

# RABIA EN ESPAÑA

*Si pudiera nacer de nuevo, quiero ser un lobo y vivir en una Tierra no contaminada, con bisontes pastando en las praderas como aquéllos que quedaron pintados en la cueva de Altamira; y cantarí a la Luna por la felicidad infinita de vivir en un mundo así.*

-Félix Rodríguez de la Fuente.

Por Manuel Ángel Gayoso Peña “Alexander Weiss” [iuvens@hotmail.com](mailto:iuvens@hotmail.com)

*Dedicado a Pascual Jesús*

La historia de los Garou ibéricos se pierde en múltiples leyendas y tradiciones orales. Aunque algunos prefieren vivir entre los humanos, y han adoptado las perspectivas y fuentes históricas tradicionales, para los Garou que prefieren evitar el contacto con la humanidad en la medida de lo posible esta postura les resulta ajena y frustrante. Sin embargo, aunque de forma tardía, los hombres lobo ibéricos son conscientes de que el Apocalipsis está llegando a sus puertas, quizás más tardíamente que en otros lugares donde los esbirros de la Tejedora y el Wyrn siguieron los pasos de la industrialización, pero ha llegado. Atrapados entre dos mundos, los hombres lobo luchan por Gaia y por su propia supervivencia.

## HISTORIA MÍTICA

### MITOS Y LEYENDAS

En lo que se refiere a los Garou resulta difícil establecer una diferenciación clara entre leyendas y hechos históricos, quizás porque su propia cosmología y su visión de la realidad carecen de una definición aséptica, racional y ordenada. Las tradiciones más antiguas hablan de cómo Gaia, la Madre Tierra, concedió a sus hijos el poder de cambiar de forma, cómo caminaron con impunidad sobre la tierra, habitando entre las tribus de hombres y las zonas salvajes.

El mundo mítico era un lugar hermoso durante el día, pero no era un paraíso idílico. Amparados por la noche monstruos y bestias del Enemigo, el Wyrn Destructor, merodeaban sembrando el terror a su paso. Las bestias cambiantes los combatieron, y en su arrogancia decidieron que debían gobernar sobre los humanos, bajo la excusa de que vigilaban a sus protegidos para protegerlos de todo mal. El resultado fue el Impergium, más de tres mil años de dominación sobre la raza humana. En otras versiones se dice que los hombres lobo fueron conscientes del poder destructor de los humanos cuando extinguieron a otras especies como el mamut o el rinoceronte lanudo, y se vieron obligados a controlar su crecimiento. Sin embargo, eran demasiado pocos para llevar a cabo esta tarea y muchos humanos escaparon a su vigilancia.

### EL IMPERGIUM

El terror hacia las bestias salvajes que acechaban en la noche llevó a la separación entre los seres humanos y la naturaleza. Las primeras tribus se congregaron

para protegerse, formando las primeras comunidades agrícolas que darían lugar a las primeras ciudades. Y sin embargo, en todas las aldeas comenzaron a surgir historias sobre las terribles bestias que acechaban en los territorios prohibidos.

Otros humanos buscaron otras formas de protegerse de los terrores de la noche, y en su búsqueda encontraron poder en el seno del Wyrn o de sus servidores. Los primeros vampiros y magos se convirtieron paradójicamente en protectores de algunas comunidades humanas

En todos los lugares donde estuvieron presentes los Garou y otras bestias cambiantes mantuvieron el Impergium con ferocidad. Algunos hombres lobo convirtieron a los humanos en sus reservas reproductivas, mientras que otros lucharon con las tribus humanas más fuertes, convirtiéndose en sus líderes y dirigiendo a sus protegidos en épicas travesías y viajes que extendieron la población humana por todo el mundo.

En la península ibérica la presencia de los hombres lobo parece remontarse miles de años atrás. Los relatos más antiguos se sitúan en torno al 7.000 a.C., aunque muy posiblemente su presencia en el territorio fuese mucho más antigua, ya que hombres y lobos habitaron en la península ibérica desde tiempos inmemoriales.

En aquella época los antepasados de Aulladores Blancos y los Fianna eran las tribus más numerosas, seguidos por los ancestros de los Roehuesos, que formaban feroces manadas de vagabundos. Por otra parte los Garras Rojas merodeaban con fuerza entre los lobos ibéricos. Algunos Colmillos Plateados de más allá de los Pirineos siguieron las migraciones de sus parientes, pero su presencia era mínima. Pero los hombres lobo no se encontraban solos...

## LA GUERRA DE LA RABIA

Por aquella época los hombres lobo compartían su labor de protección y vigilancia de Gaia con otras razas de bestias cambiantes, que también se habían extendido por el mundo y a su propia manera también habían colaborado con el Impergium. Entre las docenas de especies cambiaformas los Fera o Bête cumplían con sus labores sagradas.

En la península ibérica eran especialmente numerosos los Gurahl, hombres oso que dominaban los poderes curativos y protegían los lugares sagrados, los Corax, hombres cuervo que vigilaban desde los cielos, los Bastet, guardianes de secretos que acechaban entre linceos y gatos monteses, los Grond, hombres jabalí que cuidaban los jardines de Gaia y sobre todo los Uros, los toros de Selene, poderosos mediadores y sabios que mantenían la paz entre las razas. Estos últimos eran sin duda la raza cambiante más numerosa de la zona y muchos de sus santuarios y túmulos se encontraban en la península ibérica.

Nadie está completamente seguro de cómo comenzó la guerra. Las leyendas más ambiguas afirman que los reyes de los Garou crecieron en su orgullo y consideraron que no sólo debían gobernar a los humanos, sino también a las demás razas cambiantes. Otros relatos más precisos indican que los Colmillos Plateados en su soberbia exigieron a los Gurahl que compartieran sus secretos curativos para resucitar a sus héroes. Los hombres oso rechazaron las orgullosas peticiones, afirmando que era un poder demasiado peligroso para usar a la ligera.

Y la guerra comenzó. Primero los Colmillos Plateados atacaron a los Gurahl. Las tribus de hombres lobo y las demás razas cambiantes tomaron partido en la guerra, y la sangre se derramó con abundancia en ambos bandos.

Los Aulladores Blancos acaudillaron a los hombres lobo ibéricos durante la Guerra de la Rabia. Cayeron con ferocidad sobre los Gurahl y los Grond y destruyeron a su parentela y les arrebataron sus lugares sagrados. Las razas cambiantes se unieron para contraatacar. La Guerra de la Rabia duró siglos o quizá milenios, con períodos de tensa paz y períodos de guerra abierta que devastó poblaciones enteras y que aumentó el terror de los humanos hacia las bestias salvajes y la naturaleza.

Cuando el polvo se hubo asentado, los últimos hijos de Jabalí, Lince y Toro se habían extinguido en la península ibérica, y los demás Fera habían quedado diezmados. Los Aulladores Blancos habían cargado sobre ellos el peso de la guerra y habían quedado debilitados, retirándose hacia sus túmulos en las montañas del Norte. Otras tribus como los Fianna y los Roehuesos se extendieron sobre el territorio conquistado.

## EL CONCORDATO

Las batallas de la Guerra de la Rabia debilitaron el dominio de los hombres lobo sobre los humanos, y las atrocidades cometidas en nombre de uno u otro bando horrorizaron a muchos Garou. Los Garras Rojas defendían un control brutal sobre los humanos, para que no pudieran llevar a la extinción a ningún otro animal, como había ocurrido con el mamut; los Colmillos Plateados consideraban que los humanos debían ser servidores de los hombres lobo. Los Garou que deseaban la paz con los humanos formaron la tribu de los Hijos de Gaia.

La escisión entre los defensores y los opositores del Impergium llevó a la disgregación final de la Nación Garou, pero finalmente y poco a poco la paz entre hombres lobo y humanos se fue extendiendo. En la península ibérica este cambio fue marcado por el estallido de la guerra entre las tribus de Aulladores Blancos y Garras Rojas contra Fianna y Roehuesos. Los Garras Rojas se molestaron ante la intromisión de quienes consideraban aliados de sus enemigos y las batallas se multiplicaron. Sin embargo, los defensores de la paz terminaron por imponerse, ayudados por la llegada de nuevas tribus del Este, como los Hijos de Gaia o las Furias Negras, pero los conflictos perdurarían durante mucho tiempo y las secuelas se prolongarían hasta la Edad Media.

El Impergium cambió a los humanos, llevándoles a rechazar la naturaleza. Los vampiros se alzarían como dioses entre ellos, protegiendo a sus sirvientes y atrayendo a muchos de ellos a la causa del Wyrn. Cuando los Garou perdieron las primeras batallas contra los humanos se dieron cuenta de su error: habían convertido a los hombres en los enemigos de Gaia. Aunque el Impergium había terminado, el daño estaba hecho.

## CORRUPCIÓN EN LA PIEL DE TORO

Como en todos los lugares del mundo la corrupción del Wyrn siempre estuvo presente de una forma o de otra en la península ibérica. La influencia de la Bestia de la Guerra era especialmente perniciosa, aumentada por los conflictos entre pueblos ibéricos que a su vez no hacía más que aumentar el número de Perdiciones en un continuo círculo vicioso.

En medio del rugido de las batallas de los hombres lobo algunos humanos escucharon los susurros de los poderes oscuros. Algunos cultos dedicados al Wyrn comenzaron a florecer en el sur de la península, entre la civilización de Tartessos. Vampiros y espíritus malignos también comenzaron a prosperar, extendiendo su influencia corruptora. Algunos hombres lobo intentaron combatir a los esbirros del Wyrn, pero se encontraban demasiado divididos y debilitados tras la Guerra de la Rabia.

Afortunadamente otros Garou acudieron en ayuda de sus parientes ibéricos. Fianna y Colmillos Plateados acompañaron a las tribus célticas que emigraron a la península ibérica, y con los comerciantes fenicios y griegos llegaron algunos Caminantes Silenciosos y Furias Negras. La guerra contra los cultos tartésicos se prolongó durante siglos, pero finalmente el conflicto terminó con una inesperada intervención: los cartagineses, seguidos por otros vampiros y demonios, cayeron sobre los restos de la decadente civilización tartésica y la destruyeron por completo, aunque los esbirros del Wyrms supervivientes se extenderían por toda la península.

## LA OCUPACIÓN ROMANA

Poco tiempo después una nueva oleada de conquistadores se extendió por el Mediterráneo: los romanos, que entraron en la península ibérica y expulsaron a los cartagineses a sangre y fuego. Con los invasores venían varias manadas de Colmillos Plateados, dirigidos por el general Marco “Gladius-de-Plata” Junio, que dirigía los ejércitos de la Garra Conquistadora, una importante y belicosa familia de los Colmillos que había prosperado en Roma.

Los Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se enfrentaron a los hombres lobo ibéricos, a los que acusaban de haber descuidado la guerra contra el Wyrms. Los Roehuesos, Fianna y Aulladores Blancos se opusieron a la ocupación romana durante más de un siglo.

Durante las Guerras Cántabras el Rey de la Garra Conquistadora, Quinto “Corazón-de-Rabia” Junio se enfrentó con el Rey de los Aulladores Blancos, Caroc “Escucha-mi-Aullido”. Ambos líderes eran dos guerreros poderosos y la batalla entre los reyes y sus partidarios duró un día y una noche. Aunque los romanos alcanzaron la victoria, los dos reyes se dieron muerte mutuamente y para los hombres lobo la batalla terminó en tablas.

La Garra Conquistadora no consiguió establecer su completo predominio sobre los hombres lobo de Hispania. En el norte los Aulladores Blancos seguían gobernando sin oposición, y se consideraban la verdadera realeza de los hombres lobo frente a los advenedizos romanos. Las demás tribus también aceptaban a regañadientes el dominio de los Colmillos Plateados.

La caída de los Aulladores Blancos en Escocia durante el siglo I progresivamente se fue extendiendo al resto de la tribu. Aunque los Aulladores Blancos de Hispania en principio combatieron a sus hermanos corruptos, finalmente sus ansias de revancha hacia los Colmillos Plateados terminaron por imponerse. A ciencia cierta se desconoce el momento de la traición, pero finalmente los Aulladores ibéricos se unieron con sus parientes que servían al Wyrms y pusieron sus santuarios a su disposición. En un golpe tan brutal como imprevisto atacaron el Túmulo del Estandarte Dorado, la fortaleza de la Garra Conquistadora en Hispania, y no dejaron a ningún Garou ni pariente con vida.

Los demás Garou hispanos estaban aterrorizados ante semejante atrocidad y combatieron a los corruptos Danzantes de la Espiral Negra. Uno tras otro los pozos de corrupción que habían surgido en el norte fueron destruidos o sellados, pero la guerra se prolongaría durante los siglos siguientes. Los Danzantes de la Espiral Negra luchaban a la defensiva, siendo incapaces de enfrentarse al poder combinado de todas las tribus, pero intentaron ganar todo el tiempo posible para ocultarse. Con la ayuda de los esbirros del Wyrms comenzaron a excavar laberintos subterráneos y a desaparecer de la superficie de la tierra.

## LAS INVASIONES GERMÁNICAS

La decadencia del Imperio Romano también provocó la caída de la Garra Conquistadora, muchos de cuyos miembros cayeron en el Harano. Afortunadamente para los hombres lobo, a medida que las fronteras del Imperio se debilitaban otros Garou acudieron en su ayuda para guerrear contra los esbirros del Wyrn.

Entre los visigodos, suevos, vándalos, y otros pueblos germanos que invadieron la península ibérica llegaron otras dos nuevas tribus de hombres lobo: los más numerosos eran los Fenrir, que intentaron apoderarse de los túmulos de otros Garou, aunque pronto tuvieron que adaptarse a la situación política local y hacer concesiones, aunque establecerían firmemente su presencia en el centro de la península, más allá del Macizo Central.

Menos numerosos, pero no por ello menos influyentes, fueron los Señores de la Sombra, que inmediatamente sacaron partido de la guerra contra los Danzantes de la Espiral Negra, ofreciendo su apoyo sin compensaciones a otras tribus y consiguiendo una influencia muy superior a su escaso número. Cuando dirigidos por “Mira el Cielo Nocturno”, un poderoso Theurge lupus, se asentaron entre las belicosas tribus vasconas, que habían sido Parentela de los Aulladores Blancos, muchos los tomaron por locos que seguirían el mismo camino corrupto de sus predecesores, pero de alguna manera los oscuros dones y ritos de los Señores de la Sombra les permitieron sobrevivir y prosperar.

Una nueva oleada de invasores llegó en el siglo VIII: los musulmanes procedentes del Norte de África. Hombres Lobo de las tribus de los Caminantes Silenciosos y de los Hijos de Gaia les acompañaron. Aunque los Caminantes Silenciosos tuvieron algunos enfrentamientos con las tribus autóctonas, muy pronto tuvieron que aceptar la realidad de que la península ibérica ya se encontraba en otras manos.

