

# LAS RAZAS PERDIDAS

Por Jess Hartley, Holden Shearer, John Snead y Stew Wilson

## APIS

En el pasado los Apis actuaban abiertamente entre la humanidad. Eran sabios, así como casamenteros y alcahuetes. De la misma forma que los humanos criaban animales domésticos fomentando los rasgos que deseaban y eliminando defectos, los Apis caminaban entre la humanidad fomentando las relaciones que producían hijos que eran cooperativos y sabios. De forma sutil desanimaban las parejas que producían hijos inclinados a la destrucción sin sentido o a actuar de forma estúpida y peligrosa. A veces también utilizaban su habilidad para impulsar o desanimar emparejamientos entre humanos y cambiaformas, y eran bien conocidos por ser capaces de producir uninomes entre cambiaformas y Parentela (o entre dos Parientes) que producían descendencia cambiaformas. Su sabiduría y su consejo pacífico sólo conformaban la mitad de su naturaleza; porque también podían ser feroces y terribles. Si alguien los amenazaba a ellos o a quienes se encontraban bajo su protección, los Apis podían asumir su forma de guerra: enormes y peligrosos minotauros capaces de devorar a sus enemigos y destruir la mismísima piedra con sus cuernos duros como el metal.

Los Apis eran criaturas relativamente sociales que vivían en rebaños de entre 6 y 24 individuos. Un poderoso toro gobernaba cada rebaño y defendía su título contra todos los aspirantes. Este toro se encargaba de proteger el rebaño y dirigirlo en la batalla. Una pareja de vacas lo aconsejaban. También se encargaban de asistir al rebaño y dirigirlo en tiempos de paz.

La población de los Apis fue reducida de forma salvaje durante la Guerra de la Rabia, donde combatieron a los Garou en Europa y Oriente Medio. Gradualmente los Garou expulsaron a los Apis hacia el sur, a medida que los hombres lobo luchaban para llegar a África. Los hombres toro consiguieron detener a los Garou, pero a un terrible precio. Sólo unos pocos sobrevivieron. Durante un tiempo los últimos Apis esperaban que su habilidad para la crianza les permitiría recuperar su número. Pero entre las continuas depredaciones de los Garou y otras amenazas mundanas y sobrenaturales de esos tiempos antiguos, pronto quedó claro que estaban luchando una batalla perdida que terminaría con su desaparición. No hubo salvación para ellos, a pesar de ser expertos en fertilidad.

## HISTORIA

Gran parte de la existencia de los Apis se enfocaba en el ciclo del nacimiento, la reproducción y la muerte. Los místicos Apis poseían magia para descubrir a la pareja destinada de una persona, y si alguien tenía dificultades para concebir, los Apis también podían ayudarlo en el proceso. Los Apis supervisaban los rituales y ceremonias que acompañaban la pubertad, la madurez y el emparejamiento, así como los de la vejez, la fertilidad y la muerte. Para los Apis no existía mayor honor que traer a una persona al mundo, aconsejarla durante su vida y después acompañarla en la muerte, actuando como comadronas, maestros y camarlangos.

Los Apis era una de las Razas Cambiantes más pacíficas, con un dominio sobre su Rabia que podría avergonzar hasta a los modernos Contemplaestrellas. Cuando los hombres toro luchaban entre ellos, normalmente sus duelos consistían en desafíos no violentos, juegos de estrategia o pruebas de canto, oratoria o habilidad espiritual. En la rara ocasión en la que sólo la violencia podía ser la respuesta a un insulto o la solución a una disputa, los Apis utilizaban los mismos métodos que su Parentela bovina, adoptando la forma de los uros salvajes y chocando sus cuernos hasta que un combatiente era derribado. Las muertes en uno de estos duelos eran extremadamente raras.

Aunque pacíficos en la superficie, algunas cosas podían encender la terrible Rabia de los hombres toro —la corrupción del Wyrn y cualquier amenaza hacia sí mismos o a quienes estaban bajo su protección. Cuando se enfrentaban a una amenaza inmediata, los Apis eran rápidos asumiendo sus formas de guerra y aplastando al ofensor bajo sus duras pezuñas. Cuando se enfrentaban a la corrupción del Wyrn, su respuesta era quizás sorprendente: formaban coaliciones de todas las Razas Cambiantes. Los Apis eran los casamenteros de Gaia y todos los respetaban; los Apis utilizaban su reputación como una herramienta para unir a aliados dispares contra un enemigo común.

Los Apis nunca glorificaban la violencia, ni siquiera contra los servidores del Wyrn. Un Apis Lunar podía disfrutar de una siniestra satisfacción masacrando monstruos, pero no era motivo de orgullo —en su lugar su orgullo consistía en defender y proteger a los demás, utilizando su fuerza y su Rabia al servicio de los demás. Todos los hombres lobo se enorgullecían de lo que creaban y protegían, no de lo que eran capaces de destruir.

Muchos Apis caminaban entre los humanos, protegiéndolos contra la corrupción espiritual y enseñándoles una versión difuminada de sus propias tradiciones. La mayoría concentraban sus esfuerzos en las familias gobernantes, pero algunos pasaban el tiempo entre los más pobres, enseñándoles lecciones prácticas. Algunas de las culturas más antiguas de la humanidad muestran reflejos lejanos de los hombres

todo; aparecen en el Antiguo Egipto en la adoración de Hathor como diosa del gozo y la maternidad; y bajo la identidad de la diosa Hera como Boopis –“Ojos de Vaca”- la protectora divina del legado, el hogar y la familia. Algunos Apis preferían reforzar las costumbres de la hospitalidad apareciendo entre los humanos como vagabundos harapientos. Donde eran bienvenidos dejaban a su paso bendiciones de fertilidad y buena fortuna; pero cuando eran rechazados sólo dejaban maldiciones. Como resultado, cultivaban el principio de que hasta los más insignificantes debían ser bien tratados.

Las Razas Cambiantes que no estaban interesadas en la humilde tarea de guiar a su Parentela, como los Garou y los Nuwisha, daba la bienvenida a los Apis para confiarles esa responsabilidad. Otras Razas, como los Bastet y las Nagah, se negaban a que los Apis accedieran a su Parentela –hasta que necesitaban la habilidad de los hombres toro. Cuando veían a sus Parientes afectados por la enfermedad o la esterilidad, acudían a los Apis y suplicaban su ayuda. Unos pocos observadores señalaron que los Apis podrían haber provocado esas aflicciones, pero normalmente procuraban callarse. Ese tipo de acusaciones sólo provocaba el rechazo de los Apis.

Sin embargo, los hombres toro que despertaban mayor controversia eran los que creían que Gaia les había dado la responsabilidad de cuidar, aconsejar y educar a sus compañeros de las demás Razas Cambiantes. Pero los Apis tuvieron más éxito con algunos cambiaformas que con otros. Los Gurahl se consideraban lo bastante hábiles como para seleccionar a sus parejas y educar a sus hijos, y no necesitaban que nadie interfiriera en sus decisiones. La mayoría de las tribus Bastet tampoco estaban dispuestas a permitir que unos extraños accedieran a sus comunidades y a sus secretos. A pesar de su naturaleza pacífica, los Apis tuvieron más éxitos con los cambiaformas con mayor Rabia –los Garou entre ellos.

Los Apis colaboraron con los Garou durante muchos años antes de que los hombres lobo comenzaran a dar por sentados los servicios de los hombres toro. Los problemas comenzaron cuando los alfas de los Garou se volvieron cada vez más selectivos con sus parejas. Los hombres lobo deseaban rasgos específicos y esperaban que los Apis les seleccionaran parejas con esos rasgos. Algunos incluso comenzaron a enorgullecerse de su buen gusto, presumiendo de haber rechazado a dos, o cuatro o más parejas potenciales antes de encontrar a una que les había parecido aceptable. Los Apis siempre parecían encontrar a alguien adecuado, pero la actitud quisquillosa de los hombres lobo hacia el deber sagrado de los Apis encendió un fuego en los corazones de los hombres toro, calentando una Rabia que toda la Raza podía sentir.

Además los Garou también rechazaban a los hijos que habían dejado al cuidado de los Apis. Los hombres toro consideraban que su responsabilidad como educadores era descubrir y desarrollar los talentos naturales de sus protegidos; pero los Garou apreciaban a los guerreros por encima de todos los demás. Incluso siendo un niño, un guerrero nato podía aportar gloria a su padre. Los padres Garou se autoconvencieron de que sus hijos deberían ser guerreros sin importar el coste para el niño, sólo porque al hombre lobo le parecía mejor. Los Garou volvían de largas campañas de guerra e insistían en que los Apis hacían que sus hijos fueran débiles enseñándoles música, emparejamiento animal, agricultura, misticismo u otras artes humildes y sin gloria de acuerdo con sus inclinaciones naturales. Esa insistencia inflamó la llama de la Rabia y la convirtió en un incendio.

Nadie sabe qué fue lo que acabó con la paciencia de los Apis, pero cuando ocurrió, se produjo en un momento. De la noche a la mañana los Apis abandonaron las comunidades de los Garou. Los hombres lobo estaban sorprendidos y molestos, pero sobre todo, se sentían ofendidos. Desde su punto de vista, los hombres toro no sólo habían roto sus promesas, también habían renunciado a su deber sagrado ante Gaia. Los Garou reaccionaron insultando todavía más a los Apis. Acusaron a los hombres toro de cobardía, diciendo que habían huido de sus comunidades porque temían tener que proteger a los jóvenes hombres lobo del Wym. Por su parte los Apis podrían haber tolerado cualquier otra mentira, pero que alguien afirmara que no se atrevían a proteger a los niños bajo su cuidado era más de lo que estaban dispuestos a soportar. Por todo el mundo los hombres toro desafiaron a los Garou que habían rebasado su paciencia, invitándolos a todos a una localización donde las dos Razas Cambiantes podrían resolver sus diferencias en combate.

Ése fue su gran error.

A pesar de todo lo que habían soportado, los Apis no querían provocar una guerra con los hombres lobo. Pensaban que sus duelos tradicionales enseñarían humildad a los Garou que derrotaran y a los clanes que supieran lo ocurrido. Los Apis querían demostrar su punto de vista y recuperar su dignidad. Algunos incluso esperaban que después de que hubieran avergonzado a los Garou, podrían regresar a sus comunidades y volver a cooperar con ellos.

Pero los Garou no deseaban participar en duelos simbólicos en nombre de la tradición o lo que era correcto. Eran los días de auge del poder de los hombres lobo, cerca del estallido de la Guerra de la Rabia, y los Garou estaban ansiosos por derramar sangre de Fera. Los Apis querían permanecer neutrales en el inminente conflicto. Se negaron a creer las historias sobre los actos agresivos de los hombres lobo y prepararon el duelo; los Garou se prepararon para la matanza. Muchos Apis murieron en las primeras batallas contra los hombres lobo. Otros muchos murieron cuando supieron lo que estaba ocurriendo y desataron su Rabia contra los Garou. Los demás murieron mientras intentaban huir.

No todos los Apis estuvieron presentes en esa primera y terrible batalla. Cuando oyeron lo que había ocurrido acudieron a las demás Razas Cambiantes –muchas de las cuales también habían sufrido debido a la Rabia de los Garou- y suplicaron protección. Los Garou, embriagados en sangre y poder, consideraron que todas las demás Razas Cambiantes estaban conspirando en su contra y declararon que todas habían traicionado a Gaia. Al buscar refugio entre los enemigos de los Garou, los Apis supervivientes no eran mejores que ellos.

Irónicamente las Razas Cambiantes a las que los Apis pidieron refugio y ayuda, creyeron que los hombres toro habían sido aliados de los Garou, ayudando a los hombres lobo a recuperar su número mientras sus víctimas y morían en oleadas. La mayoría se negaron a ayudar a los Apis. Sin nadie a quien recurrir, los Garou cazaron a los Apis hasta que casi se extinguieron.

