village. Al parecer la compañía Uwajimaya quería expandir su complejo comercial y residencial, lo cual llevó a la oposición de los lugareños, que no querían ver remodelado el barrio más de lo que ya lo habían hecho. Las cosas se caldearon a causa de las acusaciones de que el director del complejo había estado *hackeando* las cuentas de Voicebox de algunos manifestantes y exponiendo información privada dañina que había arruinado sus reputaciones.

No estaba familiarizado con el lugar y, mientras preguntaba a un par de personas que estaban a un lado, conocí a una bloguera Moradora del Cristal llamada Melissa Pase-de-Prensa que estaba escribiendo sobre la protesta en su página. Según ella, la página de Voicebox era, con toda probabilidad, la parte responsable y si quería saber más, podía llevarme a una especie de reunión del “ayuntamiento” organizada por un clan cercano. Estaba demasiado intrigado para no participar y Bastón Partido me acompañó para averiguar qué estaba pasando.

El encuentro tuvo lugar en Capitol Hill, uno de los centros de entretenimiento y vida nocturna de la ciudad, en una cafetería llamada Costa de Java que pertenecía a un Morador. La multitud parecía ser en su mayoría Moradores del Cristal y Roehuesos con una ligera pizca de otras Tribus, incluyendo un sorprendente número de Wendigo dado el lugar. La mayoría eran Garou del Túmulo de la Casa de Fieras de Discovery Park y del Túmulo de Little Water, que está en un rascacielos de South Lake Union.

Una Philodox Moradora del Cristal del Túmulo de Little Water, Jean Profundidad-de-Transmisión, lideró el encuentro. Realizó la convocatoria para pedir a los Garou locales que ayudasen en una inminente investigación sobre Voicebox centrada en su oficina en South Lake Union. Nos explicó que la página web se centraba oficialmente en unir a la gente por medio de grupos de discusión de la misma forma que otros sitios web lo hacen a través de intereses comunes. Esto la convierte en un medio natural para mucho grupos de protesta grandes, y ha sido empleado como una alternativa a Facebook para coordinar muchos eventos.

Sin embargo, Jean tenía razones para creer que esa misma página también dirigía intencionadamente elementos discordantes hacia buenas causas. Sospechaba de la influencia de Voicebox en un incidente donde elementos de *Occupy Seattle* usaron el “micro de la gente” para interrumpir a sus propios oradores y sembrar discordia. La seguridad de la web también era selectivamente pésima, haciendo que algunas conversaciones privadas, las más incriminatorias leídas fuera de contexto, apareciesen en páginas públicas mientras que otras desaparecerían en el éter electrónico tras inescrutables filtros de “censura”.

Jean y su manada pidieron a los Garou que los ayudasen a entrar en las oficinas de Voicebox y ver qué podían hacer para interferir en sus esfuerzos y conseguir información que usar más adelante. El plan era causar un incidente en las oficinas para que alguien pudiese colarse y conseguir echar un vistazo a sus archivos. Uno de los Wendigo presentes preguntó que por qué no podían *hackearlo* sin más. Ella explicó avergonzada que la seguridad de la compañía no sólo era inexpugnable para cualquiera, incluso para Anonymous, a menos que tuvieran una filtración, sino que también estaba respaldada por ayuda espiritual no identificada.

Bastón Partido y yo nos ofrecimos voluntarios, al igual que la mayoría de Moradores del Cristal y Roehuesos presentes y un par de jóvenes Wendigo en busca de gloria.

Tras unos días de preparación, nos reunimos en el Túmulo de Little Water. Mientras Bastón Partido y yo nos encaminábamos hacia el objetivo, podíamos sentir la Celosía volviéndose más densa a nuestro alrededor, como si nos adentrásemos en un sitio con una gran humedad. La concentración de negocios humanos, muchos de ellos relacionados con Internet y la tecnología, no hacía más que alimentar a la Tejedora y aumentar la Celosía de la zona.

Jean nos separó en tres equipos. Un equipo crearía alboroto en el exterior y los otros dos entrarían, de forma

¿ALIANZA?

Cinco-Disparos-¡Rápido!, un Theurge Morador del Cristal, informa:

La programadora encontrada durante el asalto en la oficina de Voicebox se conoce coloquialmente como Dron, un humano con un espíritu de la Tejedora vinculado, de forma similar a un Fomor. Son tan difíciles de matar como nosotros, pueden fortalecer la Celosía local y, para vergüenza nuestra, pueden realizar un montón de nuestros trucos tecnológicos. A veces un humano cae ante la seductora canción de la Tejedora y es “bienvenido” al rebaño.

Incidentes como los de la redada en Voicebox refuerzan el miedo irracional a que la Tejedora y el Wyrn trabajen juntos. A veces un empleado de una compañía tecnológica que ya es una espina clavada en nuestro costado se deja llevar por la canción de la Tejedora y se transforma en un Dron. Empieza a ser más frecuente ahora que las fuerzas del Wyrn están consiguiendo tecnología más innovadora. Por el momento, aún está por ver algo que sugiera seriamente que es más que una simple coincidencia.

Pero claro, intenta decirle eso al resto de Tribus...

que uno causase más problemas para distraer a la seguridad mientras que el resto nos movíamos para conseguir los archivos que necesitábamos. Bastón Partido estaba en el equipo del exterior y yo en el de recuperación, lo que uno de ellos llamó el que iba a dar “el golpe”. Fuimos entrando poco a poco, fingiendo que estábamos por varias de las compañías de edificio, mientras la protesta que se había organizado se intensificaba en el exterior. Más o menos cuando iban a llamar a la policía, el segundo equipo entró en acción, activando las alarmas antiincendios y cometiendo diversos actos aleatorios de vandalismo en algunas oficinas.

Los empleados del edificio, no acostumbrados a este tipo de carnicería, corrieron hacia las salidas al borde del pánico. Los guardias de seguridad de todo el edificio se dispersaron en todas direcciones intentando anticiparse a los vándalos y nos apañamos para entrar en los cubículos de Voicebox. Montamos el número de dirigir a los empleados hacia las salidas mientras buscábamos sus archivos privados.

El lugar olía no sólo débilmente a la mancha del Wyrn, sino también a comida putrefacta. Un par de Moradores del Cristal del equipo se colaron en las oficinas con memorias USB Fetiche para robar información. Eso me dejó con un Roehuesos Ragabash llamado Manos-Largas, así que los dos revisamos la oficina de la esquina que era el origen de los extraños olores.

Una mujer flacucha estaba sentada ante una computadora, mirando desapasionadamente la pantalla. Sus manos descansaban en el teclado, sin moverse, ya que la computadora parecía trabajar por sí misma. Junto a ella, en el escritorio, había cuatro



bolsas de comida para llevar de O'Tolley's, abandonadas sin tocar por sus compañeros. Se volvió y nos miró; su cuerpo estaba extrañamente limpio para alguien que trabajaba en un lugar así.

Manos-Largas fingió preocupación y se acercó con rapidez para ayudarla a salir de la oficina. La mujer se negó a moverse y explicó lo importante que era que se le dejase continuar su trabajo. Su voz me recordó al zumbido de un aire acondicionado y los ojos de Manos-Largas se volvieron vidriosos. Una niebla se asentó en mi propia mente. Medité sobre los kōans para despejarme. Sacudí el hombro del Roe-huesos y le desperté. Se sobresaltó, el pánico se mostraba en su mirada, y su cuerpo se tensó por un momento.

—Hizo algo. No puedo Cambiar —resopló, volviéndose hacia la puerta para gritar pidiendo ayuda.

Al no depender tanto de mis otras Formas para enfrentarme a los enemigos, avancé para separarla de la computadora. Agarré a la mujer y tiré para apartarla del asiento, pero apoyó con calma ambas manos sobre mí y una inmensa descarga eléctrica me golpeó como si me hubiese tocado un cable pelado. Lo siguiente que supe fue que estaba tirado en el suelo mirando cómo me observaba con una mirada vaga y curiosa.

Resonaron una serie de disparos al otro lado de la puerta, y las balas la atravesaron, salpicando la pared. Se quedó pasmada mientras giraba para encarar a uno de los Moradores del Cristal que iba con nosotros, y pude ver pequeños filamentos entrecruzándose en los agujeros de bala para cerrar la herida. Hice un barrido contra sus piernas y me puse en pie. Otro Morador, que mientras había accedido a su computadora, tiró de la memoria USB Fetiche, me la lanzó y me gritó que caminase de lado (ya que puedo hacerlo sin un espejo) y que saliese de allí.

No quería cruzar a un reflejo umbral vacío si podía evitarlo, así que corrí hacia las escaleras. Escuché más alboroto escaleras abajo, seguramente del equipo vándalo. En lugar de zambullirme en el caos, cerré los ojos, puse la memoria USB en mi boca y me concentré en caminar de lado. La Celosía era incluso más gruesa de lo que pensaba y me llevó varios agónicos minutos abrirme paso hacia la Umbra. Cambié a Lupus en el aire para controlar mejor la caída, ya que el edificio era demasiado nuevo y aún no lo suficientemente importante como para existir a ambos lados de la Celosía. La memoria *flash*, un modelo robusto elegido especialmente para este tipo de ocasiones, ya estaba sujeto en mi hocico.

Al girarme para salir de aquel lugar vacío, vi a la programadora aparecer en la Umbra. Las Arañas de la Urdimbre se apresuraban para acercarse como si hubiesen sido invocadas. No me paré a preguntar cómo podía ser capaz de seguirme.

Me fui a cuatro patas hacia el Túmulo Little Water, moviéndome a la mayor velocidad que pude. No aminoré hasta que no estuve cerca. Me detuve, volví a Homínido y di gracias a Gaia de que no me hubiese seguido. Todo lo que vi fueron edificios de la Umbra de Seattle y destellos de luz como rocío en una tela de araña que procedían de las hebras de la Tejedora. Me deslicé hacia la representación umbral del edificio donde alguien del Túmulo estaba esperándome. Le entregué los datos y caminé de lado.

Les conté lo ocurrido mientras recuperaba el aliento y comenzaron a descifrar la información. Los demás regresaron más o menos de una pieza. Me llevó un rato ubicar a Jean mientras esperábamos a los resultados de las memorias.

—¿Tiene la Tejedora algún interés real en Voicebox? —dije, preguntando lo obvio.

—No —contestó. El cansancio de su mirada me indicaba que ya había respondido a esta pregunta con anterioridad—. Se beneficia, pero no más de Voicebox que de cualquier otro servicio similar. Algo menos, sinceramente, dada la inestabilidad que causa.

Reconozco que me pregunté entonces si hacer que Voicebox fuese más estable no sería peor a largo plazo. Pero nuestra meta era encontrar algo que se pudiera usar para hundirla completamente, así que me reservé los comentarios para mí. Encontré un lugar tranquilo en un rincón donde meditar, así que no sé cuánto tiempo pasó hasta que Bastón Partido sacudió con suavidad mi hombro para conseguir mi atención.

Jean y el resto de su manada explicaron que el premio era una versión beta de la nueva web, lista con una nueva política de privacidad y *software* de seguridad. Estas nuevas políticas hacían más difícil evitar el acoso en la red, vendiendo la información personal de los usuarios a compañías que eran filiales conocidas de Pentex (la confirmación final que algunos necesitaban sobre los verdaderos amos de Voicebox) y también proporcionaba a la compañía resquicios legales para negar información a la policía en caso de uso de la página por pedófilos. Melissa comenzó a mandar correos a sus contactos para filtrar la información y pregunté a Jean qué es lo que se podría conseguir con ello.

—Debería hacer mucho daño a la compañía, aunque imagino que encontrarán fondos para capear la tormenta. Esto nos dará tiempo para encontrar formas de evitar sus defensas a la larga. Quizá podamos encontrar formas de explotar sus lazos con el resto de Pentex.

Asentí con una aprobación sincera y pregunté por el obvio interés que la prole de la Tejedora había mostrado por ese lugar. Tras pensarlo un momento, durante el cual su cara mostró confusión, frustración y un indicio de derrota, me dijo que hacían lo que podían.

El bosque no nos deja ver los árboles, cachorro. El bosque no nos deja ver los árboles.

Londres

¡Uf! Me acabo de dar cuenta de la hora que es. Todavía se te ve espabilado y con interés, por así decirlo. Ah, quién tuviese tu edad de nuevo; incluso con la salud de un Garou ya siento cómo me abandona la juventud. Creo que tenemos tiempo para una historia más. El conflicto en el rostro de Jean cuando sugerí la posibilidad de un “problema” de la Tejedora me ha recordado mi último viaje a Londres.

Recientemente, el gobierno británico ha demostrado tener lo que denominaré educadamente un problema de

TERRITORIALIDAD

Duane “Charla-que-te-Charla” Garrahan, Philodox Fianna, explica qué hace al clan del Casco Antiguo especial:

Algo que sorprende a los Garou estadounidenses es cómo un número razonable de clanes europeos están compuestos predominantemente por una sola Tribu. No son una mayoría, pero tenemos suficientes, tan tradicionalistas e intransigentes que todavía puedes encontrar aquí a quien cree que mezclar Tribus en una manada es prácticamente una infracción de la Letanía. Puede que no sean muchos, pero esos clanes tienen el poder de su parte: son algunos de los más antiguos. Casco Antiguo es una excepción, al ser un clan sin duda histórico pero con actitudes que no son del siglo ~~XX~~. Entre nosotros y el clan de la Gloria del Sol, en los Alpes, intentamos forzar a los tradicionalistas a que se adecúen a los tiempos que corren. Pero es una lucha cuesta arriba.

Los clanes de una única Tribu son una cosa, pero en la actualidad ni siquiera ellos se quejan de las manadas multitribales... siempre que sus miembros no piensen en unirse a una. Pero la idea está calando y con ejemplos tanto en Europa como en América, por fin estamos dando voz al mundo actual. No confíes en nadie que siga diciendo que deberíamos “respetar nuestra historia”, que la mitad del tiempo es sólo una forma de decir “dar caña a los extranjeros”.

Sencillamente, no confíes en nadie que siga diciendo cómo deberíamos “respetar nuestras distintas culturas e historia”, simplemente se aferran a los gloriosos días del Imperio romano.

prioridades. En los últimos años ha gastado una gran cantidad de dinero en pomposas exhibiciones de exceso. Ha sido un espectáculo tras otro. Más o menos a la vez que comenzó todo esto, el gobierno recortó los fondos en educación y las prestaciones para los pobres y discapacitados.

Me encontraba casualmente en la zona cuando esa bomba estalló en noviembre de 2010. Estaba visitando a una manada de Contemplaestrellas hindúes que viven en North London y cuando comenzaron las protestas escucharon que parte de su Parentela humana estaba entre los estudiantes de la concentración. Se dirigieron hacia allí para alcanzar a los manifestantes tan pronto como pudiesen mientras yo localizaba a algunos Garou que pensé que podrían estar lo suficientemente cerca como para poder involucrarse directamente.

La mayoría de los que pude contactar ya estaban en las protestas. Cierta cantidad de Garou de la ciudad, principalmente

Hijos de Gaia, Fianna y Moradores del Cristal, tenían Parentela que se había visto afectada de una forma u otra por las acciones del gobierno. Todo el que pudo llegar allí estaba involucrado de alguna forma, y decir que la tensión era alta era como decir que los Garras Rojas no se llevan bien con los humanos.

Algunos Garou se manifestaron con los estudiantes mientras que otros permanecieron a un lado por miedo al Frenesi. Puesto que me encontraba en una posición en la que me arriesgaba a ser deportado, me quedé al principio a un lado hasta que la cosa comenzó a caldearse en la plaza Millbank. La policía, que rápidamente perdió el control de la situación, comenzó a acorralar a los manifestantes, los cuales se encararon con los agentes. Mientras observaba lo que ocurría, los Garou se abrieron paso en la refriega lo mejor que pudieron para alcanzar a sus compañeros de manada y Parentela antes de que las cosas llegasen al límite. Aun así, algo me olía bastante “raro”.

Me concentré y expandí mis sentidos. Un grupo de alborotadores captó mi atención: estaban a punto de atacar por sorpresa a algunos agentes de policía que ya estaban inquietos. Olían a la mancha del Wyrn, así que agarré a los primeros Garou que pude encontrar, una pequeña manada Fianna, y les señalé al trío de ojos desorbitados.

—Fomori —dije tan bajo como pude pero que aún se me escuchase—. Necesitamos sacarlos de aquí antes de que hagan que la cosa empeore.

Los Fianna y yo nos apresuramos hacia los humanos poseídos por Perdiciones para sacarlos de las calles. No nos llevó demasiado cazarlos y la distracción, irónicamente, ayudó a que los Fianna mantuviesen la calma ante el arrinconamiento espontáneo de los manifestantes. Se corrió la voz entre los Garou presentes; aquéllos capaces de hacerlo ahuyentaron a los Fomori y los que habían sido contenidos por la policía mantuvieron a los Fomori arrinconados lo mejor que pudieron. Por desgracia, la naturaleza de la escena evitó que hiciésemos mucho más que echarlos y capturar unos pocos para poder interrogarlos o exorcizarlos.

Fue un desastre. Las acciones de unos pocos manifestantes, algunos de ellos posiblemente bajo la influencia de Perdiciones, estaban enervando y dando malas ideas a los que participaban. Y la policía, viendo que la situación la superaba, recurrió a la violencia con una velocidad deslumbrante. Me quedé en el sitio todo lo que pude, ofreciendo apoyo a Garou y Parentela que seguían en la zona hasta bien entrada la tarde.

Los demás Contemplaestrellas volvieron a sus hogares, pero me encontré siendo suavemente arrastrado al hogar del clan del Casco Antiguo: un edificio con *lofts* remodelados y reconvertidos para uso Garou con una especie de patio interior en el centro. Era un hervidero de actividad entre los Garou que buscaban contactos legales para proteger a sus familiares y aliados, mientras que otros estaban recopilando información sobre la gente que parecía manipular los sucesos en la protesta. Estaban buscando a la policía y los manifestantes que creían que eran agentes del Wyrn e intentando rastrear a aquéllos que habían huido. La cosa no pintaba bien para el clan, ya

que aunque tenían acceso a los sistemas del gobierno, tenían que compartir el ancho de banda y el tiempo para actuar con usuarios válidos sin levantar sospechas.

Ey, no me mires así. Puede que parezca que apenas sé deletrear “Google”, pero tengo mis recursos.

Conté lo que había visto y hecho a Nicola Corredora-del-Río, Fianna y Anciana de lo que en su mayoría es un clan de Moradores del Cristal, y ofrecí mi tiempo como voluntario para hacer lo que pudiese. Durante el siguiente par de semanas, gracias un intensivo trabajo detectivesco, logramos rastrear a unos pocos Fomori que se habían dejado ver en la manifestación. Estaban tratando de intensificar otras protestas discretas. No eran lo suficientemente fuertes como para evitar que los atrapásemos y los arrastrásemos a lugares seguros. Fuimos capaces incluso de conseguir un Theurge que forzase a las Perdiciones a salir, aunque no pudimos ahorrarles a todos el trauma resultante.

La siguiente gran manifestación fue un par de semanas después de la primera. Miles de personas salieron del trabajo y del instituto para formar parte del evento. Esta vez, detectamos Fomori en ambos bandos aumentando la violencia y el vandalismo, enfrentando a sabiendas a unos contra otros. La policía cargó a caballo contra los manifestantes y retuvo a algunos durante nueve horas expuestos al cortante frío de noviembre sin comida, agua o acceso a un aseo.

Por supuesto, la policía negó los excesos por su parte y en su mayoría se salió con la suya. A pesar de todo lo que se ha dicho sobre que Londres tiene más cámaras de videovigilancia que

ningún otro lugar, las cadenas de noticias evitaron las manifestaciones y aceptaron las declaraciones de la Policía Metropolitana de Londres. Sin embargo, esta pizca de ironía abrió un hueco para que los manifestantes contraatacasen conforme empezaron a usar Youtube para mostrar al mundo lo que realmente estaba sucediendo, obteniendo así un gran apoyo del público. Créeme, puede que “sólo sea Internet”, pero te sorprenderías lo mucho que ayuda a la moral saber cuánta gente te apoya.

Al comenzar la segunda protesta, el clan nos pidió que enseñásemos a los Garou más jóvenes que quisiesen unirse a la manifestación cómo apañárselas sin dejarse llevar por la Rabia. Personalmente, incluso pensé que arriesgarse a eso era ir demasiado lejos, pero cuando comprendí que acabarían involucrándose de alguna forma, dimos unas clases básicas de meditación. Estoy acostumbrado a enseñar, pero lo hago a través de anécdotas e historias. Dirigir una clase fue diferente.

Aun así, al menos hizo que fuese posible que más de los nuestros estuviésemos en el terreno y realizásemos cualquier esfuerzo que pudiésemos para mantener a los peores elementos bajo control. Y además de lo obvio, también dimos unos primeros auxilios básicos y llevamos comida y suministros para la gente atrapada en las zonas acordonadas. Algunos pasamos horas en la Umbra luchando contra las Perdiciones que vinieron a darse un festín con la pena y la indignación al otro lado de la Celosía.

El reflejo umbral de Londres es bastante diferente de a lo que estamos acostumbrados aquí. La Tejedora ha estado trabajando en las viejas ciudades europeas durante mucho más tiempo que en cualquier lugar de Norteamérica y sus redes cubren absolutamente



todo. En algunas zonas se erizan con espinas, como si fuese alambre de espino, y es como si, incluso ahora, el humo de la Revolución Industrial todavía se aferrase a las telarañas. Es ominoso, por decirlo suavemente, y me han dicho que está empeorando con el tiempo a medida que los sucesos han dado al gobierno aún más motivos para tomar medidas drásticas.

Justo cuando pensábamos que podíamos manejar la situación, sucedió el ataque. Hubo un buen susto a principios de diciembre entre un desfile real y una multitud de manifestantes. Nadie resultó herido, pero el incidente dio la justificación que necesitaban algunos de las altas esferas.

Llegados a este punto, la policía estaba grabando a los manifestantes igual que los manifestantes grababan a la policía, para así poder buscar a los participantes luego y tenerles por objetivo. La mayoría eran sólo caras en la multitud, pero algunos de los Fomori mejor situados sabían que merecía la pena perseguirnos. Vimos venir algo así, de forma que desviamos a todo aquél que mostrase su cara en las protestas a un lugar seguro improvisado lejos del clan y la mayor parte del viaje de un sitio a otro se realizó a través de la Umbrá. Mantuvimos a unos pocos en el refugio para guardar las apariencias y para hacer sitio a quienes vinieron de fuera del clan para ayudar.

Gracias a Gaia, los Fomori que atacaron no eran soldados experimentados. Eran esclavos voluntarios del Wyrn, sí, pero el pequeño escuadrón tenía más interés en la violencia que habilidad para ejercerla. Los atacantes eran una mezcla de policías y anarquistas, todos corrompidos por el Wyrn y unidos para sembrar discordia. Vinieron a por nosotros sin autorización oficial ni refuerzos, así no tendrían que responder ninguna pregunta incómoda más tarde, armados sólo con sus retorcidas habilidades y un par de Perdiciones para apoyarlos en su necesidad de destrucción.

Nos cogieron con la guardia baja al principio, ya que todavía estábamos revisando la información tras la protesta y asegurándonos de que nuestra Parentela estuviese bien. Todo el lugar se quedó a oscuras. Después, vimos que habían cortado la corriente y las líneas telefónicas, pensando que no tendríamos baterías de respaldo y conexión a internet en nuestros teléfonos. Entraron deprisa, golpeando todo lo que se moviese. No podíamos oírlos hablar entre ellos, y cuando distraje a uno, mató a uno de sus camaradas. Sus movimientos me revelaron que los Fomori nunca habían combatido juntos. Al inspeccionar sus cuerpos, descubrimos que ni siquiera habían pensado en llevar plata. Por si fuera poco, teníamos tres ventajas que ni siquiera sin su falta de planificación podrían haber tenido en cuenta.

Primero, por sorpresa o no, aún estábamos tensos y listos para la acción. Segundo, la mitad de nuestras fuerzas estaban perfectamente preparadas para surgir a su espalda. Y tercero, había demasiados de los nuestros que aún no habían tenido la oportunidad de despedazar algo.

Si esto fuese un consejo, entraría en más detalles sobre una batalla que incluso yo encontré gloriosa. Si esto fuese un consejo, describiría cómo fue para alguien tan reprimido como yo satisfacer algunos deseos primarios y adoptar

la Forma de guerra. Si esto fuese un consejo, seguramente demostraría algunos de los movimientos que hice según iba cortando a los Fomori en pequeños pedacitos.

Pero esto no es un consejo. Sólo soy yo reviviendo la oportunidad para desinhibirme por una vez. Quizá sea un Contemplaestrellas, pero mi sangre proviene de una Tribu... más apasionada.

Al final, el mensaje de los estudiantes fue enviado y escuchado, aunque no necesariamente acatado. Desde entonces, la lucha subsiguiente ha cambiado hacia algo más estable, en general. Después de quedarme un par de semanas más para asegurarme de que no habría más ataques, continué mi viaje tras haber hecho un buen número de amigos.

Oh, ¿que qué hicimos con los cuerpos de los Fomori? Vale, debo admitir que no estoy tan orgulloso de eso, pero nuestras opciones eran pocas. Después de todo, no es como si pudiésemos decirle a la policía que parte de sus agentes eran monstruos del Wyrn y que se habían juntado con unos anarquistas igual de monstruosos para matarnos.

La solución fue simple. Tuvimos que deshacernos de varios agentes de policía y anarquistas fallecidos. Teníamos un refugio donde esconder a los manifestantes peligrosos. Los Moradores del Cristal enterraron algunos rastros de papeleo y añadieron algunas cosas en los archivos de la policía, pero al final pudimos hacer que el problema se solucionase solo.

El fuego se extingue

Hablando de problemas de los que hacerse cargo, si no descanso pronto voy a desfallecer.

Sí, todavía estaré aquí mañana. Tengo muchas más historias que contar, y todavía no he tenido tanto tiempo como quería para ponerme al día con un par de personas aquí, en el Túmulo. Vuelve mañana, con el permiso de tus Ancianos, claro, y quizá comparta una historia que escuché una vez sobre un Ragabash Garras Rojas que se aventuró por voluntad propia en las ciudades para aprender por sí mismo si merecía la pena salvar a algún humano.

Pero te quiero pedir una última cosa antes de que te marches. ¿Ha sido la Furia Arpia, Presa-Mortal, quién te mandó a mí?

Lo que pensaba. Quizá tenga que tener una larga conversación con mi madre antes de nuestra clase de mañana. Ah, tal y como sospechaba, merecía la pena sólo por la cara que has puesto. Dulces sueños, cachorro. Dulces sueños.

Mecánicas

Jonathan Huellas-Livianas Rossini

Jonathan creció en el Túmulo de Spot Pond justo a las afueras de Medford, Massachusetts, nacido de una Philodox Furia Negra llamada Alice "Presa-Mortal" Rossini y su marido Parentela, Keith. Dado que los espíritus dejaron claro que

el joven Jonathan iba con toda seguridad a Cambiar algún día, se crió junto al clan con conocimiento pleno sobre su herencia. Alice cuidó de su hijo, sin importarle que fuese a marcharse a otra Tribu cuando Cambiase. Era su hijo y era Garou: era todo lo que le importaba. Sabiendo que sería con probabilidad Garou, le enseñaron todo lo que pudieron.

Cuando demostró tener un intenso espíritu viajero siendo un chaval, todos pensaron que quería algo de tiempo para él. A pesar de los esfuerzos de sus padres, una vez al mes o así, se alejaba sin rumbo y se metía en algún apuro. El resto del clan estaba pendiente de él, temeroso de que sus vagabundeos pudiesen llevarle cerca de algún espíritu peligroso o de una bestia del Wyrn. En más de una ocasión vagó hasta la ciudad con el poco dinero que tenía y su diario, tomaba un autobús a cualquier parte y la policía lo llevaba a casa. Cada vez tenía una nueva historia que contar a todo el que quisiese escucharle.

A los trece años, la estación de autobús tenía su fotografía donde los empleados pudiesen verla para evitar sus escapadas. Una vez supo esto, su siguiente viaje fuera de la ciudad comenzó con una mochila bien preparada y una dirección al azar. Caminó fuera de la ciudad y este súbito cambio de táctica hizo cundir el pánico en el clan en lugar de sencillamente frustrarle. Mandaron a varios grupos de búsqueda para peinar los bosques y a una joven manada a los pueblos cercanos.

Jonathan volvió casi dos semanas después al lado de un viejo Ragabash Contemplaestrellas llamado Loto-en-el-Río, quien también era un nómada experimentado. Loto-en-el-Río bromeó diciendo que había sentido a un poderoso espíritu gemelo en el chico y quería visitar el clan del que hablaba con tanto cariño. Alice preguntó al Contemplaestrellas cómo podría recompensarlo por haber traído a su hijo de vuelta y simplemente pidió un par de horas de conversación en privado con ella y su marido.

Jonathan nunca supo los detalles concretos de esta conversación de boca de ninguno, pero al día siguiente el viejo Ragabash se acercó a él con un trato. Si Jonathan podía quedarse en un sitio sin vagabundear, Loto le visitaría frecuentemente con historias y recuerdos de otros lugares. Para sellar el trato, Jonathan compartió su diario de viajes con el Contemplaestrellas y le pidió que registrase sus propios viajes en él para que así Jonathan pudiera leerlos. Loto-en-el-Río aceptó inmediatamente y se convirtió en un segundo padre para el chico.

Los dos continuaron de esta forma durante unos dos años. Las visitas de Loto eran para él como si un apreciado abuelo o tío viniese con regalos y alguna vez Loto incluso se llevó a Jonathan a sus excursiones de senderismo. Dado su pasado, fue una sorpresa para todos que su Primer Cambio sucediese en casa.

En un día especialmente difícil en el colegio, justo antes de las vacaciones de Navidad, una época de enfermedades y estrés sobrepasaron a Jonathan. Sentía el pecho tenso, como si su corazón fuese a estallar, pero el saber que era un Garou le hizo comprender qué estaba sucediendo. Salió corriendo entre clases y fue todo lo rápido que pudo hasta el lugar deshabitado más próximo. Corrió por el bosque al borde

del pueblo mientras el cielo se oscurecía con el temprano ocaso invernal cuando todo se volvió borroso. Lo siguiente que supo era que estaba despierto en el Túmulo con Loto-en-el-Río sentado a un lado y su madre al otro.

El viejo Contemplaestrellas había llegado para una de sus visitas justo a tiempo para encontrar a Jonathan enloquecido por la Rabia y llevarlo de vuelta al Túmulo. Alice, con los ojos cubiertos por las lágrimas, le dijo que su tiempo juntos iba a ser corto; que ahora era un Garou y que no podía someterse al Rito de Iniciación con su Tribu. Le explicó que, tradicionalmente, los Garou macho de las Furias Negras se iban con los Hijos de Gaia, pero por razones obvias él debía elegir por sí mismo. Jonathan se volvió hacia Loto en ese momento, quien sugirió que el joven debía consultarlo con la almohada antes de tomar su decisión.

—Lo he estado consultando con la almohada, señor—dijo Jonathan con una voz que demostraba una madurez mayor que la que correspondía a su edad—. Estoy despierto ahora y sé lo que quiero.

El Túmulo vio su primera ceremonia de iniciación Contemplaestrellas a la mañana siguiente.

Jonathan, cuyo nombre ritual es “Huellas-Livianas” por su incapacidad de quedarse en un lugar, viajó con Loto durante los siguientes trece años después de aquello. Ambos viajaron por todo el mundo, visitando Túmulos y recopilando historias y conocimiento, hasta la muerte de Loto a garras de unos Danzantes de la Espiral Negra mientras defendía un Túmulo. Desde entonces Jonathan ha continuado solo, visitando nuevos lugares y aprendiendo nuevas cosas, con la esperanza de que tendrá alumnos propios con los que compartirlas.

Descripción: Jonathan, que ahora tiene 33 años, mide 1,70 metros en Forma Homínido y tiene el pelo y los ojos oscuros y una complexión que muestra una fuerte herencia mediterránea. Los años que ha vivido de la tierra lo han vuelto esbelto, pero la actividad física constante lo ha mantenido en forma. Lleva ropa cómoda y holgada con poca consideración por el estilo, aunque no siente vergüenza alguna en pedir prestada ropa a sus aliados que se adecúe a la de la gente de los lugares que visita. Rara vez se le ve sin una maltratada bolsa de lona que contiene todo lo que posee (en su mayoría ropa, identificación, un teléfono barato y algo de material de acampada). En Forma Lupus, tiene un grueso pelaje negro con una mancha con forma de estrella en su pecho y mechones de pelo blanco en su barriga y costados.

Notas de interpretación: No desperdicias mucho tiempo porque no sabes si vas a estar aquí mañana. Sigues en movimiento siempre que te sea posible, ya que siempre hay algo nuevo que aprender a la vuelta de cada esquina y con cada nuevo amanecer. Si se necesitan tus habilidades o conocimientos, estás deseoso de quedarte, pero te vuelves como loco después de un mes. A pesar de que no abrazas la iluminación del caos sin tantos reparos como otros miembros de tu Tribu, es importante iluminar con algo de irreverencia mientras narras tus relatos. Después de todo, estás compartiendo experiencias... no leyéndolas de un texto memorizado.

Raza: Homínido.
Auspicio: Galliard.
Tribu: Contemplaestrellas.
Rango: 3.
Físicos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 3 (5/6/6/5).
Sociales: Carisma 3, Manipulación 2 (0/0/0/0), Apariencia 3 (2/0/3/3).
Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.
Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Callejeo 1, Empatía 1, Expresión (Narración) 4, Impulso Primario 3, Liderazgo 1, Pelea 3.
Técnicas: Artesanía 1, Etiqueta 1, Pelea con Armas 2, Sigilo 1, Supervivencia (Orientación) 4, Trato con Animales 1.
Conocimientos: Academicismo 1, Enigmas 3, Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo 2, Rituales 2.
Trasfondos: Ancestros 1, Contactos 3, Ritos 5.
Rabia: 5; **Gnosis:** 5; **Fuerza de Voluntad:** 7.
Dones: (1) Maestro del Fuego, Recuerdo Perfecto, Roce del Derribo, Sentir al Wyrn; (2) Habla del Mundo, Luz Interior, Sintonía con la Superficie; (3) Calmar a la Bestia Salvaje, Golpe Misericordioso.
Ritos: Rito del Talismán Dedicado, Rito de Iniciación, Rito de Invocación.

Fetiches

Memoria-en-un-flash

Nivel dos, Gnosis 6.

Érase una vez un Tecnofetiché fácil de reproducir que tenía la forma de un disquete de 3,5 pulgadas con un espíritu urraca (u otro animal conocido por sus robos) vinculado y que se llamaba “disco flexible”. En cuanto era introducido en una computadora, copiaba todo el contenido de dicha máquina, sin importar su tamaño o *software*, al disco para recuperarlo posteriormente en un instante. La memoria-en-un-flash es una versión moderna actualizada que usa una memoria USB. El usuario lo conecta en la computadora objetivo y lo activa. Lleva unos tres segundos que copie hasta el último *byte* de información de la computadora, y lo suficiente del residuo espiritual del usuario como para desactivar todas las contraseñas de la máquina... Cuando se conecta la memoria en otra computadora, el hombre lobo puede buscar en el disco duro clonado a una velocidad increíble o bien iniciar la copia clonada de la máquina. Cuando se activa en este modo, el hombre lobo nunca tiene que meter una contraseña o contestar ninguna pregunta de seguridad, incluso de sitios seguros que piden un autenticador o alguna “llave” similar de *hardware*. La memoria-en-un-flash puede almacenar una imagen de una máquina a la vez; clonar otra computadora sobreescribe el contenido de la memoria. Existe una versión de nivel tres y Gnosis 7 de este Fetiché que puede almacenar cualquier cantidad de computadoras clonadas y puede robar de cualquier máquina con la que contacte por *bluetooth* o que esté en la misma zona wifi.

Micrófono de la gente

Nivel dos, Gnosis 6.

Este Fetiché, común entre los Hijos de Gaia y los agitadores Roehuesos, es un megáfono con un espíritu de revolución vinculado. Tiene la habilidad de canalizar el espíritu efimérico que se forma cuando se reúne una multitud de personas y usa el poder del espíritu para realzar las palabras del orador. Si el usuario de este Fetiché está hablando de parte de (o para subir la moral a) una masa de hasta cien personas, la tirada Social relevante recibe 1 dado de bonificación. Una multitud de entre 101 y 500 personas otorga una bonificación de 2 dados, una de 501 a 5000 proporciona 3 dados. Cada 5000 personas por encima de esto da un dado adicional hasta un máximo igual a la Fuerza de Voluntad del orador. Por lo general, este Fetiché no requiere que el Garou gaste Gnosis para activarlo, pero un hombre lobo que lo haga puede pasárselo a un humano o Parentela para que lo use.

Pulso de la ciudad

Nivel dos, Gnosis 5.

Conforme las ciudades se están convirtiendo en cosas vivas, algunas metáforas se vuelven literales. Igual que la grasa puede bloquear la circulación de una persona, las arterias de una ciudad también pueden atascarse con el tráfico. Este Fetiché, hecho con un estetoscopio y un espíritu de agua corriente, puede encontrar hacia dónde fluye la vida de la ciudad. El hombre lobo se pone el estetoscopio y presiona el diafragma contra una estructura permanente en la ciudad. Hay que activar el Fetiché y hacer una tirada de Percepción + Callejeo con una dificultad de 6 para saber si los servicios de la ciudad han sido bloqueados o cortados y aproximadamente dónde. En este caso, “servicios” incluye carreteras, servicios públicos o canales de agua lo suficientemente grandes como para poder navegar con un bote. El Fetiché revela atascos, cortes en la red eléctrica o eventos similares, desde un apagón en un único apartamento hasta embotellamientos que atascan varias manzanas. El hombre lobo recibe una vaga imagen mental del suceso y una idea aproximada de su dirección y distancia. Múltiples éxitos pueden precisar edificios concretos donde se haya cortado la electricidad o la línea telefónica. El estetoscopio también puede encontrar lugares donde una polución inusualmente alta esté contaminando el suministro de agua. Este conocimiento da al hombre lobo una mejor comprensión de la ciudad como un todo más que como partes separadas. Durante el resto de la escena, obtiene una bonificación de 2 dados a las reservas Sociales cuando lidie con espíritus de los servicios paralizados.

Buscador de perfiles

Nivel tres, Gnosis 6.

Este es un ejemplo de la variedad de Tecnofetiches a los que nos referimos como “*software*”. No es un aparato sino un programa que tiene un espíritu vinculado y al que se puede enviar a hacer el trabajo sucio. Éste en particular



está vinculado a una Araña de la Urdimbre y se la puede enviar para que realice un perfil de un objetivo. El usuario busca a una persona bien por su nombre y una descripción aproximada o bien por una fotografía. El programa revela toda la información disponible sobre el objetivo. El jugador tira la Gnosis del buscador de perfiles contra una dificultad establecida por el Narrador basada en cuánta información hay disponible sobre el objetivo, siendo 6 el líder de un país o una personalidad famosa de la televisión y 9 cualquier persona que has visto en el autobús. Con un éxito, el buscador regresa con un perfil de la persona compuesto por toda la información pública disponible, junto a los registros de la policía y del gobierno y un listado completo de sus alias conocidos. Con 3 o más éxitos, el buscador puede desenterrar información protegida por sistemas de seguridad sobrenaturales.

Videófono

Nivel tres, Gnosis 7.

El videófono es una herramienta perfecta de espionaje, construida a partir de un teléfono móvil y un espíritu de un insecto de enjambre, como una termita o una abeja. Permite al usuario ver qué sucede al otro lado de la llamada de teléfono. El Garou activa el Fetichismo mientras hace la llamada. El jugador del hombre lobo debe hacer una tirada de Percepción + Empatía con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la persona al otro lado de la línea (en el caso de un manos libres, el objetivo es la persona que está más cerca del teléfono). Si el hombre lobo tiene éxito, al mirar a la pantalla del teléfono puede ver a través de los ojos de la persona que está

al otro lado de la línea mientras dure la llamada. Si el objetivo es consciente del Fetichismo y quiere colaborar, puede permitir que el usuario tenga éxito de forma automática.

Tótems de sabiduría

Oh, Poderoso Dólar y Crédito Fácil

Coste de Trasfondo: 4.

Oh, Poderoso Dólar comenzó como un Gaflino y se abrió camino tras la Primera Guerra Mundial al crecer la economía de Estados Unidos. Normalmente adopta la forma de un hombre que lleva ropa de *cowboy* elegante con un sombrero de vaquero, un traje con una influencia obvia del Viejo Oeste y un puro liado con una Perdición en los dientes. En el pasado estaba obviamente “bien alimentado”, pero con el actual estado de la economía estadounidense parece tener un aspecto más andrajoso y demacrado, como si estuviese a dieta... aunque nunca te permitiría que lo atosigues si sacas el tema. Todavía es de sonrisa rápida y risa escandalosa aunque, sin duda, su rodilla mala no está mejorando.

Su competidor más reciente ha salido mejor parado. Crédito Fácil, que se manifiesta como una joven y seductora mujer en un traje elegante, ha estado ahí desde 1995. Ha rondado a manadas que podrían estar potencialmente interesadas en Oh, Poderoso Dólar y les ha ofrecido su “plan de financiación”. Obviamente, los dos tienen cierta conexión de alguna forma, pero ninguno explicará cómo, aparte de la encarnizada rivalidad que comparten.

Rasgos individuales: Cada Garou que sirve a cualquiera de los dos Tótems recibe 2 puntos de Recursos.

Rasgos de manada: Todas las tiradas que impliquen comercio de algún tipo tienen un bonificación de -3 a la dificultad.

Prohibición: Oh, Poderoso Dólar insiste en que sus “hijos” usen moneda estadounidense cuando sea posible y no adoptará a una manada fuera de Estados Unidos. Cuando sus manadas están fuera del país, sólo pueden usar sus ventajas para ganar dinero. En cualquier caso, sus manadas tienen prohibido usar tarjetas de crédito, lo cual se está convirtiendo en un problema cada vez mayor en la actualidad.

Crédito Fácil, en cambio, es internacional. Exige a sus “clientes” que siempre terminen cada ejercicio fiscal con más dinero del que comenzaron y que nunca empleen monedas o billetes.

Madre / Padre Ciudad

Coste de Trasfondo: 6.

Una Madre o Padre Ciudad es la manifestación de los habitantes de la ciudad, tanto humanos como máquinas. Representa la historia de la ciudad y sus peculiaridades, aunque también es capaz de actuar por voluntad propia para promover los intereses de la ciudad.

El Tótem sólo se manifiesta en la forma en que los lugareños piensen qué es una ciudad. En algunas partes de Europa, cualquier sitio con al menos 50.000 habitantes genera un Padre Ciudad, mientras que en la mayor parte de Estados Unidos una ciudad necesita al menos un cuarto de millón de habitantes para crear un Padre Ciudad. No puede abandonar los límites de la ciudad salvo para viajar a la Umbra Próxima, e incluso así sólo puede visitar reinos umbrales urbanos. El Tótem adopta una forma antropomórfica que de alguna manera representa a la ciudad y sus gentes. El Padre Ciudad de San Diego, por ejemplo, toma la forma de un misionero español. La Madre Ciudad de París sólo se aparece a los extranjeros, ya que siempre ha sido más hermosa en la imaginación de sus admiradores.