## LA EDAD MEDIA

Los reinos cristianos, empujados hacia el norte por la presión de los musulmanes del sur, comenzaron un proceso de Reconquista durante los siglos siguientes: Asturias, León, Galicia, Portugal, Castilla, Navarra, Aragón y Cataluña comenzaron a realizar ataques contra los reinos islámicos. Aunque en algunos lugares bajo la bendición de los Hijos de Gaia musulmanes, judíos y cristianos convivían en paz, eran situaciones excepcionales y que no solían prolongarse en el tiempo. De hecho, las relaciones entre las tres religiones terminaron por agriarse, y los caballeros cristianos y los guerreros musulmanes expulsaron a los infieles de sus reinos.

Las sanguijuelas se infiltraron en la Iglesia y en la propia Reconquista, manipulando a los ejércitos para que atacasen los poblados y aldeas bajo el dominio de los hombres lobo, en nombre de la cristiandad y el Islam. Los Hijos de Gaia consiguieron numerosos éxitos concentrando sus esfuerzos en finalizar la violencia y el odio sin sentido y comenzando su propia cruzada contra los vampiros.

Por otra parte los Caminantes Silenciosos comenzaron a establecerse en gran número, mucho más considerable que en ningún otro lugar de Europa, y su Parentela consiguió gran influencia en el mundo islámico.

El crecimiento de las ciudades medievales permitió la prosperidad de los Roehuesos, que disfrutaban de un importante bastión en Barcelona. En esta ciudad también se convirtió en un importante centro de reunión para la tribu de los Protectores del Hombre, que comenzaron a llegar a la península ibérica durante la Edad Media,

aunque algunos lupus de la tribu se habían adelantado e incluso se habían integrado en clanes autóctonos.

En respuesta a las actividades de los vampiros, los Señores de la Sombra se lanzaron de lleno contra ellos en sus juegos de conspiración, viendo en el conflicto entre moros y cristianos un espacio abierto para expandir sus territorios. Algunos Colmillos Plateados de la decadente Garra Conquistadora trataron de hacerles frente, pero sufrieron graves pérdidas. La parentela de los Señores de la Sombra se introdujo en las cortes reales y nobiliarias de Navarra y Castilla, consiguiendo absorber los dominios de los Colmillos Plateados en el reino de León. Hacia 1230 los últimos restos de la Garra Conquistadora en los reinos ibéricos se enfrentaban al Harano y la extinción.

El siglo XIII fue un período de prodigios, apareciendo numerosas profecías que parecían predecir un oscuro destino para la Nación Garou. Un gran eclipse oscureció el cielo y la Umbra se volvió negra como la pez en algunos lugares. Muchos hombres lobo sucumbieron a la Rabia y aldeas enteras fueron diezmadas. Desde el este llegó una extraña enfermedad, la Plaga Desolladora, que sólo afectó a los lobos y a los Garou, diezmando a clanes y tribus en toda Europa.

## LA BAJA EDAD MEDIA

La Inquisición, la Peste Negra y las guerras civiles entre los reinos ibéricos, mancharon con sangre, fuego y desesperación los últimos estertores de la Edad Media. La Plaga Desolladora reapareció como una rama especialmente virulenta de la Peste Negra, afectando nuevamente a los hombres lobo. Algunos Garou, sobre todo Hijos de Gaia, y sus parientes fueron acusados de brujería y arrojados a la hoguera. Los esbirros del Wyrn lanzaron algunas de sus peores ofensivas y los Portadores de la Plaga, una manada de Danzantes de la Espiral Negra que favorecían la propagación de la Peste Negra, realizaron atrevidas incursiones en los territorios de los Garou con el único objetivo de infectarlos. Afortunadamente, Camino Sombrío, un Ragabash de los Señores de la Sombra, consiguió llevar a los Portadores de la Plaga a una emboscada, aunque él mismo resultó infectado por la enfermedad.

En medio del caos de la guerra civil castellana de las cenizas de la parentela de la Garra Conquistadora surgió una nueva rama de Colmillos Plateados: la Casa de los Matadragones (mejor conocidos como Wyrnfoe). Sus orígenes no están muy claros, pero parece que en los reinos ibéricos surgieron de una pequeña manada de hombres lobo de distintos países que luchaban como mercenarios para el pretendiente al trono de Castilla Enrique de Trastámara. Su líder era un joven Ahroun llamado Santiago Halcón de Plata.

Los Matadragones fueron saludados como héroes por el resto de las tribus, a quienes ayudaron en sus guerras contra los esbirros del Wyrn. En una costumbre inaudita hasta el momento entre los Colmillos Plateados acogieron a miembros de otras Casas de Colmillos, e incluso de otras tribus, reconociendo los méritos por encima del linaje. A pesar de sus victorias sus territorios e influencia política eran pequeños, aunque se concentraban en el sur, sobre todo en Andalucía.

El fin de la Reconquista, la expulsión de los judíos y las medidas opresivas contra los no cristianos llevaron a muchos Caminantes Silenciosos e Hijos de Gaia a exiliarse siguiendo a su parentela. Sin embargo, otros permanecieron, arriesgándose a las persecuciones de la Inquisición cristiana, consiguiendo sobrevivir durante los siglos siguientes.

## EL RENACIMIENTO Y EL NUEVO MUNDO

La llegada del Renacimiento supuso el final de una larga era de pesadilla para los Garou, aunque algunos Galliard de los Señores de la Sombra la recuerdan como una época de oscuro esplendor, y entonces el repentino descubrimiento de un Nuevo Mundo al oeste atrajo la atención de los hombres lobo europeos.

Las noticias sobre las Tierras Puras y los extensos territorios impolutos resultaban un atractivo irresistible. Una manada de Señores de la Sombra y Roehuesos dirigidos por el Ahroun Vicente Puñal-de-Tinieblas fueron los primeros en afrontar los peligros del viaje y llegaron a Cuba. Las otras tribus no tardarían en imitarles, entrando en conflicto con los Garou americanos: Croatanos, Uktena y Wendigo.

Los Señores de la Sombra siguieron la estela de los conquistadores españoles, participando en las masacres de indígenas. Mataron a los últimos Camazotz, los hombres murciélago, y comenzaron los primeros enfrentamientos con los hombres lobo americanos. Otras tribus como los Hijos de Gaia, los Protectores del Hombre y los Roehuesos, acompañaron a los colonos españoles, e indirectamente contribuyeron a la propagación de las plagas europeas entre los indígenas.

Si bien hubo algunos intentos de establecer la paz entre los hombres lobo indígenas y los europeos, inevitablemente las tribus más belicosas terminaron por provocar conflictos, creando un legado de rencor, que si bien atenuado, todavía continúa presente en los tratos entre las distintas tribus de América y Europa.

Durante la Edad Moderna los territorios de los hombres lobo de la península ibérica fueron alcanzando prácticamente su configuración actual. Los Señores de la Sombra se convirtieron en la tribu más influyente, sobre todo gracias a la migración masiva de sus rivales Colmillos Plateados al Nuevo Mundo. Los Garras Rojas mantenían prósperas manadas en la meseta castellana y en Sierra Morena. Sin embargo, las tribus más numerosas eran los Fianna, extendidos sobre todo por Asturias, Galicia y Portugal, donde contribuyeron a la independencia del país en 1640, y los Roehuesos, muy numerosos en las ciudades del reino de Aragón.

Fue también durante esta época cuando los hombres lobo crearon el Monasterio de las Trece Penas, un lugar de paz y descanso para los Garou situado en el corazón de Madrid, y velado con poderosos hechizos para ocultarlo de los ojos de los poderosos vampiros que parasitaban la capital de España, en donde se encontraba un portal a la dimensión del Abismo custodiado por poderosos espíritus de la Noche.

## INDEPENDENCIA Y REVOLUCIÓN

El siglo de las Luces pasó prácticamente desapercibido para los hombres lobo, a quienes el atraso industrial y económico de España indirectamente les beneficiaba. Los avances introducidos por los reyes de la dinastía de los Borbones fueron observados con suspicacia, aunque los Protectores del Hombre los abrazaron de forma entusiasta, convirtiéndose en partidarios del partido afrancesado.

Durante la Guerra de la Independencia los hombres lobo se enfrentaron en combates fratricidas. Varios Colmillos Plateados de la Casa del Ojo Resplandeciente, con parientes entre la aristocracia napoleónica, acudieron a España donde se enfrentaron a los Señores de la Sombra y trataron de expulsarlos del poder. Los Fianna, Protectores de Hombres y Roehuesos se alzaron también para hacer frente al invasor, pero una vez los Colmillos franceses regresaron a su cubil con el rabo entre las piernas, no estaban dispuestos a que los Señores de la Sombra retomaran el poder como si nada hubiera pasado.

Varios hombres lobo, sobre todo los Fianna, participaron en las guerras entre liberales y conservadores del siglo XIX. Los Señores de la Sombra prestaron su apoyo a la facción carlista, mientras que Fianna y Roehuesos ayudaban a los liberales. Esto no evitó los enfrentamientos directos entre Garou, a pesar de los esfuerzos de los Hijos de Gaia por procurar la conciliación entre todas las facciones enfrentadas. Fue gracias a los esfuerzos de Heliodoro “Camina-hacia-el-Sol” Benítez, un Philodox de los Hijos de Gaia, que en 1875, representantes de todas las tribus enfrentadas se reunieron en el monasterio de las Trece Penas y firmaron un acuerdo de paz. Aunque los Señores de la Sombra habían sido derrotados en el campo de batalla, consiguieron mantener su influencia en amplios territorios de Castilla, Navarra y el País Vasco. Los vencedores del largo conflicto habían sido los Fianna y Roehuesos, que se encontraron con un poder inesperado en sus manos.

## INDUSTRIALIZACIÓN Y GUERRA CIVIL

A comienzos del siglo XX España y Portugal se encontraban entre los países de Europa más atrasados industrialmente y los hombres lobo ibéricos estaban satisfechos, viendo los efectos que la industrialización estaba causando en otros lugares. Sin embargo, los deseos de los gobiernos mortales discurrían en otra dirección, y pronto los primeros avances tecnológicos comenzaron a aparecer tímidamente.

Las disensiones sobre la industrialización causaron las primeras fricciones entre Fianna y Roehuesos. Los Fianna preferían que España continuara siendo un país eminentemente agrícola, pero los Roehuesos, influidos sobre todo por algunos idealistas Protectores del Hombre, consideraban que el progreso tecnológico era inevitable y que la mejor solución era adaptarlo al país de la forma menos traumática posible. Por primera vez en mucho tiempo estallaron algunos conflictos violentos entre ambas tribus.

La Guerra Civil Española permitió a los hombres lobo solucionar sus diferencias con completa impunidad. El conflicto se agravó cuando las sanguijuelas y otros esbirros del Wyrn intervinieron. Muchos de los Roehuesos habitaban en comunas anarquistas y fueron asesinados por los vampiros que acompañaban a los ejércitos rebeldes del general Franco. Otros hombres lobo, fueron fusilados como enemigos del régimen franquista. Los Señores de la Sombra, que habían contribuido a la formación del nacionalismo vasco, también fueron perseguidos.

La guerra civil y la dictadura franquista fueron un largo período de oscuridad para los Garou. Aunque algunos hombres lobo culpan a las sanguijuelas de haber provocado el golpe de estado que llevó al dictador Francisco Franco al poder, la verdad es que la rebelión se produjo por hechos puramente circunstanciales y humanos. Los hombres lobo fueron víctimas de la represión y la guerra al igual que otras víctimas humanas y sobrenaturales.

Los principales efectos de las dictaduras de Franco en España y de Salazar en Portugal fueron propiciar el fortalecimiento del Wyrm. El despegue económico de la posguerra se realizó a costa de un gran daño para el medio ambiente. La Sociedad Pentex introdujo sus tentáculos a través de las inversiones norteamericanas en España mediante varias sucursales que actuaron con completa impunidad, arruinando el paisaje con enormes complejos urbanísticos en la costa, contaminando playas, ríos y aire con centrales térmicas y nucleares.

## LAS SEÑALES DEL APOCALIPSIS

Los hombres lobo vieron con alivio el final de la dictadura franquista y la llegada de la democracia, al menos los que habían conseguido sobrevivir. Afortunadamente para ellos, a pesar de los avances industriales, España continuaba siendo un país de segunda fila en el concierto económico mundial, y grandes zonas del interior no habían sido devastadas. La mentalidad ecologista, tan desarrollada en el resto de Europa, llegó tardíamente, pero finalmente llegó, sobre todo gracias a la actividad de defensores de la naturaleza como Félix Rodríguez de la Fuente.

Mientras Garou de otros países como Francia o Inglaterra viven bajo una mentalidad de asedio y resistencia, en la península ibérica los hombres lobo de España y Portugal se encuentran en una situación más desahogada. El Wyrn y sus sicarios, aunque han conseguido importantes victorias, todavía han dejado numerosos bastiones impolutos. En la península ibérica aún se encuentran algunas de las últimas poblaciones de lobos europeos, y aunque algunas especies como el lince ibérico, el oso pardo, el águila imperial o el quebrantahuesos se encuentran próximas a la extinción, los esfuerzos de los ecologistas han conseguido mantener como si se tratase de un tesoro algunas poblaciones protegidas.

Insensible a esta resistencia, la corporación Pentex prosigue con su obra destructiva, con la colaboración de políticos y empresarios corruptos. Como en otras partes del mundo el Wyrn prosigue lenta, pero inexorablemente, su avance, y aunque superficialmente la península ibérica no parezca estar cerca de sus garras, existe un mal oculto y profundo que la corroe desde su interior, una insidiosa presencia que parece fomentar los odios y rencillas entre parientes...y a lo lejos se escuchan los bramidos de la Bestia de la Guerra, que espera una nueva oportunidad para liberar su pernicioso influencia.

En estos tiempos finales los Fianna se enfrentan a una ominosa profecía que anuncia la llegada de una gran oscuridad. Los Señores de la Sombra han declarado la guerra total a los vampiros en el País Vasco, y los Roehuesos se preparan para lanzar un ataque sobre las sanguijuelas de Madrid... ¿Pero cuánta sangre deberá derramarse para que la rabia de los Garou quede apaciguada?

## TERRITORIOS DE LOS GAROU

La distribución regional propuesta aquí es por completo arbitraria. Los Garou se rigen por fronteras diferentes a las humanas, que se resumen en términos como Túmulos y Protectorados, y que son diferentes de los territorios mencionados. Aunque los homínidos españoles y portugueses pueden seguir las nociones políticas de los humanos, los lobos desechan por completo los conceptos de país, nación, comunidad o región.

### ANDALUCÍA

En Andalucía se encuentran algunos de los túmulos más poderosos de la península ibérica, así como refugios naturales tan importantes como el Coto de Doñana o el Parque Nacional de Sierra Nevada. Los Garras Rojas protegen ferozmente a las aisladas manadas de lobos ibéricos que viven en Sierra Morena y en rincones apartados de las montañas del Sistema Bético. En sus esfuerzos son ayudados por los Hijos de Gaia, fuertemente conservacionistas, que intentan proteger a las especies amenazadas como el águila imperial o el lince ibérico. Los esbirros del Wyrn realizan frecuentemente arriesgadas incursiones en los territorios salvajes de los hombres lobo, y

ya han alcanzado grandes éxitos como la contaminación radiactiva de parte del litoral andaluz.