## **LOS MINOTAUROS Y EL TIEMPO**

Cuando su número se redujo a un solo dígito y quedó claro que el final estaba cerca, un puñado de Apis tomó una medida desesperada para intentar salvar a su Raza. Llamándose “Última Esperanza,” los hombres toro más jóvenes y poderosos que quedaban viajaron a la Umbra Profunda, donde esperaban encontrar secretos largo tiempo olvidados que les ayudaran a restaurar su población. Si el tiempo y la fortuna estaban de su lado regresarían antes que los demás Apis –los que eran demasiado viejos o jóvenes- perecieran.

Pero la suerte se puso en contra de los hombres toro.

Quienes aguardaban su regreso murieron decepcionados. Los últimos Apis murieron debido a la enfermedad, la violencia o el simple paso del tiempo. Ninguno de ellos volvió a ver a la Última Esperanza y como grupo, los viajeros desesperados nunca regresaron.

Pero la esperanza es una fuerza más poderosa de lo que muchos saben, y el tiempo es engañoso en la Umbra Profunda. Miles de años después de que la Última Esperanza emprendiera su fatídico viaje, sólo un hombre toro regresó, para descubrir que su familia hacía mucho tiempo que había desaparecido y había sido olvidada; la pérdida lo volvió loco. Entro en un continuo frenesí hasta que perdió la habilidad de asumir cualquier forma excepto la de minotauro. Finalmente fue capturado por unos humanos que lo consideraron un monstruo maligno, en lugar de un antiguo protector. Su historia, retorcida y exagerada, sirvió como inspiración para muchos mitos sobre minotauros a lo largo de la historia.

Se desconoce si la Última Esperanza consiguió descubrir los secretos que buscaba. Si uno de los Apis de ese rebaño pudo volver después de miles de años, es posible que otros puedan. Y si su misión tuvo éxito –bien, existe la posibilidad de que los Apis –y otras Razas Perdidas- vuelvan a tiempo de unirse a las batallas finales.

## **LOS APIS EN EL MUNDO MODERNO**

*Si alguno de los Apis sobrevive, es sólo porque ha vivido en los confines lejanos de la Umbra. Hasta una época tan tardía como hace unos 500 años, el último Apis puede haberse retirado a las profundidades de las tierras espirituales y debido a los cambios del tiempo Umbral, sobrevivir hasta hoy. Como los uros o toros salvajes han estado exintos desde hace cuatro siglos, los Apis supervivientes no pueden reproducirse, ni siquiera con humanos. Serían literalmente, los últimos de su especie. Estas reliquias representan una trágica paradoja. Pueden ayudar a salvar a otras Razas Cambiantes de la extinción, incrementando su número aconsejando para que críen de la mejor forma posible, pero no pueden salvarse a sí mismos.*

*Sin embargo, podría haber esperanza. Quizás algunos cambiaformas, o quizás los últimos Parientes humanos de los Apis han estado colaborando para tratar de mezclar las razas más antiguas de bóvidos domesticados para recrear a los poderosos uros salvajes. Semejante esfuerzo puede estar condenado al fracaso, o podría tener éxito –y si lo tiene, podría ser el motivo que atraiga a los últimos Apis de regreso de las profundidades de la Umbra.*

## **RAZAS**

Como corresponde a unos expertos en fertilidad, no existían Apis metis. Sólo existían dos razas de Apis: Homínidos y Bos. Los Apis Homínidos comenzaban con Gnosis 3 y los Apis Bos con Gnosis 5.

## **AUSPICIOS**

Los Apis eran criaturas de sol y de luna y sus razas reflejaban esta división.

**Crepúsculo:** Los Apis Crepusculares nación al amanecer o al anochecer, así que eran el Auspicio más escaso. Buscaban el consejo de los espíritus y escuchaban las profecías, obteniendo señales místicas que ayudaban a los Apis y a sus protegidos a prosperar. Los Apis Crepusculares podían aprender Dones de Theurge Garou.

Rabia inicial: 1

**Solar:** Los Apis Solares nacían durante el día. Se los consideraba los mejores criadores, y por lo tanto también eran los Apis que trabajaban más estrechamente con la humanidad. Los Apis Solares podían aprender Dones de Philodox Garou.

Rabia inicial: 3

**Lunar:** Los Apis Lunares nacían durante la noche. Defendían valientemente a su gente y a quienes se encontraban bajo su protección de cualquier daño que los amenazara. Los Apis Lunares podían aprender Dones de Ahroun Garou.

Rabia inicial: 5

## RASGOS

-Los Apis utilizaban la Rabia de la misma manera que los Garou y eran capaces de entrar en frenesí.

-Todos los Apis comenzaban con Fuerza de Voluntad 4.

-Los Apis sufrían los mismos efectos de la plata y el oro que los hombres lobo de la plata. Regeneraban el daño de la misma forma que los Garou.

-Los Apis podían cruzar de lado en la Umbra como los Garou.

-En sus formas de Minotauro y Uro, los Apis tenían cuernos largos que les permitían embestir a los oponentes (dificultad 7, daño Fuerza +2). Este daño era agravado en forma Minotauro y letal en Uro.

## FORMAS

Los Apis podían asumir tres formas diferentes. Aparte de su tendencia a ser bastante robustos y musculosos, su forma Homínido no era especialmente distinta de los humanos con los que interactuaban. Sus otras dos formas eran las siguientes:

**Minotauro:** La forma Crinos de un hombre toro se parecía a la de un minotauro clásico, un humanoide alto y musculoso con cabeza de toro de entre 3,5 y 4 m, con largos y peligrosos cuernos. Esta forma causaba Delirio pleno.

Modificadores: Fuerza +5, Destreza +1, Resistencia +3, Apariencia 0, Manipulación -3

**Uro:** La forma animal de un Apis era la de un enorme toro o vaca salvaje con largos cuernos afilados de color rojizo u oscuro. Un Apis en forma Uro medía unos 2 m de alto hasta la cruz.

Modificadores: Fuerza +2, Destreza +2, Resistencia +4, Manipulación -3

## DONES GENERALES APIS

Los personajes Apis comienza el juego con un Don de Nivel Uno de la lista apropiada de su Auspicio y dos Dones de Nivel Uno de la lista general de Dones de Apis.

**Don de la Carne (Nivel Uno):** Este Don permite al Apis recuperar su propia fuerza alimentándose de la carne del enemigo.

Sistema: si el personaje pasa diez minutos en forma de Minotauro devorando el cuerpo de un enemigo (no de una presa animal) derrotado en combate, inmediatamente recuperar dos puntos de Rabia, o un punto de Fuerza de Voluntad o un punto de Gnosis a su elección. Los efectos de este Don son permanentes.

**Fuerza del Buey (Nivel Uno):** Como el Don de Roehuesos: Fuerza de la Desesperación.

**Lenguaje Animal (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard.

**Olor del Hermano (Nivel Uno):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

**Olor de la Sangre Cambiante (Nivel Uno):** El Apis puede oler a un humano o animal y determinar si ese individuo es portador o no de Sangre Cambiante –y si es así, de qué clase.

Sistema: El personaje siente de forma automática cuándo se encuentra en presencia de un Pariete. Para determinar más detalles se necesita una tirada de Percepción + Impulso Primario. Un éxito revela la clase de sangre del Pariete (Garou, Gurahl, Bastet, etc.), mientras que más éxitos determinar el linaje tribal y más detalles.

**Resistir Dolor (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

**Roce Materno (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge.

**Sentir el Wurm (Nivel Uno):** Como el Don de Metis.

**Lazos del Destino (Nivel Dos):** Concentrándose el Apis puede percibir los lazos que unen a una persona con su media naranja –así como los lazos más oscuros del destino.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Enigmas (dificultad 7). Si tiene éxito el personaje percibe los lazos del destino como hebras brillantes y rojas que surgen desde el corazón, hígado o manos del sujeto observado en dirección a la persona o personas destinadas a compartir un destino común con él. Las hebras pueden parecer flojas o tensas; cuanto más tensas se manifiestan, más intenso o próximo será el destino compartido. Sin embargo, el Don no revela si el destino mostrado será para bien o para mal.

**Lenguaje del Mundo (Nivel Dos):** Como el Don de Homínido.

**Olor de la Verdadera Forma (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox.

**Sentir los Tesoros Terribles (Nivel Dos):** Como el Don de Metis: Sentir Plata, pero puede detectar plata y oro.

**Señales del Sol y de la Luna (Nivel Dos):** Este Don conecta la sabiduría del sol y de la luna, permitiendo a los hombres toro leer profecías en señales como eclipses, el color de la luna, anillos alrededor de esos atrós, etc.

Sistema: El personaje medita bajo un cielo abierto donde el sol o la luna sean visibles. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Enigmas (dificultad 8). El éxito proporciona al personaje fragmentos de información sobre algún suceso inminente relevante para él o sus seres queridos –cuanto más éxitos obtenga más clara será la profecía.

**Bendición de Hathor (Nivel Tres):** Los Apis pueden fomentar la fertilidad en los demás, hasta el punto de incrementar la probabilidad de que un cambiaformas tenga descendencia cambiante. Si este Don no se hubiera perdido con el tiempo, quizás la Nación Garou no se encontraría tan sobrepasada ni desesperada ante sus enemigos.

Sistema: el Apis toca al objetivo de su bendición en la frente, el esternón y justo debajo del ombligo y gasta tres puntos de Gnosis. El siguiente hijo concebido por el individuo bendecido tiene un incremento del 25 % en la probabilidad de ser un cambiante (así que tendría una probabilidad de un 35 % de tener un hijo cambiante con un Pariete sin Pura Raza). Si ni el objetivo del Don ni su pareja son cambiantes ni Parientes, todavía existe la probabilidad de un 25 % de que su hijo sea un cambiante de la misma clase que el usuario del Don.

**Fuerza de Propósito (Nivel Tres):** Como el Don de Philodox.

**Fuerza del Toro de Bronce (Nivel Tres):** El Apis puede convertir su piel en bronce, sus pezuñas y cuernos en hierro y su aliento de fuego.

Sistema: el jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 6). El personaje consigue dos dados adicionales para absorber y dos dados adicionales de daño en ataques de mordisco, cuernos y patadas. Este Don dura un turno por éxito.

**Persuasión (Nivel Tres):** Como el Don de Homínido.

**Armonización (Nivel Cuatro):** Como el Don de Caminante Silencioso.

**Bloqueo Mental (Nivel Cuatro):** Como el Don de Colmillo Plateado.

**Corazón de la Montaña (Nivel Cuatro):** Como el Don de la Camada de Fenris.

**Encontrar la Sangre (Nivel Cuatro):** El Apis puede dirigir su hocio al viento y seguir el olor sutil de la sangre cambiante hasta el Pariete más cerca, donde se encuentre y quienquiera que sea.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 8) para descubrir la dirección y la distancia aproximada del Pariete más próximo de cualquier tipo. Gastar un punto de Gnosis permite al personaje estrechar su búsqueda a la Parentela de una Raza Cambiante en particular.

**Forma del Titán de Tierra (Nivel Cuatro):** Los hombres toro pueden asumir la forma de un toro primordial, enorme e imparable, un coloso que tiene un tamaño casi tan grande como un elefante.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y otro de Gnosis mientras está en forma de Uro y tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 8). El éxito le añade dos puntos de Fuerza y Resistencia durante el resto de la escena y causa que la forma de Uro provoque Delirio reducido.

**Asimilación (Nivel Cinco):** Como el Don de Homínido.

**Beso de Helios (Nivel Cinco):** Como el Don de Ahroun.

**Compasión por el Estéril (Nivel Cinco):** Este Don, entre los más poderosos conocidos por los Apis, proporciona fertilidad a quienes normalmente son incapaces de tener descendencia, incluso a los metis estériles.