Rasgos individuales: Los seguidores de un Padre Ciudad pueden interactuar con los espíritus de su ciudad como si tuviesen el Don de los Roehuesos Sintonización. Los Moradores del Cristal ganan 1 punto temporal de Sabiduría cuando son aceptados por un Padre Ciudad pero los miembros de las demás Tribus pierden 1 punto temporal de Honor. Además, el Tótem también puede, de vez en cuando, ofrecer advertencias sobre un peligro inminente, ya sea de forma directa o a través de un mensajero.

Rasgos de manada: Las manadas de la Ciudad reciben 3 dados adicionales en las tiradas de Callejeo que sean relevantes para su ciudad.

Prohibición: Las Madres o Padres Ciudad a menudo pedirán a sus manadas que realicen tareas por el bien de la ciudad. Si la manada se niega, el Tótem les retirará su apoyo.

Algunos Padres o Madres Ciudad ofrecerán unos rasgos ligeramente diferentes basados en su naturaleza individual. Aquí se ofrecen un par de ejemplos de Padres Ciudad específicos.

Gran Joe Magarac, Padre Ciudad de Pittsburgh

Coste de Trasfondo: 6.

“Gran Joe Magarac” es una figura del folclore de Pittsburgh, literalmente un hombre de acero nacido para ayudar a los trabajadores del acero inmigrantes de la ciudad. Su única alegría era trabajar tanto y tan duro como pudiese y ayudar a sus “hermanos” en las fábricas. El “personaje” ha aparecido en las historias de los trabajadores de todo el Cinturón del Óxido, pero el Padre Ciudad sabe que su verdadero hogar está en Pittsburgh. Suele aparecer como un hombre musculoso de 2,7 metros (9 pies) hecho de acero viviente con un acento que sugiere un origen eslavo no específico. Es buena gente, honesto y generoso y respeta pocas cosas más que a un buen trabajador.

Rasgos individuales: Los “compañeros de trabajo” de Gran Joe pueden invocar una versión del Don Homínido Remodelar Objeto con la limitación de que sólo puede afectar al acero, el hierro o alguna aleación relacionada. En la versión del Don de Gran Joe, la tirada es Fuerza + Artesanía en lugar de Manipulación. Los Moradores del Cristal y los Roehuesos ganan 1 punto temporal de Sabiduría cuando son aceptados por Gran Joe, pero los miembros de las demás Tribus pierden 1 punto temporal de Honor. También puede, de vez en cuando, ofrecer advertencias sobre un peligro inminente, ya sea de forma directa o a través de un mensajero.

Rasgos de manada: Las manadas de Joe reciben 3 dados adicionales a cualquier tirada de Callejeo relevante para Pittsburgh.

Prohibición: Joe Magarac insiste en que sus manadas permanezcan ocupadas. Se espera que los Garou que le siguen se ofrezcan voluntarios para el trabajo que sea necesario hacer y no pueden restar tiempo de sus obligaciones a menos que sea una orden de un superior.

El General, Padre Ciudad de Shanghai

Coste de Trasfondo: 6.

El General vino al mundo bajo la forma de los dioses de la ciudad de Shanghai. Es difícil decir si es una amalgama de los tres dioses venerados por la población de Shanghai a lo largo de los años o si es el último en una sucesión de Padres Ciudad. Aparece bajo la forma aproximada del humano Chen Huacheng, un general que murió en 1842, pero su atuendo tiene aspectos del uniforme de un investigador de la dinastía Ming y de un hombre de estado de la dinastía Han. La composición exacta del atuendo cambia dependiendo de su estado de ánimo. Es siempre absolutamente cortés y diplomático excepto cuando trata con los líderes que considera inmerecedores de su posición. A menudo se encuentra dentro o cerca del Templo de los Dioses de la Ciudad en Shanghai, donde acepta la adoración de los humanos, aun cuando desconocen exactamente quién es.

Rasgos individuales: Los miembros de la manada que sirven al General pueden recurrir a una versión del Don Uktena Llamar Elemental. Pero debido a que es adorado en un templo taoísta, concede la habilidad de invocar elementales de los cinco

elementos taoístas: madera, fuego, tierra, metal y agua. Los Moradores del Cristal ganan 1 punto temporal de Sabiduría cuando son aceptados por el General, pero los miembros de las demás Tribus pierden 1 punto temporal de Honor. También puede, de vez en cuando, ofrecer advertencias sobre un peligro inminente, ya sea de forma directa o a través de un mensajero.

Rasgos de manada: Las manadas bajo el liderazgo del General reciben 3 dados adicionales a cualquier tirada de Callejeo relevante para Shangháí.

Prohibición: El General, debido a un juramento que Chen Huacheng hizo en vida, insiste que sus manadas deben proteger el río Yangtsé. Además, sus seguidores están obligados a asegurarse de que sus líderes (tanto en la manada como a nivel de corte o Túmulo) son de verdad los mejores candidatos para el puesto.

Tótems de guerra

Una Voz

Coste de trasfondo: 4.

Los espíritus de revolución no son algo nuevo y han dado fuerza a las manadas para hacer las cosas de una forma u otra durante siglos. Sin embargo, en los últimos años, los avances en la comunicación de masas instantánea, tanto culturales como

tecnológicos, han propiciado el auge de una nueva variedad de Tótem. Una Voz es el espíritu de una multitud hablando al unísono para hacer que sus voces sean escuchadas, que organizan rápidamente una auténtica protesta mientras dura la adrenalina. Aunque no se va a quejar de las manifestaciones planificadas, prefiere las *flashmobs* y las protestas repentinas que se montan a través de cadenas de llamadas o mensajes en Internet.

Una Voz habla en los susurros de pensamientos olvidados. Su voz es un conjunto de palabras dichas al tono de llamada, unidas para formar nuevas palabras, que anima a sus manadas a entrar en acción. Siempre que es posible, se comunica a través de teléfonos móviles, ya sea hablando directamente a la manada o haciendo aparecer mensajes de texto de un remitente desconocido. Si debe aparecer físicamente, se manifiesta como una persona cualquiera sin rostro, con ropa y características físicas totalmente dentro de la media del lugar.

Rasgos individuales: Cada miembro de la manada gana 2 puntos de Liderazgo, lo mejor para reunir y coordinar a las multitudes.

Rasgos de manada: Las manadas de Una Voz tienen acceso al Don Philodox Liderar la Reunión.

Prohibición: Las manadas de Una Voz no pueden, ya sea por su acción o por la ausencia de ésta, subvertir la voluntad o el propósito de cualquier grupo con el que estén trabajando.





Samuel

Capítulo Tres: El Kaos

Los siguientes son los informes del censo mundial de poblaciones de Parentela lobuna de Lobo del Lago Lunar, así como algunas cartas a Julia, Pariente al servicio del clan de la Tierra Dura. En ellas, él identifica diversos lugares que necesitan las atenciones de los Garou, así como algunos lugares de interés general en su guerra contra el Wyrn.

La retaguardia

Respetados Ancianos de la Nación Garou,

Nosotros, los Garou, estamos acostumbrados a pensar en la guerra contra el Wyrn en términos de Perdiciones asesinadas, espíritus corruptos destruidos y Fomori muertos por nuestras garras y colmillos. Ésa es una lucha digna, una lucha noble y necesaria. Pero la lucha no es la guerra, y si ignoramos eso, podemos ganar cada batalla contra el Wyrn y aun así perder.

Durante la primera mitad del siglo xx, estuvimos muy cerca de hacer justo eso.

Éste es un hecho demostrable, pero la mayoría de Garou no tiene ni idea de lo cerca que el Wyrn ha estado de derrotarnos incluso mientras aullábamos victoria sobre un enemigo corrupto tras otro. El Wyrn es despiadado, y sus sirvientes pueden ser muy sutiles. Nunca fue

intención del Wyrn presentar a los Garou una batalla honorable, porque sabe que en una confrontación mano a mano contra todas nuestras fuerzas lo derrotaríamos.

Pero nosotros, los Garou, no contamos con toda nuestra fuerza, ni siquiera estamos cerca de ello. ¿Por qué? Sin duda la corrupción del Wyrn se ha extendido por todo el mundo, no porque sea más poderoso, sino porque los Garou somos menos numerosos. En cada batalla que luchamos, incluso en las victorias indiscutibles, ponemos en riesgo las vidas de nuestros hermanos y hermanas, y la muerte de cada Garou merma nuestras filas un poco más. Eso no hace de sus muertes gestos vacíos o carentes de sentido. Todos nosotros estamos llamados a morir en servicio de Gaia, a ser los dientes en las gargantas del Wyrn y sus sirvientes.

Pero la muerte de los Garou es sólo la mitad de la ecuación. Mi mentora argumentaría, y yo con ella, que es la mitad menos importante. La amenaza más grave a nuestra victoria en esta guerra es nuestra incapacidad para procrear más rápidamente de lo que caemos en batalla.

Sé que esta perspectiva hace que muchos Homínidos se sientan incómodos. Los humanos no ven la procreación de la forma en que la ven los lobos. La Parentela femenina humana no siempre quiere hijos simplemente porque haya bastante comida y territorio para mantener

el crecimiento de su manada. La mayoría de humanas no tienen más de tres o cuatro hijos en su vida y rara vez dan a luz a más de uno a la vez. Ni siquiera la hembra atípica y fuera de lo común alcanza los veinte cachorros en su vida. Sus cuerpos simplemente no están capacitados para soportar el estrés de dar a luz de forma repetida. Es más, sus cachorros necesitan dieciséis o más años para madurar, y eso se considera muy joven entre humanos. Los Parientes humanos son valiosos miembros de la sociedad Garou, pero no podemos confiar en ellos para reponer las filas de los guerreros caídos de Gaia.

En comparación, los lobos tienen camadas de 5 o 6 cachorros cada año, si la comida es abundante, y esos cachorros se han desarrollado por completo en quizás dos o tres años. Los que nacen Garou suelen experimentar su Primer Cambio antes de su tercer año de vida.

Los Hijos de Gaia alaban la sabiduría de mi mentora y abuela, Encontradora de Cachorros, por su papel a la hora de salvar a la población de lobos mexicanos de la extinción. Gracias a ello, cuatro hombres lobo más se han unido a la lucha contra el Wyrn. Si no fuera por su intercesión, ninguno de ellos habría nacido. Deseo seguir sus pasos pero a una escala mayor.

Propongo un estudio de poblaciones de lobos a nivel mundial, especialmente en las zonas donde estén en peligro a causa de los humanos o los agentes del Wyrn. Los hombres lobo envían muy a menudo noticias de sus actividades a la Nación Garou, pero parecen más interesados en hablar sobre sus enemigos que de su Parentela. Como Lupus, comprendo a los lobos mejor que mis hermanos Homínidos porque nací entre ellos. Nací bajo la media Luna, así que soy experto en investigar situaciones, sopesar imparcialmente los hechos e identificar el curso de acción más beneficioso. Sólo solicito su permiso para completar este estudio y ayuda para alcanzar cada destino. Si desean nombrarme su enviado, aceptaré honrado. Si prefieren que haga estas visitas de forma menos oficial, aún puedo llevar a cabo el estudio presentándome como un viajero con un interés científico.

Respetuosamente,

Lobo del Lago Lunar

Diviéndote como Lupus

Carta a Julia de Lobo del Lago Lunar, Hijo de Gaia
Philodox Lupus.

¿Cómo es nacer lobo, me preguntas? Dale la vuelta a la pregunta en tu cabeza. ¿Cómo es nacer humano?

¿Cuánto recuerdas de tus dos primeros años de vida? Una impresión aquí, una imagen allá. Quizás un recuerdo

más basado en historias que hayas oído que algo que realmente recuerdes. Y aun así, esas experiencias que hayas olvidado te definen, te dan forma como humano. Si fuiste amada y alentada en esos años, eso resonará en ti al crecer. Si abusaron de ti o te desatendieron, eso también te marcará durante el resto de tu vida.

Mis recuerdos de mi vida como lobo se parecen mucho a eso. Han pasado casi ocho años desde mi Primer Cambio. Sólo fui lobo dos. Ciertamente, era al menos un adolescente al final de esos dos años, pero un cerebro lobuno no es uno humano. No recuerdo mucho de mi vida antes de Cambiar pero, a veces, atrapo un olor u oigo el reclamo de un pájaro que me lleva de vuelta a mi lugar de nacimiento, de vuelta a esa madriguera a unos metros del lago Luna en las boscosas montañas de Arizona.

Los Homínidos a menudo se entusiasman con la retórica acerca de las sensaciones de la Forma Lupus: la intensidad de los sonidos, la agudeza de los olores, el puro placer de correr a cuatro patas. Todo eso son maravillosas sensaciones, pero los Lupus no se obsesionan con ellas tanto como lo hacen los Homínidos, o siquiera tanto como los humanos se obsesionan con su propia humanidad. Es simplemente nuestra forma de ser. La Lupus es una Forma familiar y útil: rápida, fuerte, con un olfato y un oído agudos, y capaz de defenderse ante la mayoría de enemigos naturales. Las Formas Crinos y Homínido también tienen sus ventajas.

A pesar de lo que hayas podido oír, los Lupus no son lobos, al menos no más que los Homínidos humanos. Piensa en ello por un momento. Un humano ordinario no puede comprender la Rabia de un hombre lobo. Un humano que perdiese los estribos tan fácilmente como un Garou no sobreviviría mucho tiempo. No es vuestra culpa, pero sois demasiado frágiles físicamente para arremeter contra cada enemigo que se os oponga.

Sin embargo, un Homínido es una criatura diferente. Incluso en su Forma de Raza sabe que puede recurrir a los Dones de Gaia. Si las cosas se tuercen mucho sabe que puede Cambiar a Crinos y convertir cualquier oposición en un amasijo de carne sanguinolenta. Es más, un Homínido irradia una tranquila confianza, casi una certeza engréida de que cualquier pelea con otro humano no es algo que esté a su altura, y otros humanos se percatan de ello incluso si están borrachos y no tienen idea de qué clase de bestia sonríe ante sus amenazas vacías.

Un Lupus es mucho más que un lobo que puede adoptar otra forma. Un Lupus es todo el instinto, el poder y la astucia de un lobo junto con todas las facultades de raciocinio de un humano. Y al mismo tiempo esto también, de alguna manera, nos hace menos lobos. Los Homínidos

se sienten más confiados y cercanos a Gaia tras su Primer Cambio. La Rabia introduce complicaciones, pero hace las decisiones más simples de alguna forma, convierte todos los pequeños dramas de la vida humana normal en algo intrascendente. ¿A quién le importa qué marca de cierto cachivache está de moda cuando hay monstruos que quieren destruir el mundo contra los que luchar?

Los Lupus llegan al Primer Cambio desde la dirección opuesta. Oh, somos orgullosos guerreros elegidos por Gaia, seguro. ¡Nunca encontrarás a un hombre lobo más orgulloso que un Lupus! Pero perdemos nuestra inocencia en el proceso. Podemos retozar y regocijarnos en nuestros cuerpos de lobos. Podemos cazar con nuestra Parentela y liderar por derecho sus manadas. Pero ya no somos lobos, porque tenemos una mayor consciencia del contexto de la que una vez tuvimos. Podemos mirar al futuro. Podemos arrepentirnos del pasado. Ésos son dones que no habíamos pedido (que ni siquiera podíamos haber imaginado cuando éramos lobos), pero que son nuestros.

¿Qué siente un Lupus en su Primer Cambio? Toma todo el desarrollo cognitivo de un niño humano desde su primer cumpleaños hasta los veinte años (desde el reconocimiento facial a «cogito ergo sum») y embútelo en unos minutos. Todo eso pasa al mismo tiempo que tu cuerpo cambia por completo de forma y tamaño. Agrégale un estallido de rabia que ningún lobo ni desde luego ningún humano puede comprender. ¿Suena aterrador? Es que lo es.

A diferencia de los Homínidos, los Lupus no pueden sencillamente encerrarse en sí mismos y quizás pretender que no ha pasado nada. La rabia aumenta y decae, y un rápido baño puede limpiar la sangre de debajo de las uñas de un humano, pero un Lupus no puede desentenderse de su recién descubierta consciencia de sí mismo. Estamos atrapados con ella y nos lleva cierto tiempo acostumbrarnos.

Tanto Homínidos como Lupus tienen ciertos sentimientos encontrados tras el Primer Cambio. Para los Homínidos supongo que hay cierta sensación de que tal vez se han convertido en un monstruo, todas esas representaciones de hombres lobo los inundan. Quizás incluso se sienten culpables si hieren o matan a alguien. La inundación de emociones que experimenta un Lupus no está teñida por la superstición o la moralidad. Al contrario, creo que si no estuviéramos tan completamente perplejos con nuestra recién descubierta sapiencia y confundidos con nuestros nuevos cuerpos, probablemente nos lanzaríamos de inmediato a matar.

Necesitamos algún tiempo tras el Primer Cambio para adaptarnos a nuestra nueva situación. Los Lupus solemos burlarnos de los Cachorros Homínidos la primera vez que pasan tiempo en Forma Lupus. Olvidan que no tienen manos. Olvidan que los humanos reaccionan de forma

muy diferente ante otros lobos que ante humanos. Son innecesariamente cautos y algo más que torpes. Tienen sentidos de lobo, pero no han descubierto lo que significan esos olores y sonidos. Sí, podemos incluso perder la paciencia con ellos, pero la mayoría practican de manera diligente y comprenden tanto como probablemente necesitarán de los trucos de adoptar la Forma Lupus. Los que dejan que les gane la frustración sencillamente evitan Cambiar a Lupus a menos que no tengan alternativa.

Comparados con los Lupus, los Homínidos lo tienen fácil. Los Lupus no tienen una lengua nativa que usar en Homínido, una Forma que es incapaz de crear aullidos de lobo comprensibles, así que nos vemos forzados a aprender el lenguaje humano. No tenemos los beneficios de una educación en matemáticas, ciencias o lectura. Gaia, en su misericordia, nos dio tanta coordinación en nuestra Forma Homínido como la que tienen la mayoría de humanos, pero eso no significa que sepamos qué hacer con nuestras manos de forma automática. ¿Y las gracias sociales humanas? Definitivamente no son parte del paquete inicial, como diría un Morador del Cristal. A diferencia de los Homínidos, los Lupus no suelen tener la opción de rehuir su Forma humana. Nuestros enemigos se esconden principalmente en lugares humanos o cerca de ellos, y un lobo siempre destacaría ahí.

Sé lo que muchos Homínidos dicen sobre los Lupus cuando creen que no los oímos: creen que somos demasiado estúpidos para comprender cosas humanas como las herramientas y la tecnología. Creen que estamos tan atrasados en nuestra forma de pensar como para acudir a un evento social humano sin actuar de manera inapropiada. Creen que somos demasiado ignorantes para entender los matices de la política y la ley. Creen que deben hablarnos muy despacio en los lenguajes humanos si quieren que entendamos lo que nos están diciendo.

Nada de esto es verdad. Los Lupus aprenden rápido las habilidades humanas (mucho más rápido que los humanos, de hecho), pero comenzamos sabiendo mucho menos y aún lleva meses o incluso años dominarlas. Nuestro orgullo también puede ser un impedimento. Va contra nuestros instintos admitir la debilidad. Suele ser más fácil, bufar de desdén sobre las debilidades de los Homínidos o quejarse de la inutilidad del “balbuceo de mono” de lo que es dominar esa Forma o llegar a hablar de forma fluida las lenguas humanas. La impaciencia de muchos de nuestros tutores Homínidos tampoco ayuda en estos asuntos.

Pero podemos aprender todas estas cosas. Tampoco fue fácil para mí. Si no hubiera sido por mi extremadamente paciente tutora, una Lupus que ha pasado la mayor parte de su vida en Forma Homínido, dudo que hubiera llegado tan lejos en mi educación humana. Y hablo como Lupus que no da preferencia a la Forma Homínido en lo más

mínimo. He aprendido que todas nuestras Formas sirven a un propósito, si no Gaia no nos habría dado tantas.

Respetados Ancianos,

Adjunto, podéis encontrar el primer informe sobre nuestra Parentela lobuna.

Respetuosamente,

Lobo del Lago Lunar

Minnesota

Minnesota es un estado del norte del Medio Oeste de EE.UU. (el que está más al norte de los 48 estados continentales). Su clima tiende a los extremos. Está tan familiarizado con los incendios forestales, los tornados y las sequías como con las tormentas de nieve, las ventiscas y las temperaturas bajo cero. Su principal hito geográfico famoso son sus diez mil lagos.

Actualmente, Minnesota presume de la mayor población de lobos de cualquier estado, salvo Alaska, con una población de casi tres mil. Los territorios de los lobos están expandiéndose, y mientras que eso ha ocasionado algunos choques entre ellos y los humanos, nuestra Parentela en la zona está floreciendo, especialmente en la mitad menos urbana del norte del estado. Los vastos y boscosos parques nacionales estatales albergan la población de lobos y dan a los Garou sitios donde organizarse y entrenar lejos de la vista de los humanos.

Aunque el estado tuvo una vez cientos de Túmulos, sólo pervive un puñado de ellos. La mayoría han dejado de estar en manos de los Garou, robados por magos o corrompidos por sirvientes del Wyrm. Ésa es en realidad la historia de los Garou en Minnesota. Parece exitosa y sana por fuera, pero cuando la miras de cerca puedes ver feos problemas ocultos bajo la superficie.

Lugares destacados

Parque estatal Itasca: Este parque de 130 kilómetros (50 millas) cuadrados de pinares centenarios alberga el nacimiento del río Misisipi. Establecido en 1891, es el segundo parque estatal más antiguo, tras el de las Cataratas del Niágara. En el parque hay más de 30 sitios arqueológicos y cementerios conocidos que datan de hasta 8000 años. Por desgracia, la práctica en su día de excavar estos sitios acabó con el poder espiritual de al menos a tres Túmulos. El único que ha sobrevivido, el Túmulo del Nacimiento del Misisipi, es probablemente el más débil de los que una vez tuvo el parque.

• **Túmulo del Nacimiento del Misisipi:** Habitado por fantasmas y espíritus Ancestro de los Uktena que una vez vivieron aquí.

Aguas de la Frontera: El área salvaje de Canoas de las Aguas de la Frontera [N.d.T: *Boundary Waters Canoe Area Wilderness* en inglés], a la que los lugareños normalmente se refieren simplemente como "Aguas de la Frontera", es un área salvaje nacional de 4400 kilómetros (1700 millas) cuadrados dentro del Bosque Nacional Superior. Es un reconocido destino para

practicar el piragüismo y la pesca y es el área salvaje más visitada de EE.UU. Se encuentra en la zona noreste de Minnesota, a lo largo de la frontera con Canadá. Casi ninguno de los lagos y campamentos de Aguas de la Frontera son accesibles en coche, una característica que ha contribuido al atractivo de la zona para los humanos que vienen aquí buscando escapar de las complicaciones de la vida moderna. Algunos de los bosques de Aguas de la Frontera nunca han sido talados, y eso permite a los Garou preservar dos de los Túmulos locales: el Túmulo Misquah y el Túmulo de los Bosques del Norte.

• **Túmulo Misquah:** Este Túmulo, localizado en una empinada y rocosa colina en el punto más alto de las Aguas de la Frontera, fue una vez fuente de sílex para los guerreros de dos tribus de nativos americanos que combatieron entre sí mucho antes de la llegada de los europeos a la zona. Es frecuentado por espíritus de guerra y elementales de tierra. Los miembros de diversas Tribus actúan como cuidadores del Túmulo y mantienen sus Puentes Lunares.

• **Túmulo de los Bosques del Norte:** Oculto en lo profundo de un bosque jamás talado hay un círculo de ocho pequeños menhires que marcan los límites de este Túmulo. Actualmente lo controlan las Furias Negras, pero suelen dejar que Garou de otras Tribus usen el espacio para rituales a cambio de favores hechos o de servicios debidos. Espíritus búho, castor y gato montés acuden con regularidad al Túmulo.

Área urbana de las ciudades gemelas: Sin duda, Minneapolis y Saint Paul tienen los mismos problemas que cualquier gran área urbana, la mayoría de los cuales no preocupan lo más mínimo a los lobos. Una tendencia que sí lo hace es la súbita explosión urbanística de los suburbios de las ciudades, que incluye tierras a las que se están expandiendo los lobos. Otro círculo de suburbios ha surgido en torno a ellos, lo que denominan el "anillo exterior". Ha comenzado la construcción de las primeras urbanizaciones de un tercer anillo. Por ahora, un comportamiento muy típico de la Tejedora, ¿verdad?

Sin embargo, según los Moradores del Cristal, estas nuevas urbanizaciones son espiritualmente diferentes de los suburbios ordinarios. Parecen esterilizadas místicamente, como si cada espíritu que una vez moró allí hubiera sido expulsado o destruido. La Celosía es una barrera casi impenetrable. Peor aún, moverse por el reflejo de la Penumbra de estos suburbios resulta muy difícil, como si se caminase por aguas profundas. Esto sólo parece afectar a los espíritus que no están relacionados con la Tejedora. La Parentela que pasa mucho tiempo en la zona, tanto humana como lobuna, no puede transmitir su sangre Garou a sus cachorros. Su descendencia nace como humanos ordinarios sin excepción.

Amenazas

Los minesotanos tienen reputación de agradables: de ser corteses, reservados y amables. Algunos humanos de Minnesota son casi tan pro-lobos como los Garras Rojas sin sonar tan irrazonables. Otros recomiendan educadamente matar anualmente al 80% de la población de lobos hasta que nuestra cantidad iguale a algún estándar que se sacan de la nada. Aunque la



“amabilidad de Minnesota” puede ser buena para las interacciones sociales, también permite que alguna gente con ambiciones extremadamente peligrosas parezca inofensiva y agradable. Y ése es el verdadero peligro en Minnesota. Nuestros enemigos se esconden tras peones bien intencionados y elocuentes.

La política oficial del estado es controlar las poblaciones de lobos para impedir que maten ganado o se adentren en zonas pobladas por humanos. El estado no ha hecho ningún movimiento para acabar con todos los lobos, y la población está aumentando a pesar de estas muertes. Sin embargo, los Garou en la zona están preocupados con razón.

Los humanos están apuntando específicamente a nuestra Parentela como objetivo de exterminio.

No sé exactamente cómo la diferencia, pero considerando que incluso la Parentela humana puede aprender a reconocer las señales, no es inconcebible. La meta de estas cazas prefijadas no es acabar con los lobos, es terminar con *nosotros*. Esto es exactamente a lo que me refería cuando acudí a ustedes con mis preocupaciones sobre la disminución de la población de la Parentela lobuna. El Wyrn está trabajando aquí, y los Garou no han hecho prácticamente nada para luchar en este frente. Éstas son algunas de las tácticas que los Uktena locales creen que los agentes del Wyrn están usando en nuestra contra:

- **Sacrificios selectivos:** En los últimos años, el Departamento de Recursos Naturales (DNR) de Minnesota ha realizado sacrificios selectivos de las poblaciones de lobos para impedir que maten al ganado. Estos cazadores son empleados del gobierno, lo

que significa que aunque son escasos en número, tienen acceso a equipo de última tecnología para hacer su trabajo. Disparar a lobos desde un helicóptero no es muy deportivo, pero éstos no son cazadores por deporte. Sólo están haciendo un trabajo.

Después de que Risa de Verano cayese en una de estas matanzas mientras estaba en Lupus, los Garou comenzaron a tomarse más en serio estas cacerías en helicóptero. La bala de rifle de gran potencia que acabó con su vida estaba hecha de plata. Hasta donde los Uktena locales pueden decir, todas las balas usadas en tales sacrificios selectivos están hechas de plata. Todas provienen de un único distribuidor de munición que obtuvo un contrato gubernamental, un suministrador que es un incuestionable enemigo de los Garou, pero que hasta ahora ha mantenido su identidad oculta incluso para los Moradores del Cristal.

- **Trampas:** El estado compensa a los granjeros que pierden su ganado por culpa de los lobos. El DNR envía a un trampero a capturar a los lobos ofensores y trasladarlos a una zona en la que sea menos probable que entren en conflicto con los humanos, todo ello realizado de la forma más humana posible. Sin embargo, en el camino siempre les ocurre algo a los lobos.

Los lobos que no son Parentela son simplemente equipados con collares y otros equipos científicos de rastreo. Los tramperos esterilizan químicamente a nuestra Parentela o directamente la reemplazan con lobos no Parentales de otras regiones. Además, los collares de rastreo que reciben son más avanzados, con minúsculas cámaras y micrófonos que sin duda los convierten

en espías del enemigo. Retirar estos collares siempre mata al lobo que los lleva, y el último Garou que trató de investigar de forma encubierta a estos tramperos desapareció sin dejar rastro.

• **Cazadores:** En el pasado, sólo el personal del DNR tenía permitido cazar lobos en Minnesota. Este año, el estado ha anunciado que entregará seis mil licencias de caza de lobos para este otoño e invierno. El interés en ellas ha sido inmenso, con más de veintitrés mil solicitudes por el momento, la mayoría de ellos de gente local, pero muchas procedentes de California, Florida, Texas y Alaska, así como un puñado del extranjero. Parece que todo el mundo está de repente muy interesado en cazar lobos de Minnesota.

Si esto no tiene el tufo del Wyrn por todas partes, no sé qué puede tenerlo. ¿Quiénes son estos cazadores? Sus identidades no se hacen públicas, así que, ¿quién puede decir si este ejército de asesinos de lobos está compuesto de Fomori, Danzantes de la Espiral Negra o humanos ordinarios a los que les suministran las mismas balas de plata que usan los cazadores del DNR? Una cosa es segura: será un invierno sangriento.

Recomendaciones

Los sigilosos asaltos del Wyrn contra nuestra Parentela lobuna en Minnesota llevan produciéndose varios años, pero estos conflictos pueden convertirse en una guerra abierta para la que los Garou locales no están preparados. La población de Parentela se extiende por una gran área y la escasez de Túmulos activos hace imposible que esquiven el ataque sin cuartel que puede producirse.

Necesitan refuerzos, y los necesitan rápido. La pretensión del Wyrn con este ataque puede no ser aniquilar a los Garou de Minnesota, aunque ciertamente podría ser así dado el tamaño de las fuerzas que están dirigiendo a nuestros territorios lobunos. Es más probable que el enemigo pretenda dar un duro golpe contra nuestro ganado de cría aquí. Si perdemos a nuestros Parientes lobos en Minnesota, podríamos perder el estado al completo.

Parque nacional de Yellowstone

Yellowstone es considerado el primer parque nacional del mundo. Se extiende a lo largo de 9000 kilómetros (3500 millas) cuadrados de lagos, cañones, ríos y cordilleras, principalmente en Wyoming, pero comprendiendo también partes de Montana y Idaho. Los bosques abarcan el 80% de su área, sobre todo los bosques subalpinos. Es especialmente famoso por su gran número de elementos geotérmicos, incluyendo el géiser Old Faithful (Viejo Fiel), la mayoría de los cuales son alimentados por un inmenso supervolcán completamente activo.

La población de lobos del parque es relativamente pequeña debido a las purgas que tuvieron lugar en las primeras décadas del siglo ~~XX~~. Los lobos volvieron a la zona a finales de los años 90, y actualmente hay unos 300 dentro y en torno al

parque. A pesar de la competencia con los osos pardos, que los superan en 2 a 1 y con los que compiten por la comida, la población de lobos está aumentando.

La región tiene una de las mayores densidades de Túmulos del mundo, y diversas Tribus de Garou mantienen disputas sobre su control. Los Uktena poseyeron esta tierra durante milenios, pero la Parentela lobuna canadiense usada para repoblar la región incluía Hijos de Gaia, Camada de Fenris, Garras Rojas, Señores de la Sombra y hasta Wendigo. Todas estas Tribus tienen reivindicaciones sobre esta región, aunque sólo tengan dos o tres hombres lobo en la zona.

Lugares destacados

• **Montañas:** La divisoria continental atraviesa Yellowstone, partiéndolo aproximadamente un tercio al este y dos tercios al oeste. Los ríos Snake y Yellowstone nacen muy cerca el uno del otro, pero en lados opuestos de la divisoria, así que el Snake fluye hacia el oeste hasta el Océano Pacífico, mientras que el Yellowstone lo hace hacia el sur y el este hasta desembocar en el golfo de México. Hay 70 picos con nombre propio en el Parque de Yellowstone y los Garou controlan unos cuantos Túmulos destacados en las montañas:

• **Túmulo del Río Snake:** Este Túmulo yace entre las fuentes de los ríos Snake y Yellowstone, con la divisoria continental justo en medio. Actualmente, lo ocupan los Hijos de Gaia, aunque está abierto a cualquiera que necesite curación. Está habitado por espíritus de agua y espíritus lobo, así como por pacíficos elementales de tierra.

• **Túmulo del Pico del Águila:** Llamado así porque la montaña recuerda a un águila con las alas extendidas, este pico es el punto más alto del parque. Actualmente, los Colmillos Plateados reclaman este Túmulo frente a las objeciones de los Uktena y es visitado con frecuencia por espíritus águila y halcón.

• **Túmulo del Pico Electric:** El Pico Electric es la montaña más alta de la cordillera Gallatin en el sur de Montana. Este Túmulo yace cerca de la cumbre, entre dos brazos de roca en la cara norte. Los Señores de la Sombra lo custodian fieramente por una buena razón. La Camada de Fenris ya ha hecho un intento de reclamarlo para sí y es improbable que renuncie tras esa primera incursión. Está habitado por espíritus de tormenta que se deleitan destruyendo cualquier aparato electrónico que entre en su territorio.

• **Túmulo de Monte Roaring:** El monte Roaring recibe su nombre [N.d.T.: En inglés, Roaring es algo que ruge con fuerza] por las numerosas fumarolas en la ladera oeste de la montaña. Estas aberturas en el suelo emiten vapor y una vez fueron lo bastante ruidosas para oírse a varios kilómetros. Los Uktena controlan este Túmulo localizado entre las fumarolas, aunque a veces permiten el acceso a los extraños.

• **Ríos y cascadas:** Aunque los espíritus de fuego dan a conocer con mayor entusiasmo su presencia, los espíritus de agua tienen multitud de lugares donde jugar entre las docenas de cascadas, muchos ríos y profundos cañones del parque

de Yellowstone. Al igual que sus montañas, las cascadas de Yellowstone albergan secretos:

- **Túmulo de las Cascadas de la Ondina:** Entre las cascadas superiores e inferiores hay una pequeña y turbulenta piscina. Bajo la luz de la Luna llena, a veces refleja eventos de lugares distantes o incluso del pasado o el futuro. Los espíritus de agua llamados Ondinas se muestran habladores y amistosos mientras los visitantes no traten de entrar en la piscina. Las leyendas dicen que el lecho del río guarda un tesoro escondido que las Ondinas tienen el deber de proteger. Este Túmulo está nominalmente bajo control Uktena, aunque una manada formada por tres Tribus distintas es su guardia oficial.

- **Túmulo de la Cascada de la Torre:** La cima de esta cascada de 40 metros (130 pies) está flanqueada por numerosas torres de piedra creadas por la erosión del estrato superior de roca volcánica blanda. Este Túmulo se localiza en la piscina bajo la cascada, pero cualquier Puente Lunar que se abra aquí es accesible únicamente saltando desde una de las torres en lo alto de la cascada. Sin embargo, el alcance de los Puentes Lunares de este Túmulo es mucho mayor de lo usual, ya que puede conectar con Túmulos hasta a 5000 kilómetros (3000 millas) de distancia. La Camada de Fenris reclama este Túmulo, el cual está poblado por espíritus de viaje y Lúnulas, así como elementales de agua.

- **Túmulo de la Cascada Childhood Dream:** Este Túmulo está escondido en el bosque a unos cuantos cientos de metros de la base de esta cascada, justo lo bastante cerca para que un lobo oiga el murmullo del agua cuando choca contra las rocas inferiores. Un Garou que duerma en Forma Lupus bajo la Luna de su Auspicio en este Túmulo soñará con uno de sus Ancestros y podrá tener una pequeña conversación con él y, posiblemente, aprender Dones o recuperar saber perdido. Otras noches puede soñar con Quimerlinos. De día, espíritus de sombra y bosque se reúnen en el Túmulo. Actualmente, los Señores de la Sombra reclaman este lugar, aunque los Wendigo tienen sus ojos puestos en él.

- **Punto caliente de Yellowstone:** Yellowstone yace sobre un enorme supervolcán que ha producido cuatro de las diez erupciones más violentas que el mundo ha visto en los últimos 28 millones de años. Las visiones de algunos videntes advierten de que la próxima será pronto.

La caldera de Yellowstone, la fuente última del repertorio geotérmico del parque, yace bajo el lago Yellowstone. Los espíritus y elementales de fuego dominan en las fumarolas, fuentes termales y géiseres del parque, pero son insectos juguetones comparados con el espíritu de la caldera. Las leyendas Uktena aseguran que uno de los pocos Incarnae que quedan en la Tierra está aprisionado bajo el lago Yellowstone, en la



EL ESPÍRITU DE YELLOWSTONE

El Espíritu de Yellowstone no se comunica directamente con los Garou, pero a veces se comporta de formas que parecen indicar inquietud. Mil terremotos en un año es algo normal para la región, pero cuando eso aumenta a 3000 en un año o a mil en un mes, todos los hombres lobo de la zona conocen la razón. La cámara magmática bajo el lago Yellowstone se llena más cada año, empujando el techo de la caldera aún más arriba, pero cuando asciende 20 centímetros (8 pulgadas) en un año, los Garou sabios realizan rituales para calmar al espíritu. Los incendios forestales de cada año son un sacrificio de los Uktena para aplacar al espíritu de Yellowstone y que no erupcione aún.

cámara magmática bajo la gran caldera que quedó tras la última supererupción. Nadie conoce la naturaleza exacta del Espíritu de Yellowstone, pero su competencia parece ser el fuego primordial de la propia Gaia.

El poder del Espíritu de Yellowstone puede sentirse por todos los géiseres y fumarolas del parque, en cada punto caliente y cada *mudpot*. Acepta los sacrificios de los Garou que deliberadamente se someten al furioso calor de los elementos geotérmicos de la zona. Un chorro de agua hirviendo o vapor supercaliente calienta y marca al Garou, pero también lo llena a rebosar de Rabia.

Amenazas

El parque nacional de Yellowstone es, quizás, uno de los pocos lugares de todo el mundo que permanece virtualmente libre del toque del Wyrn. Los lobos de la región ya no se consideran en peligro, aunque los humanos han mostrado un poquito de interés en cazar a nuestra Parentela. La mayor amenaza a la que se enfrenta la población lobuna procede del Kaos.

Nadie sabe si algo impide que el Espíritu de Yellowstone abandone la cámara magmática bajo la caldera. Si algún otro poder lo ata allí, ¿qué hará si se libera de sus ataduras? Si es él quien decide permanecer allí, ¿qué pasará si algo le insta a abandonar su guarida? ¿Cómo se comporta un Incarna de la furiosa ira de Gaia si no está confinado en un mar subterráneo de magma? He oído rumores de Garou de la zona que esperan usar al Espíritu de Yellowstone como arma en nuestra guerra contra el Wyrn. No les preocupa que no podamos saber si devorará a nuestros enemigos o sencillamente consumirá el mundo con su fuego primordial.

La caldera de Yellowstone supone en sí misma un peligro mortal potencial para todas las cosas vivas en un radio de 1600 kilómetros (1000 millas) o más. Si su domo de roca colapsa sobre la cámara magmática, la escala de la erupción resultante

empequeñecerá cualquier cosa que la especie humana haya experimentado jamás. Fortalecida por la liberación del Espíritu de Yellowstone, tal erupción podría acabar con toda la población de lobos y humanos de gran parte del continente norteamericano. Las leyendas Uktena aseguran que estas erupciones están inextricablemente unidas con el Espíritu de Yellowstone, aunque no se ponen de acuerdo sobre si la próxima gran erupción liberará al Incarna o si liberarlo causará la primera gran erupción en los últimos 640.000 años.

Por último, el Espíritu de Yellowstone tiene una influencia a menudo peligrosa sobre los Garou locales, ya que concede su poderosa Rabia a cualquiera que sacrifique una parte de sí mismo a él. Ésta es probablemente una de las razones por las que el Wyrn nunca se ha establecido aquí, y hasta los espíritus de la Tejedora muestran respeto por Yellowstone y no perturban sus Túmulos. Sin embargo, esta Rabia inflama a la mayoría de Garou más allá de su capacidad de autocontrol. Muchos sucumben al Frenesí sin apenas provocación, y he visto dos incidentes de Garou que cayeron bajo el Yugo del Wyrn durante lo que supuestamente era un simple combate ritual. Añadamos a esto el conflicto entre Tribus por el control de los Túmulos, y tienes todo listo para una guerra tribal encarnizada y totalmente innecesaria en la región. Por supuesto, prevenir a estos Garou del peligro probablemente sólo los enfurecería, lo cual significa que se tiene las de perder si se tiene en cuenta el grado hasta el que permiten que les gobierne su Rabia.

Recomendaciones

Incrementar la población de lobos en Yellowstone podría atraer la atención indeseable de cazadores humanos. Sin embargo, es un buen criadero y podemos usarlo como zona de transición para expandirnos a otras partes del continente.

Necesitamos tomar medidas para apaciguar la tensión entre los Garou de la zona. Si podemos hacer que enfoquen su Rabia contra los agentes del Wyrn, serán un gran activo sin ninguna duda. Fantaseo con usar la bendición del Espíritu de Yellowstone para levantar verdaderos ejércitos de tropas de choque allí donde la sutileza es una preocupación menor que el poder para matar en bruto.

Por último, les insto a tomar medidas para identificar quién está tratando de liberar al Espíritu de Yellowstone y detenerlo. El valor estratégico de un Incarna manifestado, aunque no carece de importancia, no es lo bastante grande como para arriesgarse a perder un arma que no podemos controlar y que fácilmente podría volverse en nuestra contra. Aunque terminase uniéndose a nuestra guerra, liberarlo bien podría causar una catastrófica erupción volcánica con consecuencias no menos terribles de las que causaría una guerra nuclear. No creo que los Garou tras los esfuerzos para liberar al Espíritu de Yellowstone hayan tenido esto en cuenta. Muy probablemente consideran la erupción como una máquina del juicio final, un arma de último recurso capaz de aniquilar a todos los sirvientes tanto del Wyrn como de la Tejedora. El que hacerlo posiblemente destruya también a casi todas las criaturas de Gaia es un desafortunado efecto secundario para ellos.

Península Ibérica

La gente de Europa Occidental ha pasado siglos cazando a las poblaciones nativas de lobos y casi tuvieron éxito en aniquilarlos por completo en sitios como Francia, Alemania y Dinamarca. Hasta hace poco, parecía que, aunque no había duda de que Europa Oriental aún podía albergar a los nuestros, nuestras posiciones en Europa Occidental estaban perdidas. Ése ya no es el caso en la Península Ibérica.

El lobo ibérico habitó en la mayor parte de España y Portugal hasta la primera década del siglo ~~XX~~ Una campaña de exterminio activa en los años 50 y 60 acabó con todos los lobos de España salvo los de la zona noroeste del país y políticas similares estuvieron a punto de erradicarlos en Portugal. Los conservacionistas lograron que se protegiera a la población restante.

Una población considerable de lobos ibéricos mora en la Sierra de la Culebra y en zonas aisladas de Sierra Morena y se está extendiendo hacia el sur y el este. Ha habido rumores de lobos regresando a Navarra y el País Vasco, así como a las regiones de Extremadura, Madrid y Guadalajara. Un lobo italiano se abrió paso hasta Cataluña, donde el último lobo nativo fue asesinado en 1929.

En total, la población lobuna de la Península está creciendo, y hemos sido capaces de reclamar mucho territorio abandonado. Hemos recuperado tres Túmulos, aunque muchos más yacen ahora dentro de los límites de ciudades humanas como Granada o Barcelona.