El túmulo más importante de toda la península es el Túmulo del Toro Blanco, situado en una dehesa de Huelva, cerca de la frontera entre Andalucía y Extremadura, que según la leyenda, era un importante santuario de los hombres toro. Hoy es ferozmente defendido por los Hijos de Gaia. También existen otros túmulos situados en el Coto de Doñana, Sierra Morena y Sierra Nevada.

## ARAGÓN

Aunque son bastante numerosos en el norte de Aragón, sobre todo en torno al Parque Nacional de Ordesa y el Monte Perdido, donde se encuentra el Túmulo más poderoso, la zona constituye para los hombres lobo el recuerdo de una importante derrota. Hacia 1955 el último de los Garras Rojas de la zona murió defendiendo a los últimos lobos pirenaicos. Desde entonces el Clan del Recuerdo de los Lobos, formado sobre todo por Señores de la Sombra y Fianna, ha tomado el relevo, tratando de proteger al resto de la fauna autóctona y presionando a las autoridades mortales para lograr la reintroducción del lobo en la zona.

Se dice que los Garou del Clan del Recuerdo de los Lobos mantienen algunos contactos con los Gurahl que viven en los Pirineos, y que en ocasiones han visitado el túmulo de los hombres oso, pero este rumor no ha podido confirmarse.

## ASTURIAS Y CANTABRIA

Asturias y Cantabria son importantes feudos de los Fianna, aunque con el paso del tiempo otras tribus se han instalado en la zona, especialmente Garras Rojas, Hijos de Gaia y Señores de la Sombra. Frente a la regresión de otras zonas de la península, los Garou asturianos y cántabros se encuentran en clara expansión, y cuentan con al menos tres clanes fuertes, divididos en diez manadas. Los Garou de estas zonas muestran un ánimo optimista y no dudan en acudir en ayuda de sus parientes castellanos, gallegos y vascos siempre que son convocados. Recientemente una manada de Garras Rojas dirigida por el Galliard Salta-los-Riscos han comenzado a ayudar a la población de lobos a extenderse hacia el este, tratando de reintroducir la especie en el País Vasco, la Rioja y Navarra. Este plan es apoyado con cautela por los Señores de la Sombra del País Vasco, que no verían con malos ojos la revitalización de su parentela lobuna.

Los túmulos más poderosos se encuentran en el Parque Nacional de los Picos de Europa, aunque existen otros túmulos menores en Covadonga y Santander.

## CASTILLA Y MADRID

La Meseta, la gran altiplanicie central de Iberia, es un lugar básicamente rural, con veranos muy calurosos e inviernos muy fríos. En esta zona se encuentra la mayor población de lobos de España, y los Garou han establecido varios túmulos abiertos a todas las tribus. Este clima de apertura es debido sobre todo a la presencia de los Hijos de Gaia, que dan la bienvenida a todos los hombres lobo en el Túmulo del Unicornio Herido, un túmulo de Curación desde tiempo inmemorial. Otras tribus como Fianna, Garras Rojas, Roehuesos, Caminantes Silenciosos y Señores de la Sombra se encuentran también presentes en la zona.

En Castilla la Mancha, la situación de los Garou es más precaria. Atrincherados en Sierra Morena, los Garras Rojas y algunos Caminantes Silenciosos, realizan

frecuentes incursiones en las provincias del interior, donde se dice que algunos pueblos fueron subyugados por el Wyrn durante la guerra civil, y sus habitantes convertidos en fomori. Según los últimos informes, la situación es mucho peor de lo que se creía. Algunos puntos se han convertido en criaderos de fomori y esta situación sólo es la punta del iceberg, y podría haber más pueblos corruptos en otros lugares de España.

El crecimiento de Madrid, la capital española, preocupa a numerosos hombres lobo. Una gigantesca urbe de cinco millones de habitantes alberga a una población numerosa de crueles sanguijuelas que de vez en cuando parten a la caza de Garou. Sin embargo, la preocupación de los hombres lobo no estriba tanto en las sanguijuelas madrileñas, como en el horrible aspecto de la Umbra local, plagado de Perdiciones y corruptos espíritus de la Noche que se alimentan de sangre. Según las leyendas Garou en el lugar donde hoy se alzaba la ciudad de Madrid antaño había un poderoso túmulo dedicado a Helios, que en algún momento desapareció, consumido misteriosamente por un poderoso servidor del Wyrn rodeado de sombras y oscuridad. Según algunos exploradores, en el lugar donde se encontraba el santuario se alza un enorme agujero umbral que conecta directamente con el reino del Abismo.

La presencia de tantas sanguijuelas y espíritus corruptos ha llevado a los Garou a afirmar una vigilancia continua sobre Madrid. Durante el siglo XVI, los Roehuesos abrieron un túmulo en la ciudad, el Monasterio de las Trece Penas, pero posteriormente pasaron a compartirlo con los Fianna y los Moradores del Cristal. Actualmente el Clan de las Trece Penas está liderado por Marino Laguía, Ahroun de los Roehuesos.

## CATALUÑA

Antaño un poderoso dominio de los Roehuesos, con el paso de los siglos Cataluña se ha convertido en un mosaico de distintas tribus: Roehuesos, Moradores del Cristal, Colmillos Plateados y Furias Negras. Barcelona sigue siendo un punto de reunión para los Roehuesos de toda Europa, desde la Prohibición del Hombre de 1540.

La principal preocupación de los hombres lobo catalanes son las sanguijuelas que han colonizado algunos pueblos del interior, y que han convertido algunos rincones en lugares malsanos bajo un gobierno semifeudal. El demonio del Castillo de Llers se ha enfrentado con los Garou en varias ocasiones, pero hasta el momento la situación permanece en tablas.

El Túmulo de los Dientes de Piedra, cerca del monasterio de Montserrat, se ha convertido en un punto de disputa para diferentes facciones: los hombres lobo y las hadas que frecuentan la región. Por otra parte, parece que las sanguijuelas también tienen esbirros ocultos entre la población de los alrededores.

## EXTREMADURA

Una manada de Garras Rojas y Caminantes Silenciosos se encuentra en la sierra de San Pedro, internándose en Portugal en ocasiones, protegiendo a los escasos lobos que sobreviven en el lugar. Estos hombres lobo han informado además de la presencia de fomori en algunos rincones rurales, que suelen ocasionar incendios. Sin embargo, las últimas investigaciones por parte de los Garou parecen indicar que estos fomori sólo son servidores de un poder mayor, que parece estar utilizándolos para desviar la atención de otros asuntos...

## GALICIA

Desde tiempos inmemoriales un dominio ancestral de la tribu Fianna, en Galicia la tribu fue salvajemente diezmada por las sanguijuelas durante la guerra civil. Sólo durante la época de la transición y en parte gracias a la colaboración con otras sanguijuelas del clan Gangrel, pudieron los Fianna gallegos tomarse su venganza.

En estos momentos la mayoría de los hombres lobo gallegos se han desplazado hacia las provincias del interior, Lugo y Ourense, intentando frenar la destrucción de los bosques de Galicia ante los frecuentes incendios provocados.

Recientemente el liderazgo de los Fianna gallegos ha sufrido un cambio. El viejo Philodox Ernesto “Voz-da-Razón” Silva fue derrocado por su sobrino, el joven Ahroun Casiano “Oubeo-de-Rabia” Silva, que fue criado por los Fianna portugueses. Casiano estaba descontento con la actitud de su tío, que había pactado con las sanguijuelas de Galicia. Por otra parte, Ernesto también perdió bastante popularidad debido a su incapacidad para tomar acción contra los vertidos que han afectado a la costa gallega durante los últimos años con casi completa impunidad. En la costa el paisaje umbral es un lugar bastante inhóspito y peligroso, pues numerosas Perdiciones nadan bajo las aguas espirituales.

Otra tribu importante en Galicia son los Moradores del Cristal, que curiosamente disponen en Galicia de una importante población de parentela lobuna desde la Edad Media. La manada del Campo de Estrellas fue la avanzadilla de la tribu, aunque actualmente se encuentra integrada sobre todo por homínidos. El Philodox Pascual es el actual líder de los Moradores gallegos.

Aparte de los Fianna y los Moradores del Cristal, también hay miembros de los Hijos de Gaia, Caminantes Silenciosos y la Camada de Fenris entre los Garou gallegos.

## VALENCIA Y MURCIA

Valencia fue dominio de la tribu de los Roehuesos durante siglos, enfrentándose en sangrientos combates con los vampiros de la región. Por alguna razón desconocida, los servidores del Wyrn siempre se han mostrado muy activos, en especial los Danzantes de la Espiral Negra, y muchos son los cachorros Garou que a lo largo del tiempo han sido secuestrados y obligados a rendirse al Corruptor.

El mundo espiritual de la ciudad de Valencia parece asimismo contaminado y corrupto por la presencia de numerosas Perdiciones y espíritus entrópicos. La mancha del Wyrn se ha extendido sobre todo por el litoral valenciano, amparándose en la intensiva urbanización fomentada por los servidores de la Tejedora.

Desde Valencia a Murcia los hombres lobo han oído hablar de una siniestra organización conocida como el Culto del Ángel Negro, formada por sectarios que convocan Perdiciones y espíritus malignos para aumentar su riqueza y saciar sus ambiciones.

Desde la guerra civil española, los Roehuesos han sido expulsados de la ciudad de Valencia, pero con la llegada de refuerzos del resto de la península de los Moradores del Cristal, Fianna y Caminantes Silenciosos, están reorganizando sus fuerzas para lanzar violentos ataques contra los Danzantes de la Espiral Negra y los servidores del Wyrn.

## NAVARRA, EL PAÍS VASCO Y LA RIOJA

En tiempos inmemoriales esta zona fue el dominio de los Aulladores Blancos, hasta que durante la ocupación romana se corrompieron, como el resto de su tribu, y se convirtieron en los Danzantes de la Espiral Negra.

Dirigidos por el poderoso Theurge Mira-el-Cielo-Nocturno, los Señores de la Sombra llegaron a la península ibérica y se enfrentaron a los Danzantes. La guerra se prolongó durante siglos, pero finalmente los Señores se alzaron con la victoria y el derecho de reclamar su lugar entre las demás tribus ibéricas. El antiguo reino de Navarra se convirtió en la base para su expansión. Durante un tiempo fueron la tribu más influyente y poderosa, llegando incluso a superar en poder a sus rivales Colmillos Plateados, pero su arrogancia y el paso de los siglos han cambiado esta situación.

Actualmente, aunque siguen teniendo un importante poder e influencia entre de las tribus ibéricas, su opinión ya no es tan respetada como en otros tiempos. Sin embargo, los Señores de la Sombra no se duermen en sus antiguas glorias. Durante siglos han combatido a los Agotes, una raza de fomori especialmente asentada en el País Vasco y Navarra, y han aprovechado los conflictos entre los humanos para reunir un importante arsenal de armas. Las llamadas del Margrave Yuri Konietzko a la unidad de las tribus han sido escuchadas con atención, y antes de acompañarle en las batallas del Apocalipsis los Señores ibéricos están dispuestos a comenzar por hacer limpieza en su propio dominio... Varios Ragabash han tomado nota de los refugios de varias destacadas sanguijuelas y su sangre será un sacrificio adecuado para el comienzo de la Última Batalla.

## ANDORRA Y LOS PIRINEOS

Aunque también presentes en refugios ocultos en la Cordillera Cantábrica, muchos hombres oso Gurahl han acudido con ansia de batalla a los Montes Pirineos, para tratar de salvar a los escasos osos pardos que allí se encuentran. La extinción del oso pardo pirenaico parece inevitable, lo que ha llenado de rabia los corazones de los Gurahl. Secretistas y vengativos han realizado terribles incursiones contra los esbirros del Wyrn que se han atrevido a acercarse al lugar. Muchos idealistas Garou los consideran un ejemplo a seguir, y sueñan reconciliarse con sus “hermanos” de las montañas y luchar a su lado. Pero los Gurahl no necesitan a los Garou...

## LAS ISLAS BALEARES

Fuertemente afectadas por el enorme crecimiento demográfico y la presión turística del siglo XX, las Islas Baleares han visto ocasionalmente la presencia de hombres lobo de paso, principalmente Roehuesos y Moradores del Cristal. Recientemente la manada de la familia Bockelson, formada por hombres lobo de la Camada de Fenris, se han instalado en la isla de Menorca. A bordo de su yate han conseguido reabrir un antiguo túmulo perdido en la isla de Cabrera, y han comenzado a realizar ataques sobre los intereses vampíricos de la zona. Luther Bockelson, el patriarca y líder de la familia, ha pedido ayuda a los Garou de Barcelona con la esperanza de expulsar a las sanguijuelas de las islas.

## LAS ISLAS CANARIAS

Las Islas Canarias son frecuentadas por exploradores y espías de la tribu de los Caminantes Silenciosos, procedentes del Clan del Túmulo de la Rueda de Ptah en Marruecos. Durante el pasado siglo las sanguijuelas se instalaron en la isla de Tenerife, muy afectada por el turismo y la presión demográfica, y se dice que entre ellas se encuentra un enemigo ancestral de la tribu de los Caminantes. Aunque la identidad de ese enemigo y su localización continúan siendo una incógnita, de todas formas los

rincones naturales del Teide, Garajonay y Taburiente, constituyen refugios para los Garou.

Los hombres lobo cuentan en sus leyendas la existencia de San Borondón, una isla escondida que parece estar oculta por poderosos hechizos y sólo se aparece en determinados momentos. Los rumores sobre esta isla abundan, desde que se encuentra habitada por las hadas y perdida en el Ensueño o sobre la existencia de un poderoso túmulo perdido mucho tiempo atrás.

## TÚMULOS ESPAÑOLES

Aquí se describen de forma general algunos de los principales túmulos españoles, animando a los Narradores a que personalicen y creen los suyos.