Sistema: El Apis toca el objeto de su bendición y el jugador gasta tres puntos de Gnosis. El sujeto queda curado de cualquier esterilidad, impotencia o incluso la mutilación completa de los órganos reproductivos durante las siguientes 24 horas. En el caso de las mujeres que conciben bajo los auspicios de este Don, cualquier bendición necesaria permanece hasta el nacimiento del hijo.

## RITOS

### RITO DEL ÚTERO DE LA TIERRA

Nivel Cuatro, Reconocimiento

Una de las mayores demostraciones de poder de los Apis, este rito sólo era conocido por un puñado de hombres toro en cualquier momento. Utilizando este ritual el Apis puede causar que la Tierra – el propio cuerpo de Gaia- engendre un bebé. El ritual era utilizado con frecuencia cuando se producía una herida grave que evitaba la concepción y que estaba más allá de la habilidad curativa de los Apis, aunque leyendas oscuras hablan de Apis que lo utilizaron para crear hijos de padres “perfectos” que sabían que nunca podrían engendrar. Se sabe que por lo menos en una ocasión el ritual fue utilizado cuando la madre de un héroe legendario fue asesinada. El cuerpo muerto fue llevado a un lugar secreto donde el esposo desesperado ayudó a los Apis a crear el hijo que debería haber nacido de su pareja. Unos pocos Apis se

dieron cuenta de que el rito no requería la participación de un macho y una hembra, y utilizaron este rito para ayudar a las parejas homosexuales a tener hijos propios, aunque cada padre o madre debe haber sido capaz de engendrar hijos en algún momento –quienes nacen estériles, incluyendo los metis de las Razas Cambiantes no pueden beneficiarse de este rito.

Este ritual tiene lugar en un ambiente puro, y requiere una muestra de sangre o de semen de ambos padre, junto con un mechón de pelo o pelaje. Ninguno de los padres tiene por qué estar presente o ni siquiera vivo, aunque los fluidos deben tener menos de doce horas. El Maestro del Rito santifica la zona, excava un agujero y entierra los fluidos corporales mezclados y el pelo junto con un mechón de su propio pelo. También debe gastar dos puntos de Gnosis que no puede recuperar hasta que nazca el hijo. En el mes siguiente el lugar donde se ha realizado el ritual se hincha y agita, y finalmente se abre para revelar a un bebé recién nacido. Si uno de los padres era un cambiaformas, el niño también es inevitablemente un cambiaformas. Si ambos padres eran Parientes, el niño tiene el doble de las posibilidades normales de convertirse en un cambiaforma.

El Maestro del Rito conserva un vínculo místico al lugar del rito durante el proceso del “embarazo,” y puede sentir si alguien con intenciones hostiles se acerca a menos de cincuenta metros.

## CAMAZOTZ

Los hombres murciélago eran conocidos como los Oídos de Gaia (o irónicamente, su voz). Eran mensajeros, pero muy diferentes a los Corax. Mientras los Corax eran cotillas por naturaleza, extendiendo información a todo el que estuviera dispuesto a escucharles, los Camazotz eran mensajeros secretos. Sus Dones de velocidad, sigilo y percepción incrementada los convertían en espías excelentes que guardaban lo que descubrían entre sus aliados y Gaia. Una de sus ventajas, aparte de una de las principales razones por las que los Garou los temían, es que era realmente difícil saber si un Camazotz estaba escuchando una conversación. Si alguien se reunía en secreto tan pronto como la reunión terminaba podía encontrarse con que sus enemigos sabían todo lo que había dicho. Todo lo que los Camazotz necesitaban para observar una escena era un pequeño murciélago escondido en un rincón.

Los Camazotz eran una Raza muy social que vivía en bandadas igualitarias de entre una docena y cien miembros. A menudo vivían en cavernas junto con su Parentela quiróptera. Aunque se inclinaban por el secretismo, trataban de mantener relaciones amistosas y abiertas con otros cambiaformas.

Los Camazotz eran más comunes en el hemisferio sur, lo que en parte los aisló en la primera Guerra de la Rabia. Los Garou masacraron a los hombres murciélago que habitaban en Europa, Asia y Norteamérica, pero los que vivían en Sudamérica y Australia permanecieron seguros durante esta primera guerra. Sin embargo, por miedo a más matanzas, los Camazotz supervivientes permanecieron aislados en esos continentes durante los siguientes miles de años.

Algunos grupos de hombres murciélago desarrollaron varias formas de rituales sangrientos para incrementar su fuerza y poder, pero tenían cuidado de permanecer libres de la corrupción del Wyrn. Sólo unos pocos Camazotz cayeron presas de la corrupción y sus compañeros los cazaron sin compasión. Cuando un grupo de Señores de la Sombra que acompañaba a los conquistadores españoles en Sudamérica se encontró con los Camazotz a principios del siglo XVII, los hombres lobo se sintieron horrorizados. Al ver simplemente que los Camazotz eran murciélagos cambiaformas que utilizaban sangre humana en sus rituales, los Señores de la Sombra asumieron que se trataba de un nuevo tipo de bestia corrupta del Wyrn, y reclutaron a cientos de aliados humanos para que les ayudaran a exterminar a todos los Camazotz. Cuando terminó este genocidio Murciélago –el tótem de la Raza- se volvió loco y cayó ante el Wyrn.

### **LOS CAMAZOTZ EN EL MUNDO MODERNO**

*Cualquier Camazotz que sobrevivió a la masacre de los Señores de la Sombra lo hizo permaneciendo oculto en la Umbral Profunda. Tratan de recuperar su población –y volver a llevar mensajes de Gaia y sus servidores. El Tótem Murcién cayó ante el Wyrn cuando los Camazotz fueron destruidos. Quizás los personajes quieran redimirlo y purificarlo, lo que prepararía el camino para el regreso de los hombres murciélago, o quizás la redención de Murciélago haya ocurrido ya, preparando el camino para el regreso de los Camazotz. Aunque posiblemente cualquier Camazotz superviviente todavía odie a los Garou en general y a los Señores de la Sombra en particular, también saben que pueden hacer poco contra el poder de los hombres lobo, y se arriesgarían a provocar otra vez su ira.*

## HISTORIA

Murciélago, el tótem de los Camazotz, siempre fue un espíritu extraño. Sus hijos animales eran criaturas singulares: los únicos mamíferos capaces de volar de verdad y una de las dos únicas especies terrestres capaces de guiarse mediante ecolocación. Incluso antes de su corrupción, Murciélago era una criatura de la noche y un cazador que anunciaba malos presagios. Hasta las culturas humanas comprendían la naturaleza de Murciélago –los pueblos europeos asociaban a los murciélagos con la

brujería y los no muertos, varias tribus de Norteamérica consideraba a Murciélagos un espíritu embaucador, mientras que las culturas mesoamericanas asociaban a los murciélagos con el inframundo.

En la antigua prehistoria, antes de la locura de la Tejedora, cuando el Wyrn todavía era la personificación del equilibrio en lugar de una fuerza de destrucción ciega, Murciélagos era uno de los servidores del yrm. Murciélagos recorría el mundo en busca de las cosas destinadas a desaparecer y las marcaba para que fueran retiradas. Cuando el Wyrn se volvió loco, Murciélagos huyó de su servicio. Aunque mostró una y otra vez su valía al servicio de Gaia y contra su antiguo señor, el espíritu siempre tuvo una oscuridad en su interior que el amor de Gaia nunca pudo curar del todo.

Aparte del amor de Gaia, los hijos de Murciélagos dieron al espíritu la fuerza que necesitaba para no rendirse a su oscuridad. Murciélagos era uno de los padres espirituales más atentos, concediendo dones y consejo a los Camazotz. Murciélagos sabía que sus hijos eran como él, destinados a habitar en la oscuridad y sufriendo la desconfianza de las demás Razas Cambiantes. Realizarían misiones que los otros cambiaformas nunca comprenderían –y probablemente que nunca se habrían atrevido a realizar.

Cuando los Garou expulsaron a los Camazotz del hemisferio Norte durante la Guerra de la Rabia, Murciélagos permaneció fiel a Gaia, pero su dedicación comenzó a quebrarse. Enseñó a sus hijos una forma de magia de sangre –los mismos rituales que los condenarían a ojos de los Garou europeos– desarrollada de la antigua existencia de Murciélagos como uno de los servidores del Wyrn. Los Camazotz tomaron poder de la muerte, como el Wyrn había hecho. Aunque los rituales no eran inherentemente corruptos, eran en esencia inseguros –invocaban el poder del destructor primordial, un poder que se había vuelto bastante loco. Muchos hombres murciélagos fueron corripidos por el Wyrn, pero los Camazotz expresaron su Rabia y la de su tótem en el cielo con el que cazaron a sus hermanos corruptos. Muchos de ellos ni siquiera llegaron a saber que los ritos sangrientos eran la causa de esa corrupción, y que cualquiera que hubiera participado en uno de los ritos quedaba vinculado al Wyrn.

Mientras los Camazotz de Sudamérica experimentaban con la magia de la sangre, los Camazotz de Oriente se aislaron de sus aliados en las Cortes de la Bestia. Aunque seguían sirviendo a la Madre Esmeralda, los Camazotz orientales se volvieron más huraños y secretistas. Dirigieron sus talentos para conseguir información a comprender su propia historia. ¿Qué es lo que había impulsado a los Garou, los guerreros más orgullosos de Gaia a matar a sus compañeros? Las Razas Cambiantes siempre habían sido una familia conflictiva, y aunque no era del todo infrecuente que el desacuerdo entre cambiaformas estallara en violencia, nunca se había llegado tan lejos como para recurrir al genocidio.

Los Camazotz de Australia encontraron un hogar más hospitalario. Cuando extendieron la noticia de la guerra de los Garou contra las Fera al continente, encontraron refugio entre las demás Razas Cambiantes. Los Mokolé de Australia les habían creado túmulos y conocían lugares donde ocultarse y buenos territorios, casi como si supieran que los hombres murciélagos iban a venir. Los Camazotz australianos se interrelacionaron tanto con las demás Razas Cambiantes de Australia que estuvieron dispuestos a dejar atrás sus temores y ayudar a los Bunyip a adaptarse a su nuevo hogar.

A medida que pasaba el tiempo, las alianzas de los Camazotz con las demás Razas Cambiantes se debilitaron. En Asia los Camazotz se negaron a aceptar que los Hakken y Contemplaestrellas no eran cómplices del asesinato de los hombres murciélagos de Europa y Norteamérica. Cuando los Señores de la Sombra españoles comenzaron su guerra genocida contra los Camazotz de Sudamérica, los hombres murciélagos orientales creyeron que tenían razón en sus acusaciones. Sabían que los Hakken descendían de los Señores de la Sombra y por lo tanto los consideraron culpables por asociación. Nerviosos y obsesionados, rechazaron las Cortes de la Bestia por tolerar la presencia de los Garou. Algunos de sus antiguos aliados todavía susurran que los Camazotz estaban a punto de realizar un terrible descubrimiento antes de que la locura de Murciélagos finalmente acabara con ellos.

La destrucción de los Camazotz sudamericanos llevó a Murciélagos al límite. Los Garou afirman que la matanza empujó a Murciélagos directamente a los brazos del Wyrn, pero no es del todo cierto. La mente e identidad del espíritu se quebraron bajo la presión de su dolor y rabia. Murciélagos se convirtió en dos espíritus que compartían una misma esencia, uno de ellos que seguía leal a Gaia y el otro un espíritu corrupto que se había entregado por completo a su amo original. Los dos espíritus de Murciélagos lucharon, pero estaban igualados. El Wyrn derramaba veneno en el oído de uno, pero el espíritu de Gaia mantenía su resolución. Era necesaria una fuerza exterior que equilibrara la balanza a favor de uno o de otro.