Lugares destacados

Sierra de la Culebra: Es una cadena montañosa en el noroeste de España y el nordeste de Portugal que forma una frontera natural entre ambos países. La mayor población de lobos de la Península vive aquí y miles de ecoturistas humanos visitan la zona para verlos. En el lado portugués, la caza de lobos está prohibida, pero en el lado español se venden licencias para cazarlos (presumiblemente para sufragar el mantenimiento del parque y evitar la sobrepoblación). Estas licencias son caras y las adquieren sobre todo ricos amantes de las emociones fuertes que se han convencido de que cazar con un rifle a lo que Gaia sólo dotó de dientes es alguna clase de deporte o siquiera peligroso.

Roca de los Tres Reinos: Este Túmulo es una formación rocosa en la Sierra del Marabón, parte de un sistema montañoso de la Sierra de la Culebra. Se ubica donde se encontraban los reinos medievales de Portugal, León y Galicia.

Ha servido desde hace mucho tiempo como lugar de encuentro donde los Garou superen sus diferencias y recuerden que todos servimos a Gaia por encima de todo. En siglos pasados, los guerreros Homínidos se encontraban aquí aun cuando sus países estaban en guerra. Las Tribus han ratificado muchos tratados en este lugar.

• **Túmulo de la Roca de los Tres Reinos:** Está habitado por espíritus de paz y calma, así como por elementales de tierra.

Sierra Morena: Este sistema de escarpadas y rocosas cordilleras se extiende a lo largo de 400 kilómetros (250 millas) de este a oeste por el sur de España. Bandidos y salteadores de caminos acechaban estas montañas en tiempos pasados debido a que la zona era inaccesible para las patrullas. Su Penumbra aún está embrujada por los fantasmas de estos forajidos, algunos de los cuales se han vuelto muy poderosos.

Aunque los humanos han buscado refugio en sus cuevas y explotado su riqueza mineral desde tiempos prehistóricos, siempre ha sido dominio del Kaos. La Penumbra de sus valles, cañones y cavernas esconde Quimaras, Cañadas y Pasos. No hay tantos lobos aquí como en la Sierra de la Culebra, pero tiene la mayor densidad de Lupus de toda Europa Occidental.

Despeñaperros: Este parque en Sierra Morena recibe su nombre del cañón que corre por el centro de la sierra. El desfiladero principal corta las montañas en un paso natural flanqueado por muros de hasta 500 metros (1600 pies), que ha sido una ruta usada por los viajeros humanos desde el Neolítico. Este cañón, así como la cascada de Cimbarra y las cuevas de la zona, presentan muchos ejemplos importantes de pinturas neolíticas.

Por supuesto, no todo el arte rupestre de Despeñaperros es tan mundano. Parte de él es previo a la llegada del hombre a la Península Ibérica, puesto ahí por criaturas que ya no huellan el Reino, y nadie ha sido capaz de descifrarlo. Otras pinturas son garabatos ocultistas de las brujas y hechiceros que se refugiaron en la zona durante la época de la Inquisición española para seguir practicando sus artes. Unas pocas pinturas ocultas en las profundidades de la tierra son de gran interés para los Garou, ya que aprisionan Perdiciones o dan indicios de algo más siniestro que acecha y contra lo que aún hay que estar vigilante.

El Camino de Santiago: La ruta de peregrinación a la catedral de Santiago de Compostela en Galicia, en el noroeste de España, lugar donde están enterrados los restos de Santiago Apóstol, ha sido una vía de peregrinaje cristiana durante mil años y, aunque vivió su apogeo durante la Edad Media, los peregrinos actuales aún recorren este viejo camino a pie. Los santuarios y albergues a lo largo del camino ofrecen cobijo a los viajeros. La vieira es el símbolo tradicional de este peregrinaje, ya que todas las líneas convergen en un sitio y todos los caminos llevan al peregrino hasta Compostela. Aquéllos que completan el viaje suelen llevarse una vieira a casa.

A pesar de su larga historia, los investigadores humanos no han encontrado evidencias de un origen pagano para este peregrinaje. Y con razón, puesto que en realidad es la sombra de una ruta de peregrinaje Garou aún más antigua que comienza en San Sebastián, cerca de la frontera norte de España, y lleva hasta Compostela, a más de 600 kilómetros (400 millas) más allá. Un espíritu del océano bendice a los Garou que realizan el peregrinaje a pie. Suele conceder favores menores, aunque se sabe que ha concedido recompensas mayores a aquéllos que han escogido una ruta mayor; 1600 kilómetros (1000 millas) o más.

De acuerdo con la leyenda, los Garou dispuestos a realizar todo el peregrinaje en la Penumbra encuentran algo distinto a la catedral de Compostela al final de su viaje. Las historias afirman que el reflejo umbral del Camino de Santiago funciona como un Puente Lunar, salvo que puede llevar al viajero a cualquier Túmulo del mundo, incluso a aquéllos que se creían perdidos. Si el Garou se concentra en un destino concreto, es más probable que llegue a ese Túmulo si lo conoce bien. Si el Garou se concentra en un problema en lugar de en un destino, el peregrino termina cerca de un lugar que guarda la solución a ese problema. Si abraza el viaje sin juzgar el destino, Gaia le conduce a donde más se le necesita.

Por desgracia, no ha sido un viaje seguro desde hace cientos de años. Los espíritus acechan como bandidos a lo largo de la ruta umbral, y el propio camino tiene muchos obstáculos. Además, el tiempo parece pasar mucho más rápido en la ruta de peregrinaje. Los Garou que lo recorren sufren los efectos de la desconexión tras sólo medio ciclo lunar, pero si abandonan el camino y atraviesan la Celosía, los peregrinos deben volver a San Sebastián y comenzar de nuevo desde el principio.

Algunos sabios susurran que si un Garou pudiera realizar el peregrinaje umbral desde un lugar aún más distante (Francia, Italia o incluso Rusia) la recompensa en su destino podría cambiar el curso de la guerra contra el Wyrn. Ése sería un viaje verdaderamente imposible para cualquiera salvo los Garou más resueltos.

Amenazas

A medida que los lobos reclaman territorios que no han dominado desde hace cien años, los siempre supersticiosos humanos temen por sus rebaños, reses y niños, y eso genera conflictos. Allá donde los humanos han realizado matanzas selectivas de las poblaciones de lobos por cualquier razón, hay riesgo de que nuestra Parentela de pura sangre sea objetivo específico del enemigo, así que deberíamos ser cautelosos. Tras consultar con un Lupus que vive en territorio lobuno, así como con aquellos Moradores del Cristal expertos en seguir el rastro del dinero, no parece que los cazadores de lobos españoles estén instigados por el Wyrn. Si esto lo iniciaron originariamente sirvientes del Enemigo, cualquier influencia del Wyrn que posean es un mero eco indetectable hasta para nuestros más agudos olfateadores del Wyrn. El dinero de las licencias de caza paga las patrullas de los parques y su mantenimiento. De hecho, el reciente descenso en la venta de estas licencias debido a la crisis inmobiliaria, la cual ha golpeado con especial dureza a España y Portugal, es probablemente una amenaza mayor para los lobos de la Península Ibérica que los propios cazadores.

No es posible que el Wyrn ignore el resurgir de los lobos ibéricos, pero por alguna razón ha decidido concentrarse en toscas maniobras que resultan demasiado familiares para los Garou, al menos en la Península Ibérica. Los recientes problemas económicos y los escándalos en estos dos países, aunque en gran medida fuera del ámbito de este informe, probablemente no son accidentes. Pueden parecer simples problemas humanos para los Lupus ibéricos, pero sin duda

algo más profundo está actuando. Por desgracia, la historia nos ha enseñado que los humanos sólo son conscientes del medioambiente cuando la civilización es estable. Cuando crece la incertidumbre, como está sucediendo en España y Portugal, los recortes en los gastos de conservación no tardan en llegar, y eso suele conducir a actos desesperados como vender terrenos protegidos para llenar las arcas del estado.

Recomendaciones

No cambiaría nada de manera inmediata de la forma en la que los Garou manejan la población lobuna local actualmente. Mejorar la comunicación entre los Garou urbanos y rurales podría ser de ayuda, pero ambos grupos tienen una larga historia de conflictos por toda Europa. De hecho, no fue hasta hace poco que las Tribus han parado de luchar activamente por territorios y ganado de cría.

Outback australiano

El *outback* [N.d.T.: El interior árido y prácticamente despoblado de Australia] es una región vasta, remota y árida de Australia que alberga una mezcla diversa de especies animales, incluyendo canguros, emús y (algo particularmente interesante para los Garou) dingos. El número de humanos que malviven en el polvo del *outback* es muy pequeño, y la mayoría se dedican a la minería o a criar ovejas y ganado en las dispersas zonas de pasto.

Aunque los dingos suelen ser descritos como perros salvajes, los de pura sangre están más cerca de lobos por su pedigrí que de cualquier raza domesticada de perro. Sin embargo, el último siglo de contacto con los perros europeos ha contaminado tanto su sangre que los dingos de pura sangre están desapareciendo. Los humanos, que generalmente no pueden distinguir a los mestizos de los pura sangre y consideran a ambos una molestia, combaten a los dos con armas, trampas y venenos.

La presencia de Garou en Australia antecede en gran medida a la llegada de los primeros dingos desde Asia. No podemos pensar en Australia sin pensar en la tragedia de la caída de los Bunyip y su Parentela bajo las garras de nuestros Ancestros. Es justo que lloremos a causa de ese terrible capítulo de nuestra historia, pero estamos en guerra con un enemigo que amenaza a la propia Gaia, así que debemos sobreponernos. Los Bunyip ya no existen. Dejaron incontables Túmulos que los Garou han descuidado durante demasiado tiempo debido a la vergüenza de la Guerra de las Lágrimas.

Lugares destacados

La Cerca del Dingo: Esta valla para la exclusión de plagas se construyó en la década de 1880 para mantener a los dingos del *outback* fuera de la relativamente fértil parte sudeste del continente (donde habían sido exterminados en gran medida) y proteger a los rebaños de ovejas del sur de Queensland. Con una extensión de más de 5600 kilómetros (casi 3500 millas), es la verja más larga del mundo y una de las estructuras humanas de mayor longitud (la Gran Muralla



China de las verjas). Mide 1,8 metros (6 pies) de alto y se extiende por otros 30 centímetros (un pie) bajo el suelo. La tierra a 5 metros (16 pies) en torno a la verja se ha limpiado de maleza a ambos lados de la valla, y gran parte de ella está iluminada, lo que hace que los lobos que se aproximen de noche a la verja sean blancos fáciles para un humano que tenga una pistola, rencor por los dingos y demasiado tiempo libre.

Aunque la Cerca del Dingo no es impenetrable, ha sido muy efectiva a la hora de mantener a nuestra Parentela lejos de las zonas que pretende proteger. Los camellos cimarrones han derribado parte de la verja en el sur de Australia. Los cachorros de dingo se cuelan a través de la verja cuando aún son lo bastante pequeños para hacerlo, y esto permite que nuestra Parentela se extienda allí. Sin embargo, los granjeros y rancheros al otro lado de la verja son celosos enemigos de los dingos, a los cuales disparan, ponen trampas y envenenan para proteger sus rebaños. Hay planes en proceso para reestructurar la Cerca del Dingo, hacerla más alta y electrificarla.

Mary Kathleen: Mary Kathleen era un asentamiento minero en el noroeste de Queensland, en la sierra de Selwyn entre Mount Isa y Cloncurry. Los humanos descubrieron uranio en la zona en 1954. Éste se agotó tras treinta años, y la comunidad se ha convertido en un pueblo fantasma. A primera vista, se parece mucho a como era antes de que los humanos llegaran, salvo por unas cuantas planchas de hormigón y la piscina de residuos radiactivos. La piscina

libera ocasionalmente alguna Perdición desbocada o algunos campistas convertidos en Fomori, pero está lo bastante lejos de cualquier centro de población como para que los Garou de la zona no tengan dificultades para identificar y eliminar estas amenazas. Tuvieron menos suerte limpiando la mancha del Wyrn del emplazamiento de la mina, como atestiguan sus tres intentos infructuosos sucesivos. Las Perdiciones de la piscina de residuos se despreocupan bastante de asaltar los campos de los alrededores, pero son terribles cuando defienden su madriguera radiactiva frente a los Garou.

Además, los gobiernos locales echan en falta los ingresos que una vez generó la mina y señalan lugares cercanos que resultan prometedores como minas de uranio. Uno de estos lugares está cerca del monte Battle, uno de los Túmulos que los Garou reclamaron antes del final de la Guerra de las Lágrimas. ¿Es esto simple avaricia humana o el comienzo de un plan del Wyrn para corromper el Túmulo?

• **Túmulo del Monte Battle:** Éste fue el lugar de la última batalla de los kalkadoon, una tribu aborígen que veneraba el monte Battle como sagrado. Antaño un lugar de paz y curación, la batalla de los kalkadoon contra los invasores europeos cambió el espíritu del Túmulo. Ahora está habitado por espíritus de guerra y dolor, así como por muchos fantasmas de ambos bandos de la batalla.

Cordilleras centrales: Esta región seca de llanuras arenosas y tierras altas y rocosas yace cerca del centro de

Australia. La remota ciudad de Alice Springs es el único gran asentamiento humano, y no es necesario alejarse mucho antes de que la naturaleza te rodee por completo. Los Garou han evitado tradicionalmente esta región dado que contiene muchos recuerdos de la Guerra de las Lágrimas. Hay Túmulos inactivos cerca de Ochre Pits, en la cordillera MacDonnell, en Gosses Bluff y en muchos otros lugares de la región.

Los últimos Parientes Bunyip entre los aborígenes australianos que viven en la zona aún guardan estos lugares sagrados. Su tregua con los sirvientes de la Tejedora ha impedido que los humanos perturben los Túmulos, y han demostrado incluso que pueden aguantar contra Perdiciones menores. Sin embargo, los Garou locales señalan la reciente corrupción del Túmulo de Sad Spring como prueba de que las cordilleras centrales no podrán aguantar por mucho más tiempo contra los sirvientes del Wyrm.

Tiempo del Sueño: El Tiempo del Sueño es la Penumbra australiana. En ella viven animales prehistóricos y extintos junto con espíritus aborígenes. Las fronteras entre el Tiempo del Sueño y el mundo físico siempre han sido débiles y el Tiempo del Sueño del *outback* no ha sido remodelado por la Tejedora y el Wyrm de la forma en que lo han sido las zonas costeras densamente pobladas. Antes de su desaparición, los Bunyip pusieron fuertes protecciones en el Tiempo del Sueño que han preservado la Penumbra del *outback* tal y como era la primera vez que llegaron a Australia. Las Sendas Lunares del Tiempo del Sueño llevan al reino prehistórico de Pangea y al mundo místico del Reino Legendario.

El Tiempo del Sueño del *outback* es peligroso incluso para los Garou que conocen bien los reinos umbrales. Los Bunyip protegieron o dejaron trampas en la Penumbra de los Túmulos y en muchos otros lugares sagrados para ellos. Los invasores Garou europeos eliminaron la mayoría de las protecciones de la costa, pero cuanto más te acercas al centro del continente, más poderosas, peligrosas y creativas se vuelven las protecciones de los Bunyip.

Amenazas

Los Garou del *outback* se enfrentan a amenazas en diversos frentes:

- **Parentela menguante:** Parece que los dingos tienen una capacidad ilimitada para procrear y extenderse, y no hay un peligro inmediato de que sean aniquilados. Sin embargo, los cruces con perros domesticados han reducido la población de dingos puros a sólo el 30% de lo que era hace un siglo. Aunque los Garras Rojas suelen culpar de la disminución de nuestra Parentela a las medidas humanas, la amenaza del debilitamiento de la sangre de dingo es mucho más seria. Los dingos de raza mixta no portan el toque de Gaia: nunca son Garou y no pueden ser Parentela.

- **Depredación del Wyrm:** Las compañías mineras, algunas de ellas filiales conocidas de Pentex, han identificado diversos depósitos de uranio en la región y están presionando

activamente a los gobiernos para abrir minas. Todos sabemos que las creaciones del Wyrm suelen surgir de los desechos radiactivos. Por ahora, los humanos de la zona se han opuesto a las solicitudes de explotar estos recursos, pero algunos sirvientes del Wyrm pueden ser pacientes y persuasivos.

Recomendaciones

El respeto por los muertos es admirable. La Guerra de las Lágrimas ha sido una inmensa fuente de vergüenza para los Garou australianos durante siglos y con razón. Sin embargo, dejar Túmulos poderosos sin proteger no sirve a Gaia. En su lugar, ofrece a los sirvientes del Wyrm multitud de oportunidades de saquear y corromper los lugares sagrados de los Bunyip y usarlos contra nosotros. Australia ya tiene demasiadas Cloacas porque los hombres lobo se negaron a reclamar Túmulos aborígenes y fueron demasiado lentos a la hora de defenderlos.

Muchos hombres lobo recuerdan cuán aterradores podían ser los Bunyip cuando se les provocaba, pero ellos ya no pueden ni ayudarnos ni amenazarnos. En este punto de la guerra, necesitamos ocupar los Túmulos que los Bunyip dejaron atrás. Muchos de estos lugares son peligrosos, pero los Garou que rugen ante Perdiciones y Fomori no deberían acobardarse ante los lugares sagrados de una Tribu que desapareció de la Tierra hace un siglo.

Necesitamos adoptar a la Parentela aborígen de los Bunyip y preservarla de futuras purgas humanas. Podría llevar décadas o incluso más recuperar su confianza, ya que tienen toda la razón al guardarnos rencor y temernos. Después de todo, los Garou se mantuvieron aparte y no hicieron nada cuando la Comisión de Protección Aborígen separaba a los niños de sus padres durante más de un siglo. Hasta los Hijos de Gaia combatieron esta atrocidad con palabras vacías cuando deberían haber pasado a la acción.

Fisiología de una bestia mortal

Carta a Julia de Lobo del Lago Lunar, Hijo de Gaia Philodox Lupus.

Estás llena de preguntas, ¿verdad? Un Ahroun puede tener mejores respuestas para algunas de ellas, pero supongo que hablar con un Luna Llena sobre Formas de batalla Garou puede ser un poco intimidante para un Pariente. Ciertamente más intimidante que preguntar a un Philodox en la otra punta del mundo. Pero nunca se me dio bien dejar las cosas a medias, soy demasiado curioso para mi propio bien, así que te lo explicaré lo mejor que pueda.

El cuerpo de los hombres lobo se comporta de forma distinta que el de otros animales. Esto tiene mucho que ver con el lado espiritual de nuestras naturalezas. No somos sólo carne y hueso, así que no seguimos todas las reglas que tienen los humanos sobre cómo funciona el mundo. Ahí fuera hay algunos humanos que tratan de estudiar o hasta capturar Garou por esa misma razón.

Creen que estamos rompiendo las leyes de su física, pero en realidad es su visión del mundo la que es incorrecta.

Un Garou en Forma Lupus u Homínido pesa mucho menos que uno en Crinos. Esto en sí mismo es útil. ¿Necesitas caminar sobre hielo fino? La Lupus es la mejor Forma para ello: ligera con un bajo centro de gravedad. ¿Necesitas evitar que un enemigo al que has atrapado escape? La Crinos es la Forma ideal porque es increíblemente fuerte y mucho más pesada que las demás Formas.

Por supuesto, ser más pesado o más ligero, más grande o más pequeño es sólo una minúscula ventaja del Cambio. La Forma que escojo dice mucho sobre cómo pretendo resolver los problemas en el futuro próximo. La Hispo es más grácil que la Crinos o incluso que la Lupus. La Glabro es buena cuando el lugar es muy estrecho para la Crinos, pero la Forma Homínido no es lo bastante fuerte para la tarea. Como dije antes cada Forma tiene un propósito.

La mayoría de hombres lobo aprende a Cambiar rápidamente durante el combate para mantener desconcertados a sus oponentes. Algunos llevan esto más allá, y usan el propio Cambio como arma. Cambiarán a una Forma menor para ser un blanco más pequeño o para escapar del agarre de un enemigo. Cerrarán sus fauces en Lupus y entonces cambiarán a Crinos para poner también en juego sus garras. Un hombre lobo que sea derribado y quede boca abajo mientras está en Homínido o Glabro puede reincorporarse a la pelea sin necesidad de levantarse si Cambia a Lupus o Hispo. Algunas Tribus han creado estilos de lucha especiales en torno al Cambio de Forma durante la batalla.

Un Garou es también excepcionalmente resistente al castigo físico, sana la mayoría de lesiones en cuestión de segundos. ¿Significa esto que no sentimos dolor cuando nos hieren? Sí y no. Cuando un humano está en una situación peligrosa, la adrenalina le prepara para luchar o huir, amortiguando temporalmente el dolor de cualquier herida que pueda soportar. Por supuesto, una vez que pasa el peligro, todo el daño vuelve de golpe y el humano siente cada músculo dolorido y cada costilla rota.

Los hombres lobo son criaturas de Rabia sobrenatural, así que la tolerancia al dolor que obtenemos cuando estamos bajo estrés hace que la adrenalina humana parezca un subidón de azúcar. He estado en unas cuantas peleas, y hasta las heridas más terribles son poco más que rasguños mientras exista peligro. No oírás a un Garou aullar o gritar, no importa lo brutal que sea el golpe, aunque podría gruñir con furia renovada. Si nuestras heridas nos ralentizan no es porque duelan sino porque nos hemos roto algo. ¡Un tendón de Aquiles desgarrado puede no ser más que un cosquilleo, pero aun así hace difícil andar!

Por supuesto, cuando ha pasado el peligro, también lo hace la tolerancia al dolor. Una caja torácica rota con un pulmón perforado duele muchísimo, créeme. De hecho, hasta el dolor sirve a un propósito, porque nos ayuda a concentrarnos en nuestra Rabia, y eso detiene la hemorragia, obliga a los fragmentos de hueso a volver a su sitio y, por lo general, hace que volvamos a recuperar todas nuestras fuerzas poco después de la batalla.

La curación Garou es otra de esas cosas que hace que los humanos entrometidos se emocionen demasiado para su propio bien. Aunque he escuchado ideas acerca de cómo funciona, no creo que nadie pueda decir realmente que lo entiende por completo. Mi teoría favorita es algo así:

Los Garou son a partes iguales carne y espíritu, y esas mitades reflejan la una a la otra. Cuando algo daña el cuerpo de un Garou, convierte la carne en una versión imperfecta de la imagen espiritual del Garou. El propio espíritu sabe qué apariencia debería tener el cuerpo del hombre lobo y trabaja con diligencia para restaurarlo a su forma natural y correcta. No necesitamos injertar una mano cortada o siquiera comer o beber para recuperar nuestra fuerza. Nuestro yo espiritual simplemente crea nueva carne y hueso para reemplazar lo que hayamos perdido.

Por supuesto, algunos ataques pueden dañar también el yo espiritual: la plata o el fuego, por ejemplo, o las garras de un Garou o de ciertos Fomori. Por fortuna, suele poder sanar sus heridas con tiempo, pero necesita mucho más tiempo. Es más, estas lesiones duelen mientras las tengamos. Si son especialmente malas, pueden dejar cicatrices en el propio yo espiritual, y el cuerpo físico refleja esa herida para siempre.

No todos los hombres lobo se preocupan por esta explicación, por supuesto. Algunos confunden la idea del yo espiritual con lo que muchos humanos consideran el alma, y creen que es uno de esos casos en los que los Hijos de Gaia les dicen que las Cicatrices de Batalla que han obtenido les hacen de alguna forma espiritualmente inferiores que aquéllos que aún no han soportado un daño duradero. Sin embargo, son conceptos distintos. Una roca redonda tiene una forma distinta a una plana, pero una forma no es moralmente superior a otra. Lo mismo ocurre con el yo espiritual de un hombre lobo. Una Cicatriz de Batalla cambia quién eres en cierta forma, pero no te hace inferior o superior, sólo diferente. La Nación Garou posee una gran colección de cicatrices, pero su Renombre es una validación externa, no una declaración intrínseca de su valía.

Etiopía

Etiopía es la segunda nación más poblada de África y uno de los emplazamientos más antiguos de la existencia humana. Ecológicamente, es un país diverso, con desiertos, bosques tropicales y un amplio complejo de sistemas montañosos y altiplanos cortados por el Gran Valle del Rift. Los lobos etíopes yerran en las mayores altitudes de la nación, pero sólo quedan en torno a 550 después de que la epidemia de rabia de 1990 acabase con un tercio de la población en cuestión de dos semanas. A pesar de los intentos por culpar del brote a los agentes del Wyrn, el culpable resultó no ser nada más siniestro que perros infectados. Esta plaga entre los lobos ha puesto al lobo etíope en la lista de especies en peligro. Desde ahí sólo les separa un pequeño paso de los animales que están extintos salvo en cautividad.

Los Túmulos de Etiopía son tan poderosos como lo eran antaño. Sin ellos, los Caminantes Silenciosos y los Roehuesos que han ocupado la región habrían sido barridos tiempo atrás por las muchas Tribus de Fera que dominan el resto de África. Aunque las Tribus están acostumbradas a colaborar, los Homínidos varones mantienen muchas de las mismas actitudes hacia las mujeres que su Parentela humana. En una nación en la que cerca del 70% de matrimonios son por secuestro y casi tres cuartas partes de las mujeres han sufrido alguna clase de mutilación genital, un puñado de Furias Negras llegadas desde Egipto para reforzar los Túmulos frente a las amenazas exteriores se han visto obligadas a malgastar muchas energías en resistir los intentos de sus compañeros Garou por “civilizarlas”. No hay duda de que los espías Fera están observando con interés el desarrollo de los acontecimientos.

Lugares destacados

Montes Bale: Situada en la zona meridional de Etiopía, esta cordillera es el territorio de la mayor parte de la población lupina del país. Actúa como puesto de vigilancia para los Caminantes Silenciosos del norte de África. Las poblaciones de Fera controlan el bosque de Harena al sur de las montañas y ha habido varias escaramuzas con ellos desde que la Guerra de la Rabia acabó oficialmente mucho tiempo atrás. Estos hombres lobo actúan como guardianes del monte Tullu Demtu, la montaña más alta de la cordillera y lugar de uno de los poderosos Túmulos etíopes.

• **Túmulo de Tullu Demtu:** En este Túmulo, se ven de forma habitual espíritus pájaro y espíritus de guerra. Los Caminantes Silenciosos que lo custodian conocen un Rito especial y exclusivo del Túmulo llamado Rito del Ojo de Luna. Con él, un Garou que mire desde los afloramientos rocosos de este Túmulo montañoso puede ver a distancias imposibles.

Montañas Simen: Esta cordillera se encuentra en el norte de Etiopía y consiste en una serie de altiplanos separados por valles y cumbres. Las montañas Simen son uno de los pocos lugares de África con nevadas regulares. La población

HUEVO DE TRUENO DE ARKWASIYE

Estos espíritus toman la forma de un único huevo de trueno (una roca del tamaño de una pelota de béisbol con un exterior nodular y un núcleo de cristal o ágata) oculto en un lugar difícil de alcanzar. Para completar la caza, los Garou en el consejo deben colaborar para localizar al espíritu, escalar auténticos acantilados para alcanzarlo y turnarse para tratar de abrirlo. Una vez que los hombres lobo revelan el corazón del huevo de trueno como parte del ritual, rellenan su reserva de Gnosis.

de lobos es aquí mucho menor que en los montes Bale. La deforestación y los encuentros con humanos en los pueblos pequeños que salpican la región ha empeorado la situación. El paso de Arkwasiye es una cresta que conecta las dos mayores montañas de Etiopía: el Ras Dejen y el monte Bwahit.

• **Túmulo de Arkwasiye:** Este Túmulo reposa en una grieta justo bajo la cresta del paso de Arkwasiye. Los espíritus de guerra y frío son comunes aquí, pero quizás son más destacables los extraños Englinos conocidos como Huevos de Trueno de Arkwasiye que habitan la zona.

Erta Ale: Este volcán continuamente activo en el nordeste de Etiopía yace en la depresión de Afar, una región yerma y desértica. El área que rodea al volcán está bajo el nivel del mar. Tiene uno o, a veces, dos lagos de lava en su cima que ocasionalmente rebosan en la cara sur del volcán. El terreno circundante es uno de los más inhóspitos de la Tierra, un desierto desprovisto de suelo o vegetación. Los humanos nativos tienen una reputación legendaria por su crueldad hacia los extranjeros.

El Kaos ejerce su influencia sobre la zona. Tanto espíritus del Kaos como elementales caprichosos revolotean en torno a las faldas del volcán, ayudando y atacando alternativamente a cualquiera que se encuentren. El rumor dice que uno de los últimos Vórtices de la Tierra mora en la Penumbra de la cumbre del volcán y ocasionalmente se materializa durante grandes erupciones.

Nilo Azul: Las tierras altas de Etiopía son la fuente del Nilo Azul, que nace en la fuente sagrada de Gish Abay, que vierte sus aguas al lago Tana, desciende 45 metros (150 pies) en las cataratas de Tis Isaat y recorre 800 kilómetros (500 millas) por cañones etíopes de hasta 1500 metros (4900 pies) antes de entrar en Sudán. Y proporciona casi dos tercios del agua que llega a Egipto.

Tristemente, la mayoría de los Túmulos del Nilo Azul en las tierras altas etíopes están ahora muertos. Aunque Theurge ambiciosos proponen reconstruir estos Túmulos muertos cada pocos años, nunca se ha llegado a hacer nada.

Los Garou de la zona no son numerosos y se enfrentan a bastantes problemas por parte de humanos y Fera sin retar a las fuerzas del Wyrn.

• **Túmulo de Gish Abay:** Hasta los humanos han sentido desde hace largo tiempo el poder de este lugar y las leyendas afirman que la fuente marca el punto donde los primeros humanos fueron expulsados del Edén en el libro del Génesis. Además, algunas teorías científicas sobre el origen de la especie humana aseguran que los primeros *Homo sapiens* que abandonaron el continente africano eran cazadores-recolectores que vivían cerca de este Túmulo. Las aguas de Gish Abay tienen milagrosas propiedades curativas que han hecho de este Túmulo un tesoro irremplazable para los Garou. El Túmulo rebosa de espíritus de curación y elementales de agua.

Amenazas

El lobo etiope está al borde de la extinción. La deforestación, los ataques de humanos y los brotes de rabia han aniquilado casi por completo a nuestra Parentela lobuna. Los biólogos humanos interesados en preservar la población restante están haciendo planes para capturar a los lobos que quedan y crear un programa de cría en cautividad. Aunque esto puede beneficiar a nuestra Parentela a largo plazo, a corto plazo (menos de un siglo) supondría poca diferencia para los Garou que esa Parentela se extinguiese.

Los lobos no son nuestra única Parentela vulnerable a las enfermedades. El VIH no matará a un hombre lobo ni producirá siquiera síntomas reseñables, pero aún podemos ser portadores y nuestra Parentela no es menos vulnerable a él que otros mortales. Dada la proliferación de esta enfermedad en la población humana de Etiopía, incluso nuestro ganado de cría humano está en peligro.

Las escaramuzas con los Fera han reducido igualmente el número de Garou y Parentela humana. Los Túmulos que los Garou custodian en Etiopía son muy poderosos y resultan objetivos tentadores para cualquiera que pueda beneficiarse de ellos. Los Fera son sencillamente los más numerosos y obvios, pero otras criaturas sobrenaturales han acudido a husmear en nuestros Túmulos.

Recomendaciones

La situación en Etiopía se ha vuelto desesperada, y los Caminantes Silenciosos del norte de África y Oriente Próximo están, siendo totalmente franco, demasiado inmiscuidos en los eventos de la Primavera Árabe para prestar mucha atención a un país que no está bajo un implacable asalto de los sirvientes del Wyrn. Necesitamos enviar refuerzos para defender los Túmulos. Aunque aplaudo la disposición de las Furias Negras para realizar una tarea necesaria en la que muchos hombres lobo no tienen interés, temo que los Garou nativos no las están tomando muy en serio. Necesitamos enviar a algunos hombres lobo de alto Rango que puedan ganarse su respeto. Honestamente, creo que es un trabajo para los Colmillos Plateados.

LAS AGUAS DE GISH ABAY

Además de los poderes sanadores ordinarios de un Túmulo, aquellos que simplemente se bañen en Gish Abay (Garou, humanos, lobos o lo que sean) pueden sanar un nivel de daño letal o agravado cada día. Es más, el manantial es conocido por realizar milagros de curación más impresionantes. Estas hazañas imposibles incluyen devolver la vida a los muertos, revivir especies extintas y crear nuevas especies de animales. Aun así, no realiza estos milagros a menudo o con facilidad.

Quizás una vez por década se abre un portal en el límite occidental de la Penumbra del Túmulo y permanece abierta durante un mes lunar. El guardián del portal, el cual parece un humano alado hecho de luz que esgrime una espada de llamas, impide el paso al jardín que yace más allá. La presencia de este guardián sólo ha alimentado las especulaciones sobre la significancia espiritual del Túmulo.

Nunca nadie ha vencido al guardián del portal en combate, pero en un puñado de ocasiones un Garou le ha persuadido para sacar maravillosos dones curativos del jardín. Sólo los más sabios solicitantes han obtenido estas bendiciones y el guardián les exigió tareas casi imposibles antes de concedérselas.

Asia central

Aunque la definición exacta de Asia central varía, mi estudio se centra en cinco “stáns” de la antigua Unión Soviética: Kazajistán, Kirguistán, Tayikistán, Turkmenistán y Uzbekistán. Históricamente, el principal modo de vida de la región ha sido la ganadería, puesto que la árida tierra es, en gran medida, inadecuada para la agricultura. Los milenios a lo largo de la Ruta de la Seda hicieron de la región un cruce de caminos para el intercambio de ideas, pero este lugar clave también lo ha convertido en campo de batalla entre grupos de nómadas de la estepa. Periódicamente, varias de estas tribus nómadas se unían en una poderosa fuerza militar: los hunos que atacaron Europa, los Wu Hu que atacaron China y los mongoles que conquistaron gran parte de Eurasia. Muchos Caminantes Silenciosos, Señores de la Sombra y Contemplaestrellas vivieron entre esos nómadas como grandes guerreros entre mortales y solían escoger Parentela humana como compañeros. Los Garras Rojas extendieron su legado entre la Parentela lobuna y las Tribus solían luchar entre sí con frecuencia.

Cuando la Unión Soviética conquistó la región, los Garou y su Parentela humana sufrieron muchas pérdidas

durante las purgas estalinistas. Aún peor que esto fue quizás que los soviéticos profanaron o destruyeron la mayoría de los Túmulos y otros lugares sagrados de los pocos Garou que sobrevivieron. La caída de la Unión Soviética dejó varios vacíos de poder en la región que en gran medida ocuparon dictadores, mezquinos señores de la guerra y jefes del crimen. Pasarán muchos años antes de que la democracia llegue realmente a estas naciones, si es que llega a hacerlo alguna vez.

Aproximadamente cuarenta mil lobos viven en estas naciones (treinta mil de ellos sólo en Kazajistán). A pesar de la falta de protección gubernamental y, en el caso de Kazajistán, de una recompensa por sus pieles, los lobos son más numerosos cada año. Los Garras Rojas protegen celosamente a su Parentela frente a las Tribus rivales, las cuales deben confiar casi por completo en la Parentela humana para reabastecer sus filas.

Incluso me atrevería a decir que los lobos de Asia central disfrutan, de hecho, de mejor vida que los humanos del lugar. Los presidentes-dictadores usan falsas elecciones para legitimar sus gobiernos represivos y cualquiera que hable en su contra desaparece, normalmente para terminar en campos de trabajos forzados. Suele parecer que cada cargo gubernamental es corrupto y los gobernantes locales a menudo

infringen la ley sin vacilar ni temer las consecuencias. Mucha gente cae en la adicción a las drogas o en la prostitución. La región también sufre del tráfico humano, cuyas víctimas se envían a China, Rusia, Irán o incluso más lejos para trabajar como esclavos o servir de alimento a engendros del Wyrn.

Lugares destacados

Mar de Aral: Este cuerpo de agua compartido por Kazajistán y Uzbekistán es uno de los peores desastres ambientales del planeta. El que fuera uno de los cuatro mayores lagos del planeta ha ido mermando desde la década de 1960 después de que los ríos que lo alimentaban fueran desviados por los proyectos de irrigación soviéticos. En 2007, había encogido hasta el 10% de su tamaño original, destruyendo la industria pesquera del país y alterando el clima local. El mar en recesión ha dejado inmensas llanuras cubiertas de sal y desechos químicos tóxicos, resultado de pruebas de armamento (incluyendo las armas biológicas de la antigua isla de Vozrozhdeniya), proyectos industriales y vertidos de pesticidas y fertilizantes, que son arrastrados por el viento como polvo tóxico y repartidos por el área circundante.

La gran polución del lago y las adversidades económicas de los humanos del lugar han generado muchas amenazas del



Wyrn. Los Garras Rojas suelen señalar esta catástrofe como prueba de que los humanos son el enemigo de los Garou y que son en gran medida responsables de traiciones contra Gaia y de entregarla a las depredaciones del Wyrn. Algunos Camada de Fenris hablan de organizar una campaña para limpiar la mancha del Wyrn del lecho seco del lago, pero hasta los Garou más idealistas se percatan de que pueden lograr otras victorias con mucha mayor facilidad en otras partes de la región.

Parque nacional de Bayanaul: Este parque nacional kazajo es una de las pocas regiones del país que en gran parte no se vieron afectadas por la ocupación soviética. Aunque muchos humanos acuden aquí para acampar o disfrutar del paisaje de los lagos y las remarcables formaciones rocosas, el parque pertenece en su mayoría a los lobos y los Garou. La roca de Baba Yaga, uno de los pocos Túmulos que quedan en Asia central, está en este parque, así como la sugerente formación de roca conocida como Dignidad Masculina.

- **Roca de Baba-Yaga:** Esta formación rocosa se parece a una cabeza humana que se completa con la nariz ganchuda de una bruja. En la Penumbra cercana al Túmulo aparece una senda a Érebo durante la primera noche de cada Luna nueva. Los Señores de la Sombra y los Garras Rojas mantienen una incómoda tregua, turnándose cada mes para proteger y hacer uso del Túmulo. A pesar del aspecto de sabiduría de este Túmulo, atrae a una buena cantidad de espíritus embusteros y de hadas.

- **Dignidad Masculina:** Esta formación rocosa parece un pene que se erige enhiesto en un acantilado. Los humanos nativos han acudido aquí desde hace largo tiempo para todo tipo de rituales de fertilidad. Aunque no es un Túmulo, la Parentela que engendra a la sombra de la roca tiene casi el doble de probabilidades de dar a luz a un Garou. Por desgracia para nosotros, también es la principal atracción turística del parque, y sus destacables propiedades sólo funcionan durante el día.

Parque nacional Ala Archa: Este parque nacional se encuentra en las montañas Tien Shan de Kirguistán. Aunque es popular entre los senderistas, campistas y esquiadores humanos, es lo bastante grande para soportar una población lobuna. En siglos pasados, los Contemplaestrellas dominaban el lugar, pero desde entonces los Garras Rojas han reclamado los recursos de la zona.

El archa, una especie de enebro colorido y brillante, espreciado en la creación de ciertos Fetiches y Amuletos. Los kirguises han creído durante mucho tiempo que el humo que se produce al quemar madera de archa ahuyenta a los espíritus malignos, pero que el árbol vivo drena la energía de los humanos que pasan mucho tiempo cerca de él.

Montes Fann: Esta cordillera en Tayikistán alardea de cientos de ríos, lagos, valles y picos. Los Señores de la Sombra mantienen muchos Parientes humanos en las poblaciones de la zona, y la Parentela lobuna merodea en los espacios vacíos entre ellas. Es raro ver humanos y lobos tan en paz como en esta cordillera, donde incluso se permite a los humanos transitar cerca del lago Moutniy, uno de los dos Túmulos de la región. Sin embargo, los secuestros van en aumento, y

las víctimas son enviadas a la vecina Afganistán para trabajar en los campos de opio o realizar algún otro trabajo forzado.

- **Lago Moutniy:** Este pequeño lago de montaña está poblado por espíritus de paz y de calma y por elementales de agua. Espíritus Ancestro nómadas suelen atravesar el Túmulo de camino a otros destinos.

- **Túmulo del Pico Chimtarga:** Espíritus de guerra y espíritus Ancestro protegen este Túmulo y desalientan a cualquiera (humano, Garou o lo que sea) de escalar el pico. Estos espíritus recompensan a quienes superan sus desafíos por primera vez reponiendo toda su Fuerza de Voluntad.

Reserva natural Gaplanyr: Esta reserva natural en una llanura al norte de Turkmenistán fue una vez hogar de muchas manadas de lobos. Descansa a menos de 50 kilómetros (30 millas) del lago Sariqamish, el cual está aproximadamente a medio camino entre el mar de Aral y el mar Caspio y no está tan contaminado como éstos. En 1971, durante la ocupación soviética, la Camada de Fenris estableció una base de operaciones en la zona debido a su proximidad a estos cuerpos de agua corrompidos por el Wyrn. Organizaron varias incursiones contra operaciones gubernamentales corruptas a lo largo de ambos mares y del desierto. Destruyeron una compañía de fertilizantes cuyos productos iban a convertir la poco arable tierra de Turkmenistán en un desierto venenoso, expulsaron a supuestas compañías de explotación de gas de zonas donde había enterradas Perdiciones y pusieron fin a una trama para desviar el flujo de agua dulce del lago Sariqamish a acueductos y acequias mal construidos.

Conforme el Wyrn enviaba más esbirros, los Garou de Gaplanyr se encontraron a la defensiva. Determinaron que necesitaban construir un Túmulo para poder fortificar su posición en la reserva natural. Organizaron una coalición de Señores de la Sombra y Garras Rojas para atacar simultáneamente a varios objetivos cerca del mar Caspio y del mar de Aral, donde solía originarse principalmente la actividad del Wyrn. Esperaban de esta forma poder contener la atención del enemigo el tiempo suficiente para que sus Ancianos completasen el Rito.

Sin embargo, cuando el Rito dio comienzo un gran agujero ardiente se abrió en el desierto 80 kilómetros (50 millas) al sur, en un lugar llamado Derweze. La versión oficial afirma que los geólogos soviéticos pincharon accidentalmente una enorme caverna llena de gas natural y se vieron obligados a prender fuego al pozo de 70 metros (230 pies) para evitar una contaminación por metano catastrófica. En realidad, un pequeño ejército de Perdiciones y una veintena de Danzantes de la Espiral Negra surgieron como un enjambre del cráter en respuesta al Rito. Los Camada de Fenris que servían como última línea de defensa los combatieron hasta el último guerrero. Para cuando los Garras Rojas y los Señores de la Sombra recibieron noticias del ataque y llegaron al lugar del Rito, las Perdiciones de Derweze habían masacrado a cada hombre lobo, así como a todos los Parientes humanos y lobos en 20 kilómetros (12 millas) a la redonda. El cráter de Derweze, conocido como “La Puerta del Infierno” por los lugareños, sigue ardiendo 40 años después y

no muestra signos de que vaya a extinguirse jamás. Su reflejo en la Penumbra es una senda a Malfeas. Sirve como sombrío recordatorio de la terrible fuerza del enemigo.

Amenazas

Las poblaciones de lobos de Asia central son razonablemente estables. No están protegidas por ley, pero los humanos de la región tienen preocupaciones mayores que nuestra Parentela lobuna.