### **Andalucía**

Túmulo del Toro Blanco (Hijos de Gaia)

Nivel: 5

Celosía: 3

Tótem: Toro

Tipo: Fertilidad y Fuerza

Túmulo del Valle de la Niebla (Garras Rojas)

Nivel: 4

Celosía: 3

Tótem: Niebla

Tipo: Sabiduría

### **Aragón**

Túmulo del Monte Perdido (Señores de la Sombra)

Nivel: 3

Celosía: 3

Tótem: Viento del Norte

Tipo: Sabiduría

Túmulo del Agua que Juega (Fianna)

Nivel: 2

Celosía: 3

Tótem: Nutria

Tipo: Sabiduría

### **Asturias y Cantabria**

Túmulo de la Montaña Roja (Fianna)

Nivel: 3

Celosía: 3

Tótem: Águila

Tipo: Guerra

Túmulo de la Cueva de los Osos (Garras Rojas y Gurahl)

Nivel: 2  
Celosía: 3  
Tótem: Oso  
Tipo: Curación

### **Castilla y Madrid**

Túmulo del Unicornio Herido (Hijos de Gaia)  
Nivel: 3  
Celosía: 4  
Tótem: Unicornio  
Tipo: Curación

Túmulo del Camino de Plata (Fianna)  
Nivel: 2  
Celosía: 4  
Tótem: Gallo  
Tipo: Sabiduría

Túmulo de las Trece Penas (Roehuesos)  
Nivel: 4  
Celosía: 3  
Tótem: Helios  
Tipo: Cooperación

### **Cataluña**

Túmulo de los Dientes de Piedra (Roehuesos)  
Nivel: 4  
Celosía: 2  
Tótem: Viento del Este  
Tipo: Sabiduría

Túmulo del Refugio de los Rechazados (Furias Negras)  
Nivel: 1  
Celosía: 4  
Tótem: Padre Mulo  
Tipo: Respeto

Túmulo de las Herraduras de Plata (Moradores del Cristal y Colmillos Plateados)  
Nivel: 3  
Celosía: 4  
Tótem: Caballo  
Tipo: Respeto.

### **Extremadura**

Túmulo de la Encina Susurrante (Garras Rojas)  
Nivel: 2  
Celosía: 3  
Tótem: Viento del Oeste  
Tipo: Sabiduría.

## **Galicia**

Túmulo de Os Ancares (Fianna)

Nivel: 4

Celosía: 2

Tótem: Jabalí

Tipo: Guerra.

Túmulo da Fin do Mundo (Moradores del Cristal y Contemplaestrellas)

Nivel: 2

Celosía: 3

Tótem: Estrella Fugaz

Tipo: Visiones

## **Valencia y Murcia**

Túmulo de los Alegres Compañeros (Roehuesos)

Nivel: 2

Celosía: 3

Tótem: Ardilla

Tipo: Humor

Túmulo de los Ojos Vigilantes (Colmillos Plateados)

Nivel: 2

Celosía: 4

Tótem: Azor

Tipo: Respeto

## **Navarra, País Vasco y la Rioja**

Túmulo de la Culebra de Fuego (Señores de la Sombra)

Nivel: 3

Celosía: 3

Tótem: Culebra de Fuego, un espíritu asociado con el Abuelo Trueno.

Tipo: Guerra

Túmulo del Cielo Furioso (Señores de la Sombra)

Nivel: 3

Celosía: 3

Tótem: Abuelo Trueno

Tipo: Respeto

## **Andorra y los Pirineos**

Túmulo de las Nubes (Gurahl)

Nivel: 3

Celosía: 3

Tótem: Oso

Tipo: Sabiduría.

## **Islas Baleares**

Túmulo de la Isla de los Graznidos (Camada de Fenris)

Nivel: 1

Celosía: 4

Tótem: Gaviota

Tipo: Astucia

### **Islas Canarias**

Túmulo de San Borondón (Mokolé y hadas)

Nivel: 5

Celosía: 2

Tótem: Dragón de Mar

Tipo: Respeto.

## LA NACIÓN GAROU EN ESPAÑA

La Revolución Industrial en España no afectó al país con intensidad hasta el siglo XX y de forma incompleta. En algunos pueblos y rincones apartados, elementos tan asumidos en nuestra sociedad moderna como la electricidad y el agua corriente no se introdujeron hasta la década de 1950. Aunque algunas grandes ciudades como Madrid, Barcelona, Valencia, Sevilla, Bilbao, etc. han sufrido las depredaciones de los servidores de la Tejedora y el Wyrn en mayor medida, todavía quedan algunos rincones donde la influencia del hombre ha sido mínima.

Observando lo ocurrido en otros países fuertemente industrializados como Alemania, Francia e Inglaterra, los Garou españoles se encuentran intranquilos y nerviosos ante las amenazas que acechan su paraíso rural. Varios lugares y santuarios de los hombres lobo ya han sido destruidos o alterados, y aunque los esbirros del Wyrn están lejos de conseguir el predominio total en la península ibérica, cada año que pasa avanzan un poco más, tanto de forma sutil como directa. Las costas españolas se encuentran especialmente amenazadas, así como algunas zonas del interior, donde la corrupción espiritual se oculta bajo una plácida fachada en el mundo físico.

Una falsa mentalidad de progreso y las ambiciones personales han llevado a los humanos a saquear el cuerpo de Gaia cada vez con mayor intensidad, creando grandes aglomeraciones. El éxodo rural producido por la emigración y la industrialización irónicamente han beneficiado a los hombres lobo, dejando varias localidades vacías que han quedado exclusivamente en manos de los Garou y su parentela.

Ante esta situación, son cada vez más los hombres lobo que creen que el Apocalipsis es inevitable y se acerca cada vez más, y están realizando una llamada a las armas para comenzar la Última batalla de una vez, y vencer o morir con honor.

A pesar de estas visiones pesimistas, España es uno de los países de Europa Occidental con mayor número de Garou, alrededor de unos seiscientos, según las fuentes más fiables, aunque en las últimas décadas se ha registrado una tendencia hacia la disminución de la Parentela y una peligrosa consanguinidad en algunas tribus.

### **CAMADA DE FENRIS**

Salvo los escasos Contemplaestrellas, posiblemente los Hijos del Gran Fenris sean la tribu menos numerosa de la península ibérica. Llegaron con los visigodos que entraron en la península con la caída del Imperio Romano, y posteriormente con los invasores vikingos que asolaron las costas de los reinos cristianos y musulmanes, y algunos incluso permanecieron, creando manadas que consiguieron grandes hazañas. Durante algún tiempo incluso controlaron algunos territorios en Cantabria y Castilla,

pero el paso de los siglos se ha cobrado lentamente su factura. Su parentela se mezcló con otras tribus más numerosas, y las derrotas ante los Fianna, los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra les fueron llevando lentamente hacia la extinción.

Durante la Guerra Civil Española, los hombres lobo de la Camada se cubrieron de vergüenza, aliándose con sus parientes nazis, y luchando entre las tropas franquistas. Algunos incluso acompañaron a la División Azul, formada por voluntarios españoles, para combatir al lado de las tropas nazis. Muy pocos regresaron. Otras tribus, especialmente los Roehuesos, se vengaron posteriormente, expulsando a los pocos miembros de la Camada que habían permanecido en España.

Hoy los Garou de la Camada de Fenris en España apenas son un puñado, muy divididos y sin apenas influencia, formando parte de manadas intertribales. Algunos de ellos han viajado fuera del país, visitando a otros miembros de la tribu, donde han sido tratados como “mestizos”.

Otros miembros de la tribu, decididos a limpiar su reputación, acuden con el turismo internacional para ayudar a sus compañeros Garou sin pedir nada a cambio. Las acciones desinteresadas de estos héroes han contribuido en parte a suavizar la desconfianza de otras tribus españolas hacia la Camada de Fenris, y a medida que el Apocalipsis se aproxima cada vez más, es muy posible que recuperen el lugar que perdieron en la estima de los hombres lobo ibéricos.

La mayoría de estos justicieros extranjeros pertenecen en su mayoría al campo de los **Colmillos de Garm**, los miembros más extrovertidos y tolerantes de una tribu con reputación supremacista y xenófoba.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Luther “Restaurador-de-la-Honra” Bockelson (Philodox)**- Desde 1985, año en que llegó a España, este encanecido hombre lobo se ha preocupado por limpiar la reputación de su tribu. Desde que en su Rito de Iniciación en Múnich escuchó las atrocidades cometidas por sus parientes españoles, tomó sobre sus hombros la misión de enmendar aquellos errores. Ayudado por sus parientes, compró varios terrenos y fincas en la isla de Menorca, y se trasladó con su familia. A bordo de su yate, *El Lobo de Mar*, Luther y la manada de los Bockelson han realizado varios ataques contra los esbirros del Wyrn y conseguido algunas victorias. Aunque con ciertas dificultades, finalmente los Bockelson obtuvieron un merecido reconocimiento por parte de los hombres lobo ibéricos. Como recompensa, les fue cedida la custodia y utilización de un túmulo en la isla de Cabrera, cuyo aislamiento hacía cada vez más difícil su vigilancia.

La manada de los Bockelson está formada por Luther, su hijo Karl y su sobrina Ilse. Gregor, el más joven de los cinco hijos de Luther, también ha mostrado señales de que se convertirá en Garou.

**Ángel “Castigador-del-Wyrn” Téllez (Ahroun)**-Este joven guerrero de la Camada de Fenris estuvo muy involucrado en el movimiento neonazi español. Sin embargo, finalmente durante una estancia en la cárcel comprendió el verdadero alcance y significado de sus acciones. La frustración y desesperación lo llevaron a su Primer Cambio. Afortunadamente, entre los carceleros se encontraba Jaime, un viejo Roehuesos, quien controló al joven cachorro y lo inició en las costumbres de los Garou.

Ángel pasó su Rito de Iniciación entre la Camada de Fenris de Inglaterra, y ahora que ha regresado a España, está decidido a enmendar sus errores “a su manera”. Ahora forma parte del Clan de las Trece Penas, situado en Madrid, pero posee varios amigos entre los “red skins” de la capital, con los que de vez en cuando se enfrenta a los radicales ultraderechistas como los Ultrasur.

## CAMINANTES SILENCIOSOS

Durante la Edad Media los Caminantes Silenciosos fueron una de las tribus más influyentes en España, prosperando en los reinos islámicos que surgieron tras la invasión del siglo VIII. No obstante, a medida que avanzaba la Reconquista, se hizo cada vez más evidente que los cristianos terminarían por imponerse en la península. Los ataques contra judíos y musulmanes que estallaron durante el siglo XIV llevaron a muchos Caminantes a exiliarse, refugiándose con sus parientes del Norte de África.

Sin embargo, no todos estaban dispuestos a abandonar un territorio en el que sus parientes habían vivido durante siglos. Y aunque muchos acompañaron a judíos y musulmanes en el exilio, otros permanecieron, mezclando su sangre con los lobos ibéricos o incluso refugiándose entre los grupos de marginados, como los gitanos que llegaron a España durante el siglo XV.

Como resultado, actualmente la mitad de los Caminantes Silenciosos españoles son de raza lupus, y sus decisiones tienen gran influencia. Algunos homínidos son gitanos, pero no constituyen una mayoría.

La importante influencia de los lupus ha llegado a un entendimiento entre Caminantes Silenciosos y Garras Rojas, que colaboran juntos en la protección de los lobos ibéricos, especialmente al sur del Duero, donde la presencia de la especie se encuentra particularmente amenazada.

Al mismo tiempo, y siguiendo a los emigrantes que cruzan el Estrecho de Gibraltar, están llegando a la península ibérica nuevos Caminantes Silenciosos, muchos procedentes de Marruecos, donde se encuentra el poderoso Túmulo de la Rueda de Ptah, que ha sido frecuentemente visitado por los Caminantes ibéricos.

Los Campos influyentes en España son los **Heraldos**, al que pertenecen todos los Lupus, y los **Buscadores**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Ojos-de-Estrella (Galliard)**- Esta vieja loba nacida en los Montes de León, de ojos amarillos y abundante pelaje pardo grisáceo, es una fuente de conocimiento para todos los Garou españoles, que reverencian su nombre, y su llegada a cualquier túmulo constituye motivo de celebración. Ojos de Estrella conoce muchas de las canciones más antiguas y posee una prodigiosa memoria, recordando todos los detalles de las reuniones y acontecimientos en los que ha participado. No es de extrañar que los Caminantes Silenciosos ibéricos la consideren su líder no oficial, en una tribu que se preocupa poco por la organización formal. Recientemente Ojos-de-Estrella está recorriendo los túmulos del norte de la península, reclutando refuerzos para ayudar a los hombres lobo de la sierra de Jaén.

**Macarena “Portadora-de-Esperanza” Mijallo (Philodox)**- Macarena es hija de un hogar de Sevilla destrozado por los malos tratos y por un pacto de silencio entre los miembros de su familia. Cuando se le advirtió que se casaría contra su voluntad con un chico al que no quería, se escapó de casa, perseguida por varios de sus familiares. La angustia provocó su primer cambio, y ninguno de sus perseguidores consiguió escapar con vida. Vagó sin rumbo durante varios meses hasta que un Caminante Silencioso la encontró y reconoció en ella a una cachorra perdida.

Desde entonces Macarena se ha esforzado por colaborar con su nueva familia. A menudo transmite noticias y mensajes entre los hombres lobo de los túmulos andaluces, y actúa como mediadora entre lupus y homínidos.

## COLMILLOS PLATEADOS

La mayoría de los Colmillos Plateados son descendientes de la honorable pero belicosa Garra Conquistadora, una Casa de la tribu que prosperó en la Antigua Roma. Mientras otros Garou evitaban las ciudades, la Garra Conquistadora abrazó de lleno las tradiciones romanas, pensando en utilizar el poderoso imperio para apaciguar a los humanos. Aunque en principio sus intenciones eran nobles, su belicosidad y sus intenciones fueron corrompidas por los vampiros romanos. Con la caída del Imperio Romano la tribu se deshizo entre el Harano y las rencillas internas.

En España, los últimos Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se unieron a una nueva y dinámica Casa que surgió durante la Baja Edad Media: Wyrmfœ, mejor conocidos en la península ibérica como los Matadragones.

Al contrario que sus parientes de otros lugares del mundo, los Colmillos ibéricos han abandonado el ideal de gobernar sobre la Nación Garou, por las hazañas personales. Los Colmillos ibéricos son caballeros, no reyes. Desde el siglo XIV han colaborado con las demás tribus, luchando en primera línea y demostrando su nobleza a la menor oportunidad y combatiendo codo con codo incluso al lado de Roehuesos y Señores de la Sombra.

Esta valentía en ocasiones se ha convertido en auténtica temeridad rayana en la locura, en lo que los demás Garou ibéricos han denominado “El Síndrome Quijote”. A medida que envejecen, muchos Colmillos Plateados se muestran cada vez más audaces y exagerados en sus esfuerzos, prefiriendo morir en el campo de batalla que en la cama.

Los siglos de batallas sin fin y la emigración hacia América se han cobrado su precio, y los Colmillos Plateados ya no son tan numerosos como antaño, aunque en contraste con otros lugares de Europa, la tribu todavía es bastante dinámica y los casos de locura no son tan frecuentes (sobre todo porque los miembros más dementes suelen apostar por un final lo más glorioso posible).

Los últimos Matadragones viven en sus propiedades, dispersas por Cataluña, Valencia y Andalucía, siempre preparados para la acción y dispuestos a tomar las armas a la menor oportunidad.

### ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Antoni”Halcón-de-Invierno” Esturs (Ahroun)**- El actual líder y “rey” de los Colmillos Plateados españoles es un joven Ahroun de veintisiete años que llegó al poder hace escasamente dos, tras el largo reinado de su tío abuelo Don Lluís “Despierta-la-Rabia” Esturs. Su familia procede de un linaje aristocrático que ha dado grandes héroes a los Garou.