Mientras su tótem luchaba contra sí mismo, los Camazotz se apartaron por completo de las demás Razas Cambiantes. Los Contemplaestrellas, que habían oído historias de los demás Garou, señalaron a la locura de Murciélagos y a los ritos sangrientos de los Camazotz sudamericanos como evidencias de que los hombres murciélagos siempre habían estado corruptos. Los Camazotz, desconfiados y recelosos, consideraron que las Cortes de la Bestia posiblemente crearían esas mentiras –que se estaban volviendo más peligrosas por el hecho de que estaban resultando ciertas. Los Camazotz se retiraron de las Cortes de la Bestia por completo, reuniéndose con los pocos supervivientes de su pueblo en Australia. Por su parte los Camazotz australianos se apartaron de las demás Razas Cambiantes para estar con los suyos.

Los Camazotz supervivientes comprendían la naturaleza de Murciélagos y sabían hasta qué punto su casi extinción había herido su mente. Antes de la muerte de sus parientes sudamericanos y la locura de

su tótem, habían comenzado una serie de ceremonias, oraciones y rituales para mostrarle su fuerza y su vitalidad continuada. Esperaban que pudieran inspirar a Murciélago aunque su número se había reducido. Sus plegarias podrían haberle dado a su tótem la fuerza que necesitaba para evitar las tentaciones del Wyrn y reunificar su espíritu.

Por desgracia, no pudo ser. Toda la atención de Murciélago se encontraba concentrada en sus hijos supervivientes de Australia. Aunque los Camazotz australianos permanecían ocultos y seguro, Murciélago vio lo que iba a ocurrir –El exterminio de los Bunyip de Australia y la matanza de los Mokolé y otras Razas Cambiantes en la Guerra de las Lágrimas- y supo que sus hijos estaban condenados. Años antes de que los Garou llegaran a Australia, Murciélago renunció a toda esperanza y se dejó hundir en la locura del Wyrn.

El destino de los Camazotz quedó sellado tan pronto como su tótem les dio la espalda. Como los Córax, los Camazotz eran creados en lugar de nacer; cuando Murciélago terminó por entregarse al Wyrn, alteró los pactos espirituales que daban poder al ritual de creación. En el mejor de los casos, el ritual de creación simplemente fallaba. En otras ocasiones conectaba al niño o a la cría con una Perdición. Muchos de esos elegidos morían jóvenes, estallando en una bola de fuego tóxico o enviando una señal espiritual a otras Perdiciones. Unos pocos llegaban a la madurez, antes de que la Perdición de su interior decidiera manifestarse, creando un poderoso fomor.

Cuando los Camazotz vieron lo que les había ocurrido a sus hijos, se dieron cuenta de que no habría una nueva generación. Murciélago había caído, y al hacerlo condenó a los Camazotz. Entre los escasos supervivientes que habían sobrevivido a la guerra con los Garou, la locura de su tótem y la traición de sus propios hijos, los últimos hombres murciélago huyeron a la Umbra y nunca volvieron a ser vistos.

Un puñado de viajeros Umbrales afirman que los Camazotz todavía no están muertos. Aunque no tienen tótem, los últimos hombres murciélago siguen sirviendo a Gaia como espías y mensajeros en la Umbra Profunda. Se dice que dejan mensajes en lugares de muerte, y que dan la información de forma que el receptor nunca llegue a saber quién se la entregó. Algunos Nuwisha y Córax –los viajeros Umbrales más experimentados de las Razas Cambiantes- han intentado confirmar esos rumores. Hasta el momento todos han fallado. Aunque vivían mucho más de lo que muchas Razas Cambiantes creen, cuando su tótem cayó ante el Wyrn, los Camazotz se extinguieron.

La historia de los Camazotz es la tragedia de un pueblo condenado sucesivamente. Lucharon contra su destino, pero siempre se encontraron con obstáculos que no pudieron superar. No pudieron derrotar a los Garou que los expulsaron de Europa y Norteamérica, y no pudieron evitar la matanza de sus compañeros de Sudamérica. Su tótem cayó ante el Wyrn, condenándolos por completo, pero incluso entonces, continuaron luchando. Los últimos huyeron a la Umbra sólo cuando resultó obvio que nada excepto la redención de Murciélago podría salvarles.

## RASGOS

-Como los Córax, los Camazotz eran creados, no nacían. Para convertirse en un hombre murciélago los niños humanos o crías de murciélago tenían que superar un ritual especial que sólo podía celebrarse en ciertas cavernas Umbrales.

-No existían metis Camazotz. Sin importar su raza, todos los Camazotz comenzaban con Rabia 1, Gnosis 5 y Fuerza de Voluntad 3.

-Como todos los Camazotz eran creados mediante un ritual, los hombres murciélago no tenían Auspicios.

-Los Camazotz sufrían los mismos efectos de la plata que los hombres lobo. También podían regenerarse de la misma manera que los Garou.

-Los Camazotz podían cruzar de lado a la Umbra como los Garou, pero tenían que estar en la sombra o la oscuridad para hacerlo. No podían cruzar de lado bajo una luz brillante sin el Don: Dentro del Sol.

-Los Camazotz tenían sentidos especialmente agudos. La dificultad de todas las tiradas asociadas con el oído se reducía en -2 en todas sus formas. También disponían de un sonar en todas sus formas excepto la Homínida, lo que les permitía percibir y actuar con normalidad en total oscuridad.

-Los Camazotz podían volar en sus formas Crinos y Megaquiróptero (así como en su forma de Bandada, si aprendía el Don adecuado).

-En su forma Crinos o Megaquiróptero los Camazotz tenían una dificultad reducida en -2 en todas las tiradas de Atletismo, incluyendo esquivar, mientras volaban.

## FORMAS

Los Camazotz podían asumir cuatro formas diferentes (y una quinta forma de bandada si aprendían el Don: Forma de las Mil Alas). La forma Homínida era la de un humano normal. Sus otras tres formas eran las siguientes:

**Áptero:** La forma casi humana de los Camazotz era la de un humano esbelto con brazos y piernas casi esqueléticos, orejas alargadas y un rostro ligeramente distorsionado. Carecía de alas y no podía volar, pero podía escalar especialmente bien y moverse utilizando el sonar. Todas las tiradas de Atletismo, incluyendo Esquivar, se realizaban a una dificultad de -1 en esta forma.

Modificadores: Destreza +2, Apariencia -1, Manipulación -1, Percepción +2

**Crinos:** La forma Crinos de un hombre murciélago se parecía a algo parecido a un lobo bípedo con largos brazos y piernas. Aunque las alas de un murciélago natural contienen los huesos alargados de sus dedos y estabilizadores estructurales, los Camazotz Crinos tenían manos con garras además de "alas": una membrana fuerte se extendía entre su cuerpo y sus brazos lo suficiente como para permitirles volar. Aunque no tan rápidos como los Córax, los hombres murciélago poseían una maniobrabilidad más considerable.

Modificadores: Fuerza +1, Destreza +2, Resistencia +1, Apariencia 0, Manipulación -3, Percepción +3

**Megaquiróptero:** La forma animal de un Camazotz era la de un gran murciélago de unos 45 cm de largo, con una envergadura de 1,50 m. Los Camazotz usaban esta forma principalmente para moverse rápido y observar de forma discreta. En esta forma disfrutaba de una dificultad de -1 a las tiradas de Sigilo cuando se apartaban de la luz brillante.

Modificadores: Fuerza -1, Destreza +2, Apariencia 0, Manipulación 0, Percepción +3

## MÉRITOS Y DEFECTOS

El Defecto: Bajo era habitual entre los Camazotz, y la mayoría también eran bastante delgados.

### MICROQUIRÓPTERO (Mérito de 3 puntos, sólo Camazotz)

Los Camazotz con este Mérito estaban en su mayoría emparentados con las especies más pequeñas de murciélago. En lugar de adoptar su forma Megaquiróptero, se transformaban de forma natural en una bandada de murciélagos idéntica a la creada con el Don: Forma de las Mil Alas. Aprender ese Don permitía al personaje con este Mérito adoptar la forma Megaquiróptero.

## DONES GENERALES CAMAZOTZ

Los Camazotz comienzan el juego con tres Dones de Nivel Uno de la lista general de Dones Camazotz.

**Atrapar Susurro (Nivel Uno):** Como el Don de los Señores de la Sombra.

**Ecolocación (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus, Olor de la Vista, pero utilizando el sonido para maniobrar en lugar del olfato. Este Don normalmente sólo es útil en forma Homínida, pues todas las demás formas ya son capaces de utilizar el sonar para moverse.

**Lenguaje Espiritual (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge.

**Lenguaje del Mundo (Nivel Uno):** Como el Don de Homínido.

**Olor de la Verdadera Forma (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

**Piel de Sombra (Nivel Uno):** El Camazotz se envuelve en una sombra semisólida, lo que lo vuelve más difícil de ver, amortigua el sonido de sus movimientos e incluso le proporciona algo de protección contra los ataques.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena el personaje adquiere un dado de absorción y tres dados adicionales a cualquier tirada de Sigilo. Este Don termina de inmediato si el personaje entra en un espacio de luz brillante.

**Recuerdo Perfecto (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard.

**Sentidos Incrementados (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus.

**Silencio (Nivel Uno):** Como el Don de Caminante Silencioso.

**Susurros Privados (Nivel Uno):** Tapándose la boca y susurrando, el hombre murciélago puede hablar con cualquiera al que pueda ver sin ser oído.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). El personaje puede susurrar durante un turno por éxito.

**Alas de Cuchilla (Nivel Dos):** Como el Don general de Córax: Plumas de Cuchilla.

**Dentro del Sol (Nivel Dos):** El hombre murciélago puede cruzar de lado incluso bajo la luz directa, aunque trata la Celosía como si fuera un punto más elevada cuando lo hace de esta manera.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

**Favor de Selene (Nivel Dos):** El hombre murciélago consigue el favor cambiante de Selene, volviéndose especialmente afortunado.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad para convertir una tirada en "afortunada." Adquiere un éxito automático en la tirada, y puede volver a tirar todos los dados que no obtuvieron éxitos. Este Don sólo puede utilizarse una vez por escena.

**Fortaleza del Mensajero (Nivel Dos):** Como el Don de Caminante Silencio, pero se aplica a volar en lugar de correr.

**Mordisco Desangrador (Nivel Dos):** La saliva del hombre murciélago se convierte en un anticoagulante sobrenatural, que provoca que sus víctimas sangren de forma abundante.

Sistema: El jugador puede gastar un punto de Gnosis tras realizar un mordisco con éxito. La víctima sufre un nivel adicional de daño letal no absorbible al final de cada turno siguiente durante tantos turnos como Gnosis tenga el Camazotz. Los vampiros pierden un punto de sangre por turno en lugar de sufrir daño.

**Sentir el Wurm (Nivel Dos):** Como el Don de Metis.

**Buscador de Sendas (Nivel Tres):** Como el Don de Ragabash.

**Chillido de Murciélago (Nivel Tres):** El hombre murciélago emite un chillido ultrasónico que aturde, desorienta y daña a todos los que se encuentran cerca.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Resistencia + Impulso Primario. Todos los que se encuentren dentro de un radio de 30 metros reciben un nivel de daño contundente no absorbible por éxito.

**Escupitajo Cegador (Nivel Tres):** El Mensajero de Selene puede dejar ciego a un enemigo escupiéndole.

Sistema: el personaje escupe a su oponente; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Impulso Primario, la dificultad es la Resistencia del oponente. El objetivo queda ciego durante un turno por éxito; incluso después de que la ceguera desaparezca, la víctima sufre una penalización de +2 a todas las tiradas basadas en la visión (incluyendo la mayoría de las maniobras de combate) durante el resto de la escena.

**Forma de las Mil Alas (Nivel Tres):** Mediante un dominio refinado de sus habilidades de cambio de forma, el Camazotz adquiere la habilidad para deshacer su cuerpo en una bandada de pequeños murciélagos.