Los Señores de la Sombra y los Garras Rojas malgastan parte de sus energías gruñéndose unos a otros a causa de fronteras y territorios. Esto rara vez escala hasta convertirse en una guerra abierta entre Tribus pero una migración forzosa debida a un desastre ecológico, por ejemplo, podría convertir amenazas vanas en acciones sangrientas y a mayor escala. Si esto ocurre, es probable que los Garou de otras Tribus se vean arrastrados al conflicto. Nadie confía en los Señores de la Sombra, pero son mucho menos avaros con sus recursos de lo que lo han sido los Garras Rojas.

La región está plagada de actividad del Wyrms. La larga historia de polución, pruebas de armamento y catástrofes ecológicas la ha convertido en terreno fértil para que se alimenten las Perdiciones, así como en un lugar estéril para las cosechas. El Wyrms obtiene gran parte de su poder de la miseria de los humanos que viven aquí. Y aun así, los humanos son demasiado numerosos como para simplemente sacrificar a aquéllos con tendencia a ser seducidos o atrapados para unirse a las filas de los Fomori, y una matanza total de la población sólo aumentaría el sufrimiento e incrementaría el poder del Wyrms. Aparte de esto, estas naciones tienen armas nucleares de los tiempos en los que eran parte de la Unión Soviética, por lo que desestabilizar aún más la región empeoraría muchísimo las cosas.

Recomendaciones

Necesitamos centrarnos en reducir el sufrimiento de los humanos de Asia central para alejarlos del alcance del Wyrms. Si, esto puede parecer una sugerencia extraña viniendo de un Lupus, pero no veo otra solución a la influencia endémica del Wyrms en estos cinco países. A los Garras Rojas y los Señores de la Sombra nativos no les gustará, pero necesitamos introducir nuevas Tribus que estén acostumbradas a combatir en esta clase de guerra en las que la Tejedora se encuentra con el Kaos. Las Furias Negras y los Moradores del Cristal son los primeros que me vienen a la cabeza, pero también son necesarios guerreros de la Camada de Fenris, generales Colmillos Plateados y exploradores Caminantes Silenciosos. La población lobuna de Asia central es lo bastante grande para soportar a más Garou de los que actualmente reclaman territorio en la región.

Incluso así, puede que éste no sea un campo de batalla del que salgamos victoriosos. Gaia tiene cicatrices profundas en Asia central. Con excepción de los lobos, queda realmente muy poco con valor estratégico para la Nación Garou. sencillamente no sé si podemos privarnos de los recursos que se requerirían para combatir a los esbirros del Wyrms aquí.

Zona de exclusión de Chernóbil

Tras la explosión del reactor nuclear número 4 de Chernóbil en 1986, esta área fue evacuada y puesta bajo control militar por la Unión Soviética. A día de hoy, la zona de exclusión de Chernóbil es una de las zonas con mayor contaminación radiactiva del mundo y atrae un significativo interés científico debido a los altos niveles de exposición radiactiva ambientales, así como un creciente interés por parte de los turistas.

Abandonadas por los humanos, las criaturas de Gaia reclamaron la zona. Esto incluye a casi dos mil lobos, los cuales se enfrentan a pocas amenazas naturales. No te confundas: todos estos animales viven a la sombra de la mayor victoria del Wyrms. Los materiales radiactivos en la región no han desaparecido y algo tan simple como un incendio forestal puede provocar una lluvia radiactiva. Aunque la cantidad de animales que vive en la zona es mayor que antes del desastre de Chernóbil, esto sólo se debe a que no hay humanos cazando o pescando. La radiación de fondo impone un duro límite a la cantidad y diversidad de la flora y la fauna de la zona. Hasta los animales que sobreviven en la región suelen sufrir mutaciones que van desde la esterilidad al albinismo parcial o a terribles deformidades que, por lo general, sólo se ven en sirvientes del Wyrms.

Lugares destacados

Central nuclear de Chernóbil: La central tenía cuatro reactores y dos más en construcción. La infame explosión del reactor 4 obligó a evacuar la zona, y el incendio del reactor número 2 en 1991 convenció al gobierno post-soviético de cerrar la planta por completo, lo cual se completó en el año 2000. Se estima que serán necesarios 300 años para que el lugar sea relativamente seguro para la ocupación humana.

Las autoridades humanas encerraron los restos del reactor 4 dentro de un sarcófago de hormigón y acero para impedir que la radiación causase aún más daño. Sin embargo, este sarcófago no tiene reflejo en la Penumbra, y el área en 10 kilómetros a la redonda es una Cloaca especialmente desagradable responsable de introducir incontables Perdiciones en los alrededores.

Prípiat: Prípiat fue fundada en 1970 para dar cobijo a los trabajadores de la central nuclear de Chernóbil. Prípiat también pretendía ser un importante puerto de mercancías tanto a través del río como del ferrocarril. Fue proclamada oficialmente ciudad en 1979, pero fue abandonada en 1986 tras el desastre de Chernóbil, el cual provocó la evacuación de casi cincuenta mil personas.

Gran parte del interior de los edificios de Prípiat han sido vandalizados y saqueados a lo largo de los años. Los tejados tienen goteras y la mayoría de las ventanas llevan mucho tiempo rotas, así que muchas habitaciones están inundadas. Los árboles crecen en los tejados y hasta dentro de los edificios, y lentamente están enterrando los vestigios del asentamiento humano. Hay unos treinta rascacielos de apartamentos en la ciudad, así como una noria, que son visibles en las fotos por



¡A la atención de los residente de Prípiat! El concejo municipal informa que, debido al accidente de la planta energética de Chernóbil en la ciudad de Prípiat, las condiciones radiactivas del entorno se están deteriorando. El Partido Comunista, sus oficiales y las fuerzas armadas están llevando a cabo las acciones necesarias para combatirlo. Aun así, con vistas a mantener a la gente tan a salvo y sana como sea posible, y siendo los niños la principal prioridad, necesitamos evacuar temporalmente a los ciudadanos a poblaciones cercanas del óblast de Kiev. Por esta razón, y comenzando el 27 de abril del 1986 a las 2 p.m. cada bloque de apartamentos tendrá un autobús a su disposición, supervisado por la policía y los oficiales de la ciudad. Es altamente recomendable llevar documentos, algunas pertenencias personales vitales y cierta cantidad de comida, por si acaso. Los oficiales superiores de las instalaciones públicas e industriales de la ciudad han decidido una lista de empleados que es necesario que permanezcan en Prípiat para mantener estas instalaciones en buen funcionamiento. Todas las casas serán protegidas por la policía durante el período de evacuación. Camaradas, al abandonar temporalmente vuestras residencias aseguraos, por favor, de que habéis apagado las luces, los equipos eléctricos, cerrado el agua y las ventanas. Por favor, mantened la calma y proceded en calma a esta breve evacuación.

satélite. Aunque los esfuerzos de limpieza han enterrado la mayoría de materiales radiactivos, hay aún muchos puntos "calientes" de radiación por todas las ruinas de la ciudad.

Los Moradores del Cristal no reconocerían la guerra urbana que tiene lugar aquí. Por la noche los hombres lobo intercambian golpes con los Fomori y las Perdiciones que parecen acechar en cada rincón de la ciudad. Los Garou patrullan las calles abiertamente en Forma Crinos, ya que las posibilidades de que un humano los vea son muy bajas. Aunque hay pocas posiciones tácticas valiosas, la ciudad tiene algunos recursos útiles. Podría lucharse toda una batalla nocturna para reclamar un Fetiche de un aliado caído. Los esbirros del Wyrms se involucran en estos asaltos y escaramuzas sólo por el placer de matar Garou, mientras que los hombres lobo buscan destruir a los corruptos sirvientes del enemigo y aniquilar los nidos de cría de los Fomori.

Bosque Rojo: Esta área recibió las más altas dosis de radiación del accidente de Chernóbil, y los pinos adoptaron un tono marrón rojizo al morir. La mayoría de los árboles fueron enterrados durante la limpieza, pero la radiación que contienen se filtra al suelo y el agua subterránea. Las Perdiciones a las que atrae esta corrupción no encuentran humanos cerca. Aun así, la población animal del Bosque Rojo ha aumentado en ausencia de los humanos, y las Perdiciones se contentan con retorcerlos para convertirlos en Fomori. Estas criaturas corruptas son poco más que monstruos sin mente con muchos de los mismos retorcidos Encantamientos que sus primos urbanos. Muchos no tardan en unirse a la interminable guerra de las calles de Prípiat, pero algunos permanecen en el bosque o incluso abandonan la zona de exclusión en busca de víctimas frescas a las que corromper. La mayoría de los Parientes lobunos de la zona viven en el Bosque Rojo, así que estos engendros del Wyrms suponen una grave amenaza para el ganado de cría de los Garou.

Chernóbil: Esta ciudad portuaria a 15 kilómetros (9 millas) al sursudeste de Prípiat fue abandonada tras la explosión. La que fuera una vez una localidad con unos catorce mil habitantes permanece en gran medida deshabitada. Un pequeño grupo de gente, incluyendo un puñado de Parentela humana, aún vive aquí. Trabajadores bajo supervisión y personal administrativo de la zona de exclusión de Chernóbil residen en la ciudad a largo plazo, dado que se encuentra en el límite de la zona.

El puerto y el aparcamiento junto a él son un cementerio de barcos cargueros y automóviles abandonados, incluyendo muchos camiones que se usaron en los esfuerzos humanos por limpiar o enterrar las áreas radiactivas más peligrosas de la zona de exclusión. Las Perdiciones y otras criaturas manchadas por el Wyrms suelen emerger de estos cascarones y el intento terrorista de romper el dique del río Dniéper para que el agua de puerto pudiera escapar corriente abajo fue casi sin duda alguna una trama inspirada por el Wyrms.

Chernóbil-2: Esta antigua instalación militar soviética situada relativamente cerca de la central consiste en un gigantesco transmisor y receptor que pertenecía a Steel Yard, un sistema de radar sobre el horizonte. Debido al secretismo de

METIS ESPONTÁNEOS

En cualquier otra parte del mundo, los Metis son los deformes hijos de dos hombres lobo. Sin embargo, dentro de la zona de exclusión de Chernóbil éste no es siempre el caso. Cualquier hombre lobo y cualquier humano o lobo que hayan estado expuestos a la radiación de la región y que por lo demás podrían tener descendientes Garou corren el riesgo de traer un Metis al mundo.

Las Parientes que quedan embarazadas tienen de base un 10% de probabilidades de dar a luz a un Metis (20% si ambos progenitores han estado expuestos). En su lugar, los hombres lobo tienen una probabilidad del 20% (30% si su compañero Pariente también ha estado expuesto). Esta condición es generalmente fatal para las Parientes, y la mayoría de estos niños no sobreviven a la muerte de su madre. Los Parientes y los hombres lobo varones expuestos a la radiación tienen las mismas probabilidades de engendrar descendientes Metis.

Además, el riesgo de mutación parece ser hereditario, aunque disminuye con cada generación que haya estado expuesta a la radiación de la zona de exclusión de Chernóbil. Esto ha causado una población de Metis mucho mayor de la media en Bielorrusia y la mitad norte de Ucrania.

El estatus de los Metis espontáneos entre los Garou de Chernóbil es complicado. Algunos los tratan con especial respeto como hombres lobo nacidos con Cicatrices de Batalla de la guerra contra el Wyrms. Otros los ven como criaturas corrompidas poco mejores que los Fomori a los que combaten. Algunos hombres lobo que han estado expuestos a la zona de exclusión de Chernóbil se niegan a procrear en absoluto por miedo a extender su corrupción, mientras que otros usan la excusa de los Metis espontáneos para ocultar sus violaciones de la Letanía.

esta unidad, los rumores sostienen que fue la verdadera causa del desastre. Los humanos temen que el colapso accidental de las oxidadas superestructuras de hierro de la estación ahora muerta pudiera causar un microterremoto que pudiera dañar el almacén radiactivo de la instalación. El gobierno humano ha prometido dismantelar la estación antes de que esto ocurra, pero aún no han emprendido acción alguna. No cabe duda de que el colapso desataría más Perdiciones.

Una gran complejo militar subterráneo ubicado a unos dos kilómetros de esta instalación se usaba para defensa antimisiles,

vigilancia y comunicaciones espaciales e investigación. Los hombres lobo me han asegurado que la zona está totalmente abandonada y que no posee ningún interés para los Garou.

Fueron reacios a enseñarme esas ruinas porque sienten que no son seguras debido a los altos niveles de radiación. Tengo mis dudas. La Unión Soviética mantuvo la localización de la mayor parte de su arsenal nuclear en secreto y los rumores dicen que estas instalaciones en concreto ocultan un almacén de ojivas nucleares abandonadas y robadas. Aunque el desastre de Chernóbil tuvo efectos que se notaron tan lejos como en Alemania, Suecia o Turquía, la detonación de una cabeza nuclear tendría consecuencias mucho peores.

Amenazas

Esta región es una zona de guerra. En ausencia casi total de humanos y sirvientes de la Tejedora, los hijos de Gaia y las creaciones del Wyrn batallan fieramente para contener o extender el daño causado por el desastre. Los Garou que patrullan la zona de exclusión corren un gran peligro al hacerlo. Incluso aquellos hombres lobo que aún no han entrado en combate contra el enemigo pueden quedar marcados por simple proximidad. Me he encontrado con varios de los que los Garou locales denominan "Metis espontáneos": hombres lobo que nacen Metis aunque sus padres no fueran ambos hombres lobo.

A pesar de los serios avisos del gobierno y las graves sanciones criminales por las actividades ilegales en la zona de exclusión de Chernóbil, la caza furtiva, la tala ilegal y el robo de metales para la reventa han constituido problemas dentro de la región. Los intrusos evaden a la policía humana y se cuelean en el perímetro para sacar materiales potencialmente contaminados, especialmente en Prípiat. Los registros de las autoridades humanas catalogan una media de 300 violaciones en la zona al año. Los Garou de Chernóbil saben que el problema es mucho mayor que eso, ya que suelen encontrar nidos de Fomori que una vez fueron claramente humanos.

La exposición prolongada a la radiación ha puesto a los Garou de la zona en riesgo de verse corrompidos por el Wyrn mucho más allá de la maldición de los Metis espontáneos. Algunas de las deformidades de los Metis locales presentan un preocupante parecido a las de los Danzantes de la Espiral Negra. También he sido testigo de no menos de tres Garou que usaban Dones en batalla que tenían más en común con los poderes de los Fomori que con nada que enseñen los espíritus de Gaia. Dado que todo y todos los que se encuentran dentro de la zona de exclusión de Chernóbil portan el olor del Wyrn en algún grado, me resulta casi imposible determinar cuán profunda se ha tornado esta corrupción. Aunque no tengo dudas de que están combatiendo valientemente contra el Wyrn, me temo que en una década o dos los Garou de Chernóbil terminarán por sufrir un destino similar al de los Aulladores Blancos.

Recomendaciones

Los Ancianos de Chernóbil trataron de recalcar me la imperiosa necesidad de refuerzos. Sin embargo, sigo sin estar convencido de que esto obre en el mejor interés de la Nación

Garou. La zona de exclusión de Chernóbil tiene demasiados secretos, muchos más de los que nadie admitiría: cosas que no me dejaron ver, lugares a los que no me dejaron ir... No puedo más que preguntarme si el Wyrn lo ha escogido como terreno de cría para sus esbirros y un lugar para entrenar a sus Danzantes de la Espiral Negra, o incluso como lugar donde crear una nueva tribu de hombres lobo devotos a la destrucción de Gaia.

Puede que pronto seamos llamados a contener una gran incursión del Wyrn en esta región. Incluso ahora, probablemente lo mejor sea que impidamos que los hombre lobo y los Parientes de esta región con una exposición significativa a la zona la abandonen para procrear.

Como mínimo, necesitamos vigilar cuidadosamente la zona. Monitorizar la expansión de la corrupción entre la población de Garou y Parentela podría ayudarnos a comprender mejor al enemigo y así permitirnos combatirlo de forma más eficiente. A cualquier inspector que enviemos no debe permitirle pasar más de un mes o dos seguidos en la zona. La exposición puede comenzar a corromper la carne de un Garou en apenas tres meses y los Parientes son incluso más vulnerables a su influencia.

Cerca de casa

Carta a Julia de Lobo del Lago Lunar, Hijo de Gaia
Philodox Lupus.

El bosque nacional de Apache-Sitgreaves es un bosque nacional de 11169 kilómetros cuadrados (2,76 millones de acres) que se extiende a lo largo del escarpe Mogollón y la Sierra Blanca en el centro-este de Arizona y por Nuevo México. Bordea tanto la reserva india de Fuerte Apache como la de San Carlos. Tiene poco por lo que recomendaré a los Garou: no hay Tumulos, ni grandes amenazas del Wyrn y sólo una pequeña población de Parentela.

Sin embargo, me es preciado porque es mi hogar y porque es una pequeña historia de éxitos en un mundo que ha soportado un siglo de desastres para nuestra Parentela lobuna. En la década de 1960, el lobo mexicano estaba al borde de la extinción y con él los últimos lobos nativos del sudoeste de Norteamérica. Demasiados Garou observaban cómo se desarrollaba la tragedia con una sensación de impotencia. Habían visto ocurrir lo mismo en las Islas Británicas y Europa occidental y en demasiados otros lugares por todo el mundo. Sin embargo, la Parentela humana de los Hijos de Gaia se negó a sentarse sin hacer nada. Escribieron cartas a políticos, publicaron en periódicos y suplicaron a científicos de EE.UU. y México en un desesperado esfuerzo por salvar al lobo mexicano.

Los humanos reunieron a todos los lobos mexicanos que pudieron encontrar y crearon un programa de cría en cautividad. Muchos Garou cuestionaron abiertamente este movimiento. Algunos incluso afirmaron que equivalía a un genocidio, ya que una población de lobos en cautividad nunca podría ser puesta de

nuevo en libertad. Incluso quienes admitían que el movimiento que habían comenzado estos Parientes era bienintencionado dudaban en gran medida que pudiera surgir de él nada de valor. Sin embargo, una Hija de Gaia Lupus llamada Encontradora de Cachorros pasó los siguientes veinte años en Forma Homínido para poder espiar el programa desde dentro.

Durante este tiempo, Encontradora de Cachorros se incluyó en secreto en el programa de cría, añadiendo a diversos Parientes e incluso dos Garou a la población. Los humanos a cargo declararon el programa de cría en cautividad un éxito, y en 1998 reintrodujeron al lobo mexicano en el bosque nacional de Apache-Sitgreaves. Para sorpresa de todo el mundo volvieron a estar en libertad con relativamente pocos problemas, y ahora hay casi 40 lobos en la zona. Es una población pequeña, sin duda, pero es un comienzo y los hijos hombres lobo de Encontradora de Cachorros pronto procrearon con Parientes lobunos, una de las cuales me parió a mí a mediados de la década de los 2000. Ocho años después estoy viajando por el mundo evaluando la salud de las poblaciones de lobos para la Nación Garou. No está mal para un joven lobo, ¿verdad?

Mi próximo destino es Rusia, la cual entiendo que tiene decenas de miles de lobos, así que tendré que dividir mi informe en varios cachos. ¿Por qué la mayoría de mi Parentela lobuna tiene que vivir en lugares que son mucho más fríos que mi clima nativo? En realidad sé que la respuesta es que los humanos también prefieren vivir en lugares más cálidos, pero aun así, eso no me hace anhelar temperaturas árticas. Te enviaré una carta cuando mande mi próximo informe.

Mecánicas

Lobo del Lago Lunar

Historia: Encontradora de Cachorros tomó a Lobo del Lago Lunar bajo su tutela poco después de su Primer Cambio, y éste pasó los primeros cuatro años de su nueva vida como su asistente. Reconociendo que él necesitaba ponerse a prueba ante el resto de la sociedad Garou, Encontradora de Cachorros lo envió al norte, al clan de la Secuoya Más Anciana, un antiguo bastión de los Hijos de Gaia.

Además de participar en varios ataques contra los sirvientes del Wyrn, Lobo del Lago Lunar se ganó una reputación como maestro para ayudar a los Cachorros Homínidos a aprender a dominar su Forma Lupus. Los Garou de otros clanes le invitaron a proporcionar una instrucción semejante a sus Cachorros. En uno de tales viajes a Irlanda (una isla que ningún lobo ha hollado durante siglos), Lobo del Lago Lunar experimentó una revelación: es mucho más fácil proteger a una población de lobos que reemplazarla.

Lobo del Lago Lunar admiraba a su mentora por su trabajo con los lobos mexicanos. Encontradora de Cachorros había impedido la extinción de toda una subespecie. Pero ese proyecto había tardado décadas en dar sus frutos, y no habría sido necesario si el lobo mexicano no hubiera estado al borde de la extinción. Lobo del Lago Lunar sentía que los Garou no estaban haciendo lo suficiente a nivel mundial para proteger a los lobos de los esbirros del Wyrn. Muchos hombres lobo ni siquiera saben en qué partes del mundo medran los lobos y en cuáles están en peligro. Lobo del Lago Lunar juró cambiar eso. Con cierta guía de su mentora, presentó una propuesta formal ante los Ancianos, y ha estado viajando desde entonces.

Apariencia: El pelaje de Lobo del Lago Lunar es de un marrón dorado salvo por su vientre blanco y su lomo gris oscuro. Sorprendentemente, tiene pocas cicatrices para un hombre lobo de su Rango, sólo una cicatriz en forma de “J” en el pecho, que suele estar cubierta por pelo. Cuando adquiere Forma Homínido parece un hombre latino bajo de veintitantos años con ojos castaños oscuros y pelo negro y corto. Aunque suele poner cuidado en parecer y actuar como un humano en esa Forma, casi siempre tiene suciedad bajo las uñas.

Notas de interpretación: Eres extraordinariamente observador y tu agudo olfato termina por descubrir la verdad sobre todo y sobre todos. La reacción de alguien ante una pregunta suele ser más importante que su respuesta, así que en apariencia eres amistoso y rara vez agresivo cuando andas a la caza de hechos. Aun así, evalúas constantemente a todo el mundo con el que te encuentras para asegurarte de que está cumpliendo con la Nación Garou.

Pasas mucho tiempo pensando y hablando sobre los lobos de la misma manera que un oficial militar a cargo de mantener alimentado a un ejército piensa y habla sobre comida. Para ti, este estudio sobre los lobos no es sólo una misión ecologista. Sabes que lo que estás haciendo es vital para la guerra contra los sirvientes del Wyrn, y tienes poca paciencia con los Garou que niegan su importancia.

Raza: Lupus.

Auspicio: Philodox.

Tribu: Hijos de Gaia.

Rango: 3.

Atributos Físicos: Fuerza 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (5/6/6/5).

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3 (1/0/0/3), Apariencia 2 (1/0/2/2).

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 4, Expresión 3, Impulso Primario 4, Liderazgo 2, Pelea 2.

Técnicas: Etiqueta 3, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Enigmas 2, Investigación 4, Leyes 2, Medicina 1, Ocultismo 2, Rituales 3.

Trasfondos: Mentor 4, Recursos 1.

Rabia: 4; Gnosis: 7; Fuerza de Voluntad: 5.

Dones: (1) Atascar Arma, Olor de la Auténtica Forma, Olor del Hermano, Persuasión, Roce Materno, Sentidos Agudizados, Verdad de Gaia, (2) Armadura de Luna, Calmar, Nombrar al Espíritu, Rey de las Bestias, Roce de la Abuela; (3) Espíritu Amigo, Olor del Perjuro, Sentir el Equilibrio, Sentir lo Antinatural.

Ritos: (Menores) Aliento de Gaia, Plegaria de Caza, Plegaria por la Presa, Saludo a la Luna; (1) Bautismo de Fuego, Rito del Consejo, Rito de Contrición, Rito de Purificación, Rito del Talismán Dedicado, Rito del Túmulo Abierto, Rito de Vinculación; (2) Rito de Invocación, Rito de Reconocimiento; (3) Rito del Lobo Omega.

Nuevo Don

• Perdición del Trampero (Don Lupus de nivel dos):

Los dingos de toda Australia, en especial los próximos a la Cerca del Dingo, se enfrentan a la amenaza constante de las trampas humanas: ceptos, trampas de lazo y venenos. Los dingos se han vuelto más hábiles a la hora de detectar estos peligros e incluso desarmarlos. Este Don permite al hombre lobo identificar ceptos, trampas y hasta emboscadas. Un espíritu dingo enseña este Don.

Sistema: El Narrador tira Percepción + Impulso Primario cuando el hombre lobo se acerca a menos de su Gnosis x 5 metros o yardas del disparador de la trampa. La dificultad para detectar trampas simples, fosos y ceptos envenenados en la zona es 5. Identificar trampas tecnológicamente más complejas, como objetos electrificados y trampas activadas por movimiento, tiene dificultad 6. Las trampas sobrenaturales tienen dificultad 7. Además, cada vez que el hombre lobo se aproxime a una emboscada, el Narrador tira Percepción + Impulso Primario a dificultad 6 para ver si el Garou reconoce la emboscada antes de que ésta se lleve a cabo. El hombre lobo no necesita activar este Don, ya que proporciona un “sexto sentido” en todo momento.

Ritos

El Rito del Ojo de Luna es una de las mejores armas de los Garou del Túmulo de Tullu Demtu.

Rito del Ojo de Luna

Rito místico, nivel tres.

Durante la Guerra de la Rabia, los Garou hicieron muchos enemigos entre los Fera que reclaman la mayor parte de África como su territorio, y los hombres lobo viajan por esas tierras por su propia cuenta y riesgo. Además, los Garou no pueden vigilar todos los demás lugares de la Tierra para señalar los sitios en los que el Wyrn atacará. Sin embargo, con este Rito nada está fuera de la mirada de aquellos Caminantes Silenciosos que observan desde Tullu Demtu (ver pág. 74).

Sistema: El celebrante del Rito debe superar una tirada de Percepción + Rituales con una dificultad basada en la distancia a lo que el Garou desea ver:

Distancia	Dificultad
Menos de 800 kilómetros (500 millas)	5
800 – 1600 kilómetros (500 – 1000 millas)	6
1601 – 3200 kilómetros (1001 – 2000 millas)	7
3201 – 4800 kilómetros (2001 – 3000 millas)	8
Más de 4800 kilómetros (3000 millas)	9

El número de éxitos obtenidos en la tirada determina cuánto puede concentrarse el Garou en ese lugar concreto:

Éxitos Efecto

- 1 Una vista tan amplia como una imagen por satélite de un único lugar.
- 2 Una vista de un área del tamaño de un bosque pequeño, y el celebrante del Rito sólo puede ver varias de tales áreas antes de que termine la visión.
- 3 Una vista de un área tan pequeña como 0,4 hectáreas (1 acre), y el celebrante del Rito puede mantenerla mientras permanezca consciente.
- 4 Una vista tan pequeña como varios metros o yardas de lado, que permite al Garou identificar humanos y animales individuales.
- 5 El Garou puede ver a través de objetos sólidos, de forma que puede observar el interior de una casa o escrutar una cueva profunda en el interior de la tierra.

Fetiches y Amuletos

Un hombre lobo que busque crear una antorcha de archa o una perdición de los monos debe usar madera de archa del parque nacional Ala Archa, mientras que la vieira de Compostela es una recompensa para aquéllos que completan el peregrinaje a Santiago.

Perdición de los monos

Nivel cuatro, Gnosis 7.

Esta delgada varita de madera aún viva tiene vinculada un espíritu lobo o archa. Cuando se activa, incita el pánico en los humanos que la ven. Esto incluye a la Parentela humana, los humanos convertidos en Fomori, magos, changelings y otras criaturas sobrenaturales principalmente humanas, pero no afecta a los Garou. La víctima huye del Fetiche por la ruta más segura a menos que supere una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 o bien gaste un punto de Fuerza de Voluntad. Un humano que se mantenga en su sitio sufre 1 punto de daño letal por turno hasta que el hombre

lobo deje de sostener la varita en sus manos o hasta que el humano huya. Este daño ignora la armadura, pero puede ser absorbido por otros medios sobrenaturales.

Antorcha de archa

Amuleto, Gnosis 6.

Cuando se prende, esta antorcha produce un humo con un olor dulzón que cubre un área de unas docenas de metros o yardas de diámetro durante hasta 6 horas (menos, si hace viento). Las Perdiciones y otros espíritus corrompidos o retorcidos por el Wyrn incrementan la dificultad de todas sus acciones en 1 (hasta un máximo de 9) mientras permanezcan dentro del humo de la antorcha. Debe vincularse a un espíritu de archa o un espíritu del Kaos en este Amuleto.

Dieira de Compostela

Amuleto, Gnosis 6.

Un hombre lobo que complete el peregrinaje a Compostela (ver pág. 69) suele recibir esto como presente del espíritu del océano al final del viaje. Para usarlo, el Garou piensa en un destino y activa el Amuleto. El hombre lobo despierta cada día con el conocimiento del siguiente paso que debe dar para alcanzar su destino. Una vez que llega allí, el poder del Amuleto le guía hasta casa de la misma forma. El espíritu del Amuleto parte una vez que el Garou vuelve a casa, incluso si no ha completado el viaje que tenía en mente.

Lugares de interés del mundo

Esta sección proporciona información sobre las reglas de los Túmulos y otros lugares de interés descritos en el diario de viaje de Lobo del Lago Lunar.

Minnesota

Túmulo del Nacimiento del Misisipi: Túmulo de Gnosis de nivel 1.

Túmulo Misquah: Túmulo de fuerza de nivel 2.

Túmulo de los Bosques del Norte: Túmulo de sabiduría de nivel 3.

Penumbra del tercer anillo

La puntuación de la Celosía de la zona es 9. Viajar a través de la Penumbra es un proceso lento: divide la velocidad a la mitad o dobla el tiempo de viaje, y gastar Rabia para obtener acciones adicionales cuesta un punto de Rabia adicional por turno (sin importar el número de acciones adicionales).

Los Dones Garou que cuestan Rabia cuestan 1 punto adicional de Rabia. Los Dones que cuestan Gnosis, pero no Rabia, cuestan 1 punto más de Gnosis. Los Encantamientos de los espíritus cuestan 1 punto adicional de Esencia.

Los espíritus de la Tejedora son inmunes a todos los efectos dañinos del área. Es más, la dificultad de todas sus

acciones que impliquen tiradas se reduce en 1. Esto afecta a las tiradas para activar Encantamientos, incluyendo los dados de daño de Encantamientos como Estallido.

Parque nacional de Yellowstone

Túmulo del Río Snake: Túmulo de curación de nivel 1.

Túmulo del Pico del Águila: Túmulo de liderazgo de nivel 2.

Túmulo del Pico Electric: Túmulo de Rabia de nivel 1.

Túmulo de Monte Roaring: Túmulo de Rabia de nivel 2.

Túmulo de las Cascadas de la Ondina: Túmulo de visiones de nivel 2.

Túmulo de la Cascada de la Torre: Túmulo de viajes; al usar el Rito del Túmulo Abierto concede una bonificación en las tiradas de Atletismo y Supervivencia.

Túmulo de la Cascada Childhood Dream: Túmulo de enigmas de nivel 1.

Espíritu de Yellowstone

El agua sobrecalentada que expulsan los géiseres causa daño de la misma forma que el fuego (ver H2O, pág 258), pero la dificultad para absorberlo es 5. Las fuentes termales más calientes de la zona también pueden causar terribles heridas, aunque muchas son inofensivas y la mayor parte del resto tienen una dificultad de absorción de sólo 3. El vapor emitido por las fumarolas puede tener una dificultad de absorción de hasta 7.

Un Garou que se ponga deliberadamente en la trayectoria del chorro de un géiser o se sumerja en una fuente termal y sufra al menos un punto de daño agravado como resultado, incrementa su Rabia temporal a 10. Un Garou sólo puede beneficiarse de este sacrificio una vez por ciclo lunar.

Península Ibérica

Roca de los Tres Reinos: Túmulo de diplomacia de nivel 3; al usar el Rito del Túmulo Abierto concede una bonificación en las tiradas de Empatía y Expresión.

Outback australiano

Túmulo del Monte Battle: Túmulo de Rabia de nivel 2.

Protecciones de los Túmulos de los Bunyip

Los espíritus que defienden los muchos Túmulos que los Bunyip dejaron atrás no son amistosos con los intrusos Garou. Estos incluyen muchos espíritus Ancestro Bunyip que han abandonado sus pacíficas naturalezas para defender su territorio hasta el final. Además, muchos Túmulos de los Bunyip tienen algunas desagradables sorpresas para los intrusos. El Narrador debería seleccionar una de las siguientes opciones:

- **Tiempo del Sueño Furioso:** La Penumbra en varios kilómetros a la redonda del Túmulo es activamente hostil hacia los viajeros. Los Garou serán atacados por bestias

enloquecidas y azotados por retorcido follaje, y les asaltarán terremotos, tormentas de arenas y salvajes tormentas con lluvias torrenciales y mortíferos rayos. Fuera de la Penumbra, los efectos de estos ataques de la naturaleza quedan a discreción del Narrador y probablemente involucrarán tiradas apropiadas de Supervivencia e Impulso Primario para evitar los peores efectos. Un hombre lobo sufre 10 dados de daño letal por cada hora que pase en la Penumbra.

La furia del Túmulo es incluso más potente a unos pocos cientos de metros de su centro. Un hombre lobo fuera de la Penumbra sufre 10 dados de daño letal por hora según la tierra se alza para golpearlo. Los hombres lobo que entran en la Penumbra de esta área sufren en su lugar 10 dados de daño agravado por hora.

- **Sendas Lunares cambiantes:** Las Sendas Lunares que llegan y que parten del Túmulo desaparecen, se cortan, giran en círculos, cambian de dirección, se alargan o cambian de alguna otra forma frustrante para los Garou que tratan de recorrerlas. En algunos casos, la Senda conduce en su lugar a oscuros reinos de la Umbra, especialmente al Reino de la Atrociada. Reconocer este cambio de la Senda Lunar a tiempo para regresar antes de ser conducido con engaños a un reino peligroso requiere superar una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 8.

- **Destierro del Tiempo del Sueño:** Los Garou en varios kilómetros a la redonda del Túmulo que entren en la Penumbra encuentran que la Celosía resiste su regreso al mundo material, incrementando la Celosía para el hombre lobo en 3 hasta que logre regresar al mundo físico. Esto

sigue teniendo efecto aunque el hombre lobo se aleje miles de kilómetros del Túmulo antes de tratar de cruzar.

- **Drenar Gnosis:** Los hombres lobo a varios kilómetros a la redonda del Túmulo no pueden recuperar Gnosis de forma normal en el mundo físico o la Penumbra. Es más, el Túmulo extrae del Garou 1 punto de Gnosis cada atardecer mientras permanezca al alcance de este místico *maelstrom*.

- **Incontables lágrimas:** Los Garou en un radio de 1,6 kilómetros (1 milla) alrededor del Túmulo experimentan una intensa tristeza y culpa mientras permanezcan en el área y son incapaces de recuperar Fuerza de Voluntad de forma normal. El atardecer de cada día que permanezca en el área, el Garou debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 o verse superado por una sensación de culpa y futilidad, perdiendo toda su Fuerza de Voluntad y motivación. Quienes estén próximos al Harano caen por el precipicio hacia un abismo de autodesprecio y desesperación para el cual la muerte es la única salida.

Etioπia

Túmulo de Tullu Demtu: Túmulo de visiones de nivel 4.

Túmulo de Arkwasiye: Túmulo de fuerza de nivel 3.

Túmulo de Gish Abay: Túmulo de curación de nivel 5.

Asia central

Roca de Baba-Yaga: Túmulo de sabiduría de nivel 2.

Lago Moutniy: Túmulo de curación de nivel 2.

Túmulo del pico Chimtarga: Túmulo de curación de nivel 1.





Capítulo Cuatro: El Wyrm

Mi nombre es Deidra Rompe-Huesos y me han pedido que cuente historias de mis viajes. La Madre de la Guarida piensa que exponerse a Garou más viajados y de mayor edad es bueno para vuestra educación. Aunque no soy la más vieja, sí soy la que más mundo ha visto de todo el clan, de modo que aquí estoy. Sentaos y os contaré todo lo que hay que saber acerca de luchar contra el Wyrm. Estoy segura de que ya habéis escuchado la historia de la Tríada, así que no os aburriré con esa parte.

¿El Wyrm? ¿Qué tiene que ver eso con viajar?

Persigo e investigo rumores acerca del control del Wyrm dondequiera que ocurran a lo largo y ancho del mundo. Mi deber en la vida es encontrar al Wyrm allí donde se esconda y destruirlo. Soy una de las campeonas de Gaia, su guerrera elegida, una Ahroun. Puede que lo entendáis mejor si nacisteis bajo la Luna llena. Comencemos con una historia sobre la más longeva de las más recientes guerras contra el Wyrm: el Amazonas.

El Amazonas

En los muchos años desde que dio comienzo la guerra del Amazonas, la campaña silenciosa contra Pentex ha creado una tapadera excelente para los Garou en la zona. Actuar de forma encubierta y discreta dio a los Ragabash la oportunidad de

brillar. Unos pocos comenzaron una guerra propagandística contra Pentex que influyó en el deseo de la población local para prevenir la deforestación. Esto creó un ambiente hostil para Pentex en el seno de muchos de los gobiernos locales. La corporación es proclive a los cambios tácticos, razón por la cual la guerra se ha alargado durante tanto tiempo. Ahora, en lugar de talar el bosque, trabajan en la construcción de grandes autopistas desde los montes de Chile hasta la costa de Brasil.

La primera vez que visité el Amazonas tenía dieciocho años. Cuatro de mis compañeros de clan (Ojos-de-Luna, Espalda-Robusta, Lorelei y Garras-Largas) y yo habíamos superado recientemente nuestro Rito de Iniciación, y formamos una manada en busca de Gloria y Honor. De hecho, principalmente de Gloria. Fuimos instruidos desde niños con las historias de la guerra del Amazonas, y deseábamos estúpidamente hundir nuestros dientes en el mal de Pentex. Digo estúpidamente porque no sabíamos a lo que nos íbamos a enfrentar, no porque matar engendros del Wyrm no sea una meta honorable.

Mi manada y yo empleamos los primeros dos meses aprendiendo tácticas y cómo seguir vivos allí. Podría pensarse que eso es un proceso intuitivo, pero en tiempo de guerra, el más mínimo error te puede costar la vida. Nos enseñaron trucos simples como desvanecernos en la selva, tácticas de ataques relámpago y cómo dejar la clase de trampa correcta



para incapacitar un camión en movimiento. Nos entrenamos con otras manadas que ya conocían los rudimentos de la selva.

Nuestras primeras misiones consistieron en observar y aprender. Viajamos por el bosque buscando puestos avanzados de Pentex y líneas de suministro. Observamos y seguimos, pero no hicimos nada más. Soy impaciente y estas misiones pusieron a prueba mis límites. Estaban diseñadas para ello: otra forma de entrenamiento que me obligaba a mantener la sangre fría. La exploración, sin embargo, no fue inútil: el enemigo seguía patrones y repetía técnicas. Nuestra exploración nos enseñó esos patrones y nos mostró debilidades en su organización. Tras unos pocos días de vigilancia diseñamos nuestro propio plan de ataque.

Necesitábamos interrumpir las líneas de suministros para la construcción de carreteras y hacer que todo el proyecto fuese demasiado costoso como para que Pentex continuase. Tenía algunas ideas acerca de tácticas que creía que podían funcionar, pero estoy segura de que las ideas nuevas en la guerra son un cuento. Todo lo que podía pensar era algo que alguien ya había hecho antes y para lo que el enemigo ya estaría preparado. Por tanto, decidí descubrir cómo reaccionarían

ante nuestras ataques y trabajar en base a ello. Los Garou que nos enseñaron hablaban de aprendizaje y adaptación constantes y asumí que el enemigo hacía lo mismo.

Lideré nuestra primera incursión para calibrar los tiempos de reacción. Montamos una emboscada a lo largo de una de las líneas de suministros. Tenía a Ojos-de-Luna subido a un árbol como francotirador y colocamos explosivos en el camino. Cuando llegó el convoy, Ojos-de-Luna disparó al camión que lo encabezaba. El equipo de suministro detuvo sus vehículos y tomó posiciones defensivas. Observaron la selva tratando de localizarnos. Recordé a mi manada que no debían entrar en combate, sólo era una misión de aprendizaje. El enemigo esperó alrededor de diez minutos. Realizaron algunos disparos de advertencia hacia la selva. Cuando montaron de nuevo en los vehículos dieron la vuelta y regresaron por donde habían venido. Ni siquiera llegamos a comprobar qué pasaría al detonar los explosivos. Cuando regresamos a la línea de suministro para el siguiente viaje programado ya no la volvieron a utilizar.

Descubrimos un convoy diferente que realizaba viajes regulares con comida y suministros médicos para los campamentos. Probamos nuestro ataque de nuevo, esta vez utilizando los

explosivos en primer lugar. El resultado fue muy similar, pero les llevó más tiempo arrastrarse hasta posiciones defensivas fuera de los restos humeantes del camión de cabeza. Hicimos varios testeos en diferentes escenarios y observamos en cada ocasión cómo reaccionaba el enemigo. Empleé la experiencia para orquestar un plan que pudiéramos utilizar en múltiples ocasiones antes de que el enemigo lograra adaptarse a él.

Emplazamos explosivos a lo largo del recorrido de una línea de suministro de alimentos. La mayoría estaban en los extremos, donde el personal trataría de establecer sus líneas de defensa. El objetivo no era simplemente destruir o interrumpir: queríamos los suministros para nuestra propia gente. Observamos al convoy avanzar hasta la marca establecida y detonamos los explosivos cuando el camión principal estaba sobre ellos. El camión se sacudió pero pareció no verse afectado por la explosión. Habían empleado algún tipo de blindaje para protegerlo de detonaciones, y siguió en movimiento. Determinados a hacer funcionar mi plan, detonamos un explosivo más al final del convoy, que originalmente estaba pensado para evitar la huida. El camión explotó con un fogonazo de humo y llamas. El convoy se detuvo y los hombres se dispersaron, disparando como locos hacia la selva. Volamos los explosivos bajo sus pies. Sangre y pedazos de cuerpos llovieron sobre nosotros mientras avanzamos para asegurar los camiones. Más hombres salieron de ellos y entonces luchamos. Ojos-de-Luna mató uno a uno a muchos de ellos desde los árboles antes de que nos alcanzasen, y acabamos con el resto rápidamente en un cuerpo a cuerpo frenético. Nuestros enemigos hirieron levemente a dos de mis compañeros de manada pero teníamos cuatro de los cinco camiones intactos y capturados.

Celebramos nuestra victoria como si hubiéramos cambiado las tornas de la guerra. Desde nuestro punto de vista lo habíamos hecho, y estábamos ansiosos por hacerlo de nuevo. Llevamos los suministros hasta el campamento como héroes de guerra volviendo a casa para decirles a los demás que no tenían nada que temer. Se tomaron nuestra actitud con relativa calma. Estoy seguro de que no éramos la primera manada de jovencitos que llegaba pisando fuerte a través de la selva con el ego suficiente para llenar la cuenca entera del río, ni tampoco seríamos la última. La selva es un sitio duro, y sabían que aprenderíamos la lección tarde o temprano.

Nos aseamos, comimos hasta hartarnos y salimos al día siguiente, preparados para el éxito. La segunda vez que probamos nuestra táctica conseguimos volcar el camión blindado y reventar a parte de la infantería sin perder ninguno de los camiones de suministros. La lucha a continuación fue peor que la primera. Esperaban la explosión en el exterior de los camiones y la mayoría de los hombres sobrevivieron al ataque. Recibí varios disparos en la pierna durante mi carga inicial. Imaginé que estaban utilizando munición de plata porque sentí que la pierna iba a fundirse y desprenderse de mi cuerpo. Aun así, seguí moviéndome impulsada hacia delante por la rabia y la adrenalina. Garras-Largas recibió un disparo en la cabeza: luchó durante ocho segundos más antes de que su cuerpo trastabillase hasta el suelo. Perdí el

control al verlo, cambié rápidamente a Crinos y embestí contra el soldado de Pentex más cercano.