Antoni tiene un montón de cualidades que lo convierten en un símbolo para los Colmillos: juventud, apostura, destreza y varias hazañas en su breve carrera. Desde luego su figura es impresionante. Es alto, rubio y de ojos azules. Suele vestir con trajes caros y lleva su klaive enfundada en una antiquísima vaina que le protege de los efectos de llevar plata. Sin embargo, a pesar del aprecio de sus pares, Antoni tiene serias dudas en su corazón, acompañadas de timidez y temor a fallar a su tribu.

**Alfons “Risa-de-Zorro” (Ragabash)**- Inseparable de su señor Antoni Esturs, es la figura del bufón de la corte, Risa-de-Zorro, que fue adoptado por la familia Esturs hace años. Aparte de su herencia metis, Risa-de-Zorro lleva en su sangre el pecado del incesto. Sus padres quisieron deshacerse de él, pero los Esturs consideraron que el niño metis no debía cargar con la culpa de sus progenitores. En secreto fue sacado de su

hogar natal en un lejano lugar y fue llevado a España, donde los Esturs lo criaron con su hijo Antoni. Don Lluís Esturs lo hizo pasar por un hijo suyo, a pesar de la vergüenza que esa noticia conllevaba.

Risa-de-Zorro fue criado con Antoni Esturs, y lo quiere como un hermano. A medida que ha crecido y ha descubierto más detalles sobre su pasado, considera que está en deuda con su familia adoptiva, por lo que está haciendo todo lo posible para ayudar a su hermano Antoni en las labores de gobierno, compensando sus debilidades, ocultando sus fallos y animándole cuando es preciso. Aunque la mayoría de los Colmillos Plateados lo ignoran, Risa-de-Zorro ha terminado por convertirse en el verdadero poder detrás del trono.

Risa de Zorro es un joven de veinticinco años, albino, con ojos violeta y de constitución débil y enfermiza, que se viste de negro y con una máscara, y a menudo lleva varios cascabeles cosidos a sus pantalones. Muchas son las sombras que ocultan su pasado, entre ellas la identidad de sus padres, que pertenecen a uno de los linajes más prestigiosos de los Colmillos.

## CONTEMPLAESTRELLAS

La extraña tribu Contemplaestrellas es muy escasa en Occidente, y España no es una excepción. Los primeros contactos con los hombres lobo ibéricos se produjeron durante el siglo XVII cuando Nasaku “Grano-de-Arroz” Kojima llegó con una embajada japonesa a la corte del rey Felipe III. Nasaku quería conocer las costumbres occidentales, pero sobre todo a sus parientes Garou, y dejó anotadas sus experiencias en un diario que transmitió a sus descendientes. Desde entonces ha sido tradición entre los Contemplaestrellas de la familia Kojima viajar a España para visitar a los descendientes de los amigos que Nasaku realizó en su viaje.

Posteriormente otros Contemplaestrellas han visitado España, principalmente siguiendo a la inversa los viajes de los misioneros españoles que evangelizaron Oriente. Sin embargo, su presencia siempre ha sido cuando menos esporádica. No obstante, establecieron su presencia en el Clan del Toro Blanco en Andalucía y en el Clan del Campo de Estrellas en Galicia.

Recientemente, la caída del Túmulo del Leopardo de las Nieves, ha llevado a la inmensa mayoría de los Contemplaestrellas que residían en España a regresar a Oriente, entrando en las Cortes Esmeralda que agrupan a la mayoría de los cambiaformas orientales. Los pocos Contemplaestrellas que han quedado son apenas un puñado, casi todos “conversos” occidentales de la tribu, en su mayoría seguidores del Campo del **Árbol Mundial**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Arashi “Estrella-Fugaz” Kojima (Theurge)**- La Theurge más poderosa del Clan del Campo de Estrellas es la última descendiente de la familia Kojima. Arashi es una mujer japonesa de treinta y pocos años, que llegó a España siguiendo el Camino de Santiago, cumpliendo las tradiciones familiares de visitar el país. Cuando terminó el viaje se quedó en el pueblo de Finisterre, ayudando a los Moradores del Cristal locales, e interpretando las visiones del Túmulo de la Estrella Fugaz.

Las últimas profecías poseen un aspecto inquietante, mostrando que una marea de oscuridad engullirá el corazón de la tierra, aunque no ha podido precisar de qué manera. El horizonte umbral de la costa de Finisterre, aparece cada vez más sombrío y tormentoso y todo parece anunciar la inminencia de una gran catástrofe.

**Esteban “Salvado-de-la-Oscuridad” Pazos (Galliard)**- Esteban era el hijo de dos parientes de los Moradores del Cristal de Pontevedra. Cuando su Primer Cambio se manifestó a los doce años, los Danzantes de la Espiral Negra intentaron secuestrarlo matando a sus padres en el proceso. Aterrado consiguió escapar, pero hubiera sido capturado de no haber sido por los hombres lobo del Campo de Estrellas, que lo salvaron y pusieron a sus atacantes en fuga. Entre sus rescatadores se encontraba Arashi Kojima, a quien los espíritus habían anunciado el despertar del nuevo Garou.

Esteban ha convertido a Arashi en su madre adoptiva, y recientemente decidió incorporarse a la tribu de los Contemplaestrellas, con el beneplácito de sus compañeros Moradores del Cristal, que comprendieron que el corazón del joven Galliard se encontraba con su madre adoptiva.

## FIANNA

Los Fianna posiblemente sean la tribu más numerosa y posiblemente una de las más antiguas de la península ibérica, consiguiendo grandes victorias y derrotas a lo largo de su extensa historia. Desde siempre sus dominios ancestrales se han concentrado en el noroeste de la península ibérica, pero durante la época medieval se extendieron hacia el sur y el este. Actualmente sus principales dominios se encuentran en Asturias, Galicia y Portugal, pero debido a su número se les puede encontrar prácticamente en todos los clanes de hombres lobo de la península.

Aunque en el último siglo se han dedicado a revivir las antiguas tradiciones célticas, los Fianna españoles poseen una cultura propia procedente de época prerromana y fuertemente latinizada. Los jóvenes del clan se muestran especialmente orgullosos de reivindicar una supuesta herencia celta –real o imaginaria poco importante ante el escepticismo de los más viejos.

Los Fianna de Galicia y los del norte de Portugal son los que tienen una mayor influencia sobre el resto de la tribu. En su mayor parte proceden del ambiente rural, donde a lo largo de los siglos han creado algunas aldeas y pueblos de Parentela en los rincones más apartados y agradables del país. Como todos los buenos Fianna son amantes de la fiesta y la buena música, y los festivales folklóricos, como el festival celta de Ortigueira son utilizados para reuniones de la tribu a la que asisten parientes y Garou de otros países.

La Guerra Civil Española afectó seriamente a los Fianna españoles. Muchos parientes fueron asesinados por grupos de milicianos falangistas. Un grupo de Danzantes de la Espiral Negra y sanguijuelas invadieron Galicia, obligando a muchos Garou a exiliarse al Nuevo Mundo. Las sanguijuelas fueron expulsadas durante la transición, aunque los Danzantes de la Espiral Negra no han podido ser desalojados de su fortaleza en Pontevedra.

Recientemente los Fianna se están preparando para la guerra. Ha habido un cambio de liderazgo en el Clan de los Herdeiros do Lobo, y su sucesor es un joven propenso a la acción que está elaborando un plan de ataque sobre la ciudad de Pontevedra. La aparición de profecías y señales que parecen indicar el despertar de un antiguo mal y la llegada del Apocalipsis no hacen sino aumentar el ansia de batalla.

La inmensa mayoría de los Fianna españoles son descendientes asentados del Campo de los **Vagabundos Susurrantes** aunque con el renacer céltico de la tribu algunos se han unido a los **Nietos de Fionn** o a los **Tuatha de Fionn**.

ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Casiano “Oubeo-de-Rabia” Silva (Ahroun)-** Tras derrocar a su tío Ernesto “Voz-da-Razón” Silva en un duelo, Casiano ha asumido el liderazgo de los Fianna gallegos. Los miembros portugueses de su tribu también lo apoyan, ya que ha vivido durante varios años en Oporto, donde se labró una gloriosa reputación luchando contra los esbirros del Wyrn. Aunque es un hombre bajo y rechoncho de unos veintipocos años y no demasiado imponente, es un guerrero astuto y capaz.

Casiano ansía la gloria y para ello piensa dedicar su reinado a expulsar definitivamente a los Danzantes de la Espiral Negra de Galicia. Bajo la fábrica de celulosa de Pontevedra se ha construido una realidad mucho más siniestra, ocultando un Foso de gran poder corruptor, en el que se alojan muchos Garou del Wyrn. Otros Danzantes se ocultan en el interior, provocando grandes incendios que han asolado el paisaje gallego.

**Habla-con-el-Pasado (Theurge)-** Este místico lupus viaja por la península ibérica ofreciendo sus servicios a todo clan dispuesto a aceptarlo, y su reputación es bien conocida. Actualmente se encuentra con el Clan de los Alegres Compañeros, en Alicante, ayudando a los Garou de la zona a combatir la presencia del Wyrn. Mediante sus aliados espirituales y sus propias investigaciones, ha conseguido descubrir la existencia de una secta de adoradores del Wyrn conocida como el Culto del Ángel Negro. Desgraciadamente todavía no tiene una visión clara de quién lo compone ni de la fuerza necesaria para destruirlo.

## FURIAS NEGRAS

Escasas y dispersas, las primeras Furias Negras llegaron a la península ibérica siguiendo los pasos de los mercaderes griegos y romanos. Estas primeras Furias eran embajadoras de su tribu, y trataron de introducir sus ideales de protección de las mujeres entre las demás tribus ibéricas, con resultados diversos.

Desde entonces parece que las Furias Negras de la península se han acostumbrado al papel de consejeras, dirigiendo pocas iniciativas, y permaneciendo en un segundo puesto en la mayoría de las batallas, aunque su contribución siempre ha sido determinante e inestimable.

A pesar de su discreta presencia las Furias Negras han sufrido mucho en España, especialmente durante la Guerra Civil Española, pues muchas de sus líderes se habían aliado con los partidos republicanos con la esperanza de fomentar la defensa de los derechos de las mujeres. Algunas perecieron asesinadas por los soldados franquistas, y otras cayeron en manos de los esbirros del Wyrn.

A pesar de las pérdidas, las Furias Negras supervivientes han conseguido poco a poco restablecer su influencia, y durante la transición colaboraron con los movimientos feministas que se integraron en distintos partidos políticos. Actualmente, a pesar de su escaso número, mantienen una actividad significativa protegiendo a las mujeres maltratadas y denunciando abusos. Una labor menos reconocida pero igualmente importante es la labor que realizan ayudando a los Garou metis, e incluso aceptándolos en su tribu.

La mayoría de las Furias Negras españolas pertenecen a los Campos de las **Hijas de la Luna** y las **Amazonas de Diana**.

## ALGUNAS HEROÍNAS DESTACADAS

**Diana “Golpea-el-Wyrn” Muret (Ahroun)-** Nieta de una militante anarquista de la guerra civil que se exilió a Francia, Diana regresó con su abuela y su madre a

España cuando era una niña durante la Transición y a principios de los años ochenta sufrió su Primer Cambio. Tras viajar entre varios clanes Garou en Cataluña y Aragón ha obtenido el liderazgo de una manada de **Amazonas de Diana**. Ante el elevado índice de malos tratos y asesinatos de mujeres que se suceden año tras año, Diana y sus compañeras han decidido pasar a la acción. A través de las denuncias presentadas en las comisarías, las Furias Negras vigilan desde lejos los hogares destrozados y en caso de necesidad, intervienen de forma rápida y expeditiva.

**Leticia “Oreja-de-Mula” Fernández (Philodox)**-Hija de una Furia Negra que fue violada durante la Guerra Civil por un Garou de la Camada de Fenris, Leticia es una anciana metis que ha dedicado su vida a proteger a sus hermanos rechazados. Tras una larga búsqueda, Leticia tuvo una visión y consiguió crear el Túmulo del Refugio de los Rechazados en Lleida. Allí ha conseguido establecer un clan donde todos los Metis y Ronin son bienvenidos, a pesar del desagrado de las tribus hacia los miembros no deseados de sus uniones.

La aflicción Metis de Leticia es bastante evidente. Sus orejas son largas como las de un mulo y su rostro es increíblemente feo, con sus dientes prominentes en todas sus formas que le proporcionan un aire cómico. A pesar de todo el desprecio sufrido, Leticia tiene una paciencia sobrehumana y un gran corazón que ofrece a todos los que buscan la paz de su refugio.

## **GARRAS ROJAS**

Dentro de una tribu belicosa que odia a los humanos, los Garras Rojas españoles son bastante moderados, quizás gracias en gran parte a su cooperación con los lupus de otras tribus, en especial los Caminantes Silenciosos y los Hijos de Gaia, que los han apoyado sin reservas en sus intenciones de mantener el hábitat del lobo ibérico a cualquier coste.

Durante siglos los Garras Rojas caminaron entre las abundantes manadas de lobos de la península ibérica, pero a mediados del siglo XIX la situación adquirió un carácter cada vez más preocupante. Los humanos vieron en los lobos una amenaza y un símbolo de atraso del país, y aunque siempre habían cazado a los lobos comenzaron a utilizar medios cada vez más efectivos. Cuando antes habían ocupado toda la península, los lobos fueron arrinconados cada vez con más empeño hacia el noroeste de la península, salvo algunas poblaciones aisladas al sur del río Duero.

Los Garras Rojas estuvieron a punto de perder la paciencia, pero cuando otros Garou acudieron en su ayuda escucharon con atención. Era necesario adaptarse. Era necesario que los humanos comprendieran que no debían matar a los lobos. Aunque las políticas proteccionistas han tenido resultados diversos, los propios Garras Rojas deben conceder que en algunas zonas los lobos ibéricos se encuentran en expansión.

Sin embargo, en otros lugares los lobos no han sido tan afortunados. Las poblaciones de lobos pirenaicos se han extinguido y las poblaciones al sur del Duero son cada vez más escasas, debido en gran parte a la consanguinidad que está comenzando a afectarlas. En estas regiones los Garras Rojas luchan con ferocidad buscando defender a sus parientes, contando una vez más con el apoyo sin reservas de otras tribus.

Un secreto muy bien guardado de los Garras Rojas españoles es que durante la Guerra de la Rabia ayudaron a salvarse a algunos de los hombres oso de la península. Con altibajos los contactos entre ambas especies se han mantenido, e incluso actualmente utilizan algunos túmulos en común.

Los Campos más extendidos de los Garras Rojas españoles son **El Compromiso del Cachorro** y la **Logia de los Reyes Depredadores**.

#### ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Salta-los-Riscos (Galliard)**- Este lobo cántabro es uno de los Garras Rojas más respetados de la península. Algunos de sus aliados homínidos han dicho de él que se comporta como un auténtico Pastor de Lobos. Bajo su figura humana, Salta-los-Riscos ha colaborado con distintas organizaciones ecologistas, ayudando en los esfuerzos de reintroducción del lobo ibérico en otros lugares, y con sus compañeros Garou ha vigilado y defendido las poblaciones de lobos de los cazadores, ayudándoles a escapar de sus batidas y en ocasiones provocando algún que otro accidente.