Sistema: Asumir la Forma de las Mil Alas requiere una tirada de cambio de forma norma a dificultad 8. A todos los efectos funciona como la forma Ananasi Enjambre, salvo que es capaz de volar y está formada de murciélagos.

**Sentir Magia (Nivel Tres):** Como el Don de Uktena.

**Consciencia Sobrenatural (Nivel Cuatro):** Como el Don de Uktena.

**Festín Sangriento (Nivel Cuatro):** Como el Don de Wendigo.

**Invisibilidad (Nivel Cuatro):** Como el Don de Uktena.

**Mensajes de la Noche (Nivel Cuatro):** Abriendo bien la boca, la voz del Camazotz emerge como una bandada de murciélagos que se dirigen hacia un objetivo lejano para entregar un mensaje.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Expresión, con una dificultad determinada por la distancia del receptor del mensaje. Un objetivo dentro de un radio de 1 km sería de 5, mientras que un objetivo a más de 100 km sería dificultad 9. Los murciélagos mensajeros se mueven a la velocidad normal de los murciélagos y descansan durante el día. Entregarán el mensaje rodeando al objetivo, chillando el mensaje con la voz del Camazotz.

**Leer el Corazón Oscuro (Nivel Cinco):** Escuchando el latido del corazón de un individuo y el flujo de su sangre, el Camazotz puede descubrir su secreto más oscuro.

Sistema: El Camazotz pasa un turno concentrándose. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Subterfugio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del objetivo). El éxito permite al hombre murciélago descubrir el hecho que el sujeto desea con más intensidad mantener oculto del resto del mundo.

**Nubes en las Alas (Nivel Cinco):** Como el Don Fianna: Niebla en el Páramo.

**Sombras de Mictlán (Nivel Cinco):** Cruzando de lado en la oscuridad de la noche, el Camazotz puede entrar en la Umbra Oscura con tanta facilidad como en el reino de los espíritus de Gaia.

Sistema: Mientras no reciba la luz directa, el hombre murciélago puede cruzar de lado al Mundo Subterráneo si así lo decide. El Don: Dentro del Sol no tiene efecto sobre este otro.

## FETICHES

### MUÑECA DE LA MALDICIÓN DE LA SOMBRA

Nivel Cuatro, Gnosis 8

Los Camazotz no necesitaban ayuda para que no los vieran cuando su deber lo requería. Sus Doce y talento natural para la sutileza les resultaban beneficiosos. Sin embargo, en ocasiones uno de los secretos de los Camazotz era descubierto. Tradicionalmente el hombre murciélago utilizaba una Muñeca de la Maldición de la Sombra para silenciar al testigo durante un tiempo.

La Muñeca de la Maldición de la Sombra tiene la forma de una pequeña muñeca o títere hecho con piel peluda (normalmente de murciélago o rata). La muñeca se construye sólo con rasgos mínimos, y siempre tiene un bolsillo en alguna parte de su cuerpo. Para activar este Fetiche, el Camazotz debe poner

un pequeño objeto que perteneció a la víctima –un trozo de su cuerpo, como un cabello o una uña- en el bolsillo de la muñeca mientras silenciosamente susurra el nombre de la víctima tres veces. Entonces debe esconder la muñeca, porque tan pronto como la víctima la descubra, la maldición terminará.

Mientras la maldición está activa, la víctima se vuelve fácil de ignorar de manera sobrenatural. Cualquiera que la mire debe tener éxito en una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 9) para percibir su presencia. Un esfuerzo especialmente heroico por parte de la víctima –como atacar físicamente a alguien, disparar una escopeta recortada contra el rostro de un tendero, escribir una súplica desesperada de ayuda en una pared con pintura roja brillante- reduce la dificultad a 8, a discreción del Narrador. Aunque alguien descubra a la víctima, la olvidará tan pronto como salga de su vista. Esta “invisibilidad” se extiende a todos los esfuerzos de la víctima por comunicarse, incluyendo escritura, llamadas telefónicas o utilizar un ordenador –escribir un aviso en mayúsculas con pintura en una pared no es una forma segura de llamar la atención. La maldición dura veinticuatro horas, o hasta que la víctima del Camazotz vea la muñeca, lo que ocurra primero.

Este fetiche requiere la atadura de muchos espíritus menores de venganza, mezquindad y sombras. Utiliza el mal temperamento de los espíritus y su gusto por causar daño, y no funcionará si la “víctima” está dispuesta a someterse al ritual.

## **GRONDR**

Todos los cambiaformas fueron creados para proteger a Gaia de una manera o de otra, pero los Grondr tenían uno de los papeles más directos e importantes. Gaia les encargó eliminar cualquier corrupción o veneno que pudiera dañar a la Tierra y la vida que la habitaba. Trabajaban muy estrechamente con los Gurahl, eliminando cualquier fuente de corrupción antes de que los hombres oso curasen el daño causado por el veneno. Mientras que los Gurahl eran feroces protectores, los Grondr eran guerreros que buscaban activamente las amenazas y las destruían. Desde las toxinas que brotaban del subsuelo a las plagas de Fomori, los Grondr combatían todas las amenazas. Eran cazadores dedicados y cautelosos que procuraban tener cuidado y no dañar nunca a Gaia cuando hacían su trabajo. A pesar de su apariencia brutal, la mayoría de los Grondr tenían un profundo aprecio por la belleza y se enorgullecían de la hermosura y prosperidad de los lugares que se encontraban bajo su cuidado.

Los Grondr eran una Raza activa y agresiva. Vivían en grupos similares a manadas llamados Piaras, cada una dirigida por un rey o una reina que mantenía su título derrotado a todos los aspirantes en combate ritual. Cada gobernante de una Piara era igual a todos los demás, no había jerarquía por encima de cada rey.

Cuando los Garou atacaron a los Gurahl durante la Guerra de la Rabia, los Grondr se unieron a los hombres oso contra los lobos. Los Grondr continuaron luchando cuando los Gurahl se retiraron a la hibernación. Los hombres jabalí causaron horribles pérdidas a la Camada de Fenris, los Colmillos Plateados y los Fianna, pero finalmente los Garou terminaron triunfando y llevaron a los Grondr hasta la extinción.

Cuando su número quedó reducido a un puñado, los Grondr supervivientes se encontraron en una situación desesperada. Y aunque puede que nunca se sepan los detalles que provocaron el final, el resultado es claro: la orgullosa Raza Cambiante que en el pasado se encargaba de eliminar la corrupción del Wyrn terminó a su servicio convertida en las infames criaturas conocidas como Cerdos Cráneo.

Eso no quiere decir que los Garou sean inocentes por haber destruido a los Grondr; no sólo masacraron a los hombres jabalí hasta llevarlos a una situación desesperada, sino que en esencia se aseguraron de que no hubiera redención para los Jardineros de Gaia. Cuando los cambiaformas jabalí desaparecieron, los Garou utilizaron a su Parentela humana para que destruyera la Parentela de los Grondr. Sus Parientes humanos fueron esclavizados por los Parientes Garou en la Primera Ciudad, y cualquier pureza de la sangre de jabalí poco a poco desapareció entre las crecientes masas de la humanidad. Al mismo tiempo los Garou animaron a los humanos a cazar y domesticar la Parentela jabalí de los Grondr hasta acabar con su existencia. Aunque todavía existen especies de jabalíes y cerdos salvajes, no son nada comparados con los animales que los Grondr consideraban su Parentela.

## **LOS GRONDR EN EL MUNDO MODERNO**

*Cualquier Grondr que existiera en los tiempos modernos posiblemente quedaría horrorizado por la situación del mundo. Con la contaminación, los derrames tóxicos, suelos arrasados sin fertilidad – y en los peores lugares fosas donde crían Perdiciones y Fomori- es difícil imaginarse que los Grondr no estén disgustados y furiosos con los Garou y los Gurahl por haber permitido que el mundo llegara a un estado tan lamentable. Si descubrieran el destino de sus últimos ancestros, su odio posiblemente también sería dirigido hacia sí mismos.*

*La mayoría de los Grondr se toman su deber demasiado en serio para dedicar el tiempo a luchar con otros cambiaformas hasta que hayan hecho lo que puedan para eliminar todos los horrores que envenenan a Gaia, pero no tendrán reparo en mostrar su desprecio hacia cualquier cambiaformas (incluyendo sus ancestros caídos) que quede en un mundo tan lamentable.*

## HISTORIA

La historia de las Razas Cambiantes recuerda a los Grondr como guerreros e investigadores, encargados de eliminar la corrupción de la propia Tierra. Sus Dones y ritos podían obligar a esa corrupción a manifestarse como Perdiciones para que los Grondr y sus aliados pudieran combatirlos directamente y eliminarlos. Pero esas historias están incompletas. Los Grondr eran mucho más y más extraños de lo que cuenta la historia. Tenían capacidades que las demás Fera nunca comprendieron del todo; y esa falta de comprensión fue en parte lo que provocó su caída.

Los Grondr creían que eran casi incorruptibles como consecuencia de su deber hacia Gaia. Los hombres jabalí cargaban voluntariamente contra los nidos de Perdiciones y se metían en Plagas y fosos infernales poderosos para purificar la corrupción. Cuando las demás Fera se retiraban por miedo a la corrupción o la posesión, los Grondr seguían adelante, desafiaban a los servidores del Wyrn a que robaran sus cuerpos o sometieran sus mentes. Cuando un espíritu corrupto intentaba poseer a uno de sus Parientes, los hombres jabalí no sólo rechazaban al invasor, sino que lo despedazaban en el proceso. Los Grondr cargaban a través de piras de fuego tóxico, provocaban a los Vagabundos de los Nexos en sus cubiles y salían heridos y debilitados, pero sin ningún daño espiritual.

El secreto se encontraba en el apetito de los Grondr. Eran conocidos por ser comedores prodigiosos, capaces de digerir casi cualquier cosa, y un Don especialmente común en la Raza extendía su capacidad a la corrupción del Wyrn. Muchos hombres jabalí disfrutaban enormemente utilizando este Don para devorar cualquier materia contaminada y purgar el roce del corruptor del mundo, purificándola durante la digestión. Otras magias espirituales proporcionaban a los Grondr armas todavía más poderosas contra la corrupción del Wyrn.

Por desgracia las demás Razas Cambiantes malinterpretaron este poder. Cuando los Grondr hacían algo que las demás Razas no podían –como cargar contra una Plaga y volver completamente incorruptos- a veces los testigos dudaban de lo que veían. Gaia había creado a los Grondr para que la purificaran, pero no era posible que ningún cambiaformas pudiera tener tanto poder contra las energías oscuras del Wyrn. A medida que pasaba el tiempo, algunos consideraron seguro que los Grondr debían tener algún tipo de corrupción.

La situación empeoró cuando los Grondr desarrollaron un nuevo ritual que les permitía literalmente devorar a una Perdición que había poseído una persona, lugar u objeto. Mientras el espíritu quedaba atrapado en sus entrañas el Maestro del Rito podía utilizar los Hechizos de la Perdición sin arriesgarse a quedar corrompido. Los Grondr trataron de mantener en secreto este nuevo poder, conscientes de que sus compañeros entre las demás Razas Cambiantes los mirarían con sospecha, pero era imposible que lo mantuvieran oculto para siempre.

Los Grondr estaban encargados de eliminar la corrupción, pero eso se extendía a mucho más que la tierra y los monstruos que acechaban debajo de ella. Los hombres jabalí también descubrían la corrupción oculta entre los demás cambiaformas. Si la mancha no era completa, el hombre jabalí podía tratar de consumirla en su interior o podía intentar purificar a la víctima en colaboración con un Gurahl. Cuando no podían eliminar la corrupción, los Grondr estaban más que dispuestos a ejecutar a la víctima por sí mismos. Los pocos que conocían el verdadero propósito de las Nagah despreciaban a los hombres serpiente –aunque acababan con los enemigos de Gaia, demasiado a menudo los crímenes de sus víctimas pasaban desapercibidos. Los Grondr creían que era mucho mejor contarle al mundo por qué había muerto el ofensor.