No eran hombres normales. Tenían forma de hombres, pero las semejanzas acababan ahí. Un pellejo blindado de un color gris anodino cubría sus cuerpos. Ahora que estaba junto a ellos, podía ver que no llevaban armas. Algunos de ellos tenían manos que habían mutado y tomado la forma de rifles de asalto, pero podía ver grandes venas palpitando en los extremos. Otros tenían letales cuchillas afiladas en lugar de dedos. Sus ojos eran rendijas plateadas con centros rojizos. Sus bocas eran rejillas que expelían gases y humos nocivos. A medida que me acercaba podía oler el hedor del fósforo y el aceite emanando de ellos.

¿Qué eran?

Fomori. Hombres que se habían unido al Wyrn, transformados ahora en retorcidas abominaciones. Aquél al que atacé estaba preparado para mis garras y colmillos: trabó su brazo-arma contra mi pecho y me proyectó con facilidad. A pesar de su apariencia blindada eran perversamente rápidos y fuertes. Cargué de nuevo contra él, evitando su ataque, y lo derribé con un solo golpe. Mis garras se hundieron en su pecho. Tosió y gorgoteó, esputando sangre por la rejilla de su boca. Ésta era de un rojo oscuro, casi negro, y quemaba como el ácido. Maldije y me aparté de aquella cosa sacudiendo la mano. Vi pequeñas volutas de humo ascendiendo allí donde las gotas de sangre tocaban el verdor circundante. Me limpié y miré a mi alrededor en busca de otro enemigo. Durante mi corta pelea, Ojos-de-Luna había disparado a tres Fomori más.

Lorelei partió limpiamente la cabeza de uno de los hombres de un mordisco y la sangre roció su cara y su boca. Aulló por el dolor y se arañó la cara presa del pánico. Avancé para ayudarla, pero tenía a un Fomor que la apuntaba bloqueándome el paso. Salté sobre él en el momento en que un chorro de sangre roja oscura salía por la punta de su brazo-arma. No disparaban balas, disparaban su sangre. Hundí mis garras en él poniendo cuidado de que su sangre no tocara mi piel. Lorelei cayó inconsciente antes de que pudiese llegar hasta ella.

Evitar la sangre ácida era difícil. Pequeños puntos ardientes plagaban mi cuerpo descubierto. Seis de las criaturas seguían con vida y sólo Ojos-de-Luna, Espalda-Robusta y yo seguíamos en pie. Ojos-de-Luna abandonó su posición en los árboles para unirse a nosotros en el suelo. La lucha fue agotadora y sólo atacar a los Fomori ya era peligroso. Bailamos alrededor del grupo haciendo pequeños cortes y tajos, pero era demasiado lento para poder mantenernos así por mucho tiempo.

Escuché un susurro en la selva antes de ver a una gran criatura moteada en Forma Crinos saltar sobre uno de los Fomori y hundir sus garras en él. Cuando la sangre lo roció, se alzó retrocediendo dolorido, una parodia de lo que yo misma acababa de hacer instantes antes. El corazón casi se me salió del pecho de alegría por la llegada de ayuda.

—¡Es ácido! —grité, mientras saltaba sobre uno de los Fomori más cercanos que se había distraído por el recién llegado.

Gruñó por toda respuesta. Atacó a otro Fomor, esta vez evitando su sangre. El estilo de ataque era curiosamente

grácil y flexible, y al principio estuve confusa porque no me daba cuenta de lo que era.

¿Qué tipo de Garou era?

No era un Garou. Era un hombre felino, se llaman Bastet. En concreto, era un hombre jaguar, un Balam. Habíamos oído hablar mucho acerca de ellos a las manadas del campamento.

Acabó con rapidez con aquella cosa y dirigió su atención al siguiente. Mi manada eliminó a los dos restantes con energías renovadas gracias a la ayuda inesperada.

Cuando terminamos me giré hacia él y le tendí mi mano en agradecimiento.

—Gracias. Te debo la vida.

El hombre jaguar emitió un sordo gruñido gutural y cargó contra mí. Me tuvo en el suelo con sus dientes en mi garganta antes de poder reaccionar, de tan sorprendida que estaba por el ataque. Por suerte, Espalda-Robusta tenía más reflejos y, con rapidez, me lo quitó de encima antes de que pudiera hundir sus dientes. Aún podía sentir sus colmillos en mi cuello mientras me ponía en pie y me preparaba. Espalda-Robusta no era rival para el ágil Bastet, quien se lo sacudió de encima como a una muñeca de trapo. Ojos-de-Luna y yo nos movimos al unísono para maniobrar alrededor del gato.

—¿Cuál es tu problema? —le gruñí.

No respondió y se lanzó contra Ojos-de-Luna. Seguí su movimiento para saltar sobre él, dando a Ojos-de-Luna la oportunidad de unirse a mi salto. Espalda-Robusta saltó también, y entre los tres lo derribamos.

—En serio, no queremos herirte. ¿Por qué insistes en atacarnos? —Estábamos tan pegados que podía sentir su aliento caliente en mi cara.

—Intruso —escupió en un remedo chapurreado de Lengua Garou. Arqueó su espalda y empujó con una oleada de fuerza. Salimos volando. Girándose a velocidad cegadora, destripó a Espalda-Robusta antes de que tuviese tiempo para levantarse. Ojos-de-Luna se dejó llevar por la furia y se arrojó contra el Bastet. Lucharon, salté sobre la espalda del gato y hundi las garras en la carne de su cuello. Soltó a Ojos-de-Luna y se revolvió tratando de zafarse de mí. Ojos-de-Luna mordió su garganta y lo derribamos de nuevo mientras luchaba. Presioné con mis garras hacia su pecho y Ojos-de-Luna lo sujetó con fuerza hasta que dejó de forcejear. Nos levantamos y observamos la forma inconsciente de un hombre enorme. Podíamos haberlo matado, y posiblemente deberíamos haberlo hecho, pero nos había salvado la vida, aunque hubiese matado a Espalda-Robusta. Recogimos su cuerpo y el de Garras-Largas y los llevamos hacia el interior de la selva, donde los enterramos.

Nuestra victoria no fue tan dulce como la primera. Regresamos taciturnos con los suministros duramente ganados y el cuerpo inconsciente de Lorelei. La llevamos ante un sanador para que aplicase hierbas y medicinas a sus heridas. Nos dijeron que sobreviviría, y fue suficiente. Más tarde aullamos las muertes de Espalda-Robusta y Garras-Largas. No fuimos los únicos que aullaron por los muertos aquella

noche, y fue la primera vez que reparamos en la cantidad de aullidos que se escuchaban.

Con la mitad de nuestra manada muerta y Lorelei fuera de combate por un tiempo, Ojos-de-Luna y yo nos unimos a algunas de las otras manadas en incursiones mayores a las montañas. Cuando Lorelei se recuperó, abandonó la manada y el Amazonas; la pérdida de sus hermanos de clan fue demasiado para ella. Ojos-de-Luna y yo permanecimos durante seis meses más, pero los rigores de la guerra se hicieron deprimentes. Queríamos marcar la diferencia, pero no importaba cuántas pequeñas victorias obtuviésemos, el precio siempre parecía demasiado alto, y la construcción de carreteras continuaba. Creo que ya he mencionado que no soy muy paciente. Escuchamos rumores de criaturas del Wymr invadiendo las tierras cercanas a nuestro clan natal y el contacto con los clanes de Norteamérica era inconstante. Ojos-de-Luna y yo volvimos después de sólo un año en el Amazonas. Nunca he regresado.

Baton Rouge, Luisiana (E.E.U.U.)

En 2010 el mayor vertido de petróleo de la historia de Estados Unidos devastó las aguas de la costa del golfo de México. Equipos de todo el país, tanto humanos como Garou, pasaron meses limpiando petróleo de las playas de todo el golfo. El clan del Lago Pontchartrain envió llamadas de socorro pocos días después del vertido. Lo que pareció un gran accidente para la mayor parte del mundo fue claramente un acto de los agentes del Wymr contra los Garou. Surgieron Perdiciones de petróleo a lo largo de toda la costa de Luisiana y nos exigió todo nuestro tiempo combatirlas. Los humanos tardaron tres meses en sellar el pozo que vertía el petróleo a las aguas del golfo. El retraso se debió principalmente a la corrupción entre los miembros del gobierno de Luisiana. El hecho de que todo el estado estuviese infestado por la industria del petróleo tampoco ayudó.

Llegaron varias manadas para las labores de limpieza que mataron a las Perdiciones sin esfuerzo. Pasamos la mayor parte del año erradicando y destruyendo Perdiciones que habían hecho del lago Pontchartrain y el río Misisipi su hogar. Mi manada y yo rastreamos y matamos al menos una gran Perdición cada mes durante ese período, y no fuimos los únicos. El número de Garou en el clan del lago Pontchartrain se infló de catorce a cincuenta en el transcurso de unas pocas semanas, hasta estabilizarse en cerca de veintiséis el año siguiente.

La presencia de las Perdiciones de petróleo envalentonó a un Pozo de Danzantes de la Espiral Negra anidado en Nueva Orleans. Se mudaron a un área abandonada de la parroquia de St. Bernard después de ser prácticamente destruida durante el huracán Katrina. El grupo alimentaba a las Perdiciones para hacer de ellas aliados fuertes durante los asaltos al clan. Gracias al mayor número de Garou en el mismo logramos rechazar a los Danzantes. Conforme disminuía la población de Perdiciones, lo hizo la tenacidad de los Danzantes. Aunque

seguían infestando Nueva Orleans, cada vez los veíamos menos. Unos pocos exploradores los pusieron a prueba, pero cuando no consiguieron regresar se cancelaron las misiones. Erradicar a las Perdiciones era la prioridad principal en ese momento.

Mi manada realizaba exploraciones de forma rutinaria a lo largo del río Misisipi cerca de Baton Rouge. Sistemáticamente, encontrábamos Perdiciones cerca de una enorme refinería situada en la orilla del río. Supuse que se veían atraídas por las grandes cantidades de crudo almacenadas en la planta. Una mañana acabábamos de terminar la vigilancia y estábamos regresando al clan cuando Ojos-de-Luna captó el olor del petróleo que llegaba desde el río. No vimos el contaminante al principio, hasta que nos dimos cuenta de que ocupaba el río de orilla a orilla. Sin un contraste resultaba difícil distinguir la mancha del agua normal, turbia y marrón. La seguimos corriente arriba directamente hasta la refinería. Habíamos estado en el área apenas unas horas antes y el río estaba limpio, por lo que sabíamos que tenía que tratarse de un suceso reciente.

Avisamos al clan y nos enviaron al Garou más cercano que podía echar una mano, un Morador del Cristal llamado Jonathan. Venía desde Baton Rouge y apareció en una hora. Mientras tanto, elaboré un plan para irrumpir en la refinería, descubrir de dónde salía el petróleo y detenerlo. Mi manada y yo estábamos preparados para salir en cuanto llegase Jonathan, para su consternación. Me dijo que irrumpir allí podría meternos en problemas, quizá ser arrestados, y que deberíamos esperar a que él llevase a cabo algo de investigación antes de lanzarnos al interior. La consiguiente discusión sólo duró un minuto antes de que fuera capaz de convencerle de los méritos de mi plan.

¿Cómo lo hiciste?

Lo acogoté. También tenía el beneficio de la lógica; el tiempo era algo a tener en cuenta puesto que el petróleo seguía manando de la refinería. A pesar de todo, al final elaboramos un plan combinado de exploración avanzada e infiltración. Jonathan encontró unos planos de la refinería y planeamos una ruta hacia las fuentes más probables del vertido. El Morador del Cristal empleó algunos minutos tratando de *hackear* el sistema de vigilancia por cámaras de la refinería sólo para comprobar que el sistema estaba apagado. Esto hizo sonar nuestras alarmas, allí estaba pasando algo más que la simple rotura de una tubería.

Guié a mi manada y a Jonathan hasta la entrada más cercana a la instalación, preparados para tirar la puerta abajo. No fue necesario, puesto que encontramos la puerta entreabierta, mostrando el oscuro interior del edificio. Penetramos lentamente en el edificio y avanzamos en silencio, vigilando en busca de lo que quiera que hubiese entrado antes que nosotros. Extendí mis sentidos a todo mi alrededor y escuché ruidos de refriega viniendo hacia nosotros. Nos apretamos contra los muros del corredor en el momento en que tres hombres surgían del interior de la instalación. Nos divisaron y se detuvieron, y dos de ellos desenfundaron las armas de las cartucheras de sus costados. Uno de ellos tenía el pelo oscuro y grasiento, el otro claro y grasiento, y el tercero iba tapado de

pies a cabeza. Apestaban a Wyrms y a petróleo y estaba segura de que ellos habían causado el vertido al río Misisipi.

Pateé la mano del más cercano y mandé su arma lejos patinando por el suelo. El segundo tirador me disparó, y el que estaba completamente cubierto se quitó la chaqueta y comenzó a Cambiar a Crinos con rapidez.

—¡Mierda, Danzantes! —gritó Jonathan mientras desenfundaba una pistola y abría fuego. El ladrido de las armas impidió que se escuchase nada más cuando Ojos-de-Luna recogió el arma caída y se unió a Jonathan.

Stacey, una Furia Negra que se había unido recientemente a la manada, Cambió rápidamente a Crinos y acometió al Danzante que justamente completaba su transformación. Lo proyectó corredor atrás con su labrys. Yo también Cambié a toda prisa y desgarré al hombre que acababa de desarmar, quien también Cambió. Jonathan y Ojos-de-Luna siguieron realizando fuego de contención mientras Stacey y yo desgarrábamos a los tres Garou. Aunque superados en número, los tres lucharon con una fuerza terrible y una mentalidad de manada letal que rivalizaba con la nuestra.

A pesar de ello, tampoco diría que estábamos igualados. Stacey era letal con su arma ancestral y mantenía a su enemigo al alcance de la mano, hiriéndolo si se acercaba demasiado. Habla-con-los-Árboles y un Theurge de la Camada de Fenris de mi clan natal flanquearon a mi tirador y lo acosamos con garras y dientes. Ojos-de-Luna y Jonathan abandonaron sus armas y se enfrentaron juntos al del pelo moreno y grasiento. Me impresionó la facilidad con la que Jonathan se adaptó al ágil ritmo de Ojos-de-Luna. Mientras Habla-con-los-Árboles distraía al de pelo rubio y grasiento, yo lo mandé al suelo con un toque. Caí sobre él y mis garras cortaron fácilmente su carne para destriparlo. Pude ver que el objetivo de Stacey la alcanzaba con algún garrazo, pero acabó derribándolo. Jonathan sufrió una herida por un mordisco e indiqué a Habla-con-los-Árboles que lo ayudase mientras me unía a Ojos-de-Luna para ayudarlo a acabar con el de pelo moreno y grasiento. Lo mordí en el cuello, mis dientes se transformaron en hielo y la carne se congeló en mi boca. Dí un fuerte tirón y su cabeza se separó con un sonoro “crack”, tras lo cual su cuerpo cayó al suelo. Stacey aulló un grito de guerra mientras hacía descender su labrys sobre la cabeza de su enemigo, partiéndola en dos.

Observamos las formas de los Danzantes mientras limpiábamos nuestras heridas y dejábamos que Habla-con-los-Árboles las atendiera.

—¿Qué creéis que hacían aquí? —preguntó Stacey acercándose mientras limpiaba su labrys.

—Probablemente, causar ese vertido. Con suerte serán los únicos, pero por alguna razón lo dudo —dijo Jonathan.

—Me pregunto por qué —pensé en alto.

Nadie dijo nada, por lo que nos sentamos y pusimos atención en busca del sonido de más Danzantes de la Espiral Negra saliendo del corredor. Estaba segura de que habíamos hecho el ruido suficiente para alertar a la instalación entera de nuestra presencia, por lo que aparecerían en breve. Aguardamos, pero

nadie vino, de modo que propuse continuar para localizar la filtración y sellarla. Seguimos el rastro repugnante dejado por los Danzantes desandando sus pasos por donde habían venido.

Seguimos su olor hacia el interior de la instalación hasta una estación de bombeo. Las tuberías salían fuera del edificio y seguían corriente arriba, probablemente hasta una instalación de almacenamiento. Las rejillas de ventilación habían sido soldadas y las válvulas de presión cerradas, lo cual había causado con toda probabilidad una rotura de la tubería más adelante. Jonathan echó un vistazo y descubrió cómo liberar la presión de las válvulas y sellar la tubería por completo, deteniendo el flujo de petróleo hacia el río. Quise asegurarme de que la filtración se había detenido. Volvimos sobre nuestros pasos hasta la entrada y Jonathan sacó su *tablet*. Marcó en el plano dónde habíamos estado y dónde debería encontrarse la salida de la tubería en el exterior de la instalación. Nos llevó sólo unos minutos encontrarla. El petróleo emergía hasta la superficie del río y dibujaba perezosos remolinos al ser llevado por la corriente y discurrir río abajo. Los últimos rastros de petróleo terminaron por emerger y se alejaron mientras observábamos.

Habla-con-los-Árboles miró río abajo y gruñó. Me giré y la fetidez que había captado en el viento flotó sobre la superficie del río, y sus humos nocivos hicieron que me picasen los ojos. La mancha de petróleo se hinchó y convulsionó en el río, y turbias burbujas liberaron bolsas de aire pútrido. El nivel del río ascendió a medida que el crudo cenagoso se aglutinó, elevándose en el aire mientras adoptaba la forma de una gran ola rompiente que avanzaba hacia nosotros. Echamos a correr, y Ojos-de-Luna y Habla-con-los-árboles cayeron a cuatro patas cuando Cambiaron a Forma Hispo. Escuché el enfermizo sonido, pastoso y gorgoteante, de la inmundicia cuando alcanzó la orilla oriental del río y avanzó tierra adentro. Miré por el rabillo del ojo para ver la hierba y las cañas cercanas al río chisporrotear y humear al contacto de la Perdición.

—Tenemos que combatirlo o si no esparcirá su inmundicia por todas partes —grité a mis compañeros en fuga y me giré para encararla.

Por segunda vez en aquel día, Cambié a Forma Crinos y me interpose en el camino del Wyrn. Ojos-de-Luna y Habla-con-los-Árboles la rodearon para flanquear a la gran masa que semejava petróleo, basura y otros desperdicios vomitados por el río. Tratamos de rodearla pero vino hacia mí, obligándome a retroceder. Ojos-de-Luna la golpeó, pero la sustancia chisporroteó y se evaporó entre sus garras. Esa cosa era más grande que cualquier otra Perdición que hubiéramos combatido y supuse que los Danzantes de la Espiral Negra la habían traído consigo hasta al refinería. Su cuerpo principal serpenteó de regreso al río y continuó corriente abajo. Estábamos tratando únicamente con la punta de la criatura, e incluso aquello era enorme.

Stacey regresó y desgarramos a aquella cosa, tratando de forzarla a volver al río. Ésta avanzó y nos arrolló como una ola. Allí donde aquel pegote nos tocaba se nos quedaba adherido y ardía. Lo golpeé con fuerza y aquello sólo sirvió para esparcirlo aún más. Stacey cayó al suelo y se revolcó en el polvo, haciendo que la rodeasen hilos de humo. Me mentalicé para aguantar

el dolor y corrí directa hacia la cosa con las garras prestas. Mi implacable ataque obligó a la criatura a retroceder alejándose de mí, y el resto de mi manada se unió a la lucha. Vi incluso a Jonathan al borde de aquel caos tratando de acorralarlo. Sabía por experiencia que tendríamos que encontrar el corazón de la cosa y arrancárselo antes de que pudiera escapar. Vadeé a través de la mierda, curando las quemaduras e ignorando el dolor lo mejor que pude. Stacey y Jonathan me siguieron mientras Ojos-de-Luna y Habla-con-los-Árboles pastoreaban a aquella cosa de regreso al río.

Estuvimos así lo que parecieron horas, pero estoy segura de que fueron sólo unos minutos. Por supuesto, tan pronto como me recuperé y estuve en mitad de la Perdición, los Danzantes de la Espiral Negra aparecieron y comenzaron a atacar a Ojos-de-Luna y Habla-con-los-Árboles. Grité a Jonathan y Stacey que retrocedieran y los ayudasen, pero estaban tan atrapados en el pegote como yo misma. Me abrí camino a garrazos a un ritmo febril, tratando de alcanzar el centro de la criatura para destruirla. Stacey comenzó a hacerlo en la otra dirección y Jonathan la siguió.

No estoy segura de si estaban tratando de salir para ayudar a los otros, o si estaban probando otra dirección hacia el centro. Sea lo que fuera, los perdí de vista entre el lodo en cuestión de segundos. Incapaz de hacer otra cosa, continué abriéndome paso con las garras a través de la Perdición; mi furia y mi rabia aumentaban con cada ataque. El ruido de la batalla atronaba mis oídos y me mantuvieron en camino mientras vadeaba hacia el centro de la perdición. Pronto me encontré, medio nadando medio flotando, en su grotescamente grueso cuerpo. La corriente del río tiró de mí, amenazando con sumergirme. Luché para mantenerme a flote, pero la Perdición se unió al río y me sumergió en sus turbias profundidades. Perdidos vista, oído y olfato, me sentí desconectada, completamente sola. Sentí la masa resbaladiza a mi alrededor y el agua, más cálida, atravesándola. Seguí aquella sensación resbaladiza hacia abajo y hacia el centro. Según me hundía más en el agua, sentí que la mancha se reducía a un delgado zarcillo. Lo agarré y tiré de él con fuerza, propulsándome hacia la masa de residuos tóxicos, petróleo y desperdicios que conformaban el corazón de la Perdición. Para entonces, mis pulmones ardían pidiendo aire y me escocían los ojos por la polución del río. Di un tirón seco y hundi mis garras en el corazón, cortando el zarcillo que estaba sosteniendo. La cosa trató de zafarse y alejarse de mí, pero la mantuve férreamente agarrada. Se movió para rodearme y cubrirme, y el dolor causado por su contacto me arrancó un grito. El agua se deslizó dentro de mi boca y mis pulmones. La azoté con todas mis extremidades, escarbando profundamente con las garras en el montón de inmundicia. Sentí que dejaba de moverse y se dispersaba a mi alrededor mientras trataba desesperadamente de nadar hacia la superficie.

Perdí el conocimiento antes de alcanzarla. Cuando desperté, Habla-con-los-Árboles estaba atendiendo mis heridas. La manada mató a tres Danzantes de la Espiral Negra, y puso en fuga a otros dos. Stacey y Jonathan se habían liberado de la Perdición cuando corté su lazo con la mancha de petróleo y

podieron unirse a la lucha contra los Danzantes. Aparentemente, cuando éstos vieron que su Perdición había sido derrotada, trataron de destrabarse y correr. Eso había cambiado las tornas del combate en favor de mi manada, y me sentí aliviada de escuchar que nadie había muerto en este viaje.

Regresamos al clan del lago Pontchartrain e informamos de nuestros hallazgos. Otra manada que había estado explorando los alrededores de Nueva Orleans encontró evidencias de que los Danzantes de la Espiral Negra estaban planeando otro asalto a gran escala sobre el Túmulo. Esperamos durante casi un mes, pero el asalto nunca llegó. Deduje que estaban tratando de alimentar a la Perdición para preparar el asalto, y después de que la destruyese, abandonaron sus planes. La Perdición también parecía ser la última de las Perdiciones de petróleo que habían estado plagando la región, y tras unas largas y sinceras despedidas, mi manada recogió sus cosas para partir de nuevo.

Quedé tan impresionada por la valentía y aplomo de Jonathan que, a pesar de ser un Morador del Cristal, le pedí que se uniera a nuestra manada. Aceptó con algunas condiciones.

¿Qué tipo de condiciones?

Creo que aún sentía dolorido su orgullo por el episodio en el exterior de la refinería. Discutimos sobre si resultaba práctico o no meterse de cabeza en un problema de primeras. Su argumento fue que la Nación Garou necesitaba a todos los hombres lobo posibles, mientras que yo pienso que algunas cosas son peores que la muerte. Es por eso por lo que lucho tan duro como puedo para evitar que el Wyrm venza. Aunque ambos estábamos de acuerdo en eso, no pude entender cómo podría ser más ventajoso simplemente moverse a hurtadillas y esperar que el Wyrm desaparezca por sí solo.

¿Entonces, cómo lo resolvisteis?

Permitidme que os hable de Nueva York.

Nueva York, Nueva York (EE.UU.)

Lo más insidioso del Wyrm en Nueva York es la facilidad con la que los humanos caen bajo su poder corruptor. Sí, está la polución procedente de los más de ocho millones de residentes y las infraestructuras que los mantienen, claro, pero la cantidad de dinero y poder que recorren la ciudad son una sutil influencia difícil de combatir. La codicia, el deseo y el privilegio han hecho surgir cultos enteros. Algunos creen servir al Wyrm de boquilla sin sospechar cuán fuerte es su influencia sobre ellos. Otros son completos chiflados que piensan que el Wyrm les proporciona poder y extienden intencionadamente su fuerza corruptora. Los corredores de bolsa de Wall Street que hacen uso de información privilegiada, los banqueros corruptos que aceptan millones de dólares en rescates gubernamentales, los políticos y líderes de la ciudad que alientan una inmensa división entre ricos y pobres, la gente enloquecida que maltrata a sus esposas y abusa de sus hijos y es protegida por la sociedad de su justo

castigo, todos ellos han sido corrompidos por el Wyrm. La ciudad está anegada en su inmundicia, y tratar con ellos es una tarea constante y desagradable.

Jonathan dijo que tenía una prueba para mi. Volvía a casa a Nueva York durante una semana y quería que lo acompañase para seguir las directrices de su clan a la hora de lidiar con problemas. Nunca he sido de las que rechazan un buen desafío, de modo que accedí, segura de que podía mostrarle que atacar al Wyrm lanzándose de cabeza nunca era la opción equivocada.

Jonathan me llevó hasta los Moradores del Cristal de Nueva York y les dijo que yo estaba allí en calidad de estudiante. El clan fue hospitalario a pesar de mi herencia Camada de Fenris. Fuimos inmediatamente asignados a tareas relacionadas con encontrar información acerca de un problema actual que tenían relación con la Parentela de los Moradores. Aunque no era contra el Wyrm *per se*, estaba obligada a dejar que Jonathan defendiera con hechos lo que había defendido con palabras.

El clan estaba preocupado por la muerte de dos jóvenes Parientes. El primero había muerto un año atrás. Cuando era niño, tuvieron que extirparle el timo para curarle una rara enfermedad autoinmune, la miastenia gravis. Después de luchar toda su vida con un sistema inmune deprimido, murió a los veintitrés años por un resfriado. Aunque esto no era totalmente extraño, otro joven Pariente preadolescente había sido diagnosticado hacía cuatro meses de miastenia gravis y había fallecido poco después de someterse a cirugía para extirparle el timo. El chico había mostrado signos de experimentar el Cambio y los Garou planearon iniciarle poco antes de morir. Dos semanas atrás, otra Pariente, que una vez más había mostrado signos que hacían esperar un próximo Cambio, también había sido diagnosticada de la enfermedad autoinmune. El doctor dijo a sus padres que el único curso de acción posible era extirpar el timo, pero los Moradores del Cristal estaban preocupados porque muriese como el chico. Los Garou planeaban secuestrarla antes de que se sometiera a cirugía, pero necesitaban determinar la causa subyacente de aquella enfermedad y tratar de evitar que más Parentela la contrajese.

Jonathan me dio a conocer Internet. Aunque soy una estadounidense moderna, tengo un *smartphone* y miro Facebook, no tenía idea de la gran cantidad de información que estaba disponible en Internet.

¿Cómo? ¿No conocías Wikipedia y Google?

¿Qué? No, aún dejo que sea Jonathan quien se encargue de esas cosas. Pero me abrió los ojos ver el gran recurso que es. Debo señalar que investigar es importante para planificar, aun cuando tu plan sea ir a patearles el culo.

Sugerí buscar información sobre su entorno o sobre la exposición ambiental a algo que pudiera haber causado la enfermedad. Jonathan me dijo que primero debíamos tener una perspectiva más general. Su idea de "perspectiva general" era la demografía urbana. La ciudad de Nueva York tenía el mayor nivel de diagnósticos de miastenia gravis de todo el país. Algunos de los mejores cirujanos especializados en timectomía

trabajaban en la urbe y acudía gente desde varios estados de distancia para verlos. Nueva York es una ciudad grande y, por ello, no estaba convencida de que éste fuera el motivo. La mayoría de pacientes eran diagnosticados de la enfermedad a los treinta o los cuarenta y, sin embargo, los diagnosticados en Nueva York iban de los seis a los trece años. Estaba segura de que algún tipo de influencia ambiental causaba la enfermedad en esos niños. Jonathan no estaba convencido, así que revisamos a los pacientes y doctores. Cuando *hackeó* el sistema del hospital para echar un vistazo no pudo encontrar el historial de ninguno de los pacientes. Habían sido borrados o estaban protegidos por una seguridad que no podía romper.

Decidí que debíamos hacer una visita a los doctores, comenzando por el que había tratado a la joven Pariente. Aunque Jonathan se quejó de que ése era precisamente el tipo de actitud que trataba de evitar, le dije que tan sólo se trataba de una misión para reunir información. Accedió, pero era evidente que no estaba satisfecho. Una vez llegamos al hospital, me encontré perdida a la hora de localizarlos. La mayoría de doctores tienen oficinas, pero no tenía idea de cómo encontrar a un cirujano. Jonathan sugirió preguntar a la recepcionista, lo cual no se me dio muy bien.

Pregunté por el doctor Busby y la mujer rechoncha del mostrador me dijo que no tenía ninguna cita para hoy. Cuando le pedí que me indicase dónde se encontraba su oficina simplemente se me quedó mirando. Jonathan tuvo que acercarse y camelarse a la mujer para que nos diese la información. Dijo algo acerca de no hacer exigencias a la gente, pero no estoy del

todo segura de qué estaba hablando. Subimos hasta la novena planta y fuimos recibidos por el control de enfermería. Superarlas fue más sencillo que el mostrador de recepción: simplemente caminé hacia la oficina como si perteneciera a aquel lugar y nadie me detuvo. Abrí la puerta para encontrarme con un hombre flaco y larguirucho, mediada la cincuentena, con una calva que brillaba a través de su pelo encanecido. Aunque todo el hospital olía aséptico y limpio, su oficina apestaba a humo de tabaco y canela. Estaba muy segura de que había algún tipo de regulación acerca de fumar en los hospitales.

El doctor Busby pareció sorprenderse al vernos a Jonathan y a mí irrumpir en su oficina, y se levantó sobresaltado.

—¿Quiénes son ustedes? ¿Cómo han entrado aquí?

—Mi nombre es Deidra y entré por la puerta. Tus enfermeras no son buenos guardianes. Queremos hacerte algunas preguntas si tienes algo de tiempo —le dije mientras cogía una de las sillas frente a su mesa y tomaba asiento.

Jonathan se sentó en la otra silla y dio la impresión de que los buenos modales del doctor Busby tomaron el control, porque se sentó también.

—¿Qué clase de preguntas?

—Empecemos por la miastenia gravis. ¿En base a qué realiza el diagnóstico de dicha enfermedad? —Mantuve un tono conversacional.

—¿Teme usted padecerla? —preguntó.

—No, pero creo que mi prima pequeña podría. —Pensé que una pequeña mentira no haría daño.



Sus ojos se iluminaron por un instante tan fugaz que hubiera jurado que lo había imaginado, de no ser porque vi que Jonathan también reaccionaba a ello.

—Oh, qué terrible. Debería traerla para realizar un diagnóstico apropiado. —Era un maestro dominando sus emociones.

—Parece excitado ante la perspectiva de un nuevo paciente. —No pensaba jugar limpio con aquel hombre. Era obvio que estaba haciendo algo malo y yo iba a llegar hasta el fondo del asunto. Me levanté y avancé hasta el escritorio, me incliné sobre él y agarré la pechera de su camisa. Tiré de él hacia mí y gruñí en su cara—. ¿Qué le estás haciendo a los niños?

Él balbuceó.

—¿Qué? ¿Quién os envía? ¿Ha sido el jefe Dudek? Podéis decirle que yo no les hago nada, si su último pedido fue defectuoso es porque me estaba metiendo prisa. —Aquello fue totalmente inesperado.

Jonathan interceptó mi mirada y pude ver que estaba tan sorprendido como yo.

—Sí, nos envía el jefe Dudek. ¿Qué? ¿Pensabas que no nos daríamos cuenta? —Intervino el Morador con voz ronca, con sólo una mera punzada traicionando su nerviosismo.

—Os diré lo mismo que le dije a él, no había nada que hacer al respecto. Para que adquiriera el sabor apropiado debo cultivarlo durante semanas y meterme prisa no puede producir eso. Por no mencionar todos los registros que tengo que evitar para sacar esa cosa de aquí. —Tiró de su pechera, tratando de soltarse, con la indignación luchando contra el miedo en su cara.

Endurecí mi presa y lo sacudí.

—¿Entonces no le hiciste nada a los niños? —siseé. No estaba bromeando. Lo que quiera que hubiera hecho ese tipo estaba realmente mal.

—¿Qué? No, no hice nada que pudiera cambiar su sabor. Por supuesto, tuve que administrarles tratamiento igual que a los demás, pero eran necesarios para realizar el diagnóstico. —El miedo afloró con tanta potencia que pude olerlo emanando de él.

—¿Tratamientos? —La calma tan fríamente reunida por Jonathan se rompió por completo.

Los ojos del doctor Busby se abrieron como platos.

—Un momento, ¿quiénes sois? —Comenzó a gritar y vociferar y todo se fue a la mierda. Una enfermera irrumpió en la oficina y me vio sacudiendo al vociferante doctor. Comenzó a gritar a su vez y salió corriendo por la puerta de la oficina. Al poco, dos enfermeros entraron y trataron de separarme de él; resistí por un momento hasta que Jonathan me dijo que lo soltara. Para entonces, ellos ya estaban empleando la fuerza bruta para separarme, y pude ver que estaban empezando a ponerse nerviosos por estar a mi alrededor. Solté mi presa y corrí hacia la puerta para toparme con un guardia de seguridad que se apresuraba a entrar en la oficina y ambos caímos al suelo. Otro guardia de seguridad me agarró los brazos y los aprisionó con una estrecha brida de plástico a mi espalda. Una mirada de Jonathan me indicó que no debía romper la brida, la gente normal no podía hacer eso.

Permití que los guardias de seguridad me retuviesen hasta que llegó la policía y acto seguido hicimos un bonito viaje a la comisaría. Jonathan no fue arrestado, puesto que él no se había mostrado violento, y tenía preparada alguna excusa acerca de que yo era una paciente psiquiátrica que había perdido el control. De algún modo, había conseguido certificados que lo demostraban y me dejaron en libertad bajo fianza. Mientras nos marchábamos, reparé en un letrero de la pared que rezaba “Robert Dudek, Jefe de Policía NYPD”. Se lo señalé a Jonathan, cuyos ojos se abrieron como platos.

Llevamos nuestras novedades al clan y pudieron ayudarnos a reunir algo más de información. El jefe Dudek era miembro de un grupo de hombres de Nueva York bien conocidos por sus actos de corrupción y posibles tratos con el Wyrm. Se sospechaba que tenía lazos con la Séptima Generación, cuyas filas estaban compuestas por algunos de los miembros más viles y corruptos de los sectores político y económico de la ciudad. En base a nuestra perturbadora conversación con el doctor Busby, juntamos las piezas de una escalofriante historia acerca de doctores de la ciudad que extirpaban la glándula timo para ser consumida más tarde, sin duda por el jefe Dudek, y muy posiblemente por otros con los que se relacionaba.

Sintiéndome asqueada, propuse matarlos a todos como represalia por sus viles crímenes contra Gaia. Quedó descartado de inmediato, y Jonathan me recordó mi visita a la comisaría. Aquellos hombres controlaban la urbe y un ataque directo contra ellos ocasionaría con toda seguridad problemas a los Garou de la ciudad. De modo que, en su lugar, dejé que Jonathan me condujese hasta un plan más sutil para exponer su mercado negro al público y acabar con él.

¿Qué hicisteis, entonces? ¿Cómo convencisteis a la comunidad de que era cierto?

Es una muy buena pregunta. Abordamos a la madre de la joven y le contamos la situación. Al principio se mostró escéptica, pero le mostramos el vacío en los archivos médicos y le contamos que el tratamiento que les había proporcionado el doctor la estaba haciendo empeorar. Después de una semana de plazo vio que comenzaba a tener mejor aspecto. Fue la única prueba que necesitó. Les contó la historia a las otras dos familias con hijos que habían fallecido y compartieron impresiones. Entonces las tres familias llevaron la historia a un periodista, recomendado por Jonathan, que escribió un artículo al respecto. Un reportero del noticiero de la noche, que resultó ser otro de los Parientes de los Moradores del Cristal, captó el artículo. Sus verificadores de datos descubrieron la extraña incoherencia entre las edades de diagnóstico de Nueva York con las del resto del país. Tuvimos un pequeño retraso cuando trataron de sofocar la historia, pero eso sólo hizo que el reportero deseara con mayor avidéz contárselo al mundo. Después de eso, la información se extendió sin control como un incendio y las familias de niños mal diagnosticados acudieron en tropel para reclamar justicia. Se pagaron algunos sobornos y se invirtió cierta cantidad de dinero en campañas de relaciones públicas a favor de muchos de los hombres involucrados, pero los cirujanos fueron detenidos y toda la operación fue desmantelada.



Tomándolo todo en consideración, el plan fue tan simple y elegante que no estoy segura de que realmente pueda calificarlo como tal. No llevó más de un mes, pero con el empujón correcto aquí y allá, la cascada de reacciones fue extraordinaria. No pude salir a asesinar a aquellos bastardos, pero pude observar cómo una comunidad ultrajada exigía dimisiones y procesamientos contra algunos hombres realmente corruptos.

Estoy algo confusa. Nunca habríais sabido lo que estaba ocurriendo si no hubierais ido a hablar con aquel doctor, por lo que meterse de cabeza continuó siendo el mejor método.

Eres muy lista, pero no dejes que Jonathan te escuche decir eso.

Presa de las Tres Gargantas, China

Llegó una petición de ayuda de un pequeño cónclave de Contemplaestrellas del clan del Río Tranquilo cerca de Sandouping, en China, alrededor de un mes antes de que la Presa de las Tres Gargantas estuviera plenamente operativa. Durante años, los Garou locales habían luchado contra el gobierno chino para retrasar el inicio de las operaciones de

la presa, pero finalmente habían perdido. La inundación inicial comenzó mucho antes de lo establecido inicialmente, y el Túmulo corría peligro de perderse bajo las aguas. El clan quería acelerar el traslado y pedían la ayuda de cualquier Garou disponible. No era algo que mi manada y yo hiciéramos habitualmente, pero decidí acudir, aunque sólo fuera por asegurarme de que no dejaban atrás nada importante. Fui sola. No esperaba tener que hacer nada más que actuar como guardaespaldas para los Garou mientras se desplazaban entre Puentes Lunares, por lo que me tomé mi tiempo para llegar.

Para cuando lo hice el clan ya había sido despejado. No en plan “hemos terminado el traslado y te lo has perdido”, sino más bien “¿dónde coño está todo el mundo y por qué se han dejado la mitad de sus cosas?”. Podía ver signos de lucha y violencia. No se habían marchado sin pelear, pero no pude adivinar qué se los había llevado. Había salpicaduras de sangre, pero no las suficientes para suponer un sólo cadáver. Lo que fuera que pasase por allí no había dejado rastros. Olfateé el aire y percibí el intenso aroma cobrizo de la sangre, el olor almizclado del sudor y la saliva, y el inconfundible hedor acre del Wurm. Con la ciudad próxima y la presa vislumbrándose en la distancia, era difícil identificar el origen de aquel olor. Por encima de todo, esperaba que no procediera del interior del Túmulo.

Todo estaba en silencio y en calma. El clan había desaparecido y yo era la única que lo sabía. Me pregunté por un instante por el resto de clanes de la región y adónde habrían ido todos ellos. Ésa es la razón por la que nunca volveré a ir a ningún sitio sola. No podía buscar a los Contemplaestrellas desaparecidos y contactar con los otros Garou al mismo tiempo. Tendría que hacer primero una cosa y luego la otra, por lo tanto me dispuse a averiguar qué había sido del clan y, o bien rescatarlos, o bien aullar sus muertes.

Seguir el rastro de los Contemplaestrellas fue complicado; un millar de aromas diferentes de las idas y venidas de los últimos días embrollaba todo. En su lugar, seguí el rastro del Wyrn, que me llevó hasta la pequeña ciudad de Sandouping y al acceso principal de la Presa de las Tres Gargantas. Para entonces, el hedor me quemaba los ojos y me revolvió el estómago.

No pude encontrar el origen en la ciudad, lo que significaba que estaba en la presa. El lugar estaba atestado de trabajadores y guardias uniformados, y colarse fue difícil. Esperé hasta el anochecer y, cuando los trabajadores salieron para cambiarse, atacé a uno en un callejón para quitarle la ropa. Las prendas me quedaban holgadas pero no creía que nadie lo comprobase. Seguí a otro trabajador cuesta arriba hasta el interior de la presa sin ser molestada y retomé de nuevo el rastro.

Se me revolvió el estómago a causa del nauseabundo olor y me costó mantener el tipo. Perdí el rastro en las profundidades de las entrañas de la presa, cerca de los generadores batientes. No me refiero a que desapareciera repentinamente. Estaba allí, rodeándome, llenando la estancia con su pútrido hedor a carne empapada y en descomposición. Lo había encontrado, fuera lo que fuese. Registré la habitación en busca de pistas de los Contemplaestrellas, pero sólo encontré unos pocos charcos de agua aceitosa.

Reparé en el sonido de goteo de agua mientras vagaba por la habitación. Era extraño y antinatural, e hizo que se me erizase el vello de la nuca. El sonido de agua se movió por la habitación creando una inquietante sensación de pasos. Cambié a Crinos y me preparé para el ataque. Mis sentidos se agudizaron y pude sentir la pesadez en el aire, como si estuviese respirando agua. Lo escuché moverse hacia mí y rodé, pero aterrizó sobre mi espalda. Escarbó con las garras de sus manos tratando de encontrar un buen asidero. El fuego helado de sus garras hundiéndose en mi piel envió ondas de dolor por todo mi cuerpo, y me di la vuelta para desalojarlo. Se aferró firmemente y me mordió con fuerza en el hombro. La sangre brotó y pude sentir un gélido entumecimiento extendiéndose por mi brazo hasta que rápidamente perdí toda sensación en él. Eché atrás mi mano buena y lo arranqué de mi espalda, lanzándolo contra la pared opuesta.

Entonces pude verlo, una cosa humanoide y pequeña de pálida carne acuosa y pelo largo y negro que le caía por debajo del pecho. La cara de aquella cosa era una gran mandíbula dentada con ojos grises y hundidos. Siseó y trastabilló hacia mí, pero esta vez lo estaba esperando y lo esquivé hacia un lado, dejando que rozase mi brazo malo al pasar. Lo tenía dándome la espalda, y hundí mis garras profundamente en su nuca, donde la columna

se inserta en el cráneo. Sentí como si mi mano atravesase agua helada, y un pus verde y espeso rezumó de la herida cosiendo de nuevo su piel. El hedor a pestilencia y putrefacción llenó mis fosas nasales. La cosa se apartó de mí y se volvió; su boca era una mueca burlona llena de dientes. Rugí con frustración y cargué contra ella. Cada vez que la desgarraba o arañaba la atravesaba como si fuera agua. Sus mordiscos y rasguños provocaron una fiebre ardiente que drenaba mis energías.