Salta-los-Riscos posee un extraño y macabro sentido del humor, que le ha llevado a actuar como cebo atrayendo sobre sí la atención de los cazadores en ocasiones antes de llevarlos a una mortífera emboscada. Otras veces ha seguido a los cazadores a sus casas y les ha puesto sus cepos en la entrada o les ha introducido sus cebos envenenados entre sus alimentos...

**Bailando-con-Monos (Ragabash)**- Esta joven loba jienense ha tomado sobre sus hombros la tarea de aprender todo lo posible sobre los humanos, para descubrir sus puntos débiles y como manipularlos. Para llevar a cabo sus planes se ha introducido en una reserva natural y mientras los naturalistas la observan, ella observa a los naturalistas. En los últimos tiempos incluso ha conseguido adoptar una identidad humana (Susana López) y se ha acercado a ellos, encontrando fascinante la complejidad de sus vidas...sin embargo psicológicamente es bastante ingenua, y sin que ella lo sepa, su belleza natural ha cautivado el corazón de más de uno de sus compañeros.

#### HIJOS DE GAIA

Aunque no son bienvenidos en la mayoría de los túmulos europeos, los Hijos de Gaia españoles disfrutan de gran estima gracias a sus ímprobos y desinteresados esfuerzos a favor de todas las tribus. Su perseverancia ha puesto fin a numerosos conflictos entre tribus, y en muchas ocasiones han sido requeridos como mediadores por las distintas facciones.

Aparte del mantenimiento de la paz que la tribu tanto respeta, los Hijos de Gaia han tratado de proteger a las especies en peligro de extinción de la península ibérica, y muy especialmente, han tratado de ayudar a los últimos miembros de las demás Razas Cambiantes. Lamentan la desaparición de los Grond y los Uros, y todos los años realizan varias reuniones de recuerdo. No es casualidad que la mayoría de los túmulos y santuarios controlados por los Hijos de Gaia pertenecieran en el pasado a otras Fera. El Clan del Toro Blanco controla el túmulo más poderoso de la península ibérica.

Sin embargo, a pesar del poder potencial que protegen, los Hijos de Gaia no se han mostrado mezquinos y tanto el Túmulo del Toro Blanco como el del Unicornio Herido se encuentran abiertos a todas las tribus. Como resultado, los Hijos de Gaia son bienvenidos en casi todos los túmulos de la península ibérica.

En la sociedad humana los Hijos de Gaia han disfrutado de una conexión con la Iglesia católica durante siglos, colaborando con las instituciones benéficas y de ayuda a los marginados, en especial a través del Clan de las Trece Penas. Recientemente han acogido los esfuerzos de las asociaciones ecologistas, aunque las utilizan sobre todo como fuentes de información sobre potenciales amenazas y evaluación de daños. Ante

la amenaza del Wyrn desgraciadamente se requieren otros recursos aparte de los que los humanos pueden aportar.

Los Hijos de Gaia españoles poseen contactos con los Gurahl y los Corax, y hasta hace poco protegían a los últimos miembros de una agonizante tribu de Felinos Cambiantes. Casi todos pertenecen al Campo de los **Buscadores de las Tribus Perdidas**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Arturo “Risa-de-Gaia” Utrera (Ahroun)-** Aunque los Hijos de Gaia no son una tribu que destaque particularmente por sus guerreros, Arturo es posiblemente uno de los mejores Ahroun de España, y posiblemente de Europa Occidental. Su enorme corpachón de casi dos metros y su espesa barba y sus ojos velludos le dan una apariencia feroz, que se desvanece rápidamente ante sus risueños ojos verdes y su franca sonrisa.

Arturo nació en una humilde familia de pastores en Extremadura. Él y sus padres pastoreaban el ganado de su señor: toros, ovejas, cerdos...Durante su adolescencia, tuvo su Primer Cambio y poco después tuvo una visión del Tótem Toro, quien le llamó para que se uniera al Clan del Toro Blanco.

Después de casi veinte años, Arturo se ha convertido en el Brazo de la Diosa de los Hijos de Gaia españoles. Sus hazañas son cantadas por los Galliard de todas las tribus, en especial su enfrentamiento con toda una manada de sanguijuelas que casi le cuesta la vida, o su enfrentamiento mano a mano con un toro poseído por una Perdición, del que salió victorioso tras romper su testuz con su prodigiosa fuerza.

Las noticias sobre el inminente Apocalipsis y la creciente fama del Margrave Yuri Kotnietzko han llegado a oídos de Arturo. Aunque con cierta tristeza, está preparando a sus seguidores para la Última Batalla.

**Paloma “Mirada-de-Verdad” Sampedro (Philodox)-** Paloma era una estudiante de Ingeniería Forestal. Tras su Primer Cambio concluyó sus estudios y utilizó sus conocimientos a favor de sus congéneres, poniendo todo su empeño en preservar especies protegidas y a otras Razas Cambiantes. Gracias a la ayuda de Paloma los hombres gato de la tribu Ceilicana consiguieron reintroducir su sangre entre los lince ibéricos del Coto de Doñana. Sin embargo, este prometedor proyecto ha encontrado un abrupto fin. Recientemente los Ceilicanos ibéricos acudieron a una reunión de su tribu y sólo uno ha regresado, gravemente herido y contaminado por los venenos del Wyrm. A través de sus balbuceos y delirios, Paloma cree que los Ceilicanos han sido atacados por los Danzantes de la Espiral Negra. En estos momentos está preparando una manada para acudir al lugar de reunión de los hombres gato en Escocia y descubrir qué es lo que ha ocurrido.

## MORADORES DEL CRISTAL (PROTECTORES DEL HOMBRE)

Los primeros Protectores del Hombre llegaron a la península ibérica durante la Edad Media, y eran una avanzadilla de exploradores lupus que siguieron el Camino de Santiago, protegiendo a los peregrinos y actuando como mensajeros del resto de la tribu, asentándose en las cercanías del río Sar, en las proximidades de Santiago de Compostela, donde crearon el Clan del Campo de Estrellas. Estos primeros Protectores sufrieron los ataques de cazadores de brujas, y finalmente optaron por retirarse hacia el oeste, hasta Finisterre, donde crearon un túmulo. Posteriormente algunos homínidos de la tribu se unirían a ellos.

Otro grupo de Protectores de Hombres también llegó a Cataluña durante la Edad Media, siguiendo a los mercaderes italianos y catalanes que recorrían el Mediterráneo. Estos Moradores crearon el Clan de las Herraduras de Plata, comerciantes de hierro y telas.

Para sus parientes de países industrializados, los Moradores del Cristal españoles parecen haberse quedado ligeramente estancados en el pasado. Aunque los jóvenes de la tribu han abrazado la tecnología moderna con el pasado, los antiguos son bastante reacios. En España en general durante los últimos siglos los Moradores del Cristal han tenido gran fama de oradores, y algunos incluso han participado con entusiasmo en la política de los humanos, compitiendo con las sanguijuelas y defendiendo los intereses de la Nación Garou.

Esta labia y dotes oratorias también les han proporcionado influencias entre las demás tribus, y los Moradores del Cristal han pactado con casi todas las tribus en la península, aunque los puntos que les separan de los Garras Rojas siguen siendo demasiado importantes como para ignorarlos. En Galicia colaboran activamente con los Fianna; en Madrid, con los Roehuesos; en Barcelona, con los Colmillos Plateados, y dedican buena parte de sus recursos a financiar los planes de los Hijos de Gaia en Andalucía.

El principal Campo de los Moradores de Cristal españoles es el de los **Granjeros Urbanos**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Pascual “Grande-entre-los-Lobos” Vidal (Philodox)**- El líder del Clan del Campo de Estrellas se oculta bajo la identidad de un profesor de dibujo de enseñanza secundaria. Bajo su apacible apariencia, Pascual oculta una mentalidad serena y activa. Ha viajado extensamente por toda península, estrechando lazos y alianzas con otras tribus, y sobre todo con los Moradores del Cristal de Madrid y Barcelona.

Pascual se encuentra preocupado por la creciente belicosidad de sus aliados gallegos, los Fianna del Clan de los Herdeiros do Lobo. Un ataque sobre los Danzantes de la Espiral Negra de Pontevedra no le desagradaría, pero las inquietantes visiones de Arashi”Estrella-Fugaz” Kojima, una Theurge Contemplaestrellas, le preocupan. Pascual está seguro de que una amenaza más peligrosa que los Danzantes de la Espiral Negra se cierne sobre Galicia.

**Eladio “Limpia-las-Calles” Sotillo (Ahroun)**- Lalo, como prefiere ser llamado, es un joven Ahroun de Coruña, que se ha convertido en el defensor de su vecindario, manteniendo alejado a todo tipo de elementos indeseables. Otros Moradores del Cristal lo aprecian por su voluntad y perspicacia, que le ha llevado a descubrir varias sucursales de Pentex infiltradas bajo la tapadera de empresas de telecomunicaciones. De momento los Moradores han realizado con éxito varias misiones de infiltración y sabotaje, y los Fianna están intentando reclutarlos como apoyo para el ataque que están preparando sobre la ciudad de Pontevedra.

## ROEHUESOS

Después de los Fianna, los Roehuesos son la tribu Garou más numerosa de la península ibérica. Llegaron en tiempo inmemorial, posiblemente con los exploradores fenicios, y se asentaron con firmeza entre los pueblos iberos de la Antigüedad, mostrando una insuperable adaptabilidad y pervivencia. Pero en lugar de ocupar los

puestos más marginales de la sociedad, los Roehuesos ibéricos gobernaron en sus dominios sin oposición.

Con la llegada de tribus más aristocráticas, como los Colmillos Plateados o los Señores de la Sombra, los Roehuesos fueron de alguna manera relegados a un segundo plano. Cuando llegaron los fuegos de la Inquisición, acogieron a muchos Garou e incluso establecieron algunas alianzas tentativas con los Ratkin. Sin embargo, muchos parientes y cachorros perdidos pagaron el precio definitivo.

Finalmente, los ancianos Roehuesos de toda Europa realizaron un llamamiento a todos los miembros de la tribu y realizaron diversas asambleas, la mayor de las cuales tuvo lugar en las afueras de la ciudad de Barcelona. El más viejo resumió en tres sentencias el resultado de aquellas reuniones, que serían conocidas como La Prohibición del Hombre: *No ayudes a la supervivencia del Hombre si amenaza la nuestra. No hieras al Hombre a menos que nos amenace. No mates al Hombre para comer a menos que podamos perecer.*

Durante el siglo XVI los Roehuesos se reunieron nuevamente, en esta ocasión en la ciudad de Lisboa. Los antiguos dijeron que estaban hartos de ser pateados por las otras tribus y que en el Nuevo Mundo tendrían la oportunidad de crear clanes propios. Cuando comenzó el éxodo hacia las nuevas tierras, Corazón-Busca-Bocado fue uno de los principales guías.

Sin embargo, llegó un momento en que los Roehuesos españoles decidieron decir basta a la opresión. Durante la Guerra de la Independencia, tras expulsar a los Garou y vampiros que habían entrado con los invasores franceses, se aliaron con otras tribus y decidieron que no volverían a ser subyugados por otros Garou.

Los Roehuesos y jóvenes de otras tribus participaron con entusiasmo en las revoluciones liberales del siglo XIX, y tomaron algunos de los ideales socialistas y anarquistas que llegaron después. Desde la Edad Media habían creado algunos pueblos y aldeas con su parentela, y ahora les ayudaron a organizarse en las primeras comunas y proyectos utópicos. La mayoría de los miembros de la tribu recuerdan la Segunda República como un sueño que no volverá a repetirse.

La Guerra Civil Española acabó con este sueño. Muchos Roehuesos y sus parientes fueron asesinados por los ejércitos franquistas y los esbirros del Wyrn que seguían sus pasos. Muchos se exiliaron o terminaron viviendo en la marginación, pero sobrevivieron. Con la Transición, muchos decidieron que había llegado el momento de regresar, revitalizando la tribu y recuperando algunos de sus antiguos túmulos.

Actualmente los Roehuesos son la tribu predominante en el este de la península ibérica, desde Cataluña hasta la Meseta, pero al igual que los Fianna, están representados prácticamente en todos los clanes ibéricos. En Cataluña, Valencia y Madrid se encuentran algunos de sus principales dominios.

Los Campos más fuertes de los Roehuesos españoles son **La Capucha** y **Los Vigilantes del Camino**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**Marino “Amanecer-Sangriento” Laguía (Ahroun)**- El líder de los Roehuesos madrileños es un hombre maduro y responsable que dirige a uno de los clanes en posición más peligrosa de la península: el Monasterio de las Trece Penas. Durante siglos hombres lobo y vampiros han luchado en la capital de España, aunque desde los últimos dos siglos los Garou se encuentran a la defensiva frente a los poderosos cadáveres madrileños, que parecen tener un dominio especial sobre la sustancia del Abismo.

En los últimos meses las sanguijuelas parecen estar inusualmente nerviosas. Parece que su líder, el infame Arzobispo de Madrid, ha muerto asesinado y los vampiros se están peleando por su sucesión. Marino ve una oportunidad para asestar un terrible golpe a los chupasangres y liberar la ciudad de Madrid de su dominio corruptor.

Sin embargo, otros problemas están afectando al Monasterio de las Trece Penas. El túmulo del clan, dedicado a Helios, una luz en la oscuridad de Madrid, se está debilitando por causas desconocidas. Corruptos espíritus de la noche se están extendiendo por la Umbra oscureciendo todo a su paso y parece que un nuevo Foso de corrupción se ha activado. Marino cree que la creciente corrupción está de alguna forma relacionada con el Arzobispo de Madrid, y que tras su muerte se ha levantado un mal todavía mayor...

**Miguel Ángel “Sigue-los-Pasos-del-Wyrm” Sobrino (Ragabash)-** Miguel Ángel forma parte del Campo de los Vigilantes del Camino, y desde su Primer Cambio se ha dedicado a vagabundear de túmulo en túmulo por toda España, observando todos los elementos de corrupción que encuentra a su paso, y anotándolos para su posterior análisis entre los Garou más próximos. Intentó encontrar trabajo en un periódico para denunciar los excesos de los servidores del Wyrm, pero fue rechazado por su discurso radicalizado.

Sin embargo, en los últimos tiempos Miguel Ángel ha adoptado una nueva táctica, convirtiéndose en un contacto de la prensa, y provocando de forma deliberada escándalos que salpican a los agentes del Wyrm, obligándoles a utilizar su influencia para cubrir hechos evidentes de corrupción y ataques al medio ambiente...y a veces ni siquiera es suficiente, por lo que Miguel Ángel debe recurrir a medidas más drásticas.