Los Grondr hicieron lo que pudieron para colaborar con las demás Fera para eliminar la corrupción. Al fin y al cabo resulta más fácil investigar a un objetivo cuando se colabora con él. Las demás Razas Cambiantes estaban algo molestas –los hombres jabalí tenían la reputación de recurrir a lo que fuera para destruir la corrupción, aunque eso significara matar a un héroe querido que había mantenido su corrupción oculta durante años.

Por otra parte, los Grondr veían poca diferencia entre la corrupción del Wyrn y el exceso de orgullo, ambición y crueldad. Los investigadores Grondr estaban dispuestos a evitar la ejecución de otro cambiaformas por el crimen de vanagloriarse, pero no les importaba darle una lección. Los hombres jabalí carecían del mismo sentido de sutileza y humor que permitía a otras Razas como los Córax o los Nuwisha impartir la misma clase de educación. Las lecciones de un Grondr eran toscas, dolorosas y humillantes –lo que sólo empeoraba la hipocresía de los hombres jabalí. A pesar de que consideraban el orgullo un crimen, pocos Grondr se molestaban en echar un vistazo a sus propias acciones.

El aire comenzó a llenarse con rumores de que los Grondr habían sido vistos devorando Perdiciones y utilizando sus poderes, y varios influyentes líderes Garou tenían huesos rotos y egos heridos debido a la “educación” de los hombres jabalí. Necesitaban un desahogo para su Rabia, así que los hombres lobo se autoconvencieron de que los Grondr habían sido corrompidos por el Wyrn. Cuando estalló la guerra, los Grondr dejaron claro que darían sus vidas por defender a los Gurahl. Los hombres lobo estaban más que contentos de darles esa oportunidad.

Al principio de la Guerra de la Rabia, antes de que los Fera vieran que los Garou tenían el genocidio en mente, las demás Razas Cambiantes no intervinieron en la lucha entre hombres lobo y hombres jabalí. Las demás Fera también habían sufrido las investigaciones de los Grondr y sospechaban del uso de los Hechizos de Perdición que realizaban. Esperaban que los tozudos hombres jabalí fueran debilitados y humillados y nunca se imaginaron que los Garou los llevarían al borde de la extinción. Cuando se dieron cuenta de lo que pretendían los hombres lobo, era demasiado tarde.

Las Cortes de la Bestia descubrieron demasiado tarde lo que había ocurrido. No contaban con muchos hombres jabalí entre sus filas, y la mayoría de ellos abandonaron las Cortes para luchar junto a sus hermanos contra los Garou. Sólo después de que toda la Raza Cambiante desapareciera alguien se dio cuenta de la magnitud del problema. Para ocultar su vergüenza, los Hengeyokai borraron a los hombres jabalí de sus historias y registros. Hasta el día de hoy sólo los miembros más insistentes y desconfiados de las Cortes de la Bestia simplemente sospecha que existieron Grondr orientales.

## DESPUÉS DEL FIN

Al contrario que otras Razas Perdidas, no sería imposible para los Grondr restablecer su presencia en el mundo material. Su Parentela humana todavía existe, esparcida por toda la Tierra; sus linajes se diluyeron pero no se perdieron por completo. Su Parentela suida es mucho más reducida, pero unos pocos jabalíes salvajes podrían portar la sangre cambiante. El tótem Jabalí permite a sus avatares menores que enseñen Dones a los Garou y se conviertan en tótems de sus manadas. De todas las Razas Perdidas los Grondr se encuentran en la mejor posición si alguien está dispuesto a esforzarse por traerlos de vuelta.

Cualquier intento de traer a los Grondr de regreso de la extinción tendrían que enfrentarse al problema de los Cerdos Cráneo. Aunque nadie excepto el Wyrn sabe exactamente qué les ocurrió a los Grondr para degenerar de esa manera, esos retorcidos seres del Wyrn llevan todas las marcas de los hombres jabalí y son los herederos corruptos de su legado. Para que la Raza Cambiante regrese, la mejor forma de conseguirlo quizás sería encontrar a los espíritus ancestro perdidos de los Grondr en la Umbra Profunda.

Quizás esos ancestros no sean lo único que queda de los hombres jabalí en la Umbra Profunda. Aunque increíblemente tozudos, es posible que unos pocos Grondr huyeran al mundo espiritual en lugar de morir bajo las garras de los Garou. Si existieran, no regresarían sin una buena razón –los hombres lobo reclaman su dominio sobre el mundo entero de una forma que ninguna Raza Cambiante hizo durante la Guerra de la Rabia. La última Piara podría encontrarse resistiendo contra un corrupto reino Umbral que amenaza con liberar sus legiones contra el mundo si desvían su atención de ella. Por otra parte los Grondr podrían haber encontrado un reino más de su agrado y pasar el tiempo reforzando su desprecio contra los hombres lobo, planeando su gran regreso sin darse cuenta de cómo han empeorado las cosas en su ausencia. Sin importar sus poderes para combatir la corrupción del Wyrn, un puñado de Grondr no puede purificar todo el mundo antes del Apocalipsis. Quizás hayan sido consumidos por la amargura –Gaia los rechazó, permitiendo que sus guerreros masacraran a los hombres jabalí y las demás Razas Cambiantes permitieron que ocurriera. Cualquiera que sea el caso, teniendo en cuenta la forma extraña del paso del tiempo en la Umbra, cualquier Grondr mantendría un rencor que se remonta a miles de años.

Si uno de esos Grondr existiera, sería una lucha contra viento y marea para cualquier Raza Cambiante convencerlos de que volvieran, y mucho más difícil si entre el grupo que descubre a los hombres jabalí se encuentran Garou. Los viejos odios tardan en morir. La presencia de los Cerdos Cráneo podría atraerlos –contempla la última vergüenza de su Raza podría impulsar a los Grondr a demostrar que pueden hacerlo mejor. También podría ser el último clavo en su ataúdo. Si los hombres jabalí supuestamente incorruptibles pueden caer ante el Wyrn, ¿qué esperanza le queda al resto del mundo?

Quizás lo más inquietante es que los Grondr todavía sobreviven en la Umbra Profunda. Los Cerdos Cráneo no tienen nada que ver con los hombres jabalí, sólo son una feliz coincidencia que los supervivientes utilizaron para enmascarar su desaparición. Saben que el mundo se ha vuelto muy mal, pero todavía no lo suficiente –sólo pueden curar del todo a Gaia cuando el Wyrn la haya consumida. Esperan al Apocalipsis y la inevitable derrota de los Garou. Cuando sus perseguidores potenciales estén muertos, entonces podrán comenzar a trabajar de verdad para recuperar el mundo.

## RAZAS

Los Grondr tenían tres razas: Homínido, Metis y Scrofa. Los Grondr metis eran estériles, pero carecían de deformidades y de cualquier pérdida de respeto. Los Grondr carecían de Auspicios; cada una de sus razas cumplía deberes específicos.

**Hominido:** Los Grondr homínidos defendían y mantenían las tierras purificadas por otros hombres jabalí. Son los que tenían más contacto con la humanidad, y supervisaban cuidadosamente el uso que los humanos hacían de sus tierras.

Gnosis inicial: 1

**Metis:** Los Grondr metis nunca fueron numerosos y consideraban la reproducción un deber sagrado. Como los metis no podían reproducirse, los Grondr los consideraban prescindibles. Actuaban como exploradores y guerreros en primera línea, ya que su muerte no provocaría la pérdida de su descendencia potencial.

Gnosis inicial: 3

**Scrofa:** Utilizando sus instintos salvajes para enfrentarse a las zonas salvajes, los Scrofa seguían a los metis a los lugares peligrosos, dedicándose al peligroso trabajo de purificar localizaciones contaminadas y perseguir a los seres corruptos.

Gnosis inicial: 5

## RASGOS

-Los Grondr utilizaban la Rabia de la misma manera que los Garou y eran capaces de entrar en frenesí.

-Todos los Grondr comienzan el juego con Rabia 4 y Fuerza de Voluntad 3.

-Los Grondr sufrían los mismos efectos de la plata que los hombres lobo. También podían regenerarse de la misma manera que los Garou.

-Los Grondr tenían un sentido del olfato especialmente agudo y su dificultad en todas las tiradas asociadas con el olfato se reducían en -2.

-Los Grondr podían cruzar de lado a la Umbra igual que los Garou.

-Los Grondr eran especialmente hábiles destrozando objetos inanimados, incluyendo muros de piedra y máquinas. Añadían dos dados a todas las tiradas de daño contra objetos inanimados.

## FORMAS

Los Grondr podían asumir cinco formas diferentes.

**Hominído:** Los Grondr homínidos son especialmente bajos y robustos comparados con otros humanos, a menudo con ojos pequeños y narices chatas.

**Aperius:** La forma casi humana de los Grondr era la de un humano musculoso de 60 cm más de altura que su forma homínida y pesaba casi el doble. Esta forma también tenía pequeños colmillos.

Modificadores: Fuerza +2, Resistencia +2, Apariencia -2, Manipulación -2.

**Crinos:** La forma Crinos de un Grondr era un terrible humanoide con cabeza de jabalí. Esta forma a menudo medía casi tres metros y tenía pezuñas afiladas como cuchillas y enormes colmillos.

Modificadores: Fuerza +3, Destreza +1, Resistencia +4, Apariencia 0, Manipulación -3

**Daedon:** La forma casi animal de un Grondr se parecía a un enorme jabalí prehistórico carnívoro de casi dos metros de alto y más de tres metros y medio de largo.

Modificadores: Fuerza +3, Destreza +1, Resistencia +3, Apariencia 0, Manipulación -3

**Scrofa:** En su forma animal, los Grondr se transformaban en un jabalí salvaje, de aproximadamente metro y medio hasta la cruz y más de dos metros y medio de largo. Esta criatura era peligrosa, pero mucho menos que la forma Daedon.

Modificadores: Fuerza +2, Resistencia +3, Percepción +1, Manipulación -3

## DONES GENERALES DE GRONDR

Los Grondr comienzan el juego con tres Dones de Nivel Uno de la lista general de Dones de Grondr.

**Comer Basura (Nivel Uno):** Devorando los cuerpos de las bestias del Wyrm, Fomori y otras criaturas de corrupción, el Grondr las elimina del cuerpo de Gaia, digiriendo con seguridad sus toxinas y corrupción.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Empatía (dificultad 5). Con un solo éxito, el personaje es inmune a cualquier veneno o droga ingerido y no sufrirá corrupción del Wyrm debido a alimentos contaminados.

**Encontrar Raíces (Nivel Uno):** El Grondr puede oler objetos enterrados y contaminados con la corrupción del Wyrm, como enterramientos corruptos, las raíces de plantas corrompidas por el Wyrm, contenedores de desechos tóxicos, o incluso Colmenas de Danzantes de la Espiral Negra.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). Puede detectar fuentes de corrupción hasta (30 m x rango) bajo tierra. Cuantos más éxitos obtenga, más detallada será la descripción de la fuente de corrupción.

**Lenguaje Espiritual (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge.

**Olor del Hermano (Nivel Uno):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

**Olor de la Visión (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus.

**Maestro del Fuego (Nivel Uno):** Como el Don de Homínido.

**Resistir Dolor (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

**Roce del Derribo (Nivel Uno):** Como el Don de Ahroun.

**Sentir el Wyrn (Nivel Uno):** Como el Don de Metis.

**Aliento del Kaos (Nivel Dos):** Como el Don de Furia Negra.

**Carga Atronadora (Nivel Dos):** Este Don añade fuerza sobrenatural a una carga, permitiendo que el Grondr pueda derribar hasa a un gigante.

Sistema: Cuando utiliza una maniobra para derribar o empujar, el jugador puede gastar un punto de Rabia, añadiendo tres dados a la tirada de ataque y a la tirada para permanecer de pie. Además, el daño causado por el ataque se considera letal, no contundente.