Sabía que si no salía de allí pronto iba a morir. Mi Rabia amenazaba con tomar el control de mi cuerpo y mi combate pasó de la táctica a la furia bruta. Atrapé su delgado y frágil brazo cuando trató de lanzarme un zarpazo. Lo agarré con fuerza, di un tirón y pude escuchar un sonido de desgarrar y una enfermiza salpicadura cuando el brazo se separó del hombro y se transformó en limo aceitoso en mis manos. Cayó al suelo con un ruido sordo y se quedó tirado e inmóvil. La Perdición soltó un aullido de dolor y furia que hizo que un escalofrío me recorriera toda la columna. Fortalecida por ese nuevo conocimiento, salté sobre la Perdición y agarré su cabeza con mi mano buena, tronchándola con un movimiento rápido. Cabeza y cuerpo fluyeron hasta el suelo en un batiburrillo oleoso.

Permanecí en pie, jadeando y tratando de recuperar el aliento. Durante esos instantes que permanecí así, aquel lodo comenzó a solidificarse y formar la parte superior de la cabeza de la Perdición, con sus ojos grises fijos en mi dirección. Sabía que no podría aguantar otro asalto contra aquella cosa, así que hice lo único sensato que podía hacer: corrí.

¿Corriste?

Si. A veces, reconocer cuándo necesitas ayuda forma parte de ser un guerrero exitoso. Aquella cosa era más poderosa de lo que podía manejar sola. Dejé atrás la presa y la ciudad, y traté de encontrar a otros Garou para contarles el destino del clan del Río Tranquilo. Viajar hasta el Túmulo más cercano me llevó ocho días de carrera en Forma Lupus. Mis heridas contaminadas por el Wyrn tardaron casi lo mismo en cerrarse. Atravesé otro Túmulo en mi camino, pero estaba semi inundado e imaginé que habría sido abandonado meses atrás.

Un enorme Lupus de pelaje negro y olor almizclado me dió el alto en sus límites.

—Apesta a Wyrn, pero pareces de la Camada. Expílicate.

—Era conciso, por decir algo.

—Vine para ayudar al clan del Río Tranquilo durante su traslado. Cuando llegué el lugar era un caos. Seguí un rastro de Wyrn hasta la presa. Luchamos, pero no lo maté. —Esta última confesión inflamó una cólera que no me había dado cuenta que albergaba.

Me miró y asintió.

—Puedo ver que las heridas no se están curando. —Olfateó y se hizo a un lado.

El clan era mayor de lo que había esperado, lleno de refugiados de las tierras inundadas más al este río abajo. Comparecí ante el líder del clan y su manada, y me sorprendió ver a un Colmillo Plateado al frente del mismo. Incliné la cabeza con deferencia y me senté en actitud de sumisión.

—Soy uno de los pocos supervivientes de Rusia. Pregúntame por ello más tarde y te contaré lo que quieras. ¿Quizá quieras ir allí y atacar al Wyrn donde se refugia? —dijo, reparando claramente en mi sorpresa.

—Puede, Jarl, cuando haya terminado aquí. Ahora estoy aquí para enfrentarme a la infestación del Wyrn de la presa —respondí.

—¿Cuál es tu nombre? —preguntó, sin abandonar el formalismo.

—Deidra Rompe-Huesos.

—Tu reputación te precede, guerrera. Yo soy Nikolai Kozlov, Anciano del clan de las Cenizas. Somos gente reflexiva, lo cual no creo que sea de tu gusto. Estás en nuestro territorio y espero de ti que sepas comportarte como si fueras uno de los nuestros. ¿Podrás adaptarte a ello, o debería enviarte a continuar tu camino ahora? —Su expresión era severa y su tono no admitía discusión.

—He trabajado con Moradores del Cristal, estoy segura de que puedo adaptarme a vuestras costumbres. —Cabeceé de nuevo con respeto—. Tenéis una Perdición alojada en la presa.

—¿Crees que no lo sabemos? —Pude detectar un atisbo de exasperación en su voz, aunque hacía un gran esfuerzo por ocultarlo—. Me gusta planificar antes de enzarzarme en combate, algo con lo que no creo que estés familiarizada. —Pude ver la lucha interna en su cara. Fortaleció su resolución y me contó lo que estaba ocurriendo. Un nido de Danzantes de la Espiral Negra trajo a la Perdición desde un antiguo pozo en la provincia de Jiangsu. El río comenzó a desbordarse poco después. Los Contemplaestrellas del clan del Río Tranquilo fueron tomados por sorpresa por la rapidez de la crecida del agua y no estaban preparados para trasladarse con suficiente rapidez. Lo último que escucharon fue que el clan estaba avanzando lentamente, pero no habían tenido noticias desde hace muchos días.

Lo pensé durante unos instantes y la certeza que me golpeó me enfureció. Si no había noticias significaba que no había supervivientes.

—Han desaparecido todos. Vi sangre y signos de lucha, pero no vi cuerpos. Lo único que encontré en esa dirección fue a la Perdición —dije.

La cara de Nikolai expresó su consternación.

—¿Viste a la Perdición? —preguntó, con genuina curiosidad.

—Y también luché contra ella. Menudo elemento tenéis aquí. —Señalé la herida de mi hombro.

—Nosotros no la hemos visto. Nuestro plan era enviar un equipo a la presa y dirigiríamos el caudal hacia el nido de Danzantes en el lecho seco del río, al este de la presa. Inundaríamos su Pozo y mataríamos a los Danzantes y a la Perdición mientras tratasen de escapar. —El plan era sólido, excepto la parte de matar a la Perdición.

—Creo que el plan necesita algunos cambios. Necesitamos encontrar la forma de matar a la Perdición; sin algo que la amenace seriamente, no podremos expulsarla —dije.

—¿Qué quieres decir? Explicáte —ordenó.

—Está hecha de algún tipo de cieno. No parece que le afecten las garras. Le arranqué la cabeza y vi cómo se reformaba ante mis ojos. ¿Tenéis alguna idea de cómo enfrentarse a ella? —Había estado dándole vueltas durante toda mi carrera hacia el clan—. Lo único que se me ha ocurrido es fuego.

—¿Fuego? —preguntó, tanteando la posibilidad—. Sí y no. Podríamos emplear algo que la evapore. Un producto químico funcionará mejor, algo que podamos rociar o lanzar sobre ella. Preguntaré a los Theurge por si tuvieran algo a mano. Descansa ahora y estate preparada para salir al atardecer. Tomaremos un Puente Lunar hacia el Túmulo de la presa. Por la información que has traído, veo que no tiene sentido esperar más.

En lugar de descansar, le pedí a un Theurge que atendiese mis heridas. El clan entero vibraba con energía contenida y para cuando los primeros rayos de sol del rosado atardecer se extendían por el cielo, estuvimos preparados para marchar. Llegamos al Túmulo con los últimos vestigios de luz. Emprendimos la marcha hacia la presa con paquetes de polvo que supuestamente deberían evaporar cualquier volumen de agua que tocasen; un arma muy práctica contra la Perdición. Mi pequeño equipo se deslizó al interior de la presa a través de la Umbra y penetró en la estación de bombeo de la Perdición. Esta vez fue fácil encontrarla.

Aquella cosa parecía más grande de lo que recordaba, y también olía peor. La condujimos lanzándole los paquetes de polvo, que generaban un muy satisfactorio siseo cuando daban en el blanco. La Perdición trataba de escudarse de ellos y los esquivaba con rapidez. Una vez que estuvimos en el exterior, huyó al río y utilizó el agua para crear un escudo protector a su alrededor. La acompañamos río abajo, más allá de la presa, hasta un punto de reunión convenido. La Perdición estaba acumulando tras de sí el agua del río y el nivel estaba alcanzando un nivel peligrosamente alto. Casi me pareció que todo estaba siendo demasiado fácil.

Entonces, los Danzantes de la Espiral Negra llegaron hasta nosotros. Quizá estuvieran sintonizados con la Perdición o quizá nos escucharon llegar. Mejor aún, todo podría ser una trampa desde el principio y quizás atacasen al clan del Río Tranquilo para empujar a los Garou a una batalla que no tenían posibilidad de ganar.

Estoy segura de que Nikolai subestimó el número de Danzantes. Perdí la cuenta a los treinta, cuando los más cercanos estuvieron a distancia suficiente como para ser una amenaza. La atención de mi equipo estaba dividida entre ellos y la Perdición. Lancé el puñado de paquetes de polvo que me quedaban directamente hacia el cuerpo de la Perdición. La reacción química resultante liberó una oleada de luz y calor que casi me derribó, pero estaba preparada. Los Danzantes que se me aproximaban no lo estaban, y retrocedieron sorprendidos. Utilicé la oportunidad para nadar hasta el más cercano de ellos y desgarrar su garganta con mis dientes.

La Perdición huyó sumergiéndose y el resto de mi equipo volvió su atención a los Danzantes que los rodeaban. La lucha a continuación fue agotadora. Podía escuchar los sonidos de

la batalla a mi alrededor, y supe que el resto del clan de las Cenizas estaba participando. Luchar sin una manada fue un auténtico reto. Estaba rodeada por guerreros bien entrenados, y trabajaban bien juntos, pero no era lo mismo. No comprendían mi comunicación no verbal. Sin embargo, lo hicimos lo suficientemente bien y matamos a la alrededor de una docena de Danzantes que nos habían emboscado con pocas bajas. Entonces nos unimos al combate principal. Los Danzantes nos superaban en número por tres a uno. Nikolai lanzó una llamada para retroceder y muchos Garou ya estaban corriendo. Mi equipo trató de distraer a los Danzantes durante el tiempo suficiente para que algunos de los Garou más débiles pudieran escapar. Yo permanecí en pie luchando hasta que el último miembro del clan pudo encontrar un instante para huir. Me habría quedado incluso más de no ser porque vi que un grupo de Danzantes de la Espiral Negra rompía nuestras filas para continuar la persecución. Despaché a los que me rodeaban y seguí a la partida de caza. Un puñado de guerreros del clan se retrasó para defender al grupo en retirada y entre todos conseguimos rechazar a los perseguidores.

No recuerdo cuántos Danzantes maté aquella noche, pero recuerdo como si fuera ayer a cada Garou que perdimos en esa batalla. Recuerdo sus nombres, sus caras y cómo murieron. Perdimos mucho aquella noche a cambio de nada. Perdimos a la Perdición, y matamos a no menos de cincuenta Danzantes de la Espiral Negra, pero no eran ni la mitad de ellos. Perdimos a doce guerreros en la batalla antes de poder retirarnos por completo.

Regresamos atravesando el Puente Lunar y Nikolai decidió sellarlo para evitar que la corrupción del Wyrn se extendiese a través de él. Nunca se encontró a los miembros del clan del Río Tranquilo, pero sospecho que fueron secuestrados y asesinados por los Danzantes. Su dominio sobre la presa era absoluto, y los Garou perdieron todos los Túmulos que la rodeaban. Al final, la inundación obligó al clan de las Cenizas a trasladarse de nuevo hacia el interior, lejos del río. El número de clanes en la región se ha reducido a sólo uno, y mantienen un frente contra la propagación de los Danzantes más hacia el oeste de China.

Aún tengo una cicatriz de aquella herida en mi hombro, ¿queréis verla?

Oh, sí, por favor.

Norilsk, Rusia

Nikolai Kozlov me contó relatos estremecedores sobre la historia de Rusia. Muchas ciudades pasaron a estar bajo control militar y estuvieron selladas para los habitantes del exterior durante décadas. Se las llamó ciudades cerradas, y todos los Túmulos en las áreas circundantes han desaparecido o han sido contaminados por el Wyrn de forma irreparable. En principio, los Parientes que habitaban en esas ciudades informaron de extraños experimentos y producción de armamento nuclear. Pronto, las comunicaciones con la Parentela se interrumpieron debido al endurecimiento de la reglamentación para salir y entrar en las ciudades. Varios clanes trataron de invadir las para

luchar contra los líderes controlados por el Wyrn y posiblemente rescatar a su Parentela. Fueron repelidos con una fuerza brutal y muchas vidas se perdieron en dichos intentos. Nikolai me aseguró que la mayoría de eso es historia antigua, a pesar de lo cual las ciudades cerradas siguen existiendo. Norilsk fue una de esas ciudades, y se sabe que estaba tan contaminada y cubierta por la corrupción del Wyrn que Nikolai estaba seguro de que albergaba en su interior algo particularmente terrible.

La conversación encendió en mí el deseo de ir y ver esas ciudades por mí misma, y poner a prueba mi coraje contra lo que encontrase allí. De modo que reuní a mi manada y partimos hacia Rusia. El Puente Lunar más próximo nos dejó a muchos días de viaje a pie de la ciudad. Correr nos mantuvo calientes y pudimos echar un buen vistazo al escenario. Cuando el paisaje boscoso se convirtió en una planicie estéril supimos que nos estábamos acercando. Las señales de daño a Gaia resultaban evidentes en cada tronco de árbol muerto y cada mancha de reluciente suciedad llena de metal con los que nos cruzamos. Los metales pesados en el aire sabían a sangre y putrefacción. Nos asfixiaban y nos ralentizaban. La ciudad se materializó como una mancha oscura en el horizonte un día antes de estar suficientemente cerca como para ver a los edificios tomar forma. Los puestos de control militares bloqueaban las carreteras hacia la ciudad, deteniendo y comprobando cualquier vehículo que tratase de atravesarlas.

Levantamos un campamento en el perímetro exterior de Norilsk, ya que ninguno queríamos pasar una sola noche dentro de los confines de la ciudad contaminada. Por la mañana, realizamos una exploración para ver si podíamos localizar la mayor fuente de contaminación del Wyrn. En lugar de cruzar por los puestos de control entramos a través de la Umbra. Tuvimos que abrirnos camino luchando de todas formas. Aunque evitamos con facilidad a los guardias humanos, nos topamos con cierto número de pequeñas Perdiciones que merodeaban en los alrededores de la ciudad. Nikolai no se equivocaba al afirmar que el lugar había caído por completo bajo el dominio del Wyrn. Las Perdiciones mayores estaban cerca de las minas y fundiciones de níquel. Todos los espíritus que normalmente habrían habitado en la zona se habían marchado tiempo atrás. La Umbra era un lugar tan inhóspito como era posible y retrocedimos tan pronto como estuvimos lejos del borde exterior.

Como en cualquier otra ciudad sobreindustrializada la gente estaba oprimida y el aire era pútrido y estaba estancado y contaminado con los sonidos de la industria. Viajar por Norilsk inducía al mismo tiempo a la depresión y a la Rabia. No encontramos evidencia de grandes criaturas del Wyrn o su influencia dentro de la ciudad propiamente dicha. Fuimos hacia Nadezhda, el horno de fundición de níquel.

Según rodeábamos el complejo descubrimos a algunos trabajadores deambulando por el solar exterior. Nos vieron y se acercaron caminando. Al principio pensé que querían hablar, o quizá decirnos que nos marchásemos de allí, pero entonces pude verlos mejor. Eran repulsivos. Sus cuerpos, que parecían marchitos y de un blanco pastoso, carecían por

completo de vello visible. Algunos tenían llagas abiertas en sus brazos y caras, otros lucían grandes pústulas que claramente precedían a las llagas. Sus cabezas estaban deformadas y sus manos se habían alargado y agrandado. Se movían de forma espasmódica, como si sus articulaciones no funcionasen correctamente. Uno abrió su boca como si fuera a decir algo, pero pude ver que su lengua era un gran masa agusanada en su interior, y simplemente gimió mientras se acercaban.

Ah, ya sé, eran Fomori, ¿verdad?

En aquel momento pensé que podían serlo. Estaban totalmente corrompidos por el Wyrm. Más tarde, Habla-con-los-Árboles dijo que no había visto ninguna Perdición, por lo que la respuesta es no.

Entonces, ¿qué eran?

Lo explicaré dentro de un rato, forma parte de la historia.

No estaba segura de qué esperar, por lo que mantuve mi posición mientras avanzaban. El resto de mi manada adoptó posiciones defensivas. Los hombres avanzaron arrastrando los pies y nos atacaron. No estaba sorprendida, pero fue completamente enervante. Eran implacables y aun así metódicos. Unos pocos se movían con dolorosa lentitud pero así y todo estaban determinados a continuar. Estaba claro que tampoco eran asesinos

entrenados. Esquivamos con facilidad sus pesados embates y sus patadas mal dirigidas. Aunque estaba claro que querían herirnos casi sentí pena por ellos, pero dejé de sentirla cuando uno de aquellos hombres con llagas abiertas me alcanzó con un poderoso gancho de izquierda. Aunque eran lentos conseguían reunir una considerable cantidad de fuerza cuando lograban impactar. Pateé su rodilla y fui recompensada con el inconfundible sonido de huesos al romperse mientras se derrumbaba como un gimoteante bulto en el suelo. No creo que le hubiera golpeado con la fuerza suficiente como para romper sus huesos.

Tres de los que aún estaban más intactos se dispersaron y huyeron, asustados por el sonido de los huesos rotos de su compañero. Mis compañeros de manada rodearon a los pocos restantes y los dejaron inconscientes. Los registramos a todos ellos y descubrimos que no tenían ni identificaciones ni ningún otro tipo de efectos personales. La fuerza vital que los impulsaba era enfermiza y retorcida, y el fétido aroma del Wyrm que emanaba de sus cuerpos era tan fuerte que me ponía enferma. Tras una larga discusión, decidimos que matarlos y acabar con su sufrimiento era la mejor opción.

Partimos en busca de los tres que habían salido corriendo. Los habíamos perdido de vista y ninguno habíamos visto en qué



dirección habían ido. Cambié a Lupus para rastrearlos mejor, y pude oler su rastro característico dirigiéndose hacia el oeste, y comencé a correr en esa dirección con mi manada pisándome los talones. Los guie hasta una cantera en las afueras al sudeste de Norilsk. Mi corazón se rompió al ver aquella gigantesca cicatriz en el rostro de Gaia. El vientre de la tierra había sido abierto y expuesto al cielo. Había polvo en suspensión en el aire sobre la totalidad del pozo. El lugar también apestaba a Wyrms. Escudriñamos el perímetro pero no vimos evidencias de los hombres huidos en la mina. Los mineros trabajaban en el pozo, extrayendo mena del suelo y cargándola en camiones con el logotipo de Pentex y el nombre Norilsk Nickel estampado en un lateral. Después de todo lo que habíamos visto, no estaba en absoluto sorprendida de ver que Pentex estaba involucrada.

La Umbra estaba repleta de Perdiciones moviéndose por toda la cantera, por lo que no nos atrevimos a entrar al mundo espiritual para seguir rastreándolos. En su lugar, esperamos hasta el anochecer, cuando los mineros recogían para marcharse durante la noche. Conforme se marchaban los observamos en busca de los hombres mutados, pero éstos no aparecieron. Dondequiera que hubieran ido no iban a regresar, y sospechaba que encontraríamos la fuente de lo que había causado sus mutaciones en la mina.

La cantera estaba en completa calma en las horas que siguieron al anochecer. Las luces del complejo de la fundición iluminaban el cielo nocturno y derramaban un fulgor amarillento sobre la cantera. Dejamos atrás los camiones y el equipo de minería y nos aventuramos en las vetas de mineral. Seguimos el hedor del Wyrms hacia la parte más profunda de la cantera. Sentí un hormigueo que anunciaba algo extraño en las cercanías. Era el tipo de sensación que sientes cuando sabes que algo está caliente pero todavía no has percibido el calor que emana. Mi cabello se erizó a medida que el olor llegó hasta mí y abrasó el interior de mi nariz. Me volví y seguí el rastro más abajo hasta una grieta con la anchura justa para dos hombres. Pude ver un tenue fulgor verde que emanaba de la profundidad de la grieta y supe lo que era antes de verlo: pira de corrupción.

¿Qué es una pira de corrupción?

¿Qué es lo que os enseñan aquí? El Wyrms genera las piras de corrupción, es una especie de producto de desecho. Es, de lejos, la sustancia más corruptora que puede encontrarse en la Tierra, y yo había encontrado un lago entero de ella. Me arrastré alejándome de la grieta tan rápido como pude y no me atreví a mirar atrás hasta que alcancé a mi manada. La conduje hasta la grieta y exploramos a lo largo del saliente que había encontrado, poniendo cuidado de no hacer mucho ruido ni de acercarnos demasiado a la pira de corrupción. Junto a una de las orillas del lago había un gran recinto de unos 15 metros (50 pies) de largo. Cientos de hombres permanecían de pie en la parte trasera del recinto, agrupados tan lejos de la pira de corrupción como podían estarlo. Todos tenían la piel pálida y los ojos hundidos. Algunos estaban cubiertos de pústulas rezumantes, pero otros aún tenían un aspecto relativamente saludable. El recinto era claramente algún tipo de prisión.

Esas personas estaban siendo expuestas de manera intencionada a la pira de corrupción. No sabía por qué habían sido encarceladas allí, pero nadie merece ese tipo de tortura. Dudé por un momento, después salté del saliente hasta la orilla del lago más cercana y corrí rodeándolo hasta el recinto. Me moví con tanta rapidez que el resto de mi manada tuvo que afanarse para no quedar rezagada. El súbito movimiento sobresaltó a los hombres tras la reja y se apretaron aún más contra el muro. Algunos estaban tanidos que ni siquiera parecieron percatarse de la presión de los otros cuerpos a su alrededor. Agarré el metal de la puerta para desgarrarlo y salí despedida por la fuerza de la electricidad que fluía a través de ella. Aterricé pesadamente en el suelo y sin aliento, y con la mitad de mi brazo izquierdo dentro de la pira de corrupción. El dolor agudo del contacto me obligó a levantarme, quemándome junto a la falta de oxígeno mientras trataba de respirar entre alaridos.

¿Te dejó cicatriz?

Si. Mira mi mano izquierda. ¿Ves cómo parece que estuvo expuesta al fuego? Es lo mejor que pudimos conseguir después del Rito de Purificación. Apenas puedo abrirla y cerrarla en condiciones.

Ojos-de-Luna estaba a mi lado, arrastrándome lejos de la pira de corrupción. Jonathan había cortado el suministro eléctrico del generador que alimentaba la verja. Me zafé de Ojos-de-Luna y toqué con cautela la puerta de nuevo, anticipando el dolor repentino. No ocurrió nada, y apreté los dientes a causa del ardiente dolor de mi brazo izquierdo mientras arrancaba la puerta de la estructura. El sonido del metal rasgándose captó la atención de los hombres como la llama a las polillas. Corrieron hacia mí al tiempo que me apartaba de su camino. Atravesaron la puerta en una masa desordenada. Cuando se dieron cuenta de que no estaban solos, se volvieron violentos y los más rezagados comenzaron a empujar a los que tenían delante. Se retorcieron y comenzaron a enfurecerse. Pronto, toda la masa de gente se dirigía en tropel hacia nosotros. Nos apartamos para dejarlos pasar, pero se volvieron contra nosotros. Una locura violenta había hecho presa en ellos y parecían totalmente ajenos a los que les rodeaba.

La puerta actuaba como un cuello de botella, y conseguimos mantener la ventaja durante la lucha, pero su gran número amenazaba con abrumarnos. Tenía la mano izquierda inutilizada, y ardía con un fuego residual que brillaba con un fulgor verdoso sobre el áspero pelaje de mis brazos. Al principio, el tamaño de su grupo trabajó en su contra. Se estorbaban los unos a los otros y empujaban a la primera fila hacia la pira de corrupción. A pesar de su fuerza inhumana, seguían siendo frágiles y endebles. Combatimos contra la horda con cautela al principio, temerosos de acabar con ellos. Parecían inmunes al dolor y eran extrañamente fuertes. Pronto nos encontramos luchando por nuestras vidas. Cambié dolorosamente a Crinos al igual que mis compañeros de manada. Los hombres no eran luchadores entrenados, pero su fuerza compensaba de sobra su falta de destreza. Varios de ellos agarraron mis piernas y consiguieron derribarme.

Los pateé y pude escuchar el crujir de los huesos por el golpe, pero aun así siguieron tirando de mí. Se dieron cuenta de que mi mano izquierda estaba inutilizada y algunos trataron de atacarme por ese flanco. Me sentí como una presa arrinconada por una manada de lobos. La ironía del aprieto en el que me encontraba no me pasó desapercibida. Les enseñé que, a pesar del dolor, aún podía aplastarlos entre mis dientes, lo cual sólo pareció fortalecer su determinación. Pude escuchar los sonidos de mi manada luchando a mi alrededor y los gritos de los hombres moribundos llenaron el aire. El olor de la sangre llenaba mis fosas nasales y ahogó el resto de olores de la cantera, lo cual fue una inesperada bendición.

El cansancio se mezcló con el dolor abrasador de mi mano izquierda, haciéndome vacilar. Stacey emitió gritos de batalla inspiradores en un esfuerzo por mantenernos en movimiento, pero incluso eso empezó a dejar de tener sentido después de un rato. Alguien agarró mi mano izquierda con tan fuerza que me hizo perder el equilibrio. Rugí de dolor y la Rabia tomó las riendas. Lo alcé en el aire con el brazo que estaba agarrando y lo lancé a la pira de corrupción. Aterrizó con un siseo y desapareció. Desgarré a otro hombre que apareció tras el primero y le arranqué el brazo a un tercero. Este cambio de actitud pareció finalmente provocar el miedo en los hombres restantes, que trataron de huir. Jonathan y Ojos-de-Luna les dieron caza antes de que pudieran abandonar la grieta. De repente, la lucha había acabado. El alivio me inundó, así como la pesada fatiga que sigue a una larga batalla. Evaluamos la carnicería y matamos a los heridos y moribundos por misericordiosa. No permanecemos allí por mucho tiempo; la cercanía de la pira de corrupción nos estaba pasando factura.

Una vez en el exterior de la cantera, el aire fresco de la noche casi parecía limpio y refrescante a pesar del hedor del azufre. Observamos el lugar un largo instante y luego discutimos un plan para enterrar el lago de pira de corrupción y limpiar el área. Habla-con-los-Árboles estaba convencido de que purificar esa zona quedaba más allá de su capacidad, pero enterrarla era un comienzo. Sabía que se trataba de algo temporal; Norilsk Nickel estaría más que dispuesta a excavar de nuevo en busca de depósitos de mineral, y Pentex encontraría otra forma de buscar la corruptora presencia del Wyrms, pero era la mejor opción en que podíamos pensar con tan poco tiempo. Dejé claro que debíamos hacer una parada en el clan de las Cenizas para contar a Nikolai lo que habíamos encontrado allí.

Al final, amontonamos todos los explosivos de equipo de minería en la grieta y empleamos la gasolina de los camiones como acelerante para volar por los aires esa porción de la cantera. Cuando el polvo se asentó, más de la mitad de la cantera se había desmoronado sobre la pira de corrupción y los mutantes muertos que la rodeaban. Ejecutamos Ritos de Purificación sobre la manada al completo y partimos esa misma noche. Ninguno de nosotros estaba dispuesto a dormir en las cercanías de aquel lugar a pesar del cansancio. Caminamos hasta el amanecer y, entonces, ordené hacer un alto. Nos dejamos caer sobre la tierra congelada, calentados por la brillante luz del sol en un cielo despejado.

¿Llegásteis a descubrir en algún momento qué había mutado a aquellos hombres?

No, pero estábamos bastante seguros de que fue su exposición a la pira de corrupción. Hablamos de sacrificarlos en aquel pozo. Una pérdida de humanidad a tal escala me preocupó, pero creo que hicimos lo correcto al librarlos de su sufrimiento. Habla-con-los-Árboles sugirió que, de haber tenido más tiempo y más Garou, podríamos haber sido capaces de erradicar la mancha del Wyrms de todos ellos, tal y como había hecho con mi brazo. Estuve de acuerdo, pero no teníamos nada de eso a nuestro alcance e hicimos por ellos lo mejor que pudimos hacer.

Francistown, Botsuana

Después de los sucesos de Norilsk, Jonathan decidió que debíamos tratar de eliminar Norilsk Nickel para evitar que reabriesen algún día el depósito de pira de corrupción que habíamos encontrado en Rusia. Pensé que no haría ningún daño saber más sobre el enemigo. No fue ninguna sorpresa descubrir que era una filial de Pentex. La compañía poseía otro complejo minero de níquel en la zona sur de África, en Botsuana. A ninguno nos gustaba la idea de que Pentex estuviera extrayendo pira de corrupción una vez más, por lo que decidimos ir a comprobarlo.

Llegamos a un Túmulo cerca de Francistown, vigilado por el clan del Río Shashe, en el cual predominaba la presencia de Wendigo. Me sorprendió un poco encontrarlos allí, esperaba encontrar Garras Rojas manejando el lugar. Francistown es la segunda ciudad más grande de Botsuana, completamente moderna y muy rica. La región hospedaba a mineros de diamantes, con tres minas a menos de 240 kilómetros (150 millas) de la ciudad.

Los Wendigo fueron bastante acogedores. Sabían acerca de Norilsk Nickel y mencionaron las minas hacia el este así como una fundición por cuyo cierre habían estado presionando al gobierno de Botsuana desde su construcción unos años atrás. Habían logrado introducir estrictas leyes de emisiones para prevenir el vertido de contaminantes en el frágil ecosistema del río. El esfuerzo se tradujo en una menor polución de la que encontramos extendiéndose en Rusia a pasos agigantados. No sabían que Norilsk Nickel era una filial de Pentex, pero tampoco les sorprendió la noticia. Habían detectado un aumento del número de incidentes violentos a causa de la codicia entre los habitantes desde que la compañía había aterrizado unos años atrás.

Les hablamos acerca de la operación rusa, lo cual puso nervioso al clan. Los Ancianos nos dieron permiso para liderar un equipo al interior de las minas de níquel para averiguar lo que Pentex estaba haciendo allí. Partimos la mañana siguiente con tres defensores del clan: Escucha-en-el-Viento, un Ahroun Wendigo Lupus; Tsania, una Galliard Wendigo Homínida; y Anton, un Philodox Uktena Homínido. Viajamos en coche, pues las minas se encontraban a varios kilómetros de distancia entre sí y queríamos revisar ambas. Nos llevaron primero a la mina Phoenix, una mina a cielo abierto similar a la que encontramos



en Norilsk. Exploramos el lugar, pero estaba libre de corrupción del Wyrn, aunque vimos varios camiones de Pentex.

La mina Selkirk era una mina subterránea a unos 16 kilómetros (10 millas) de la Phoenix. Tsania nos dijo que esa mina llevaba fuera de servicio desde principios de siglo al haberse agotado el mineral. Esperaba, pues, encontrarla vacía y abandonada, pero tres docenas de camiones de Norilsk Nickel con logotipos de Pentex estaban aparcados cerca de la entrada de la mina. Sabía que no podríamos colarnos los ocho en la mina sin ser detectados, al menos no desde ese lado de la Celosía. Habla-con-los-Árboles era reacio a llevarnos hasta la Umbr por temor a que nos encontrásemos con una congregación de Perdiciones como la que encontramos en Rusia. Ojos-de-Luna y yo nos ofrecimos a realizar una exploración preliminar.

La entrada de la mina estaba desprotegida y nos deslizamos en el interior con relativa facilidad. La mina era estrecha y oscura. Aunque nuestros sentidos estaban embotados en Forma Homínido era la más adecuada para moverse por los túneles. Tanto Ojos-de-Luna como yo tratamos de percibir al Wyrn, pero no pudimos percibir su mancha tan cerca de la entrada. Aun así, estaba segura de que encontraríamos algo más adentro. La mina se retorció sobre sí misma en una estructura de panal y se internaba más profundamente en la tierra. Descendimos por todos los caminos secundarios que encontramos, y los seguimos hasta que encontrábamos el camino principal o un callejón sin salida. Evidencias de trabajos recientes de minería nos indicaron que nos encontraríamos cerca del final de nuestro camino. Hasta el momento no habíamos percibido nada. Podíamos escuchar voces de hombres y el sonido de martillos y picos llegaba resonando hasta nosotros desde lo profundo de la mina.

—No creo que encontremos nada bajando hasta ellos. Creo que la mina podría estar limpia —me susurró Ojos-de-Luna.

Asentí y regresamos hasta el grupo. Nos dijeron que, mientras estábamos en la mina, tres de los camiones se habían marchado, trasladando en su interior equipos de hombres con indumentaria minera. No nos habíamos cruzado con nadie en el interior de la mina, pero la arquitectura de panal favorecía que las entradas y salidas pasaran desapercibidas. Pregunté si se habían fijado en la dirección que habían tomado los camiones, y señalaron el oeste.

—Sigámosles, quizá nos lleven hasta la verdadera razón por la que Pentex está aquí. Dudo que llevaran tanto tiempo en el país y enfrentando tanta resistencia si no hubiera algo que hiciera merecer la pena el esfuerzo —dije.

—Estoy de acuerdo. Lo único que hay hacia el oeste en lo que Pentex podría estar interesado son las minas de diamantes —dijo Antón.

—Los diamantes causan corrupción en esta tierra. Se extiende como una plaga para consumir a los hombres —dijo Escucha-en-los-Vientos—. He luchado mucho contra la avaricia y la corrupción que causan estas minas. La llegada de Norilsk Nickel sólo lo ha empeorado.

—Puedo entender que Pentex esté interesada en un lugar así, pero... ¿por qué comprar las minas de níquel cuando podrían simplemente haber comprado las de diamantes en su lugar? —respondí.

—Porque las minas de diamantes son propiedad del gobierno de Botsuana. Dado que son una de sus principales fuentes de ingresos no creo que le puedan convencer de que las venda, ni siquiera Pentex —dijo Tsania.

—Entonces las minas de níquel les dan una razón para estar aquí. ¿Pero cómo sacan beneficio de esta forma? ¿Y qué hay tan interesante en la mina Selkirk? —preguntó Stacey.

—Claro que se benefician. Mira cómo el clan del Río Shashe ha estado luchando por deshacerse de la fundición de níquel. Apuesto que ha sido una distracción para alejar su atención de la razón real por la que están aquí —replicó Jonathan.

—Entonces vayamos en pos de los camiones —les dije, y comencé a seguir a los vehículos.

Soy una excelente rastreadora, pero nunca le he cogido el truco a rastrear vehículos. Jonathan es muy bueno empleando magia de la Tejedora para localizar cosas electrónicas, lo cual facilitó el rastreo de los camiones. Condujimos durante aproximadamente dos horas hasta las afueras de una pequeña ciudad llamada Letlhakane. Desde allí, podíamos ver el gigantesco pozo abierto de la mina de diamantes. Los camiones de Norilsk Nickel estaban aparcados a cierta distancia de la mina y no se veía rastro de sus ocupantes. Aparcamos y ascendimos con dificultad hasta un lateral del pozo. Los equipos estaban trabajando en la mina con grandes excavadoras y camiones de escombros cargados de roca. Pude sentir una abrumadora presencia del Wyrm. Fuera lo que fuese que había en aquella mina era peor que la pira de corrupción que encontramos en Rusia. Mi manada y yo intercambiamos una mirada significativa. Los otros Garou que nos acompañaban captaron la tensión entre nosotros.

—Es malo, ¿verdad? —preguntó Anton.

—Sí —dije por toda respuesta.

—Deidra, deberíamos regresar al clan e informar a los Ancianos de lo que hemos encontrado —se dirigió a mí directamente.

—¿Y qué es lo que hemos encontrado? —le pregunté con franqueza. Anton era su alfa, y si podía convencerle a él de quedarnos, no tendría problemas con el resto.

—El Wyrm, y Pentex, están claramente involucrados. —Se adelantó para encararme. Era evidente que era obstinado, y seguro que tenía muchos prejuicios acerca de aceptar órdenes de una Camada de Fenris.

—Aún no sabemos nada. No tenemos ni idea de qué es. Lo primero que querrá hacer el clan es enviar a un equipo de exploración para descubrirlo, así que ahorremos tiempo y exploremos ahora. —Fijé mis ojos en los suyos, poniendo en aquella mirada tanta autoridad e ira como pude reunir. Hay que reconocerlo: aguantó sus buenos treinta segundos antes de recular y simplemente asentir afirmativamente. Los otros dos asintieron a su vez y todo quedó decidido.

De nuevo, esperamos a contar con el abrigo de la noche para entrar en el pozo. Observamos durante el resto del día a los mineros en busca de señales del equipo de Norilsk Nickel, pero no pudimos determinar dónde habían ido. Ojos-de-Luna detectó una sección de la mina que la gente evitaba por completo. El área estaba limpia de desechos y escombros y daba la impresión de que los mineros llevaban tiempo sin tocarla. Una barricada con una señal de peligro cubría una entrada cercana cerca del

muro en aquel lado. Aparté el obstáculo metálico del camino y caminé hacia la entrada de la cueva. Era lo suficientemente grande para que entrase uno de los camiones, y había sido excavada a mano en la roca. El suelo estaba relativamente limpio y pudimos encontrar evidencias de que, a pesar de las señales de peligro, alguien había entrado recientemente.

Conforme nos adentrábamos en las profundidades de la tierra, el aire comenzó a estancarse y tener un matiz sulfuroso. La presencia del Wyrm aquí resultaba más fuerte, por lo que supimos que íbamos en buena dirección. Caminamos durante al menos una hora en la oscuridad, descendiendo cada vez más, hasta que Escucha-en-los-Vientos nos hizo detenernos y pegó la espalda al muro. Todos nos quedamos quietos y nos esforzamos por escuchar lo que su superior oído de lobo había captado. Hasta nosotros llegaron tenues sonidos de voces y botas sobre el terreno. Alguien estaba ascendiendo por la galería hacia nosotros. Nos apretamos contra las paredes de la cueva, tratando de fundirnos con las sombras. Dos hombres con uniformes de Pentex, precedidos por una luz, pasaron de largo, demasiado atareados parlotando para reparar en el grupo de Garou pegados al muro. Según pasaban, Stacey alcanzó y agarró a uno por el hombro, lo hizo girar y le golpeó con el puño en la cara con tal fuerza que la sangre salió a borbotones de su nariz mientras caía al suelo. El otro hombre se giró a tiempo para que Escucha-en-los-Vientos mordiese su pierna y lo desjarretase. Cayó al suelo gimiendo y llorando. Aparté a Escucha-en-los-Vientos antes de que le desgarrase la garganta. Sacudí un instante la cabeza y el Lupus se retiró. Stacey pateó al hombre uniformado en la cabeza y lo dejó inconsciente.

—Agarrad la linterna, vamos —les dije y comencé a correr túnel abajo. El final del mismo no estaba lejos y paré justo a tiempo para no caer por un profundo agujero negro. Por suerte, unas endeble tablas de madera servían de valla para evitar precisamente eso. Tres hombres más estaban de pie el el borde contrario del agujero y me miraron con sorpresa. No me paré a pensar y, en su lugar, corrí hacia ellos y propiné un puñetazo en la mandíbula al más cercano. Uno de ellos era más rápido que los demás y me encañonó con un arma.

—Quieta o disparo —gritó, sacudiendo su mano. Lo ignoré y golpeé de nuevo a su amigo. El sonido de un disparo arrancó ecos en la caverna. Cuando alcé la mirada vi que Jonathan había disparado al hombre armado. Stacey había derribado al tercero al suelo.

Agarré al que había golpeado en la cara de la pechera de la camisa.

—¿Qué estáis haciendo aquí abajo? —gruñí. Él escupió, y la sangre y la saliva mancharon mi cara. Lo solté y me limpié—. He dicho que hables.

—Estamos observando el agujero —dijo, dejando escapar su voz entre los dientes rotos.

—¿Observándolo para qué?

Comenzó a reír con una risa que se transformó en un ataque de tos. No dijo nada más.

Cuando ya me agachaba para golpearlo de nuevo, Ojos-de-Luna me agarró del hombro y me apartó de él. Me giré para preguntarle en qué estaba pensado y escuché un crujido seco que ascendía desde el abismo. El resto de Garou se estaban alejando del borde del pozo y algunos habían comenzado a Cambiar a Forma Crinos. Dejé que Ojos-de-Luna me apartase del agujero y deseé el Cambio también. Escucha-en-los-Vientos Cambió a Forma Hispo y desnudó sus dientes en un gruñido. Jonathan desenfundó un arma larga, me pregunté dónde tenía guardada esa cosa. Stacey había soltado su ancestral labrys del arnés que lo sujetaba a su espalda.

La tensión y la anticipación llenaron el aire e hicieron que el corazón me latiese con mayor rapidez en el pecho. Cuatro criaturas del tamaño de perros grandes y compuestas por completo por piedras preciosas escalaron el borde del pozo. Tenían fragmentos de metal incrustados en la piel y largas hendiduras en la parte delantera de sus cabezas llenas de hileras de afilados dientes metálicos. Mientras escalaban pudimos ver que las gemas conformaban una armadura blindada sobre sus delgados cuerpos efiméricos. Coronaron el borde del pozo y nos vieron; entonces emitieron un ensordecedor chirrido. Jonathan descargó cuatro disparos sobre la que tenía más cerca y ésta cayó de vuelta al pozo rociando icor. Los demás saltaron hacia adelante para atacar.

Stacey y yo arrinconamos a una y nos turnamos golpeando y esquivando para desviar su atención. Eran lentas pero fuertes, y ninguno queríamos averiguar lo que ocurría cuando te mordían. Escucha-en-los-Vientos se abalanzó sobre la espalda de una de ellas y se centró en el espacio entre su cabeza y su cuerpo. Finalmente consiguió abrirse camino entre las placas de la armadura y pudo partirla el cuello. Tomé nota y salté sobre la espalda de la que estaba

luchando con Stacey y conmigo. Su armadura de diamante era casi impenetrable, pero mis afiladas garras fueron capaces de atravesarla y hacer volar esquirlas de piedra. Se revolcó para sacudírseme de encima, revelando un vientre blando. Stacey aprovechó la oportunidad para lanzarle un tajo con su labrys y cayó bajo mi peso. Miré a mi alrededor para ver que Ojos-de-Luna, Anton y Tsania habían derribado al tercero.

Jonathan apuntaba con su arma al interior del agujero y disparaba a algo que aún no había emergido. Pude escuchar el sonido de las balas al rebotar sobre algo sólido ahí abajo. Una gran esquirla de diamante coronó el borde del pozo, seguida de otra, y de otras dos más, hasta que me di cuenta de que era la enorme mano de una criatura similar en forma a las más pequeñas que la habían precedido. La mano de aquella cosa indicaba que debía ser diez veces más grande en tamaño, pero juro que era aún más grande. Apenas pudo salir por el pozo para destrozar y llenar la cámara donde estábamos.

—Eso —jadeó el minero olvidado entre risas ahogadas.
¿Qué era aquello?

Basándome en los informes del clan, era una Perdición de codicia. Era más que probable que hubiese sido enterrada y sellada en la tierra hace años, y las operaciones mineras la habían dejado al descubierto por azar. Supongo que había pasado años dando forma al caparazón de gemas como armadura para esa ocasión. Con toda probabilidad, Pentex había oído hablar de ella y había acudido para aprovechar su poder.