## **SEÑORES DE LA SOMBRA**

Los Señores de la Sombra llegaron a la península ibérica durante la caída del Imperio Romano, liderados por el poderoso Theurge “Mira-el-Cielo-Nocturno”. Al principio actuaron como mercenarios para otras tribus, pero pronto Mira-el-Cielo-Nocturno vio la oportunidad de conseguir territorios para los Señores de la Sombra atacando a los Danzantes de la Espiral Negra, presentes entre los vascones. Las demás tribus les ayudaron, pero rechazaron esos dominios temiendo que seguirían el camino de corrupción de sus parientes.

Mira-el-Cielo-Nocturno era un Garou pragmático. Realizó varios pactos con los oscuros señores de las hadas locales y juntos se unieron contra los Danzantes y su corrupta parentela. Influenciados por los Garou y las hadas los vascones marginaron a la parentela de los Danzantes, que se convirtieron en un pueblo maldito y rechazado por todos, marginado a la posición más baja de la sociedad: los agotes.

Durante varios siglos los Señores de la Sombra combatieron a los agotes, que contaban no sólo con la ayuda de los Danzantes, sino también de corruptos hechiceros y deformes chupasangres. Sin embargo, finalmente los Señores de la Sombra se alzaron con la victoria. Los agotes se retiraron a los valles más recónditos, y poco a poco la presa del Wyrm se fue debilitando sobre ellos.

La Edad Media fue un período glorioso para los Señores de la Sombra ibéricos. Aprovechando la decadencia de sus rivales Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se convirtieron poco a poco y con paciencia en la tribu más influyente de la península, extendiéndose desde sus dominios en el País Vasco y Navarra hasta Castilla y Extremadura. Con el descubrimiento del Nuevo Mundo acompañarían a los conquistadores españoles en busca de territorios donde asentarse.

Pero finalmente el dominio de los Señores de la Sombra se quebró durante la Guerra de Independencia Española. Las demás tribus les ayudaron a expulsar a los invasores franceses pero no estaban dispuestas a regresar a un estado de inferioridad. Durante el siglo XIX los Señores de la Sombra intentaron conservar su poder pero poco a poco se vieron obligados a retirarse hasta sus dominios del norte.

La Guerra Civil Española fue un momento glorioso para los Señores, que recuperaron parte de su prestigio entre la Nación Garou ibérica enfrentándose a los hombres lobo de la Camada de Fenris que acompañaban a las tropas franquistas, y aunque no consiguieron cambiar el rumbo de la guerra, su actuación fue decisiva en la derrota de la Camada.

Con el surgimiento de la resistencia vasca y del terrorismo de ETA, los Señores de la Sombra aprovecharon los enfrentamientos entre los mortales para armarse. Desviaron parte de los recursos y armas de la banda terrorista hacia arsenales ocultos en las profundidades de las montañas, anticipándose a los Últimos Tiempos. Ahora se preparan para la guerra que parece inminente, y su primera acción será limpiar de sanguijuelas sus dominios. Los espías de la tribu han almacenado información sobre los chupasangres y después de provocar el conflicto entre dos importantes facciones de los vampiros vascos y navarros se preparan para caer sobre ellos de forma sorpresiva...

El campo más fuerte entre los Señores de la Sombra ibéricos es el de los **Jueces del Destino**, aunque también hay representantes de la **Logia de los Cuervos**.

## ALGUNOS HÉROES DESTACADOS

**María “Canción-de-Guerra” Elgorriaga (Galliard)**- La terrible belleza de la joven María, con su larga cabellera azabache y sus ojos azules envuelven una personalidad fría, terrible e implacable. Ha tenido que luchar mucho para conseguir el liderazgo de los Señores de la Sombra de España, superando múltiples obstáculos, pero quienes la subestimaron ahora ya no se encuentran en situación de protestar.

María ha escuchado la convocatoria del margrave Yuri Konietzko en Europa Oriental, pidiendo la unidad de las tribus para las batallas del Apocalipsis. Tras consultar a sus consejeros, ha comprendido que el Fin de los Tiempos es inminente y está preparando a sus seguidores para la guerra. El mayor deseo de María sería luchar al lado del margrave sosteniendo su estandarte en la Última Batalla.

**Tormenta-Nocturna (Theurge)**- Desde los tiempos de Mira-el-Cielo-Nocturno siempre ha sido tradicional entre los Señores de la Sombra de España nombrar a un Theurge para que custodie los antiguos pactos que realizaron con las hadas oscuras, y que en gran parte ayudaron a que la tribu no cayera en la corrupción de los Aulladores Blancos. Tormenta-Nocturno es un lupus del País Vasco, y es el actual Custodio de Secretos. Mantiene la alianza con las hadas y no muestra asomo de debilidad alguna. Sus Cuervos de la Tormenta merodean en torno a los refugios de los vampiros, y se prepara para lanzar toda la furia de la naturaleza contra ellos.

## OTROS

Aislados en sus territorios americanos, los miembros de las tribus Uktena y Wendigo prácticamente nunca han visitado el país. Sin embargo, con la creciente emigración latinoamericana, dos hermanos **Uktena** procedentes de México, se han presentado ante el Clan de las Trece Penas, en Madrid, y han solicitado participar en la guerra contra el Wyrn.

Entre los Garou españoles últimamente también circulan rumores sobre un cachorro perdido de tribu desconocida, un **Ronin** al que se llama Bailarín-del-Kaos. Los rumores apuntan a que se ha vuelto loco y ha sido poseído por un espíritu del Kaos, que lo utiliza para sembrar la destrucción indiscriminada entre los servidores de la Tejedora y el Wyrm. Los Garou españoles están tratando de localizar a Bailarín-del-Kaos, pero los pocos que lo han visto, afirman que se mueve de forma fugaz y esquiva, riéndose de forma maníaca y mostrando poderes jamás vistos entre los Garou. Sin embargo, todavía no ha asesinado ni atacado a ningún hombre lobo.

Otro conocido Ronin es Ramón “Viajero-Solitario” Santos, un honorable Philodox que pertenecía a la tribu de los Señores de la Sombra. Después de un ataque contra una Colmena de los Danzantes de la Espiral Negra y del que resultó el único superviviente, fue contaminado por una poderosa Perdición. Los ritos de purificación no consiguieron detener el avance de un mal sobrenatural que está consumiendo su carne y convirtiéndolo en un tumor viviente. Ramón realizó voluntariamente el rito de Ronin, y aunque día tras día la enfermedad está consumiendo su cuerpo recorre toda España combatiendo a los servidores del Wyrm antes de que su cuerpo pierda la batalla. Normalmente oculta su cuerpo en un largo abrigo y siempre usa guantes y bufanda, incluso en pleno verano.

## LAS RAZAS CAMBIANTES

Los Garou consiguieron llevar a varias Razas Cambiantes a la extinción y ninguna otra de las Fera consiguió imponerse a la ferocidad de los hombres lobo, los guerreros de Gaia. Los supervivientes se convirtieron en el blanco de las fuerzas del Wyrm, que atrapó a muchos aprovechando su debilidad. Otros sufrieron la dolencia del Harano y la oscura y profunda desesperación los llevó a morir en lugares apartados.

En la península ibérica habitaban en tiempo inmemorial los Grond (hombres jabalí) y los Uros (hombres toro), que fueron completamente eliminados, aunque según los rumores, su extinción no sólo se debió a la acción de los Garou, sino a la insidiosa influencia del Wyrm.

Sin embargo, algunas Razas Cambiantes españolas consiguieron sobrevivir, gracias sobre todo a la acción de algunas tribus, que los toleraron en sus territorios e incluso llegaron a ayudarles activamente a ocultarse de la persecución de los Garou más belicosos.

### ANANASI

Aunque los Ananasi fueron probablemente los más odiados y temidos de las Fera durante la Guerra de la Rabia, sus habilidades únicas permitieron a los hombres araña evitar la destrucción con mayor facilidad. Su forma treparaña les permitía permanecer de forma latente en una horda de pequeños arácnidos, lo que facilitaba notablemente su ocultación en lugares apartados.

Los Ananasi ibéricos simplemente se apartaron del conflicto, huyendo a África, y aguardaron pacientemente mientras los Garou atacaban a las demás Razas Cambiantes y les daban por muertos. Atendieron a las órdenes de su Reina Ananasa y cumplieron sus órdenes esperando tiempos más tranquilos. Aunque los demás Garou lo ignoran, la caída de los Aulladores Blancos en las garras del Wyrm se produjo en gran medida por las manipulaciones de los hombres araña, que los utilizaron impunemente para llegar hasta su reina en su prisión de Malfeas.

Paulatinamente los Ananasi fueron regresando desde sus refugios africanos, cruzando el Mar Mediterráneo y avanzando hacia el norte, entrando en los pueblos y ciudades medievales, donde había pocos hombres lobo y abundancia de presas humanas.

Desde el siglo XII, procedente de Sicilia, se extendió por parte de la península ibérica el Culto de la Tarantela. Los Ananasi adoptaban poblaciones humanas como señores feudales y los protegían de todo daño. Se celebraban festivales en su honor donde hombres y mujeres jóvenes bailaban para su señor. Los Ananasi recompensaban esta pleitesía bebiendo sangre de los danzarines frenéticos. Con el paso de los años la danza se convirtió en sinónimo de amor no correspondido.

Temiendo la venganza de la Iglesia y de los Garou, estos festivales se limitaron a pequeñas comunidades, sin hacer mención de sus oscuros orígenes. Se extendieron relatos sobre danzas campesinas que curaban los mordiscos de las arañas y algunas mentes demasiado inquisitivas desaparecieron misteriosamente manteniendo el secreto.

**Doña Hilaria Cortizo (Araña Madeja)**- La venerable Doña Hilaria es la matriarca de una extensa familia murciana, con numerosos hijos, nietos que viven en la misma propiedad familiar, y que constituyen todo un orgullo para la anciana bisabuela, que es mucho más vieja de lo que sus descendientes pueden recordar.

Doña Hilaria es la más vieja de las Ananasi españolas, utilizando a su familia para llevar una vida confortable y para servir a su reina Ananasa. A su edad pasa la mayor parte del tiempo en casa, haciendo calceta, aunque permanece informada de las acciones de sus descendientes: todo su hogar está envuelto en una telaraña espiritual que le permite escuchar y ver todo lo que ocurre en su interior. Los hijos y nietos que han heredado el legado de su sangre la visitan a menudo y la ponen al corriente de lo que ocurre en el mundo.

Doña Hilaria no tiene escrúpulos en hacer lo que considera necesario para proteger a su familia, que constituyen la obra maestra a la que ha dedicado su larga vida, y no ha dudado en eliminar a todos los enemigos que se han cruzado en su camino, sobre todo vampiros, que ignoran que es el principal poder sobrenatural de la ciudad de Cartagena, pero también algunos atrevidos Garou.

## BASTET

En la península ibérica habitaban dos razas de felinos cambiantes: los **Qualmi**, que mezclaban su sangre con los linceas, y que destacaban por su videncia, sabiduría y sentido del humor, y los **Ceilicanos**, que preferían a los salvajes gatos monteses como Parentela, hedonistas, frívolos y egoístas que establecieron vínculos de sangre con las hadas. Ambas tribus se encontraban resentidas con los Garou desde el comienzo del Impergium, debido a la curiosidad que sentían hacia la inventiva humana y a las múltiples posibilidades que podrían surgir de la civilización del hombre.

Durante la Guerra de la Rabia los Qualmi fueron completamente exterminados, y únicamente sobrevivirían en el Nuevo Mundo. Los Ceilicanos sobrevivieron, pues se negaron a combatir con el resto de sus parientes Bastet e incluso se llegaron a reír de su situación. Reforzaron todavía más sus vínculos con sus aliados feéricos y también recogieron el legado de sus parientes Qualmi, mezclando su sangre con los linceas ibéricos. Sin embargo, su número menguó todavía más debido a su propia soberbia y a los problemas que parecían seguirlos a todas partes. Se dedicaban a jugar con sus poderes y magias feéricas y a burlarse insolentemente de todo.

En la Edad Media las hadas se cansaron de los Ceilicanos y los traicionaron, esclavizándoles con antiguos hechizos. Los hombres gato se retiraron a los bosques más

profundos y aislados. Sin embargo, poco a poco fueron perseguidos y cayendo uno tras otro. El descubrimiento del Nuevo Mundo fue su salvación, y los últimos Ceilicanos huyeron a las tierras más allá del mar, dejando su identidad y su pasado detrás. Los Garou y las demás Razas Cambiantes creyeron que se habían extinguido.

En su esfuerzo por ayudar a las demás Razas Cambiantes, los Hijos de Gaia protegieron a la menguante población de lince ibéricos, descubriendo con sorpresa, que algunos de ellos todavía seguían siendo parentela de los hombres gato a pesar del tiempo transcurrido. Mediante cruces selectivos y con ayuda espiritual consiguieron el despertar de un cachorro Ceilicano. Los Hijos de Gaia enviaron exploradores por todo el mundo, buscando encontrar a los hombres gato, pero cuando ya desesperaban en su búsqueda, uno de los Ceilicanos acudió a ellos, haciéndose cargo de la educación del cachorro, que fue llamado Última-Esperanza.

Sin embargo, este prometedor acontecimiento se ha visto ensombrecido por un terrible suceso. Después de viajar con su mentor a una reunión de la tribu Ceilicana, Última-Esperanza ha regresado sola, gravemente herida y con fuertes síntomas de corrupción. A pesar de los esfuerzos de los Hijos de Gaia, Última-Esperanza se muere...

**Última-Esperanza-** Esta hembra de lince ibérico constituyó todo un triunfo y alegría para los Hijos de Gaia, que guardaron en secreto su despertar Cambiante, para evitar los celos de las demás tribus. Un hombre gato de Boston, llamado Tevildo “Príncipe-de-los-Gatos” descubrió su existencia y se presentó ante los Hijos de Gaia para enseñarle las costumbres de su tribu.

Acompañando a su mentor, Tevildo y Última Esperanza viajaron a la reunión anual de la tribu en los páramos escoceses para celebrar el Samhain. La celebración fue interrumpida inesperadamente por una inmensa fuerza de Danzantes de la Espiral Negra y Fomori. Aunque los Ceilicanos se resistieron con una furia sin igual, la mayoría murieron. Unos pocos fueron capturados y corrompidos por los servidores del Wurm. Última Esperanza apenas consiguió escapar del Foso de Corrupción al que fue llevada, pero las toxinas y torturas la han trastornado en cuerpo y mente. Su cuerpo maltrecho se retuerce entre delirios...y los Hijos de Gaia no pueden más que asistir, silenciosos, a sus últimos días.

## CORAX

Los Corax fueron la única Raza Cambiante que consiguió mantener una paz relativa con los Garou desde la Guerra de la Rabia. Sin embargo, estuvieron lejos de permanecer neutrales, ayudando a otras Fera a ponerse a salvo cuando la guerra se volvió definitivamente contra ellos.