**Colmillos del Juicio (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox.

**Mirada Aterradora (Nivel Dos):** Como el Don de Homínido.

**Sentir Equilibrio (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox.

**Surco (Nivel Dos):** Clavando un colmillo en el suelo, el Grondr puede abrir un enorme surco o trinchera tan fácilmente como arrancar una hierba.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Impulso Primario (dificultad 6 para tierra blanda o arena, 8 para roca dura o cemento). El surco creado puede ser de esta 30 cm de profundidad, 30 cm de ancho 3,5 m de largo por cada éxito.

**Aroma Odioso (Nivel Tres):** Como el Don de Roehuesos.

**Colmillos Purificadores (Nivel Tres):** Cuando este Don está activo, los dientes del Grondr adquieren un tono blanco tan brillante que casi parecen poseer una luz interior. La corrupción del Wyrn se quema con el toque de los Colmillos Purificadores.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia. Durante el resto de la escena, si el usuario del Don muerde a una víctima que sufre una ligera corrupción del Wyrn y le causa por lo menos un nivel de daño, la víctima queda libre de la corrupción como si hubiese recibido el Rito de Purificación. Las criaturas con una corrupción del Wyrn más intensa o imbuida en su naturaleza (como Perdiciones, Fomori o Danzantes de la Espiral Negra) no son liberados de su corrupción, sino que reciben un dado adicional de daño. Las heridas causadas sobre criaturas del Wyrn siempre dejan cicatrices visibles.

**Fuerza de Desesperación (Nivel Tres):** Como el Don de Roehuesos.

**Sentir lo Antinatural (Nivel Tres):** Como el Don de Lupus.

**Desenraizar (Nivel Tres):** El Grondr puede desenraizar con facilidad árboles enfermos (o edificios humanos) golpeando sus raíces o cimientos.

Sistema: El personaje golpea la base de un árbol, el pilar de un edificio, la columna de apoyo o algún otro cimiento. El jugador gasta un punto de Rabia y otro de Gnosis y tira Astucia + Impulso Primario (dificultad 7). Por cada éxito el personaje añade cinco dados a su tirada de daño contra el árbol o estructura. Si el árbol o edificio cae como resultado de este Don, el jugador puede decidir la dirección de la caída.

**Evaporar Corrupción (Nivel Cuatro):** Apuntando a una Perdición u otro espíritu corrupto por el Wyrn, el Grondr le habla de un antiguo mundo purificado. La Esencia del espíritu del Wyrn pierde coherencia, disipándose rápidamente en el aire.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Supervivencia (la dificultad es 5 o la Gnosis del espíritu, lo que sea más alto). Durante el resto de la escena, cualquiera cosa que haga que el espíritu pierda Esencia (sean las garras de una manada de Garou furiosos o el coste de activación de un Hechizo) hace que el espíritu pierda un punto adicional de Esencia por encima de la cantidad normal que habría perdido o gastado. Si el espíritu es destruido mientras este Don es activado, el Grondr recupera el punto de Gnosis que gastó para activarlo.

**Horno de Furia Candente (Nivel Cuatro):** Como el Don de Ahroun.

**Roce de Restauración (Nivel Cuatro):** Concentrando su Gnosis en una planta o una semilla, el Grondr provoca que crezca por completo a una velocidad sorprendente.

Sistema: El personaje toca una planta inmadura en el suelo donde han caído una o más semillas y el jugador tira Gnosis (dificultad 7). La planta o plantas afectadas maduran en el mes siguiente (o en un año, en el caso de plantas realmente enormes).

**Vida Animal (Nivel Cuatro):** Como el Don de Lupus.

**Alterar Kaos (Nivel Cinco):** Como el Don de las Furias Negras.

**El Bosque Viviente (Nivel Cinco):** Como el Don de los Hijos de Gaia.

**Manifestar las Heridas de la Tierra (Nivel Cinco):** Marcando la zona circundante con sus colmillos, el Grondr desentierra la corrupción de la tierra, haciendo que se manifieste como una Perdición. Antes de la Guerra de la Rabia este Don se utiliza en presencia de una manada o varias de Garou a la espera, que hacían pedazos al espíritu manifestado. Durante la Guerra este poder fue considerado una evidencia de la corrupción de los Grondr.

Sistema: El personaje recorre la zona que será purificada, marcándola en un período de tiempo que puede ser entre varios minutos hasta horas. Al final de ese período, el jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). El éxito provoca que la tierra sea purificada de toda la corrupción del Wyrn y comience a recuperarse rápidamente de cualquier efecto de devastación ecológica durante el año siguiente. La corrupción del Wyrn arrancada se convierte en una Perdición

(distribuye 5 puntos entre la Rabia, Fuerza de Voluntad, Gnosis y Esencia de la Perdición por cada medio kilómetro de diámetro de tierra purificada).

## RITOS

### RITO DEL ALMA HAMBRIENTA

Nivel Tres, Místico

El Rito del Alma Hambrienta representa la expresión definitiva de la filosofía Grondr – consumir el mal sin ser corrompido por él. Este rito permite a un hombre jabalí consumir a un espíritu, que no puede escapar mientras tanto. Algunos Grondr utilizan el rito sobre los espíritus que han derrotado en combate, mientras que otros consumen las Perdiciones que activan Fetiches corruptos o a las que poseen Fomori –aunque en la mayoría de los casos consumir a la Perdición mata al huésped que poseía. Tradicionalmente los Grondr utilizaban este rito sobre Perdiciones y otros espíritus corruptos, pero el rito funciona igual de bien sobre cualquier tipo de espíritu. El uso indiscriminado de este rito es una forma segura de provocar la ira de casi cualquier espíritu de la Umbra.

Para realizar este rito se necesita una tirada enfrentada entre la Astucia + Rituales del Maestro del Rito y la Rabia del espíritu. La dificultad del Maestro del Rito es igual a la dificultad de invocar al espíritu y la dificultad de la tirada del espíritu es la Gnosis del Maestro del Rito.

Si tiene éxito, el Maestro del rito consume al espíritu. Puede utilizar los Hechizos del espíritu como si fueran poderes innatos, gastando la Esencia del espíritu cautivo. Siempre que el Maestro del Rito tenga que gastar Gnosis puede gastar un punto de la Esencia del espíritu consumido en su lugar. El espíritu no puede recuperar Esencia y pierde un punto por cada semana de cautividad. Cuando el espíritu se queda sin Esencia es destruido; el Maestro del Rito lo consume por completo. Mientras el espíritu sobreviva, puede ser liberado –si alguien mata al Maestro del Rito.

Los Grondr que utilizaban este rito para consumir Perdiciones y otras monstruosidades corruptas no sufrían la corrupción del Wyrn. Cualquier cambiaformas que redescubra el ritual en los tiempos modernos podría no beneficiarse de la misma protección.

## LOS OTROS

Aunque todas las Razas Cambiantes –incluyendo los Garou- lamentan la pérdida de los Apis, Camazotz y Grondr, no son las únicas Razas que se perdieron a lo largo de la historia. Los Bastet habla de los Khara, una tribu perdida de felinos de dientes de sable. La Guerra de la Vergüenza acabó con los hombres oso Okuma y es la mancha más oscura en la historia de los Hengeyokai. Los Mokolé perdieron su varna tortuga, y los Ratkin perdieron a sus Bardos –aunque algunos insisten en que encontraron una conexión más profunda con el Kaos y se convirtieron en los Munchmausen.

### KHARA

A pesar de sus terribles dientes, los hombres felino dientes de sable eran tanto criaturas de memoria con fuertes vínculos a los Mokolé-mbembe como guerreros. Entre sus parientes animales más antiguos se encontraban especies situadas en la frontera entre reptiles y mamíferos. Los felinos de dientes de sable se encontraban entre los primeros felinos y los Khara afirmaban que eran los más antiguos de los hijos de Gato. Los Khara eran tan curiosos como cualquier tribu Bastet, pero su mandato se extendía más allá de encontrar secretos a recordarlos. Tristemente para quienes vinieron después, los Khara rechazaban mantener registros sobre lo que aprendían, afirmando que darle forma física a un secreto lo hacía demasiado vulnerable. Transmitieron oralmente sus secretos de generación en generación, y cuando el último Khara murió, los secretos de la tribu murieron con él. Su orgullo les impidió compartir lo que sabían, creyendo hasta el final que podían salvarse.

Tal era su rechazo contra la escritura que esa actitud se refleja incluso en sus rituales. Cuando los Khara encontraban un secreto que nadie debería recordar, lo inscribían en los dientes de un felino de dientes de sable muerto y enterraban la cabeza lejos de cualquier camino. Nadie recuerda qué pretendían los Khara hacer con ese ritual, pero muchas de esas extrañas tumbas ahora son lugares místicos. Los Balam, Gurahl e incluso algunos Garou pueden no ser conscientes, pero custodian los secretos que los Khara robaron hasta hoy.

Los Khara también eran feroces guerreros. Debido a que guardaban sus secretos en la memoria, cada uno de ellos era una valiosa biblioteca de conocimiento. Sólo los más chapuceros carecían de por lo menos un secreto único, así que cada Khara necesitaba ser hábil para protegerse.

### ORGANIZACIÓN

Los Khara vivían en pequeños grupos familiares dirigidos por la hembra más vieja. Su sociedad se dividía en linajes de género, en los que los machos eran animados a ganar Renombre descubriendo

secretos y llevándolos a las hembras. A su vez las hembras juzgaban lo que sólo los Khara debían recordar, qué secretos podían ser compartidos con los Mokolé u otros Bastet, y cuáles deberían ser olvidados.

Los secretos que un Khara recordaba tenían un significado espiritual. La tribu definía a cada individuo por los secretos que guardaba, y cada Khara podía incrementar su prestigio aprendiendo otros nuevos –buscándolos o robándoselos a otros Khara. Muchos hombres felino de dientes de sable daban a sus secretos nombres crípticos que daban pistas de su contenido, no tanto para frustrar a los espías como para ordenar lo que sabían. Un desafío entre dos Khara podía consistir en que cada uno de ellos recitara los nombres de los secretos que conocía, una y otra vez, hasta que uno de ellos admitiera que no lo conocía. A su vez el ganador tenía que compartir ese secreto con el perdedor, para que el desafío fuera justo en el futuro.

## **DISTRIBUCIÓN Y PARENTELA**

A lo largo de su larga historia, los Khara vagaron por todo el mundo. Finalmente muchos se asentaron en el sudoeste de Norteamérica, aunque continuaron viajando en busca de secretos. Los Khara originales se aparearon con los pueblos de los antepasados de las tribus americanas de apaches, comanches y hopí. Sin embargo, no eran especialmente selectivos con los humanos con los que se apareaban –cuando los Khara se extinguieron, la humanidad todavía era joven- y las líneas de los linajes Khara pueden encontrarse por todo el mundo.

## **APARIENCIA**

Los Khara tenían un aspecto grave y serio en todas sus formas. No eran especialmente pesados y robustos, pero tenían poderosos músculos y figuras fibrosas y duras. Sus distintivos dientes de sale asomaban de sus mandíbulas en sus formas Crino, Chatro y Felino. Los diferentes linajes tenían configuraciones diferentes de dientes, o bien uno o dos pares de largos caninos superiores. Algunos también tenían uno o dos pares de colmillos inferiores.

## **ESTADÍSTICAS DE FORMA**

<b>Sokto</b>	<b>Crinos</b>	<b>Chatro</b>	<b>Felino</b>
Fuerza +1	Fuerza +3	Fuerza +3	Fuerza +3
Destreza +1	Destreza +1	Destreza +2	Destreza +2
Resistencia +3	Resistencia +4	Resistencia +4	Resistencia +3
Manipulación -1	Manipulación -3	Manipulación -3	Manipulación -3
Apariencia -1	Apariencia 0	Apariencia 0	Apariencia 0

## **DONES**

Como guardianes de secretos y memoria, los Khara tenían acceso a Dones y ritos que les permitían desempeñar esa función. Por lo tanto los Dones Mokolé y Córax relacionados con secretos, memoria y conocimientos son apropiados.