Retrocedí hacia el túnel con Jonathan mientras él seguía disparando a la criatura sin apenas resultados. El techo de la cámara era alto, más que suficiente para que la criatura emergiera por completo del pozo, pero estimé que el túnel seguramente no lo era. Llamé a mi manada para que se unieran a mí en el túnel con la esperanza de atraer a aquella cosa fuera del pozo y



exponer su vientre. Cumplieron mi orden, pero la criatura no emergió más. Llenaba casi por completo la cámara, pero sabía que sólo estábamos viendo la mitad. Anton y Tsania retrocedieron también, pero Escucha-en-los-Vientos continuó golpeando y mordiendo a aquella cosa, terriblemente tenaz. Entré de nuevo en la sala y tomé una posición de flanqueo para comenzar a atacar a la criatura con mis garras. Arranqué esquirlas de la piedra, pero no parecía que estuviéramos ralentizando o hiriendo a la criatura en modo alguno. Recordé cómo Escucha-en-los-Vientos había partido el cuello de una de las criaturas pequeñas antes. La siguiente vez que la criatura se acercó lo suficiente, hundí mi garra en su pellejo pétreo y me enganché a ella. Me impulsé hacia arriba y comencé a escalar poco a poco.

Los demás Garou vieron lo que estaba haciendo y se precipitaron al interior de la sala para distraer la atención de la Perdición. Coroné sus hombros y hundí mis garras en el espacio entre la cabeza y el cuerpo y comencé a excavar. La criatura se encabritó y comenzó a sacudirse, provocando que casi saliera volando. Entonces se estiró cuan larga era y me aplastó contra el techo de la cámara. Me apreté contra su espalda para reducir la fuerza del golpe, pero comenzó a restregarse a un lado y a otro contra la pared. Pude sentir como mis huesos cedían ante la presión y estoy segura de haber perdido tres capas de piel. Los Garou en el suelo comenzaron a atacar su vulnerable vientre, lo que la obligó a detener su asalto contra mí. Se dobló sobre sí misma y fui capaz de agarrarme de nuevo a su cuello. Comencé a excavar de nuevo. Esta vez lo hice más rápido y con mayor furia y me agarré con fuerza mientras se sacudía adelante y atrás. Despejé el caparazón blindado y hundí mis garras tan profundamente en su cuello que mis brazos desaparecieron dentro de su carne gris rojiza. Sentí resistencia y empujé con más fuerza hasta que noté cómo mis garras atravesaban lo que fuera que había ahí dentro. Se detuvo de inmediato y se desmoronó, deslizándose de vuelta al abismo del que había salido, conmigo sobre su espalda. Saqué los brazos del interior de aquella cosa, pero caía con mayor rapidez de la que yo podía moverme. Me liberé en el momento en que pasaba la baranda de madera en su caída y salté desde la espalda de la criatura. Fallé solo por treinta centímetros (1 pie) pero era suficiente para marcar la diferencia. Anton se estiró y agarró mi mano según pasaba. Tsania lo estaba sujetando. Me golpeé con dureza contra el lateral del pozo pero, a pesar de quedarme sin aliento, conseguí encaramarme por el borde del muro.

Permanecí jadeante junto a Anton mientras los demás Garou examinaban la situación. Los obreros de Pentex habían sido aplastados durante la lucha. Habla-con-los-Árboles revisó nuestras heridas y nos ayudó a sanarlas. También realizó un Rito de Purificación sobre el área y sobre mí misma, por si acaso.

Regresamos al clan del Río Shesha victoriosos, y Tsania cantó nuestra gesta ante ellos durante una asamblea convocada en nuestro honor.

Bueno, ya es suficiente por esta noche. Creo que ahora comprendéis mejor cómo actúa el Wyrn a lo largo y ancho del mundo.

¿Y ya está? ¿No hay más?

Hay más, pero tendrá que esperar a otra ocasión. Creo que ya hemos hablado suficiente por una noche.

Mecánicas

Deidra Rompe-Huesos

Historia: Deidra procede de una familia de Parientes de la Camada de Fenris. Fue iniciada en la Nación Garou a los diez años, y la llenaron con las enseñanzas de gente con la que no tenía nada en común. Experimentó su Primer Cambio cuando tenía doce años, y pasó los seis siguientes viviendo y aprendiendo de su Tribu. Fue educada a la manera tradicional de la Camada de Fenris, con lecciones sangrientas y experiencias casi mortales. Siempre había sido fuerte, y eso sólo sirvió para proporcionarle disciplina. Como Ahroun, era propensa a la violencia y su Tribu recondujo esa Rabia hacia el Wyrn. Tras su paso por el Amazonas, erradicar y destruir al Wyrn se convirtió en algo más que un objetivo; era su deber. Desde siempre ha sido una líder natural, y su convicción atrae guerreros a su lado como la miel a las moscas.

Descripción: Deidra es una mujer alta de aspecto escandinavo con espeso cabello rubio y ojos grandes y azules. Nadie la describiría como hermosa, y está cubierta de cicatrices de sus numerosos encuentros con el Wyrn. La dura combinación de su mandíbula y el brillo medio enloquecido en su mirada es suficiente para advertir a cualquiera de que no es una mujer con la que buscarse problemas.

Sugerencias de interpretación: Deidra no es sólo una mujer fuerte, también es astuta y reflexiva. Aunque su impulso inicial es matar primero y preguntar después, no se expondrá ni a sí misma ni a su manada sin necesidad. Ha ganado en paciencia con los años, pero sólo para la estrategia y la guerra. Perderá los estribos con rapidez por pura frustración ante la estupidez. Siempre es franca y abierta, incluso cuando actúa con respeto. Nunca encuentra razones para guardarse sus opiniones o decir lo que debe decirse. No cree en el concepto del elefante en la habitación.

Raza: Homínido.

Auspicio: Ahroun.

Tribu: Camada de Fenris.

Rango: 4.

Físicos: Fuerza 5 (7/9/8/6), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (6/7/7/6).

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3 (2/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2).

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 4, Impulso primario 4, Intimidación 3, Liderazgo 5, Pelea 5.

Técnicas: Armas de fuego 4, Conducir 2, Pelea con Armas 5, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con animales 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Enigmas 3, Investigación 2, Leyes 1, Medicina 2.

Trasfondos: Aliados 3, Ancestros 4, Pura Raza 3.

Rabia: 8, **Gnosis:** 6, **Fuerza de Voluntad:** 7.

Dones: (1) Garras como Cuchillas, Roce del Derribo, Sentir al Wyrm; (2) Colmillos del Norte, Espíritu de la Refriega, Sostener la Mirada; (3) Acobardar a la Bala, Garras de Viento, Poderío de Thor; (4) Avivar la Caldera de la Furia, Corazón de la Montaña.

Antagonistas

Perdición de enfermedad

La Perdición liberada desde el pozo de la provincia de Jiangsu es un tipo de H'rugglino que extiende la enfermedad y la pestilencia mediante inundaciones. Estuvo encerrada durante cientos de años antes de que los Danzantes de la Espiral la liberasen en el río Yangtsé durante la construcción de la Presa de las Tres Gargantas con la intención de inundar todos los Túmulos Garou del área.

Fuerza de Voluntad: 5, **Rabia:** 4, **Gnosis:** 6, **Esencia:** 15.

Encantamientos: Inundación, Materializarse, Toque de Plaga.

Perdición de petróleo

El vertido en el Golfo de México derramó centenares de barriles de crudo a las aguas. Wakshaani de todas partes se vieron atraídos hasta el vertido y se alimentaron de los conductos de petróleo del sur de Luisiana, engordando gracias a las toxinas. Incluso después de haberse limpiado casi por completo el vertido, las Perdiciones siguieron merodeando a lo largo del río Misisipi gracias a los complejos industriales que vierten sus desechos al río de forma rutinaria.

Fuerza de Voluntad: 8, **Rabia:** 6, **Gnosis:** 10, **Esencia:** 40.

Encantamientos: Estallido, Inundación, Materializarse.

Perdición de codicia

Una Psicomaua particularmente poderosa fue atrapada por los Garou en el interior de un volcán hace siglos. Poco a poco fue abriéndose camino a través de un conducto hasta que fue detenida por la inmensa presión. Más tarde, la Perdición sería liberada cuando su prisión quedó expuesta por la minería de diamantes. Inmediatamente, comenzó a influir en las poblaciones cercanas para que extrajesen diamantes de la mina. Pentex pronto se percató de su actividad y se trasladó hasta allí para aprovecharse del poder de la ancestral Perdición.

Fuerza de Voluntad: 6, **Rabia:** 8, **Gnosis:** 7, **Esencia:** 30.

Encantamientos: Corrupción, Materializarse, Toque de Plaga.

Hombres marchitos

Atributos: Fuerza 4+, Destreza 1+, Resistencia 3+, Carisma 1, Manipulación 1+, Apariencia 1, Percepción 2+, Inteligencia 1+, Astucia 2+.

Habilidades: Alerta 2, Intimidación 3, Pelea 1 o 2, Pelea con Armas 1 o 2, Sigilo 2, Supervivencia de 2 a 4.





Poderes: Aunque los hombres marchitos no son Fomori, los efectos de la pira de corrupción les han proporcionado uno de los siguientes poderes como si lo fueran: Berserker, Entumecimiento, Fuerza Antinatural, Regeneración.

Equipo: Los hombres marchitos llevan ropa andrajosa y gastada. Llevan consigo cualquier cosa que portasen cuando fueron encerrados por sus captores de Pentex. Suelen llevar carteras con identificaciones y algunos tienen teléfonos con baterías gastadas.

Descripción: Los hombres marchitos han mutado debido a la exposición a una extraordinaria concentración de pira de corrupción. Los que no mueren de inmediato desarrollan una fuerza y resistencia al dolor sobrenaturales. También pierden por completo la cordura en el proceso debido a la cercanía del Wyrm y lo único que conocen es la violencia.

Tropas de choque

Atributos: Fuerza 3+, Destreza 3+, Resistencia 2+, Carisma 1+, Manipulación 1+, Apariencia (normalmente) 0, Percepción 2+, Inteligencia 1+, Astucia 2+.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo de 2 a 4, Armas de Fuego de 3 a 5, Intimidación 3, Investigación 2, Medicina 2, Pelea de 1 a 3, Pelea con Armas 1 o 2, Supervivencia 3.

Poderes: Cada Fomor obtiene de la Perdición que lo infesta el Poder Secreción Ardiente para representar su sangre ácida. Escoge dos Poderes más de la lista siguiente para cada Fomor: Aliento Nocivo, Coloración Camaleónica, Inmunidad al Delirio, Piel Blindada, Púas Corporales, Velocidad Adicional.

Equipo: Estos Fomori visten ropa y chalecos blindados militares. Es poco frecuente que lleven armas de repuesto,

ya que sus propios cuerpos constituyen su armamento; trata a cada uno de ellos como si llevase un rifle o escopeta de asalto. Uno de ellos puede llevar un teléfono o algún otro dispositivo de comunicación para mantener el contacto con sus unidades paramilitares.

Descripción: Estos Fomori están vinculados a Perdiciones de violencia. Han desarrollado apéndices mutados similares a armas y una sangre ácida que pueden escupir o disparar fuera de sus cuerpos. Su piel tiene un fino recubrimiento metálico que los protege. Por desgracia, no suelen vivir mucho, puesto que no son inmunes al ácido de su propia sangre y éste los devora lentamente desde dentro.

Tótems de Guerra

Araña Trampera

Coste de Trasfondo: 6.

Como estrategia astuta, Araña Trampera es paciente y agresiva. Esperará durante días a que pase una presa antes de atacarla. Aguarda al momento preciso y entonces ataca de forma rápida y eficiente. El objetivo rara vez sabe que ha caído en una trampa hasta que es demasiado tarde para escapar.

Rasgos individuales: Los seguidores de Araña Trampera obtienen 1 punto de Destreza.

Rasgos de manada: Las manadas que siguen a Araña Trampera ganan 3 puntos en Atletismo, así como 4 puntos de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: Los hijos de Araña Trampera no pueden entablar combate sin un plan.

Estruendoso Bum Bum

Coste del Trasfondo: 8.

Estruendoso Bum Bum es el antiguo espíritu de la guerra. Escoge únicamente a los mejores guerreros como hijos suyos y espera ser obedecido en todo momento. No es sólo un gran guerrero, también es un magnífico líder y estratega. Adopta la forma de una máquina de guerra icónica de cada época; aunque muchas de sus manadas siguen viéndolo como un bombardero furtivo, algunos hombres lobo ven ahora a su Tótem como un dron Predator. Los Garou que lo siguen son soldados fieros y disciplinados.

Rasgos individuales: Los seguidores de Estruendoso Bum Bum obtienen dos dados adicionales en las tiradas de Armas de Fuego y Pelea con Armas, y la dificultad máxima para cualquier tirada relacionada con armas es 8.

Rasgos de manada: Las manadas que siguen a Estruendoso Bum Bum ganan 3 puntos de Liderazgo.

Prohibición: Estruendoso Bum Bum no tolera la insubordinación de ningún tipo. Sus seguidores deben seguir

cualquier orden dada por un Garou de mayor Rango. Negarse ante una orden directa del propio Estruendoso Bum Bum deviene en el abandono del Tótem.

Tejón Melero

Coste de Trasfondo: 7.

La mayoría de los depredadores son reacios a atacar a Tejón Melero, y tienen razones para ello. No sólo se trata de un fiero y tenaz depredador por sí mismo, sino que es un luchador incansable y posee un grueso pellejo defensivo que le permite eludir la mayor parte de los peligros. Tejón Melero es temerario y se enzarzará en combate incluso aunque las posibilidades estén en su contra.

Rasgos individuales: Los seguidores de Tejón Melero obtienen 1 punto de Fuerza y reducen todas sus penalizaciones por heridas en 1.

Rasgos de manada: Las manadas que siguen a Tejón Melero obtienen acceso al Don Resistir Dolor.

Prohibición: Los hijos de Tejón Melero no pueden retroceder en una lucha, sin importar cuán escasas sean sus posibilidades de éxito.



Apéndice: Gaia

(Por qué hemos perdido)

—Voy a comenzar pidiendo perdón. Esto os va sonar a sermón en algunos momentos. En lo que respecta a los Hijos de Gaia, soy el estereotipo por definición. Soy humanitario. *Hippie*. Defiendo las causas liberales. He arrancado de cuajo torres de *fracking*. Toda esa mierda.

Thomas se levantó de su silla de ejecutivo de cuero antiguo y miró a través de la fogata a todos y cada uno de los Cachorros allí reunidos. El adulto rubio y de piel morena tenía las manos metidas en los bolsillos frontales de su sudadera gris con capucha. La hoguera era el centro de ese almacén abandonado desde hacía tanto tiempo. Pilas de material de oficina mohoso hacían de improvisado cerco en torno a la hoguera; cada Cachorro se sentó en un silla de oficina que había conocido días mejores. A algunas les faltaban ruedas. Otras lucían un tapizado de punto del estilo de los setenta, muy llamativo, enmohecido y lleno de agujeros.

Los Cachorros eran un grupo variopinto de distintas Tribus y trasfondos. Un joven Colmillo Plateado no quiso sentarse, cruzó sus brazos vestidos de Armani y miró a las viejas sillas con desdén.

—¿Para qué estamos aquí? ¿Qué podemos aprender de estos debiluchos? —Puso los ojos en blanco ante la introducción que Thomas acababa de hacer.

—¿Qué es lo que puedes aprender? Bueno, para empezar, tú podrías aprender una buena ración de callarse la puta

boca y respetar a tus Ancianos —ladró Thomas. El Colmillo Plateado se mordió la lengua para no responder. Los demás Cachorros contuvieron la risa—. Hay mucho que aprender de gente que tenga experiencias y puntos de vista diferentes. Esta noche os voy a contar algunos de mis viajes. Así podréis aprender algo sobre los lugares donde he estado sin poner un solo pie fuera de vuestras privilegiadas zonas de confort.

El Colmillo Plateado se mantuvo estoico. Los demás Cachorros asintieron y siguieron mirando con mucha curiosidad.

—Yo he estado por todo el mundo, y me he topado con algunas lecciones esenciales que creo que no transmitimos a nuestros Cachorros. Por suerte, el clan ha sido lo bastante amable para dejarme charlar con todos vosotros. Lo primero que quiero deciros es que la naturaleza está sobrevalorada.

Los jóvenes alzaron las cejas y se miraron entre sí.

—Ya sé, ya sé. Soy un Hijo de Gaia. Estoy hiriendo los sentimientos de los árboles al decir esto. No os preocupéis; ya los abrazaré luego.

Una de los Cachorros, una joven adolescente afroamericana que llevaba puesta una camisa de franela morada, levantó la mano.

—¿Janelle? —Thomas la señaló, asintiendo hacia ella pero sin sacar las manos de los bolsillos de la sudadera.

—Señor Thomas, acaba de decir que la naturaleza está sobrevalorada. Pero, ¿no es Gaia la naturaleza? O, ¿no es la naturaleza Gaia? —En ese momento agachó la cabeza para evitar que sus compañeros la juzgasen con la mirada.

—Por supuesto, pero ahí está la cuestión. Gaia lo es todo. Gaia es esta silla de oficina. —Le dio una palmada al respaldo de cuero de la silla—. Gaia es esta hoguera, el petróleo que usé para encenderla y el humo negro que asciende en volutas. Gaia es este bloque. Gaia es esta lata de Coca-Cola.

Los Cachorros se miraban entre sí con recelo. Uno susurró «¿Es esto una prueba?» a otro de ellos.

—Recuerda la Tríada. Sólo porque te enseñen desde pequeño que la Tejedora y el Wyrn son malos, no significa que puedas ignorar los lugares en los que están arraigados. Pero volveré a eso en un rato. Voy a hablaros de mis viajes.

»Antes de que me ponga a contaros mis viajes, tengo que advertiros que no soy un Galliard. Según mi experiencia, las mejores lecciones no vienen de las historias. Maldita sea, la mayoría de mis viajes no pueden considerarse historias. No existe un arco narrativo. Esto no es *Breaking Bad*. Esto es *Friends*. A grandes rasgos, la mayoría de las lecciones vienen de momentos de aprendizaje muy cursis que no tienen nada que ver con lo que está sucediendo en realidad. La vida no es tan literaria. De ser algo, sería arbitraria. Hermosamente arbitraria. Inteligentemente arbitraria.

»Dado que estamos haciendo la historia ésta de la hoguera, probablemente trataré de que suene como si fuera una historia. Porque eso es lo que hacemos, ¿no? Construimos patrones donde nunca hubo ninguno, ¿verdad? Así que, si la primera lección fue “callarse la puta boca y respetar a tus Ancianos”, la segunda lección es que debes permitir que esos patrones se desenreden. El Kaos es pura creación sin orden alguno. Podéis encontrar lecciones asombrosas en el desorden, pero a vuestros cerebros humanos les confunde ese desorden.

Nueva Guinea

Permitidme que os hable de aquella vez que viajé a Nueva Guinea. Pasé unas semanas en Puerto Moresby en un proyecto sobre la epidemia de las bandas raskol. Llevamos un bote lleno de comida enlatada y ofrecimos carros de supermercado llenos de comida a cualquiera que nos entregara un arma a cambio. Destruimos una caja llena de armas de fuego automáticas. Se llevaron la comida a casa para sus familias. Unos pocos intentaron robarla. Los juzgamos. Si pensábamos que era un esfuerzo honesto para alimentar a los hambrientos, les dejábamos pensar que nos la habían colado. Si pensábamos que era un intento de aterrorizar a la gente o de abastecer a una banda, Cambiábamos a Crinos y eliminábamos la amenaza por el bien de la gente.

Cuando era joven, me solía gustar esa mierda. En retrospectiva, todo me parece un ejercicio académico. Nunca llegamos a marcar ninguna diferencia. Cruzamos el mundo, curando heridas y tratando los síntomas, pero nunca llegamos a abordar los verdaderos problemas. No hay pelaje ni garras suficientes para solucionar la pobreza. No existe suficiente guerra de guerrillas umbral para arreglar toda la historia de la colonización. Puedes culpar al Wyrn o a la Tejedora, pero eso sólo es una excusa. Nunca es tan simple, o ya habríamos

solucionado el hambre mundial. No es que no tengamos el deseo, la voluntad o la fuerza para hacerlo.

La verdadera aventura comenzó cuando salí de Puerto Moresby. Después de que el barco se quedara sin comida, aún nos quedaba tiempo libre, así que decidí ir a dar un paseo. Bueno, me figuro que ninguno de vosotros está familiarizado con la zona. La mayoría de los estadounidenses ni siquiera conoce las capitales de la mayoría de sus estados, mucho menos las de otros lugares del mundo. Nueva Guinea mide mil millas de una punta a otra; 1600 kilómetros de selva, volcanes y playas adustas. Podrías pensar que sería el paraíso para los Garou. Tiene todo lo que un Ahroun grande y corpulento presume de decir que le encanta pero, realmente, la población Garou es prácticamente inexistente. Esto se debe en parte a que fue territorio Bunyip y en parte a que, francamente, los Homínidos necesitan cierto grado de confort y aquí no lo pueden encontrar. En 2014, los Garou siguen el flujo de la mayoría Homínida.

Este paseo me llevó a la selva. Vamos a dejarlo claro desde el principio: la selva de Nueva Guinea es preciosa. Tiene una belleza tan intensa e incomprensible que nunca volverás a ver nada igual. Si tenéis la oportunidad, id a visitarla. Tendréis una gran historia que contarle a vuestros hijos, si los tenéis.

Las aves del paraíso

Mientras viajaba por la selva entre la Umbra y la Tierra, me encontré con peculiaridades en algunos animales. En concreto, las aves del paraíso aparecían a ambos lados, y parecían sacrosantas para todos menos para la humanidad. Pasé algún tiempo observándolas. ¿Quién no lo haría? Son maravillosas. Pero mientras las observaba, me di cuenta de que las aves se mantenían orgullosas, sin miedo a los depredadores. Las aves salvajes no le temen a casi nada; sólo alguna serpiente ocasional o un ave mayor podrían suponer alguna amenaza. En general, el mayor depredador de las aves es la humanidad. La gente las ha cazado hasta el borde de la extinción.

¿Y qué tiene de raro? Realmente nada. Por todo el mundo hay especies que podrían prosperar si no fuera por la humanidad. Estoy seguro que vuestros mentores os han repetido hasta la saciedad esa idea. El vertido de petróleo del Exxon Valdez fue bastante malo también, ¿verdad? Pero lo que me pasaba era que antes de mi viaje a Nueva Guinea nunca había oído hablar de las aves del paraíso. Podrían haberse extinguido y no me habría dado ni cuenta. Aunque es trágico ver desaparecer las creaciones de Gaia, ocurre de todas maneras. Se extinguen especies cada día, ya sea por causas naturales o por la amenaza de la humanidad.

¿Sabéis cuándo me di verdaderamente cuenta? Cuando volví. Cuando regresé a la gran ciudad, nuestro comedor social había cerrado. Era un tema complicado, lo veíamos venir desde hace tiempo, pero no sabíamos bien cómo arreglarlo. En parte, era un problema de financiación pública. En parte, la alta tasa de crímenes de los alrededores era un estigma. También tuvo mucho que ver una iglesia que estaba más interesada en llenar los asientos que en resolver los problemas sociales que nos habían llevado a abrir un comedor en primer lugar. Si me

hubiera quedado en casa, si hubiera estado al pie del cañón, seguramente el comedor seguiría abierto.

Éste es uno de esos momentos en los que me voy a poner a sermonear, y tiene mucho que ver con el tema principal de las historias de esta noche. Si me hubiera mantenido atento a mi territorio, éste no se estaría yendo a la mierda. Esas aves podrían habérselas arreglado por sí solas o quizás no. Pero mientras observaba sus colas, contemplando el universo, mi comedor cerró y ahora la gente pasa hambre. Esa selva es asombrosa y mantenerla tal y como está debería ser la prioridad de alguien, pero yo, como la mayoría de la humanidad, vivo en una ciudad.

¿Sabéis qué es lo peor de todo esto? Realmente adoro Columbus. Es una maravillosa ciudad pequeña, está llena de gente interesante, es un lugar consciente de sí mismo y estoy orgulloso de llamarlo mi hogar. Pero mientras atravesaba la selva, no me sentía orgulloso. Respirar ese aire puro, observar toda esa extraña vida salvaje y escuchar los sonidos de la naturaleza me volvieron engreído. Pensé en mi ciudad con un desdén elitista. Si me hubieras dicho que la cocina comunitaria estaba cerrando sus puertas mientras yo estaba entre aquellos árboles, me hubiera encogido de hombros. Era así de *hippie*.

Fui estúpido y corto de miras. Mi ciudad la forma la gente. La gente es parte de Gaia, tanto como cualquier otra cosa. ¿Conocéis Hound Dog's Pizza? Me encanta la broma de decir en el momento que están buenas, aunque cuando vayas al servicio después seguro que piensas que son obra del Wurm. Pero es una parte del ecosistema de la ciudad. Es muy fácil dar por perdidas las ciudades porque se parecen a todas las historias de terror que os han contado. "Pero los Fomori salen de las ciudades" ¿no es eso lo que ibas a decir? Escúchate e intenta pensar un poquito más en lo que estás diciendo. Estadísticamente, los Fomori son sólo un pequeñísimo porcentaje de la población. Por supuesto que van a saturar las ciudades; ahí es donde está la gente. Pero no puedes culpar a la gente por ser víctimas. ¿Es correcto que todo el mundo culpe a los afroamericanos por todos los crímenes, sólo porque ven que los informativos locales se llenan de noticias de crímenes cometidos por afroamericanos? Por supuesto que no. Sois Garou. Deberíais ser mejores que eso.

Broncas aparte, conocí a una manada única de Garou, una manada dedicada a Ave del Paraíso.

Perros Cantores

La manada, compuesta por cuatro Garou, proclamaba que no descendía de ninguna Tribu conocida. Parte de mí se preguntaba si no eran sólo una rama separada de los Bunyip separada durante muchísimo tiempo y tan cercanos a ellos como los Siberakh a los Colmillos Plateados. Por otro lado, podrían ser nómadas como yo que hubieran decidido asentarse. En lo que a ellos respectaba, Ave del Paraíso era el único Tótem que necesitaban. Uno de ellos, Wa, era Lupus, dos eran Homínidos y uno Metis. El Garou Lupus había nacido entre los perros cantores de Nueva Guinea, uno de los dos Homínidos era nativo del clan korowai [N.d.T.: Aborígenes de Nueva Guinea Occidental] y la otra era una nativa indonesia. El korowai se hacía llamar Boas.

La indonesia se hacía llamar Gema. El Metis era producto de la indiscreción de los antiguos miembros número 5 y 6 de la manada. Se llamaba Megawati; prefería que no se le identificara por ningún género, así que voy a honrar esa petición.

Cabe destacar que en sus Formas Lupus todos eran perros cantores y no lobos comunes. Siguen siendo cánidos, pero están prácticamente extintos en libertad. Gracias a mis viajes sé que no es así, pero se acerca lo bastante como para preocuparse. Hasta donde pude apreciar, a nivel funcional son idénticos al resto de Garou, pero es interesante ver variaciones no estándar de esa Forma. Y créeme, se hacen llamar perros cantores por algo. Sus aullidos de manada son asombrosos; puedes escucharlos desde casi cualquier parte de la enorme isla, si tu oído es lo suficientemente agudo.

Son una gran manada con la que juntarse. Los conocí en la selva, pero técnicamente son de Jayapura. Tienen lo que podría ser el mayor territorio único que cualquier manada de Garou podría esperar proteger: patrullan toda la jodida isla. La mayoría de los problemas que tienen últimamente tienen que ver con la frontera entre la provincia indonesia de Papúa y Papúa Nueva Guinea. No es un problema que pueda simplificarse en blanco y negro desde ningún lado de la Umbrá. Sin entrar demasiado en la política de los humanos, vi criaturas horribles que provenían tanto de Indonesia como de Papúa Nueva Guinea. Perteneían en su mayor parte al Wurm, pero por lo demás no presentaban ninguna clase de afiliación. Cruzaban la frontera de un lado a otro, mezclándose e infectando. Cada lado de la frontera podría ser manejable sin el otro, así que las aves del paraíso luchan para mantener la línea fronteriza lo más fuerte posible.

Wa odia a la policía fronteriza. Es un eufemismo. La manada tiene que evitar que Wa mate a la policía fronteriza. Cuando le pregunté por qué, no contestó. Escupió al suelo y lo pateó como respuesta. La desafortunada condición de Megawati hacía que careciese casi por completo de piel; sus músculos sangraban a plena vista, lo que impedía que interactuase de forma significativa con humanos; así que Boas y Gema vigilaban la frontera y trataban con la policía fronteriza, mientras Wa llevaba a cabo rápidas patrullas por todo el territorio y Megawati observaba ambos lados desde un punto muy ventajoso por si alguien intentaba colarse. He oído rumores de que los Fera están intentando hacer algo en la isla, pero no me encontré con ellos y los Perros Cantores me dijeron que no tenían ni idea de lo que les estaba hablando. Decidí no insistir más en el tema.

Justo en la línea fronteriza, mantenían un precioso Túmulo-catarata. Era el tipo de lugar completamente inhóspito para los turistas, inaccesible para los helicópteros y literalmente mortal para cualquiera que viajara a pie. La manada utilizaba los Dones de Perro Cantor para moverse a través de los árboles y así poder acceder al boun de manera segura.

El conflicto de la catarata está relacionado con el agua en sí misma. Conforme las operaciones de tala crecían en la selva, se vertían cada vez más contaminantes en el agua. Las minas removían el terreno y vertían Gaia sabe qué en las aguas

subterráneas. Puedes luchar contra todas las monstruosidades que entren en tu territorio, pero no puedes detener el flujo del agua, así que tampoco puedes detener esos contaminantes. Fluirán sin importar lo que hagas. Así que están luchando una ardua batalla contra un enemigo al que no pueden atacar mientras se dirige hacia ellos. ¿Os suena?

Han luchado durante años contra las empresas madereras y los magnates de la minería, pero tan pronto como acabas con uno, otro toma su lugar. Me dijeron un dicho tok pisin. No puedo recordar las palabras exactas, pero lo esencial era que las corporaciones son como el herpes: puedes tratar los síntomas pero no puedes curar la enfermedad, así que siempre tendrás ampollas.

Su lucha se parece mucho a la nuestra. Y no es una coincidencia. Sólo porque vivan en una de las selvas más densas del mundo no significa que nuestras ciudades sean diferentes cuando te paras a pensarlo. Nuestras luchas reflejan las suyas porque todos somos parte de Gaia. Cuando alguien la paga contigo, restregando su nostalgia sobre esos profundos y oscuros bosques de no sé dónde, recuerda que tu mierda es exactamente la misma que la suya. Los Garou tenemos una manifestación bastante enfermiza del síndrome de “la hierba es más verde en el jardín de al lado”.

Esto es lo poco que os puedo contar de Nueva Guinea. Ya os dije que no era una gran historia. Eso es por lo que normalmente son los Galliard quienes hacen estas cosas. Yo soy un Ragabash, yo hago cosas desdeñosas, caprichosas y sarcásticas. Pero también forjo relaciones de amistad. Conocí a Ave del Paraíso y a Perro Cantor. Hablé con ellos sobre ampliar su presencia. Si no encuentran manadas a las que servir como Tótem, ambos corren el riesgo de desaparecer. Aunque no sean Tótem tribales ni de lejos, siempre es triste cuando alguno se extingue. Si estáis pensando en constituir una nueva manada en vez de uniros a un grupo ya establecido, hablemos más tarde sobre Tótems.

El círculo polar ártico

Muy pocos humanos llaman hogar al círculo polar ártico. Mi perspectiva sobre el círculo polar ártico es única. He estado allí de expedición dos veces; en una de ellas fui como humano mientras que en la otra lo hice como Garou.

Hablo principalmente de Siberia, pero es que ésa es mi propia experiencia. Las demás partes del Ártico sufren por igual los mismos problemas ecológicos.

La marea creciente

Antes de mi Primer Cambio, mi padre me llevó de viaje a Murmansk, donde trabajaba con científicos del clima en el Instituto de Biología Marina de Murmansk. Fue a principios de los noventa, donde todas y cada unas de las animadoras más entusiastas querían convertirse en biólogas marinas, pero sus padres les metieron en la cabeza que la ciencia climática era propaganda de los liberales. Papá luchó una ardua batalla, trabajando en propuestas de ley de conservación que emplea-



ban mediciones del hielo polar y otros hechos inconvenientes que restregar en la cara de los grandes negocios.

Papá consiguió progresos. Luchaba por unas metas idealistas, pero no se sintió decepcionado cuando el *status quo* redujo su punto de vista a cambios menos significativos. Pero reconozcámoslo: mi padre logró cambios. Luchó contra el Wyrm. Lo hizo porque era lo correcto. No tenía un imperativo espiritual. No sabía nada del inminente Apocalipsis. Le sostuvo la mirada a algunos de los hombres más poderosos del mundo durante una cumbre del cambio climático de las Naciones Unidas y no dio su brazo a torcer. Probablemente, consiguió realizar más cambios con un bolígrafo y un papel de lo que la mayoría de nosotros jamás conseguiremos con garras y dientes. La Rabia y la batalla tienen su lugar, pero no nos hagamos los mártires al pretender que el peso del mundo descansa sólo sobre nuestros hombros.

A la madura edad de 12 años me imaginaba que estar atrapado en una barca hacia ningún lugar con un puñado de rubias de 19 años sería un sueño hecho en realidad, y no podría haber estado más equivocado. Viajamos a la isla Vaigach en una misión de exploración. La idea era determinar si la isla podría ser una reserva de vida salvaje viable para la cada vez más escasa población de osos polares y ballenas o no. Poco podía saber la importancia que este viaje cobraría con el tiempo, incluso aunque entonces no pudimos establecer la reserva.

Cuando llegamos a Vaigach, hicimos lo típico que hacen los hombres blancos: construimos un asentamiento, creo que se llamaba Dolgaya Guba, y le ofrecimos a los nénéts nativos un montón de porquería manufacturada barata para que nos permitieran quedarnos con ellos unos días. Comimos su comida. Aprendimos unas cuantas frases clave. Mirando atrás, fue dolorosamente condescendiente. Pero bueno, si de verdad quieres conocer a un pueblo que encarna el animismo desde el punto de vista de los Theurge, aprende de los nénéts.

Tótems de los nénéts

El estilo de vida nenet se centra en el pastoreo de renos. El reno supone la mayor parte de la dieta, el transporte y los textiles de los nénéts de Vaigach. Vaigach es conocido por sus ídolos: más de 200 estatuas de marfil, madera y piedra que cumplen las prácticas espirituales y religiosas tradicionales de los nénéts. Muchas representan a deidades y otras representan al reno. Incluso entre los nénéts, no pueden ponerse de acuerdo en qué representa cada una de las estatuas. Muchos nénéts viajan a Vaigach en peregrinaje.

Mientras estuve allí, visité tantos ídolos como pude. Los encontraba profundamente fascinantes.

A veces he atribuido mi fascinación con los ídolos nenet a mi naturaleza Garou; la sentía, dado que en algún momento Cambiaría, una pequeña parte de mí lo sabía, y eso me guio hacia algo muy parecido a la verdad gaiana. Fue entonces cuando me di cuenta de lo equivocado que había estado. Nosotros, los Garou, no somos líderes. Somos guerreros. Existen culturas por todo el mundo que han creado, desarrollado, practicado y algunas veces abandonado rituales muy parecidos a los nuestros.

No es una coincidencia. No se lo enseñamos todo a la humanidad; ellos nos lo enseñaron a nosotros. Todo lo que hacemos es un espejo de la cultura. Es un espejo deformado, cubierto con la saliva del depredador, pero sigue siendo un espejo. Somos el reflejo del animismo humano.

Antes de que os pongáis en pie de guerra, no estoy diciendo que sea algo malo. En mi opinión, es algo bueno. Somos un extraño batiburrillo de mitología, creencia y ritualística humanas, todo ello combinado y repartido por el mundo. La verdad es que mola cuando te paras a pensarlo. En esencia, somos una expresión homogénea e icónica de la práctica religiosa humana. Preservamos esa belleza por nuestra propia naturaleza, puesto que vamos a estar en el filo de la navaja cuando todo termine. Sí, es verdad que tenemos nuestros propios clichés tribales, pero es sólo un aderezo. Los Garou somos como museos de tradiciones no escritas. Somos como santuarios, hogares de la tradición espiritual.

Bueno, a lo que iba, los ídolos. Sentí que era mi primera experiencia espiritual real. Me encontré con uno de los tótems nenet, quizás fuera un pene o quizás una cara. La verdad es que es difícil de decir con las piedras viejas y gastadas. Parecía un pene. Pero bueno, de nuevo, yo tenía doce años. Todo me parecía un pene. A menos que pareciera una vagina. No podía apartar la mirada de este ídolo. Mientras mi padre cavaba en busca de estiércol animal, yo contemplé el ídolo durante más de una hora. Al final, me rendí y acaricié la estatua. Con la claridad que dan los años, sé que debí estar contemplando la Umbra. Vi espíritus de hielo, de muerte y de agua. Vi un magnífico horizonte en la distancia, donde la aurora boreal se sitúa en el cielo nocturno. Me resulta muy difícil recordar con exactitud qué parecía; en ese momento sólo era una sobrecogedora sucesión de colores para la que sigo sin encontrar las palabras con las que poder describirla. Llevo esforzándome desde entonces, intentando usar mis sentidos Garou en esa visión.

No sé si sólo me ocurrió a mí o si los nénéts podían ver lo mismo que yo vi con esos tótems. Quiero pensar que es esto último, pero quizás sea demasiado optimista. Es un asunto delicado; incluso cuando volví, no estaba cómodo sacando el tema. Tenemos leyes, después de todo.

Retorno a Vaigach

Volví a Vaigach en 2006. Había cambiado mucho en década y media. Para empezar, yo había cambiado. Volví porque mi experiencia la primera vez había sido totalmente transformadora, y quise aproximarme otra vez a la isla desde mi perspectiva Garou. De nuevo, viajé con mi padre, pero bajo el pretexto de unas vacaciones, una oportunidad de pasar un tiempo con él en un lugar conocido. Él se propuso realizar otro estudio ecológico.

Mi retorno generó más preguntas de las que respondí. Esta vez hablé con los nénéts usando Dones que me ayudaban a superar las barreras lingüísticas. Me pintaron una imagen desalentadora. Me dijeron «las puertas correctas se están cerrando y las incorrectas se están abriendo». No estaban bromeando. Al caminar de lado sentí como si nunca hubiera abandonado la ciudad. La Umbra no me quería allí.

Lo peor de todo, ¿recordáis la aurora que mencioné antes? Ya no estaba allí. Imaginé un cielo pintado por el niño más puro e inocente, pero todo lo que vi fue una negrura desde la cual un agujero rojo, casi como un ojo, me miraba directamente sin importar hacia donde mirase. Sabéis que Siberia es un lugar frío, ¿verdad? Uno de los lugares más fríos de la Tierra. Ese ojo era aún más frío. Le arrebató la calidez a todo su alrededor.

Los ídolos no existían en la Umbra. Eso es extraño; no todo tiene reflejo en la Umbra, pero los ídolos eran espacio en negativo, como podríamos imaginar la antimateria. Podías ver un vacío donde deberían haber estado, pero si los tocabas, tu mano los traspasaba como si fueran un espacio negativo o una anomalía dimensional.

Los nénets siguen peregrinando a Vaigach, pero ya no son viajes de celebración, sino viajes de lamento. Sus rezos son más parecidas a disculpas y promesas que a devociones y peticiones. No saben más acerca de qué está pasando que yo; no pueden ver ese agujero rojo en el cielo, no pueden ver los vacíos donde sus ídolos deberían estar en la Umbra. Sólo saben que está sucediendo algo malo y sienten que tienen la responsabilidad de arreglarlo.

Emboscadores del Hielo

Apenas me encontré con algún Garou durante mi viaje. Los nénets tenían a un Colmillo Plateado y su manada con ellos. Tuve una breve conversación con el Colmillo Plateado alfa, pero sólo para pedirle permiso y poder acampar en la isla durante unas semanas. No les gustaban los visitantes. A quienes sí pude conocer fue a dos Emboscadores del Hielo. ¿Y qué es un Emboscador del Hielo? Es un tipo de Gurahl, u hombre oso. Como podréis deducir, los Emboscadores del Hielo son los cambiaformas oso polar.

Los admiro de cojones. En esencia, permanecen en este entorno ridículamente extremo, y defienden y sanan todo lo posible. Son sorprendentemente hospitalarios y están dispuestos a colaborar con cualquiera que quiera proteger estas islas heladas. Creo que pensaron que yo daba el tipo, o asumieron que cualquier Garou solitario que viajara hasta aquellas tierras lo haría por buena voluntad.

Conocí a dos, pero son guerreros solitarios. Una de ellos, Nise, vivía en una cueva en la parte occidental de la isla. El otro, Pirnu, vivía en una casa en la costa oriental.

La parte más emocionante del viaje fue una batalla contra un gran grupo de Yaglinos ultravioleta. No suelo luchar contra espíritus de luz; la verdad es que son adversarios extraños. Pero éstos eran espíritus infectados por el Wyrn, decididos a acabar con todo lo que había en la isla. Dejaré esto claro, si no fuera porque Nise me salvó el culo, yo no estaría aquí esta noche. Se puso a sí misma en peligro y esos Yaglinos la destrozaron de forma brutal. He visto muchísimas cosas, pero nunca he visto a nadie sobrevivir a la brutalidad que aquellos Yaglinos infligieron a Nise. Ella rio y los partió por la mitad con el brazo que le quedaba. La verdad es que fue algo brutal.

A medida que aquellos Yaglinos morían bajo las enormes garras de Nise, dejaron de luchar. No se resistieron en

absoluto ante su asesina; en su lugar volvieron la vista al cielo, hacia el terrorífico agujero rojo. Lo más extraño es que Nise redobló su furia e intensificó el asalto para acabar con ellos con mayor rapidez. Después le pregunté qué la había impulsado a actuar así toda vez que el peligro había disminuido. Me dijo que no tenía la capacidad de explicárselo a algo tan joven. Supongo que se refería a que los Garou somos una Raza más joven, pero decidí no presionar más por respeto. Bueno, en parte por respeto y en parte porque hizo que le volviera a crecer el brazo mientras yo no miraba.

¿Cuál es la moraleja de esta historia? Si alguna vez os encontráis ante el dilema de luchar contra un Gurahl o no hacerlo, elegid no hacerlo.

En conclusión

Fuimos allí porque el cambio climático está arruinando el ecosistema. A medida que aumenta la temperatura, el hielo ártico se derrite y el nivel del mar aumenta. Estoy seguro de que lo habéis visto en las noticias, pero yo lo he visto con mis propios ojos. No hay forma de adornarlo. Los medios de comunicación intentan quitarle hierro al asunto porque creen que la gente no creería toda la verdad.

Desde los noventa hasta hace unos pocos años, fue a peor. En aquellos tiempos podías ver los efectos si sabías dónde buscar. Podías detectar la debilidad estructural si conocías la vida vegetal. Si conocías la vida animal, podías ver las sutiles diferencias en la masa corporal. Cuando volví resultaba obvio hasta para el detractor más ferviente. No podías caminar por el hielo sin encontrar cadáveres en descomposición.

No olvidemos que este lugar es demasiado duro para el Colmillo Plateado medio. La mayoría de los Garou no soportaría mucho más que una pequeña expedición. La gente que vive en esta zona es una de las más duras que existen, y su propia tierra se está desintegrando bajo sus pies. Pero de nuevo, esto ocurre en todas partes. Riadas que destruyen hogares. Minería a cielo abierto que devasta regiones enteras. No es que las zonas del círculo polar ártico casi inhabitables tengan el monopolio de la devastación ecológica.

Los esfuerzos por realizar *fracking* de gas natural producen desechos radiactivos y tóxicos. Por todo Ohio o en los alrededores de Columbus puedes encontrar pedazos de tierra en los que no es seguro vivir debido a la avaricia y el petróleo. Hace poco el agua corriente de una familia explotó debido a la contaminación por metano. Algunas zonas de Ohio tienen un agua tan contaminada que podrían dar caglera a un Garou; sólo Gaia sabe qué le podría hacer a un humano. El estado entero es conocido por sus "pueblos fantasma". Creo que emplear el término "pueblo fantasma" es una jodida manera de lavarse las manos. No es como si esa gente desapareciese sin más. Los intereses corporativos decidieron que la gente ya no podía vivir ahí tras algún desastre o por algún cambio en la economía.

Ni siquiera necesitas alejarte de Columbus. En el norte puedes encontrar los restos de Flint, un pueblo ferroviario que murió al mismo tiempo que las viejas vías. En el sudeste,

Hibernia fue una pequeña comunidad que desapareció en el transcurso de un siglo. Ahora hay un complejo de apartamentos idénticos en ese lugar, el cementerio es el único recuerdo del antiguo pueblo. Si sigues por ese camino, yendo hacia McArthur, te puedes encontrar con el esqueleto de Moonville en medio del bosque. Fue un pequeño pueblo en expansión, y prosperó hasta que las compañías extrajeron hasta la última gota de carbón y hierro de las colinas Hocking. Si te diriges al este hacia New Straightville, allí hubo un incendio de una veta de carbón que casi lleva a la desaparición del pueblo allá en 1884. El incendio sigue ardiendo hasta el día de hoy; probablemente nunca se detenga. Ese fuego bien puede ser una puerta a Malfeas. Fue una historia bastante desagradable. Las compañías mineras culparon a trabajadores en huelga del incendio. Nadie debería haberse creído ni una palabra.

Dolgaya Guba no es mayor que cualquiera de esos pueblos. Ni siquiera puede compararse con Moonville en su momento de mayor expansión. Pero a nadie le importa Moonville. Nadie se pregunta cuál será el próximo pueblo de Ohio que se convierta en el siguiente Moonville. No os estoy diciendo que ignoréis el problema del derretimiento de los polos, pero sed conscientes de que los problemas del exterior pueden sonar atractivos y épicos, pero en realidad son sólo los mismos problemas a otra escala o simplemente en otra zona horaria. Primero, debéis atender vuestra propia casa.

El lado bueno

Antes de que siga con la siguiente historia, casi se me olvidaba: en 2007 conseguimos que se aprobase nuestra reserva de vida salvaje. Ya se pueden ver más ballenas, osos polares, focas y morsas que antes. Sabemos que al final, la historia general no va a tener un final feliz, pero creo que se está encaminando a algo mejor de lo que nunca pude imaginar.

Tanzania y Kenia

Por si todavía no os habéis dado cuenta, he sido el típico mochilero. Si es un lugar turístico típico, es probable que haya estado ahí. Si es el típico reto para extranjeros, me he enfrentado a él. Como buen ejemplo, dejadme que os cuente la vez que fui al Serengeti y al monte Kilimanjaro. Se parece más a una historia de verdad. Lo cierto es que me hace parecer un personaje de un relato tradicional.

El Kilimanjaro es el típico lugar exótico para que los turistas se sientan auténticos. Si escalas el Kilimanjaro, de alguna manera puedes decirte que eres "auténtico" o un "viajero". Yo fui como Garou, así que en realidad no me sentí particularmente impresionado conmigo mismo, pero las vistas son preciosas.

Los Simba

El área que visité estaba principalmente dentro del territorio humano de Tanzania, aunque se internaba un poco en Kenia. Para las razas gaianas no existen tales fronteras. El territorio

que visité era la tierra de una inmensa manada de Simba. Los Simba, por si no lo sabéis, son los cambiantes león. Y no, no se les llama así por la película infantil. Es un nombre muy antiguo.

Cuando llegué, anuncié mi presencia con el aullido apropiado. La respuesta fue difícil de describir. La manada me contestó con un rugido. Pero ese rugido no se parecía a nada que hubiera oído antes. Cerrad los ojos por un momento. Imaginaos a un hombre grande, que pese el doble que vosotros. Imaginaos que os da un puñetazo en el centro del pecho, utilizando todo su peso. Aguantad esa presión. No era así como me hacía sentir ese rugido. Sino justo el momento siguiente, cuando tu cuerpo rebota, tus pulmones se llenan rápidamente y tus músculos se rinden debido a la sacudida. Así es como verdaderamente me sentí con aquel rugido. Tu tensión baja. Te desorientas por un instante.

Añadiré que todo estaba a kilómetros de distancia. De cerca, es un animal completamente distinto.

Curiosamente, el rugido era de la variante amistosa. Ésa es simplemente su manera de saludarte y decirte que ahora mismo no te están dando caza. Son muy directos. Os daréis cuenta de que a los Simba les gusta que seas directo y honesto. Si no les caes bien, no se irán por las ramas. Si tienes suerte, quizás sigas respirando cuando te marches.

No existe ninguna Guía Fodor sobre cómo viajar por territorio Simba. No se comunican en una lengua que resulte familiar a los Garou. No os olvidéis de esto ni por un segundo, porque desconocer su idioma no es una excusa para ellos. Id con alguien que pueda traducir mediante Dones o que conozca al menos unos pocos de los sonidos más rudimentarios de su idioma. Dicho esto, resulta difícil explicar su idioma. Sencillamente no tenemos las mismas capacidades vocales, cualquier cosa que os diga será dicha con las cuerdas vocales de un Garou y sólo sería una copia barata. Si vais a depender del tutelaje de un tercero, estaos seguros de que sabe qué estás haciendo.

Ellos prosiguieron su rugido con una orden para que nos encontrásemos y una dirección aproximada. Ésta es una estrategia clásica, básicamente te dicen hacia dónde debes dirigirte, pero no el lugar concreto. De esta manera, pueden observarte y controlar las circunstancias del encuentro. Yo conocía esa táctica. Estoy bastante seguro de que ellos sabían que yo conocía esa táctica. Pero para ellos, es una formalidad, una aterradora formalidad. Cuando caminé lo suficiente en esa dirección, me rodearon. Veinte Simba, en todas sus Formas, me rodearon en círculo. Una joven cargó hacia mí, dio un salto y Cambió a su Forma de guerra en el aire. Yo también Cambié, aunque sólo fuera para sobrevivir al asalto. Ella me tiró al suelo y rápidamente tuve sus mandíbulas alrededor de mi cuello. Me quedé congelado. Luchar habría sido fatal. Unos segundos después se apartó de mí, se levantó y me ofreció su mano para que yo pudiera levantarme. Se dio a conocer como Rehema.

Volví a Cambiar a Homínido al ponerme en pie y le ofrecí una escultura que tenía en mi mochila. Es una costumbre

que tengo. Hago esculturas de hierro y se las doy a la gente que me ha impresionado durante mis viajes. Ella aceptó la escultura, asintió y señaló a su manada que la siguieran. Yo corrí con ellos de vuelta a un afloramiento del terreno que habían convertido en su guarida. Cocinamos y nos comimos una cebra. Antes de que me lo preguntéis, estaba deliciosa. Creo que la cocinaron para mí, pero no puedo asegurarlo. Contamos historias toda la noche. Podría haberlo adivinado ya, pero la hora de contar historias es como el *crack* para mí.

LA CAÍDA DE DIENTE NEGRO

Los eventos representados en esta historia ocurren después de la muerte de Diente Negro. Puedes encontrar más información sobre la caída del tirano y la alianza del Ahadi en **Razas Cambiantes**.



Me contaron la increíble historia de su conflicto con los Ajaba, los cambiantes hiena, hace unos cuarenta años. La versión resumida es que las Hienas se negaron a reconocer la soberanía del rey Simba Diente Negro. Los Simba no estaban realmente de acuerdo con el dominio completo que pretendía Diente Negro; pensaban que incluso en el reino más poderoso siempre existen elementos radicales. El problema fue que Diente Negro era un cabrón despiadado y degollaría a cualquier disidente de su corte. Así que los Simba se rindieron a él y oprimieron a los Ajaba.

Diente Negro gobernó durante años. Mantuvo alianzas con las Sanguijuelas y a gran parte del continente oprimido. Desde el punto de vista político, trató de posicionar a los Ajaba como un enemigo inherente a la corona. Aunque los Simba cumplían sus órdenes, nunca llegaron a pensar como él. Con el tiempo, con la ayuda de una Ajaba llamada Kisasi y un gran número de otras Razas Cambiantes, los Simba derrocaron a Diente Negro. Esos aliados formaron el Ahadi, un consejo cosmopolita de Ajaba, Caminantes Silenciosos, Bagheera, Makunguru, Bubasti, Kucha Ekundu y cualquier Simba que se plantara en contra del tirano.

Quizás hayáis oído hablar del Ahadi, pero incluso si lo habéis hecho, permitid que esta idea recale en vosotros: muchas Razas Cambiantes unen fuerzas y forman un consejo para gobernar de forma pacífica y mantener los intereses comunes. ¿Os lo podéis imaginar? Entre nosotros, ni siquiera podemos hacer que las Trece Tribus se lleven bien la mayor parte del tiempo. ¿Qué pasaría si intentáramos formar una alianza con los Ratkin, los Corax y los Pumonca en Ohio? De alguna manera, ellos lo consiguieron y el Ahadi todavía se mantiene unido a día de hoy. Cada Raza posee un portavoz que los representa en el consejo. No es perfecto pero, ¿qué lo es?

Rehema y yo nos hicimos amigos rápidamente. Ella nació

humana. Mientras crecía fue a la Universidad Muhumbili. Quería ser doctora antes de su Primer Cambio. No sé si eso será lo normal, pero ella Cambió mucho más tarde que la mayoría de Garou. Yo tenía aspiraciones similares cuando era adolescente, pero mi Cambio me mantuvo alejado de las ciencias médicas. Eso no me impidió intentarlo. Pasamos el resto de la noche bebiendo y compartiendo historias de nuestros viajes. Si lo único que hubiera podido sacar de este viaje hubiera sido conocerla, ya habría sido el mejor viaje de mi vida. Pero no lo fue. Después os cuento el resto.

De modo que compartí mis historias con ellos, ellos compartieron sus historias conmigo y tras una noche de sueño reparador, continué con mi viaje.

Los Ajaba

Probablemente, ya me conocáis lo suficiente para saber que no iba a olvidarme de esa historia. ¿Un grupo de distintas Razas Cambiantes trabajando juntas por el bien común? Necesitaba saber más, así que busqué a los Ajaba.

Un inciso para una lección muy importante: sólo porque un pequeño grupo forme parte de otro mayor que trabaja por el bien común no significa que todos los participantes sean inherentemente pacíficos. Al parecer, algunos Ajaba no han superado el reinado de Diente Negro. Siguen resentidos, aun siendo parte del Ahadi. Así que, cuando los Simba viajan solos a través de territorio Ajaba, son vistos como amenazas potenciales.

Y lo que es más importante para esta historia, un Hijo de Gaia que huele como un Simba debido a que ha pasado una noche bebiendo, festejando y contando historias también es considerado una amenaza potencial.

En este caso concreto, ellos hicieron todo lo que pudieron. Crucé el cráter del Ngorongoro, donde me dijeron que ellos habían vivido. Cuando imaginas un cráter, piensas en un cuenco, un agujero en el suelo. Ngorongoro es demasiado grande como para verlo como un agujero. Puedes mirar en cualquier dirección desde grandes distancias y no ver ambos bordes de la caldera volcánica. Se parece más al mayor valle que jamás hayáis conocido, con llanuras de vida salvaje por todos lados. Alcancé una zona elevada con árboles, muchos esqueletos de elefantes y un pequeño estanque. En el momento en el que me di cuenta de que la vida salvaje parecía sospechosamente ausente, el cielo del mediodía se volvió oscuridad a mi alrededor.

Aparentemente, los Ajaba comparten una afinidad por el día y la noche, por la luz y la oscuridad. Convirtieron el cielo despejado en una oscuridad tan impenetrable que apenas podía oler y mucho menos ver nada. Debería haber Cambiado. Declaré en alto que venía en son de paz, que no quería ningún enfrentamiento. No se lo creyeron. No sé cuántos atacaron, pero golpearon rápidamente, con mordiscos poco profundos, pero terribles. Cada vez que intentaba parar a uno, otro me atacaba por la espalda. No querían matarme, sólo querían cansarme. Así que Cambié. Me levanté y agarré a uno por el hocico. Les dije que no estaba allí para hacerles daño, pero que se lo haría si era necesario.

En ese momento se detuvieron.

Al final resultó que no podían distinguirme de los Simba debido a mi olor. Al menos, no hasta que adopté mi forma Crinos. Solté su hocico y dispararon la oscuridad. Cuando mis ojos se acostumbraron, sólo quedaba uno de los Ajaba. Me preguntó por el propósito de mi llegada, así que le expliqué que había acudido interesado en escuchar la historia de los Ajaba, Diente Negro y el Ahadi. Aparecieron más de ellos de detrás de los árboles y de entre los arbustos. Se miraron los unos a los otros y ladraron y aullaron rápidamente. O tenían un método para bloquear mis Dones, o estaban intentando quedarse conmigo, porque no entendí nada de lo que dijeron.

Todos se callaron al tiempo y el mismo de antes se adelantó y dijo que compartirían su historia. Justo en ese momento, sin embargo, la sabana retumbó con el rugido de un Simba. Transmitía un gran peligro y urgía a todos los Ahadi de la zona a que se reunieran rápidamente. A pesar de sus sospechas, los Ajaba echaron a correr en ese instante.

Mi estupidez

Nos reunimos en el afloramiento de la manada de Simba, junto a representantes de todas las Razas. Al parecer, Tanzania había dado luz verde a una planta energética subvencionada por Pentex. La construcción se estaba llevando a cabo cerca de uno de los ríos de los que la mayoría de población dependía para abastecerse. ¿Qué podría salir mal?

La central explotó, probablemente como parte de un perverso plan. La explosión vertió miles de litros de residuos tóxicos en el río. Los primeros informes sugirieron radiactividad. Lo peor de todo es que ese lugar ocultaba un nido enorme de Perdiciones. En el momento de la explosión, un enjambre emergió y rodeó la central en ruinas. Parecían estar custodiando algo.

Los Ahadi debatieron y discutieron posibles planes de acción. Garabatearon mapas en el suelo rocoso. Los exploradores describieron al enemigo. El tiempo pasó. Pasó muchísimo tiempo. Perdí la paciencia y di un paso al frente. Les hablé de un tiempo en que nuestro Túmulo se enfrentó a una planta procesadora de carne llena de inmundicia que tenía un diseño y una población de enemigos similar. Fue uno de esos bonitos momentos merecedores de un Óscar. Un discurso apasionado. Gritos de guerra. Ya conocéis esa historia, ¿verdad?

Resumiendo, siguieron mi plan. Supusieron que mi experiencia y mi novedosa perspectiva serían la solución. Por supuesto, hubo algunas reticencias, pero una vez que el consejo tomó una decisión, las quejas desaparecieron.

Nos pusimos en posición y acampamos esa noche. Elegimos atacar por la mañana, porque los Simba son criaturas de Helios y poseen ciertas ventajas a la luz del Sol, de la misma manera que nosotros aumentamos nuestra Rabia bajo Luna. Rodeamos el lugar divididos en varios grupos de ataque, situados para entrar y bloquear cualquier ruta de huida. La idea era un solo ataque total, feroz, intenso y definitivo que eliminase la amenaza por sorpresa. Cargaríamos desde todos los ángulos, lo que garantizaría que por lo menos algunos de los equipos de ataque conservaran cierta ventaja. Con nuestros

amigos Makanguru, Corax emparentados con los cuervos de cuello blanco autóctonos, atacaríamos incluso desde arriba.

Al amanecer, entramos a matar. Fue una imagen digna de ver. Guerreros de tantísimas Razas atacando al unísono; en aquel momento sentí que era totalmente lo opuesto a la Guerra de la Rabia. Destrozamos sus filas. El asalto inicial transcurrió sin contratiempos. El grueso del grupo retrocedió hacia el centro de las ruinas, dirigiéndose hacia el interior de lo que hubiera sido la central. Seguimos atacando para mantenerlos a raya.

Todo parecía favorable para las fuerzas del Ahadi. Para cuando luchábamos por el centro, la mayoría de las Perdiciones habían muerto. Sin embargo, cuando nuestros primeros guerreros llegaron al corazón, la batalla dio un giro en nuestra contra. Nuestros guerreros de vanguardia Ajaba gritaron una señal de peligro, pidiendo retroceder. Debido a la Rabia, insistí en seguir adelante. Esto, junto a la voz de los Simba, hizo que siguiéramos avanzando. Rehema rugió para mantener a los nuestros luchando en vez de huir.

Deberíamos haber huido. Todo aquel asunto, la planta eléctrica, la explosión, la Colmena, todo había sido una trampa. Las Perdiciones necesitaban a tantos de nosotros como pudieran encontrar antes de liberar su arma secreta: habían conseguido un Vagabundo de los Nexos para aniquilarnos. Casi toda nuestra vanguardia cayó en segundos, mientras sus cuerpos se descomponían en diversos compuestos químicos. Los Ajaba que conocía desde hacía tan poco tiempo de pronto se convirtieron en charcos y salpicaduras. Los guerreros Simba y Kucha Ekundu saltaron por encima de los restos de los caídos para cargar contra ese demonio. Lucharon con valentía, pero la mitad de ellos cayeron bajo su primer ataque. Grité para que retrocedieran, pero estaban demasiado enzarzados en la batalla como para huir. Los Makunguru se lanzaron en picado para distraer a la bestia, pero el tiempo cambió y el edificio volvió a recomponerse, bloqueando su avance.

No tenía más opción que atacar para ayudar a los Ahadi que yo mismo había puesto en peligro. Una docena de leones y lobos, junto a los pocos Ajaba que quedaban y una Mokolé, se agruparon y arrollaron al Vagabundo de los Nexos. Se dispó en la nada más absoluta. Hasta donde pudimos confirmar, habíamos vencido.

Mientras nos reagrupábamos, la Mokolé, llamada Swali, me dijo que caminase por la sabana durante una semana completa. Acaté su mandato. Cuando acabó esa semana, volví al afloramiento. El consejo, que ya tenía nuevos miembros para representar a los Simba y a los Ajaba, se reunió allí. Debido a que los urgí a actuar de manera imprudente y eso les costó una parte significativa de su población, decidieron que fuera exiliado de la región. Debido a que había actuado con la mejor de las intenciones y voluntades, me permitirían vivir. Se me cayó la cara de vergüenza, porque no podía rebatir nada de lo que me habían dicho.

En conclusión

Ellos no me necesitaban. Yo no era la Gran Esperanza Blanca. Les enseñé unas pocas lecciones valiosas, pero en

definitiva, habían sobrevivido durante miles de años sin mí. Apocalipsis mediante, seguirán allí durante muchos más. El Ahadi me exilió de su territorio, y con razón.

Rehema murió a causa de mi ignorancia. Gaia perdió a una guerrera asombrosa porque yo no pude sacarme la cabeza del culo. ¿Por qué pensé que podía guiarlos a la victoria en una tierra desconocida, en una situación también desconocida? No lo sé. Quizás fue racismo. En ese momento, me sentí verdaderamente capaz. Quizás sea algo de los Garou. ¿Qué creía que iba a ocurrir? ¿Iba ese hombre lobo de Ohio a llevar a una manada de Leones a la victoria? Por supuesto que lo pensé, porque fui un idiota.

Cuando pienso en la Guerra de la Rabia, me pregunto si este tipo de prejuicio benevolente pudo ser el culpable. Me pregunto si un Garou arrogante pensó que estaba haciendo lo mejor para todos y a partir de ahí todo se fue a la mierda cuesta abajo y sin frenos. He conocido a muchos de nuestros primos de las Razas Cambiantes. He oído todas las historias de terror: os robarán vuestros Fetiches, os matarán nada más veros, venderán a vuestra Parentela al Wyrn... Pero, en mi experiencia, son exactamente iguales a todo el mundo. Puede que sean un poco recelosos pero, en su mayoría, sencillamente proceden de culturas diferentes a la nuestra, así que tienen tradiciones y expectativas distintas a las nuestras. Recordad, la mayoría de nosotros provenimos de humanos. No es como si pudiéramos cambiar la manera en la que nos han criado. Otros provienen de lobos. No debería tener que señalarlo, pero los lobos no son leones, cuervos u osos. Tienen orígenes y valores distintos. Irónicamente, nuestros Metis parecen más capaces de empatizar con otros grupos, porque siempre han sido quienes ha recibido los palos en nuestra cultura.

Encontrad la belleza y la gracia en los demás, os garantizo que os convertiréis en mejores personas. Siento más afinidad con algunas de las Razas Cambiantes que he conocido a lo largo de los años que con algunos Garou, debido a que no tenemos fronteras tribales tan artificiales. Cuando conocí a los Emboscadores del Hielo, no asumieron que fuera débil o estuviese poco dispuesto a luchar por ser un Hijo de Gaia.

Viajad. Por favor, viajad. Pero no asumáis que vais a salvar el mundo. Dejad que esos viajes salven *vuestro* mundo. Aprended de otros Garou, otros cambiaformas, otros animales y otros humanos. Llevaos esas lecciones de vuelta a vuestro hogar, y utilizad lo que habéis aprendido para arreglar los problemas a los que os enfrentéis. Esas lecciones os harán imprescindibles para vuestra manada, vuestro clan y vuestra Tribu. Si vuestra manada os pone impedimentos a que viajéis, ignoradla. Sí, he dicho que la ignoréis. Estamos en 2014 y debéis ser ciudadanos del mundo si queréis ser útiles.

Buenas noches

Espero que mis desvaríos os ayuden. Espero que hayáis podido aprender aunque sea un poco de mis errores y mi arrogancia. Si tenéis alguna pregunta, podéis encontrarme junto a mi manada en Hound Dog's. Mi especialidad es encontrar Tótems para nuevas manadas, así que si he

mencionado algún espíritu durante mis historias y os resultó interesante, dadme un toque.

Si vais a Tanzania, decidle a la manda de Rehema que nunca dejaré de lamentarlo.

Mecánicas

Thomas Vive-En-Ninguna-Parte

Historia: La madre de Thomas era una marine de Estados Unidos; su padre, un climatólogo. Ambos viajaban por el mundo debido a su trabajo, llevando a Thomas con ellos. Para cuando Cambió, ya conocía mucho mundo y rehusó echar raíces sólo porque fuera un Garou. Siguió viajando, incluso aunque su manada permaneció en Columbus, Ohio. Toleraron sus ansias viajeras porque tenía una especial maña para traer consigo poderosos Fetiches y otras curiosidades del mundo.

Durante el tiempo que estuvo en Tanzania, causó accidentalmente la muerte de muchos miembros de las Razas Cambiantes. Lo exiliaron de esa región, pero él nunca se ha permitido superar la vergüenza de ese hecho. Se culpa a sí mismo por cada vida perdida, y no pasa un día sin realizar algún acto de penitencia. Al volver, se involucró de lleno en las obligaciones de su manada, y ha jurado que va a intentar que los más jóvenes de Columbus no cometan sus errores, y que mantendrán una mente abierta y un espíritu global.

Apariencia: Thomas ronda los treinta y cinco, y tiene un buen estado de salud. Su piel está muy bronceada debido a sus viajes y mantiene su pelo rubio color arena corto y funcional. Tiene un aspecto confiado y atractivo, aunque en sus ojos se aprecia una pesada carga. Siempre va vestido con varias capas de ropa para amoldarse a los cambios de tiempo. Prefiere la ropa hecha a mano, aunque ésta puede proceder de cualquier parte del mundo dependiendo de su estado de ánimo y sus últimos viajes.

Notas de interpretación: Eres profesor por necesidad. Has aprendido lecciones que debes compartir. Nadie debe cometer los mismos errores que tú has cometido, así que intentas enseñar de la manera que consideras mejor. Con los jóvenes, esto significa ser cercano y amigable. Con los adultos, a veces significa lecciones duras y reprimendas. Tienes un sentido del humor duro y sarcástico. Te gusta cuestionar las tradiciones e instituciones siempre que te es posible.

Raza: Homínido.

Auspicio: Ragabash.

Tribu: Hijos de Gaia.

Rango: 3.

Físicos: Fuerza 2 (4/6/5/3), Destreza 2 (2/3/4/4), Resistencia 3 (5/6/6/5).

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3 (1/0/0/3), Apariencia 3 (2/0/3/3).

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 3, Expresión 3, Impulso Primario 2, Liderazgo 2, Pelea 2.

Técnicas: Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta (Multicultural) 4, Interpretación 3, Sigilo 2, Supervivencia 5, Trato con Animales 1.



Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 1, Informática 1, Enigmas 2, Investigación 2, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Tecnología 1.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Recursos 1, Rituales 1.

Rabia: 3; **Gnosis:** 6; **Fuerza de Voluntad:** 9.

Dones: (1) Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Fluir con Libertad, Ojo Nublado, Persuasión, Roce Materno; (2) Arsenal de Unicornio, Bendita Ignorancia, Ciudadano del Mundo, Habla del Mundo, Roce de la Abuela (3) Aullido de Perro Cantor, Habla de Todas las Cosas.

Ritos: (1) Rito del Fuego del Hogar.

Nuevos Dones

A efectos de aprender sus Dones, la manada de Perro Cantor se considera su propia Tribu. No lo es, pero si un forastero aprende sus Dones, éstos se consideran Dones de fuera de la Tribu en lo que respecta a coste en puntos de Experiencia. ¿Son realmente una Tribu por sí mismos? Es una buena pregunta. Tienen un par de Dones únicos. Tienen un Tótem (Ave del Paraíso) además de un Tótem de manada (Perro Cantor). Así que, técnicamente, podrían considerarse una Tribu, aunque sólo sea de la misma manera que los Hakken o los Siberakh. Pero sólo existen cuatro Perros Cantores.

• **Fluir con Libertad (Don de los Perros Cantores nivel uno):** El Perro Cantor se mueve entre los árboles como un mono. Con este Don, el Garou puede desplazarse por el aire a mucha velocidad, siempre que tenga algo a lo que agarrarse. En la selva, los seguidores de Perro Cantor se mueven a velocidades de infarto a través de los árboles y los riscos. Los Garou urbanos con este Don pueden desplazarse a través de ventanas, por encima de los tejados, a lo largo de los tendedores y a través cualquier cosa que se encuentren en su camino. Perro Cantor enseña este Don.

Sistema: Este Don no tiene coste de activación. Una vez aprendido, el Garou puede moverse a su velocidad total de carrera a través del aire al tiempo que realiza una acción, mientras sea capaz de escalar, agarrar o saltar sobre algo cada turno. También debe moverse más o menos en la misma dirección general de un turno al siguiente.

• **Ciudadano del Mundo (Don Homínido nivel dos):** Algunos Garou Homínidos tienen una propensión a viajar que les permite encajar allá donde vayan. Este Don lleva este principio un paso más allá. El Garou se mezcla con diferentes culturas y entiende inherentemente incluso las tradiciones culturales más pequeñas, meteduras de pata y sus particularidades. Para el observador poco entrenado parece parte del grupo. El tono de piel y la estructura facial no cambian, pero nadie parece darse cuenta de que exista la más mínima diferencia en su herencia. No se vuelve capaz de entender las lenguas asociadas a ese grupo; eso es ámbito de otros Dones como el Don Homínido Habla del Mundo y el Don de los Hijos de Gaia Habla de Todas las Cosas (más adelante). Un espíritu camaleón enseña este Don.

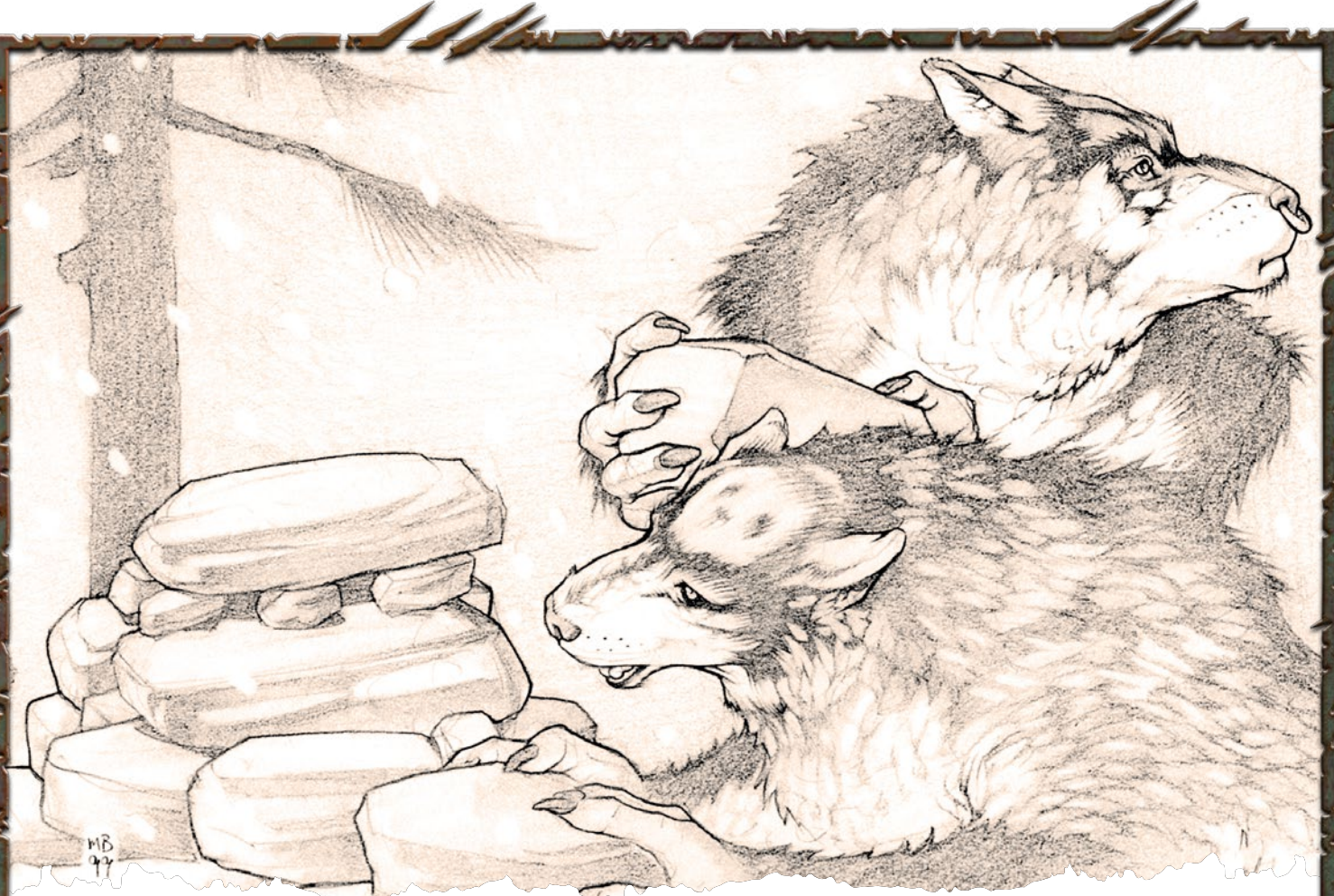
Sistema: Este Don convierte de manera efectiva al Garou en parte del grupo cultural en el que se encuentre. Cualquier esfuerzo activo para descubrir que no es un miembro de ese grupo recibe un +3 a la dificultad. Cada vez que se necesite imitar un comportamiento que no le resulte conocido, puede emularlo si supera una tirada de Inteligencia + Etiqueta. La dificultad depende de las similitudes con su cultura natal. Una cultura similar a la suya tiene una dificultad de 5, la mayoría de las demás culturas humanas tienen una dificultad de 7, y culturas perdidas, antinaturales o alienígenas tienen dificultad 9. Gastando un punto de Gnosis, puede establecer temporalmente tantos puntos en los Trasfondos Aliados y Contactos como puntos de Sabiduría posea, repartidos como se desee.

• **Alarido de Perro Cantor (Don de los Perros Cantores nivel tres):** El perro cantor de Nueva Guinea es conocido por sus vocalizaciones altas e intensas. Por sí solos, pueden expresar sonidos muy claros y complejos a mucha distancia. Como grupo, armonizan completamente a coro. Con este Don, el Garou toca el corazón de los demás con el poder y la intimidad de su voz, y puede emocionar a los demás con su canción. Mientras los objetivos puedan oír su voz, se considera que los está tocando. Perro Cantor enseña este Don.

Sistema: Gasta un punto de Gnosis para activar Alarido del Perro Cantor durante el resto de la escena y tira Carisma + Expresión a dificultad 7. Por cada éxito, el Garou puede “tocar” de forma efectiva a una persona que escuche su voz mientras siga cantando. Cada “toque” causado por este Don utiliza un éxito, incluso si toca al mismo personaje dos veces seguidas. Este “toque” cuenta para el propósito de activación de otros Dones; podría utilizar Roce del Derribo desde más de kilómetro y medio de distancia, siempre que la víctima pueda oír su aullido. Puede “tocar” a tantos objetivos simultáneamente como desee hasta el límite de sus éxitos, pero cada uno utiliza un éxito.

• **Habla de Todas las Cosas (Don de los Hijos de Gaia nivel tres):** Los Hijos de Gaia deben comunicarse si quieren conseguir sus metas de unidad y comprensión. Este Don es una versión superior del Don Homínido Habla del Mundo. El Garou puede entender, leer, escribir y hablar cualquier lengua con tanta fluidez como le resulte físicamente posible. Puede emular los rugidos de los Simba, pero cualquier miembro de esa Raza notará la diferencia, ya que no posee la capacidad vocal para crear los sonidos correctos. Dentro de esos límites, puede hablar las lenguas de diversas Razas Cambiantes, conocer los lenguajes rúnicos secretos de *magi* ya fallecidos y, si se sintiese inclinado a ello, podría incluso entender la temible lengua del Wyrn. Este Don no protege la mente del Garou de lo que oiga. Un sirviente de Unicornio enseña este Don.

Sistema: El personaje puede entender cualquier lengua una vez haya aprendido este Don. Con una tirada de Inteligencia + Academicismo a dificultad 7 puede leer y escribir esas lenguas durante una escena. Si el idioma sólo es conocido y usado por un único y pequeño grupo o cultura, o no posee una forma escrita, la dificultad aumenta hasta 9.



Ritos

Estos Ritos reflejan algunas prácticas culturales en los numerosos viajes de Thomas.

Rito de Fuego del Hogar

Nivel uno, Rito de Túmulo.

Los nénets tienen a unos pocos Garou entre su población, pero estos pocos Garou han enseñado este Rito tan importante a cualquier Parentela digna. El grupo hace un fuego y con unas pocas bendiciones quedas y contemplativas, este fuego se convierte en el centro de un pequeño santuario; una zona templada que permanece protegida de los elementos. Aunque la zona no sea lujosa, se convierte en un lugar confortable para un sueño tranquilo y seguro.

Sistema: Una vez esté ardiendo la fogata, tira Astucia + Rituales a dificultad 7. Si superas la tirada, el fuego crea una zona segura, una burbuja lo suficientemente grande para tres personas, más una por cada éxito. Dura toda una noche. Durante ese tiempo, la nieve, el viento, la lluvia y cualquier otro fenómeno medioambiental permanecerán fuera de la burbuja. Dentro de la misma, la gente se mantiene a una temperatura agradable y el suelo es cómodo para poder dormir.

Existe una versión de nivel tres de este Rito. Esta versión afecta a un área mucho mayor, el equivalente al boun de un Túmulo, y dura un día por éxito.

Tótems

Las distintas manadas y Garou de estas historias siguen a estos espíritus Tótem.

Tótem de Astucia

Perro Cantor

Coste de Trasfondo: 7.

Perro Cantor es un cánido tímido y astuto. Es un comunicador asombroso, la voz de su tocayo es compleja y puede viajar grandes distancias. Está versado en las interacciones interpersonales y su habilidad para el lenguaje corporal es reseñable dentro del reino animal. Es increíblemente poco común; los perros cantores están casi completamente extintos a día de hoy en la naturaleza.

Rasgos individuales: Todos los miembros de la manada de Perro Cantor ganan el Don Alarido del Perro Cantor de forma gratuita y disminuyen la dificultad de la tirada en 1. Además, ganan 1 punto de Carisma.

Rasgos de manada: Los miembros de la manada de Perro Cantor tienen acceso a 3 puntos de Expresión y 3 puntos de Gnosis.

Prohibición: Perro Cantor está casi completamente extinto en la naturaleza. Sin embargo, sus icónicos aullidos se siguen oyendo por toda Nueva Guinea. Durante un día

completo cada Luna llena, la manada de Perro Cantor debe viajar sin ser descubierta, pero un gran número de personas deben oír sus aullidos.

Tótem de Honor

Reno

Coste de Trasfondo: 7.

Reno mantiene la cabeza bien alta y se siente orgulloso a pesar de las terribles condiciones del lugar en el que vive. Reno es un Tótem de orgullo y supervivencia; enseña a sus seguidores a no permitir que los contratiempos y las circunstancias los hundan. Reno es tan fuerte por su habilidad de soportar las adversidades. No es Cucaracha, quien se esconde de su entorno.

Rasgos individuales: Mientras mantenga la posición, sin moverse más que unos pocos pasos cada turno, un seguidor de Reno reduce la dificultad de las tiradas de absorción en 2. Además, los seguidores de Reno ganan 1 punto de Resistencia.

Rasgos de manada: Una manada de Reno tiene 3 puntos de Fuerza de Voluntad disponibles para gastar y puede compartir 3 puntos de Supervivencia.

Prohibición: Los seguidores de Reno se crecen ante la adversidad y mantienen la posición. Aunque pueden esquivar ataques durante la batalla, no pueden hacerlo sin atacar. A veces, Reno perdona evitar enormes emanaciones del Wyrn y otros ataques terribles, pero eso es únicamente decisión de Reno.

Tótems de Guerra

Ave del Paraíso

Coste de Trasfondo: 6.

Ave del Paraíso es un córvido pequeño, brillante y lleno de color; un primo lejano de Cuervo. Lo que le falta de la sabiduría de Cuervo, le sobra de gloria pura. Usa su brillante plumaje para atraer a su pareja, a pesar de las muchas terribles criaturas que viven en la selva. Piensa en sí mismo como el rey de los árboles y todas las evidencias apoyan esa afirmación. Se ríe desde las alturas ante Cocodrilo, y se aleja volando de Cobra demasiado rápido para ella. Sus seguidores se enorgullecen de llamar la atención de los demás.

Rasgos individuales: Al gastar de forma refleja 1 punto de Rabia en el momento en que el personaje oponente ha anunciado un ataque, el seguidor puede forzar a que el atacante lo tome como objetivo en vez de al objetivo que éste había elegido. Aún puede realizar las tiradas de esquivo y absorción de manera normal. Además, los seguidores de Ave del Paraíso ganan 1 punto de Destreza.

Rasgos de manada: Una manada de Ave del Paraíso tiene acceso a 3 puntos adicionales de Rabia y 2 puntos de Fuerza de Voluntad.

Prohibición: Ave del Paraíso obliga a sus seguidores a llevar adornos obvios y brillantes en su ropa y a permanecer majestuosos en todo momento. Sus seguidores no pueden esconderse, incluso mientras huyen de un agresor.

León

Coste de Trasfondo: 8.

León es el rey de la sabana y por una buena razón. Sus inmensos rugidos y sus poderosas mandíbulas lo colocan en lo alto de la cadena alimenticia y garantizan esa posición ante cualquier otro depredador. El error de León es que juega mal en equipo. Su manada puede colaborar, pero su naturaleza distante lo mantiene alejado de los demás. Mientras que las hembras cazadoras de la manada trabajan para alimentar a los jóvenes, él descansa perezosamente esperando su tributo.

Rasgos individuales: Los seguidores de León ganan 1 punto de Carisma y otro de Fuerza. Además, en una tirada enfrentada de cualquier Atributo Social, un seguidor de León gana en cualquier empate si es el defensor. Este efecto requiere 1 punto de Gnosis.

Rasgos de manada: La manada de León puede emitir un poderoso rugido. Sólo un miembro al tiempo puede utilizar el Don de los Señores de las Sombras Palmada del Trueno, pero enfocado en el sonido del rugido. Además, la manada de León puede acceder a 2 puntos de Gnosis y 2 de Rabia.

Prohibición: León es conocido como cazador orgulloso, al tomar la gloria de lo que caza su manada. Debido a esto, los seguidores de León pierden 1 punto de cualquier recompensa de Gloria e incrementan la dificultad de las tiradas para trabajar en equipo en 1.

Oso Polar

Coste de Trasfondo: 10.

Oso es un Tótem para los Garou desde tiempos inmemoriales. Debido a los lazos que tiene con los Gurahl, sus seguidores son considerados menos honorables que sus camaradas. Oso Polar es similar a Oso, pero está relacionado especialmente con los Emboscadores del Hielo, los hombres oso siberianos. Mientras que Oso es un defensor bastante tranquilo, Oso Polar lucha activamente contra la subida del nivel del mar y el hundimiento de las masas de tierra de su hogar. Esto convierte a Oso Polar en un Tótem mucho más violento e insistente.

Rasgos individuales: Los seguidores de Oso Polar ganan 1 punto de Fuerza y otro de Resistencia. También pueden utilizar el Don Roce Materno una vez al día. Pueden hacer que les vuelvan a crecer las extremidades perdidas gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad. Esto sana los niveles de salud no agravados que se hayan sufrido en la extremidad perdida o destrozada. Como también ocurre con los seguidores de Oso, seguir a Oso Polar causa desconfianza entre la comunidad Garou. Sus seguidores pierden 5 puntos de Honor temporal y todas las recompensas de Honor se reducen en 1 punto.

Rasgos de manada: Las manadas de Oso Polar tienen acceso a 2 puntos de Medicina y otros 2 de Pelea.

Prohibición: A diferencia de Oso, Oso Polar no acepta la pérdida de Honor como Prohibición suficiente. Además, obliga a sus seguidores a destruir cualquier peligro que amenaza con extinguir una especie.

RABIA POR EL MUNDO

Un paseo por el mundo

Los Garou luchan su guerra contra el Wyrn por todo el mundo. Los hombres lobo luchan una guerra a tres bandas en el Amazonas, enfrentándose tanto a las fuerzas del Wyrn como a los cambiaformas nativos que no aprecian la incursión de los Garou. En El Cairo, la Primavera Árabe proporciona una tapadera a los enemigos de los hombres lobo, pero también oportunidad y esperanza. En la Península Ibérica y América, la grave situación de los lobos refleja la decadente influencia del Kaos. En casa, los Garou siempre deben estar vigilantes ante las amenazas contra sus clanes, tanto externas como internas.

A través de los ojos de un hombre lobo

Este libro presenta el Mundo de Tinieblas a través de los ojos de un hombre lobo, proporcionando a jugadores y Narradores información valiosa acerca de lo que es vivir como un Garou. Además de un vistazo detallado a clanes y Túmulos, este libro también incluye historias sobre los viajes de tres Garou que se han dedicado a descubrir más sobre la Triada. Los Narradores que deseen extender su mundo y los jugadores que deseen que sus personajes acepten un cargo en su clan encontrarán toda la información que necesitan en este libro.

Rabia por el Mundo incluye:

- Una mirada en profundidad a clanes y Túmulos, incluidos rasgos y rituales comunes, posiciones de los Túmulos y un nuevo sistema para los Tótems de clan.
- Historias de los viajes de tres Garou, destacando los peligros y oportunidades de la Tejedora, el Kaos y el Wyrn.
- Nuevos antagonistas, Tótems, Dones, Ritos y Fetiches.

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
NOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