## **OKUMA**

Los Okuma eran una tribu de Gurahl que vivían en el sudeste Asiático, el norte de la India y tan lejos al este como Japón. Entre su Parentela animal se incluían los osos del sol, los osos de la luna y los pandas gigantes. Al contrario que otras tribus Gurahl, que adoran a Gaia como su madre y a Selene como la fuente de sus poderes de cambio de forma, los Okuma también mantenían una relación especial con Helios. El pelaje de cada Okuma estaba marcado con manchas de color brillante. El hecho de que las especies de su Parentela hayan sobrevivido y posean marcas similares siglos después de la muerte de los Okuma, es para algunos un símbolo de esperanza de que algún día puedan regresar.

## **TERRITORIOS**

Los Okuma surgieron en los bosques tropicales del sudeste asiático entre los osos del sol. Nunca fueron muy selectivos con sus parejas animales y terminaron apareándose con todas las especies ursinas que encontraron en su camino, incluyendo a los pandas gigantes y a los osos de la luna. Finalmente la tribu llegó a dividirse en tres familias. Sin embargo, por dondequiera que iban, las junglas y bosques tropicales eran su protectorado y raramente se alejaban mucho de sus territorios.

## **PARENTELA**

La mente abierta de los Okuma con respecto a sus parejas también se aplicaba a sus compañeros humanos. Como resultado, en el pasado los Okuma nacían en todo tipo de tribus humanas desde la India

a Japón y todos los territorios intermedios. Lo único que compartía la Parentela humana de los Okuma era la capacidad de vivir en armonía con la naturaleza. Como resultado, raramente vivían en medio de la riqueza y el privilegio, y la mayoría de sus Parientes humanos eran granjeros, ermitaños y vagabundos sin hogar.

## **CULTURA TRIBAL**

A pesar de su diminuta Parentela ursina, los Okuma eran elegidos de helios. Como todos los elegidos del sol, tenían una atracción especial por buscar y destruir la corrupción, especialmente a las criaturas de la noche y la oscuridad. Además de luchar contra los servidores del Wyrn, a menudo entraban en conflicto con los Kuei-jin, cadáveres reanimados y corrompidos por sus pecados. Los Okuma tenían una antigua rivalidad con esas extrañas criaturas.

Mientras que los demás miembros de las Cortes de la Bestia a veces preferían ignorar a los Kuei-jin por amenazas más directas y destructivas, los Okuma no estaban tan dispuestos a comprometerse. Por amables que fuesen entre ellos, se volvían especialmente decididos y feroces cuando se enfrentaban con estos extraños inmortales. El gusto de esas criaturas por el lujo y la decadencia asqueaba a los Okuma, que casi totalmente nacían entre gente pobre. Cuando los Kuei-jin enfrentaron a los Hengeyokai entre ellos, se aseguraron de que los Okuma fueran los primeros en caer.

Cuando no estaban cazando criaturas del Wyrn y no muertos en sus queridas junglas, los Okuma eran individuos amables, juguetones y casi irreverentes de forma patológica. Su cultura daba gran valor a la astucia y el ingenio y muchos de ellos eran hábiles bromistas. Como tribu, las creencias de los Okuma eran muy similares al wu wei del taoísmo y a los elementos del budismo zen. Cultivaban un aire de tranquilidad y libertad –hacer sin actuar- que sus críticos y enemigos encontraban exasperante.

## **APARIENCIA**

Los Okuma eran casi siempre de herencia asiática, aunque podían nacer en cualquier región del amplio territorio entre la India y Japón. Sus formas Homínidas tendían a ser robustas, firmes y atléticas, mientras que sus formas ursinas eran de osos de sol, osos de luna o pandas gigantes dependiendo de su herencia. Las formas homínidas de los Okuma tendían a mostrar rasgos que recordaban sus formas animales, así que un Okuma que se convertía en un oso de la luna podía ser más robusto que uno nacido de osos de sol, mientras que un hombre oso con una forma de panda gigante podría ser más musculoso y orondo.

## **DONES**

Además de los Dones que los Gurahl siguen aprendiendo hoy, los Okuma eran capaces de aprender Dones especializados como resultado de su conexión con Helios. Los Dones enseñados por espíritus del sol o del fuego, para crear luz o causar daño a criaturas corruptas o impías son buenas elecciones. Las listas de Dones de otras Razas Cambiantes con conexiones con Helios –incluyendo a los Corax y los Mokolé- son excelentes recursos para Dones Okuma.

## **AO –EL VARNA TORTUGA**

El varna tortuga perdido por los Mokolé tiene muchos nombres. En el subcontinente indio estos hombres saurio eran llamados Kurmaraja, el nombre de la tortuga cuyo cuerpo conforma los límites del mundo. En Norteamérica eran conocidos como los Kahaila, y se les atribuía la creación del mundo. Como varna se referían a sí mismos como los Ao, tomando el nombre de un antiguo tan grande que hasta es recordado en los mitos de los humanos como la tortuga de mar china que sacrificó sus patas para sostener el cielo. A pesar de estar esparcidos por todo el mundo, los Ao compartían una conexión única entre los varna de los Mokolé. Puede que se debiera a que eran el varna más antiguo o a que su naturaleza paciente y contemplativa no dejaba espacio para divisiones o distinciones. Las tortugas son una familia antigua perfectamente adaptadas a su ambiente milenios antes de que la mayor parte de la vida actual de la vida hubiera evolucionado.

La mayoría de los mitos sobre tortugas las identifican como creadores y preservadores, y eso también era cierto para los Ao. Entre los varna más longevos, otros Mokolé consideraban a los Ao especialmente viejos como fuentes vivas de Mnesis, los ojos que habían contemplado miles y miles de recuerdos en sus sueños. Como entre los Ao había muchas tortugas de mar, eran los Mokolé que tenían más contacto con los Rokea –advirtiendo a los hombres tiburón de lo que ocurría en tierra y prestándoles dientes y garras adicionales cuando los Rokea encontraban algo que hubiera que destruir.

Entre los Ao se incluían toda clase de tórtugas y galápagos, con las siguientes estadísticas de su forma quelonia: Fuerza +1, Destreza -1, Resistencia +4, Manipulación -4, Rabia 3. Los Ao se beneficiaban de la característica Escamas Blindadas en forma Súquido, pero sólo podían moverse a la mitad de la velocidad terrestre de su forma Homínido. Los Ao tortugas tenían una velocidad de natación igual a la velocidad terrestre de su forma Homínido.

Los Mokolé sueñan sueños diferentes cuando recurren a la Mnesis para descubrir qué provocó la desaparición de los Ao. Algunos afirman que la naturaleza solitaria y secretista condenó al varna tortuga. Hacia el 540 a.C., otros Mokolé comenzaron a darse cuenta de que el número de los Ao se estaba reduciendo. Sin embargo, cuando se les preguntaba, los Ao simplemente se encogían de hombros y si eran presionados, simplemente se negaban a responder. El varna tortuga se fue volviendo cada vez más raro hasta que al principio del siglo I había desaparecido por completo. Algunos Mokolé atribuyen una causa siniestra a la desaparición de los Ao, mientras que otros creen que formaba parte del ciclo natural, y que los Ao reaparecerán cuando llegue el momento adecuado.

Unos pocos hombres saurio creen que los Ao no estaban condenados porque no murieron. Señalan a cualquier ausencia de señales de miedo o de lucha, y dicen que los Ao no sucumbieron, sino que fueron llamados a la Umbra para servir a Gaia en algún cometido que nadie conoce. Quizás el varna tortuga, conocido por sus creadores y preservadores predijo el Apocalipsis años antes que ningún otro y se retiró a un Reino Umbral donde podría protegerse de la tormenta y regresar en el momento de mayor necesidad de la Tierra.

## BARDOS RATKIN

El inminente Apocalipsis ha traído nuevos Aspectos extraños a los Ratkin, pero también se encuentran sin una parte de su historia: los Bardos Ratkin. Las ratas son algunos de los mamíferos sociales del mundo y los Bardos eran responsables de mantener la compleja red de conexiones sociales que definen una colonia de Ratkin.

Al contrario que otros “maestros de conocimiento” de las Razas Cambiantes, los Bardos Ratkin no contaban historias tanto como dirigían a la comunidad para que crear la historia que necesitaba oír. En lugar de ser artistas, los Bardos Ratkin eran directores, guiando a toda la comunidad en una interpretación espontánea e improvisada. Los Bardos utilizaban el hecho de que todos conocían ya las leyendas para crear una nueva historia que era exactamente lo que la comunidad necesitaba, en lugar de recitar las mismas historias aburridas.

Algunos Ratkin teorizan que los Bardos eran demasiado sensibles. A medida que la enfermedad y la locura del mundo se incrementaban, la misma consciencia que les permitía crear historias de las mentes de su comunidad los volvió locos. Dicen que los delirantes Munchmausen pueden ser todo lo que queda de los brillantes Bardos Ratkin.

Los Bardos poseen las siguientes Ventajas y Debilidades:

**El Hilo Rojo:** Todos los Bardos reciben tres puntos gratuitos de Empatía. Esto no cuenta en su distribución inicial de habilidades, aunque elevar la Empatía por encima de 3 durante la creación del personaje sigue requiriendo puntos gratuitos.

**La Historia Correcta:** Una vez al día el Bardo puede crear una historia que anime e inspire a todos los que participen en ella. Tira Carisma + Empatía, dificultad 7. Todo el mundo que participe en la historia recupera un punto de Rabia, Fuerza de Voluntad o Gnosis por éxito. El participante debe elegir el rasgo que quiere recuperar antes de que se haga la tirada; cualquier punto por encima de su máximo se pierde.

**Sensibilidad Espiritual:** Cuando un Bardo Ratkin se encuentra en una zona que emite energía espiritual –como un túmulo o en la presencia de un poderoso espíritu- incrementa la dificultad de todas las acciones que no estén en armonía con lo que le rodea en +2. La penalización se aplicarían cuando intente intimidar a alguien en presencia de un espíritu de contemplación o intente matar a alguien en un túmulo de Curación. En una zona corrompida por el Wurm o la Tejedora, esta sensibilidad produce dolores de cabeza que incrementan en +2 la dificultad de todas las tiradas.

Rabia inicial: 4

Dones iniciales: la Broma Correcta, Habla Mental

## DONES DE BARDO

**La Broma Correcta (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash: Risa Infecciosa.

**Habla Mental (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard.

**Persuasión (Nivel Uno):** Como el Don de Homínido.

**¡Cállate! (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox: Dirigir la Asamblea.

**Lenguaje del Mundo (Nivel Dos):** Como el Don de Homínido.

**Cabrón con Suerte (Nivel Tres):** Como el Don de Fianna: Fortuna Justa.

**Sueños Susurrados (Nivel Cuatro):** Como el Don de Fianna: Fantasma.

**Forma Legendaria (Nivel Cinco):** El Bardo cuenta una historia sobre una de las extrañas criaturas legendarias que se dicen habitan el lugar: los aligatores albinos de las alcantarillas de Nueva York o el Chupacabras del folklore mexicano. Hilos de niebla envuelven al bardo, transformándolo en esa criatura legendaria. Espíritus legendarios y Padres/Madres Ciudad enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Interpretación (dificultad 8). Los rasgos de la leyenda urbana se basan en la forma Crinos del Bardo. El jugador puede “gastar” un

éxito para añadir 1 punto a un AQtítulo Físico o para adquirir una modificación física extraña (como los Rasgos para la forma Árquido de los Mokolé). Algunos Ratkin pueden preferir una misma forma de leyenda urbana, pero otros inventan una forma nueva cada vez que utilizan este Don.