A pesar de sus relaciones amistosas con algunas tribus Garou, como los Fianna, los Hijos de Gaia y los Señores de las Sombras, las interacciones con otros hombres lobo son en el mejor de los casos, tensas, complicando la labor de reunir información. Haciendo caso omiso del rechazo de los Garou, los Corax se han preocupado de mantener vigiladas a todas las tribus

Los Corax ibéricos son especialmente numerosos en el norte de la península ibérica, pero su curiosidad les ha llevado particularmente a cualquier lugar. Mientras en otros lugares su número parece haber menguado, en España se ha acrecentado ligeramente, aunque siguen siendo poco numerosos. Galicia, Asturias, Cantabria y el País Vasco son los principales santuarios que alojan a las comunidades Corax.

Últimamente los Corax se encuentran muy atareados ayudando a los Señores de la Sombra. Mensajeros córvidos vuelan por toda Europa manteniendo en contacto a

María Elgorriaga con otros representantes de su tribu. Los Corax también están actuando como exploradores en la inminente purga de sanguijuelas que se avecina...

**Estanislao Cuervo-** Este risueño cuervo gallego muestra una insaciable curiosidad por los seres humanos, forjándose una identidad humana con el paso de los años, con anécdotas recogidas aquí y allá. Con cerca ya de sesenta años a sus espaldas a menudo toma forma humana y se acerca al bar más próximo para disfrutar de una taza de buen vino con los parroquianos. Sin embargo, a pesar de su carácter festivo, Estanislao no descuida sus obligaciones, recorriendo las montañas de Galicia y transmitiendo mensajes de todo lo que ve y oye en sus andanzas a sus aliados Fianna.

Últimamente Estanislao se encuentra bastante preocupado y no sale de las inmediaciones de su refugio en un bosque cerca de Villalba. En secreto realizó el Rito del Huevo Fetiche sobre uno de los niños de la localidad, pero lo ha perdido. Un espíritu del Kaos se ha apoderado del huevo y se niega a devolverlo. Estanislao se encuentra desesperado y terminará por recurrir a la ayuda de sus aliados Garou.

## GUR AHL

En los tiempos antiguos, los hombres oso fueron renombrados sanadores y guerreros, que protegían los lugares sagrados del mundo antes de la existencia de los Garou. A través de su comunión con Gaia incluso consiguieron dones y poderes que les permitían dominar la vida y utilizaban sus habilidades para devolver la vida a quienes se habían sacrificado por los demás.

Según la leyenda, un importante héroe de los Colmillos Plateados había sido asesinado, y los hombres lobo pidieron a los Gurahl que lo revivieran. Los hombres oso consideraban que los Garou eran demasiado impulsivos y no disponían de la suficiente sabiduría para utilizar sus dones con responsabilidad. Los hombres lobo exigieron entonces a los Gurahl que les entregaran su conocimiento, y ante sus reiteradas y calmadas negativas finalmente terminaron por acusarles de servir al Wyrn y haber abandonado a Gaia. Como guerreros elegidos de la Madre Tierra, los Garou tenían derecho sobre las demás Fera.

Los osos fueron atacados y otras Razas Cambiantes acudieron en su ayuda, comenzando de este modo la Guerra de la Rabia. Los Garou, temerarios e impulsivos golpearon primero, y aunque los Gurahl eran duros guerreros, su escaso número y sus hábitos solitarios no les permitieron vencer a las manadas de aullantes hombres lobo que les atacaban.

Finalmente los Gurahl optaron por retirarse del campo de batalla, abandonando Europa en su mayoría. Algunos se refugiaron en el helado Norte, otros en los páramos siberianos. Otros se acomodaron en las cuevas de las más altas montañas y allí entraron en una profunda hibernación esperando que los tiempos cambiaran y la paz terminara por imponerse.

Los Gurahl ibéricos son duros supervivientes de la Guerra de la Rabia. En un momento dado un poderoso Theurge de los Garras Rojas conocido como Corre-en-el-Río, llegó a un acuerdo con los Gurahl para protegerlos de las iras de sus belicosos primos. Nadie está muy seguro de las razones de esta ayuda, pero al parecer los hombres oso habían salvado a los Garras Rojas ibéricos de la inanición durante la Edad de Hielo. Los Garras Rojas hicieron creer a las demás tribus que habían exterminado a los Gurahl (teniendo en cuenta la belicosidad de los Garras Rojas no fue demasiado difícil) y protegieron sus santuarios y sus refugios mientras hibernaban.

La relación entre Garras Rojas y Gurahl permanece hasta hoy en día, aunque la mayoría de los demás hombres lobo, salvo algunos Hijos de Gaia, la desconocen. Los

Garras Rojas han protegido a los últimos osos pardos y de hecho comparten algunos de sus túmulos con los hombres oso.

Ahora los Gurahl están despertando, lo que se interpreta como una señal de la llegada del Apocalipsis. Aunque la mayoría residen en la Cordillera Cantábrica, sus parientes de los valles pirenaicos se hacen notar mucho más. La situación de los últimos osos de los Pirineos es desesperada y los Gurahl no dudarán en utilizar todos los recursos a su alcance para protegerlos.

**El Hombre de los Bosques-** Este Gurahl es el más viejo de su especie en la península, remontando sus recuerdos a la Edad Media, cuando tomó el testigo de uno de los supervivientes de la Guerra de la Rabia. Fue el único de los suyos que permaneció relativamente activo durante los siglos, ayudando a humanos y bestias siempre que su intervención se hacía precisa. Sus acciones no pasaron desapercibidas, y en Navarra y el País Vasco, donde reside habitualmente ha provocado la aparición de leyendas sobre un benévolo espíritu de los bosques.

A pesar de su larga edad, el Hombre de los Bosques es un hombre rechoncho y fornido que aparenta unos cuarenta años, de espesa barba pelirroja, prominentes entradas y dos curiosos y asustados ojos castaños. Actualmente ha despertado después de un largo siglo de inactividad. Dispone de una pequeña cabaña cerca de Roncesvalles, donde descansa entre sus vagabundeos, cuando no acude en ayuda de sus parientes pirenaicos. Sus poderosos dones le han permitido permanecer desapercibido de los Garou hasta el momento, pero recientemente un Señor de la Sombra lo descubrió salvando a uno de sus parientes Garou, y todavía no sabe qué hacer con la información. Otros Garou podrían utilizarla para dar caza al hombre oso.

## MOKOLÉ

Al carecer de la presencia de enormes saurios, la presencia de los Mokolé en Europa no era un hecho común, aunque algunas leyendas sobre dragones de las historias germánicas o greco-latinas podrían tener su origen en hombres saurio que hubiesen decidido permanecer en el continente.

Sin embargo, una pequeña población de los hombres saurio permaneció apartada de los conflictos de la Guerra de la Rabia y no sería descubierta hasta el siglo XV, cuando su paraíso fue conquistado por los españoles.

Las Islas Canarias.

En la isla de Hierro vivía una pacífica raza de lagartos gigantes que constituían la parentela de los Mokolé, que también se mezclaban con los indígenas canarios. En su aislamiento se convirtieron en una raza pacífica, que no estaba preparada para la violencia de la conquista.

Los conquistadores asesinaron o esclavizaron a los indígenas canarios y aniquilaron la fauna autóctona, introduciendo especies domésticas que causaron un impacto brutal sobre el medio ambiente. Muchas especies salvajes fueron afectadas, entre ellas los lagartos gigantes de Hierro, a los que se dio por extintos y que sólo sobrevivirían en una forma reducida de su pasado esplendor.

Los Mokolé sufrieron. Entre los conquistadores venía un poderoso chupasangre experto en la hechicería, que utilizó sus poderes para doblegar la voluntad de los hombres saurio. Después de eliminar a sus enemigos, la sanguijuela instaló a sus esbirros en el lugar, convirtiéndolo en un santuario para descansar de sus frecuentes viajes.

Ante el daño causado a los Mokolé, las hadas canarias, que también habían sufrido con la llegada de los conquistadores españoles, se apiadaron y se llevaron con

ellas al último retoño de los hombres saurio a una isla envuelta en hechizos de misterio, que se convertiría en un refugio seguro. En las leyendas posteriores sería conocida como la isla de San Borondón: un paraíso situado sobre el lomo de un titánico monstruo marino al que ningún hombre podía llegar.

Actualmente la existencia de los Mokolé canarios es una leyenda entre los de su especie, y los hombres lobo ni siquiera la conocen, aunque algunos han viajado ocasionalmente y se han mostrado interesados por proteger el medio ambiente de las islas, muy afectado por el creciente turismo y la presión demográfica.

**Ehedei, el Príncipe Dragón (Mokolé Coronado)** – Ehedei nació durante la conquista de las Islas Canarias, mientras sus parientes luchaban para proteger el último santuario de los Mokolé. Según los relatos de las hadas, el sol se volvió rojo como la sangre y poco después se eclipsó, como si guardara luto por el aciago destino de los hombres saurio.

Un valiente guerrero feérico rescató al pequeño Ehedei y se lo llevó con él durante la retirada a San Borondón. Su propia naturaleza, los hechizos de las hadas y la existencia de la isla mítica alejada de la corriente temporal han hecho que después de más de cinco siglos Ehedei parezca un chico de quince años.

Recientemente las hadas han tenido varias profecías sobre su protegido, que deberá emprender un largo viaje y una búsqueda personal. Ehedei está destinado a vengar el linaje de su pueblo y se convertirá en rey. Ante semejantes visiones Ehedei ha regresado al mundo real, acompañado por uno de sus compañeros de infancia, un hada de estirpe Eshu y ha emprendido el viaje en busca de su destino.

## RATKIN

Los hombres rata fueron creados para mantener la población humana bajo control, reduciendo la excesiva acumulación de alimentos o propagando las enfermedades. Cuando establecieron el Impergium sobre los humanos, los hombres lobo se sintieron molestos por las interferencias de los Ratkin y consideraban que su control de las enfermedades era una señal de la corrupción del Wyrm.

La Guerra de la Rabia golpeó duramente a los hombres rata, diezmados después de que sus guerreros cayeran oleada tras oleada ante el avance imparable de los Garou. Sus bardos se reunieron para componer una historia épica acerca de los crímenes que los lobos habían cometido contra las Razas Cambiantes, pero fueron atacados y masacrados hasta que no quedó ninguno de ellos. Antes de morir, los bardos escupieron venenosas maldiciones contra los lobos, asegurando que un día lejano los Ratkin se tomarían su justa venganza.

Los hombres rata nunca han perdonado a los Garou el asesinato de sus bardos y ninguna de las Fera alberga un odio más atroz hacia los hombres lobo. Los supervivientes huyeron a la Umbra para reagruparse, lamer sus heridas y reproducirse. Sin dejar de aparearse, las ratas aún luchan la Guerra de la Rabia en sus corazones, aguardando el día en que su población sea superior al de los Garou y cumplir así su venganza.

Los Ratkin han mantenido ciertas relaciones cordiales con la tribu de los Roehuesos, que no tomaron parte en el asesinato de su especie durante la Guerra de la Rabia, debido al respeto que sentían hacia los hijos de su tótem tribal. Los Roehuesos mantuvieron este entendimiento en secreto, puesto que los demás Garou verían semejante alianza como simpatía hacia el Wyrm. A lo largo de los siglos los Roehuesos han recibido ayuda en situaciones inesperada de fuentes misteriosas, y en algunas ocasiones de forma directa, en la forma de ejércitos de ratas que han cambiado el curso

de algunas batallas. Sin embargo cualquier alianza entre ambos grupos es temporal en el mejor de los casos, pues la cooperación a corto plazo suele dar lugar a la traición a largo plazo

Como todas las grandes ciudades del continente, los Ratkin plagan el subsuelo de muchas ciudades españolas. Desde las alcantarillas planean las mejores formas de llevar el Kaos a los lugares contaminados por la Tejedora.

Actualmente la principal preocupación de los Ratkin ibéricos se encuentra en Madrid. La colonia de Ratas de la ciudad ha desaparecido sin dejar ni rastro, y los escasos exploradores que han regresado hablan de una extraña oscuridad que parece estar consumiendo el submundo de la capital de España. Extrañas criaturas sombrías y que apestan a corrupción siguen la estela de esta tenebrosa contaminación... Los Ratkin dudan en ofrecer su ayuda al Clan de las Trece Penas para descubrir el destino de sus parientes madrileños, o por lo menos, vengarlos.

**Mamá Aurelia (Vidente de las Sombras)-** Mamá Aurelia es una enorme y obesa mujer de Torremolinos que sobrevivió a los rigores de la Plaga del Nacimiento cuando tenía quince años. Ahora, más de treinta años después, es la líder de todas las ratas ibéricas, y sólo responde a las órdenes de Madame De Farge, Grand-Grandmère de los Ratkin europeos. Residente en Barcelona, vive en una pequeña casita de una planta en las cercanías del vertedero, donde pasa la mayor parte del tiempo cocinando, lavando, viendo telenovelas y programas del corazón. Sus vecinos creen que hace años que enviudó y que sus hijos trabajan en el extranjero.

Por las noches Mamá Aurelia celebra audiencia con sus “súbditos”, transmitiendo órdenes y mensajes a todos los Ratkin de España. La desaparición de sus parientes madrileños, entre ellos algunos de sus hijos, la han llenado de rabia, y su venganza será terrible. En cierto sentido, se encuentra un poco trastornada y cada noche elabora teorías más conspirativas, culpando al ayuntamiento de Madrid, a los vampiros...e incluso a los Garou.

## LOS ENEMIGOS

El Wyrn ha estado presente en la península ibérica durante más tiempo que cualquier Garou. Las leyendas más antiguas hablan de batallas entre las Razas Cambiantes y poderosas bestias del Wyrn que caminaban en la tierra. Muchas fueron destruidas, y otras aprisionadas, bien por los propios cambiantes o por sus místicos aliados. En la península ibérica las herramientas más poderosas del Wyrn son los efectos de la industrialización humana, pero males antiquísimos que han sido combatidos por los Garou continúan caminando sobre la península en las noches actuales.

### DANZANTES DE LA ESPIRAL NEGRA

Para los Garou los Danzantes de la Espiral Negra son un recuerdo constante de que ni siquiera ellos están a salvo de la corrupción del Wyrn. Desde que los Aulladores Blancos ibéricos siguieron el destino del resto de su tribu, se han dispersado por toda la península, esperando dominar y controlarlo todo, explotando los vínculos entre el mundo físico y espiritual para conseguir la destrucción de Gaia. Sin embargo, su desunión y sobre todo su locura les han impedido unirse para alcanzar sus objetivos.

Cuando los Danzantes de la Espiral Negra se corrompieron, las demás tribus Garou se unieron contra ellos, pero fue la llegada de los Señores de la Sombra durante las invasiones germánicas la que les asestó el golpe decisivo. Fueron forzados a

ocultarse bajo la superficie o a huir a otros lugares, aunque de vez en cuando reaparecían de improviso sembrando el terror entre las tribus, secuestrando cachorros e intentando corromper túmulos.

Los Danzantes ibéricos son fieles servidores de la Bestia-de-la-Guerra, el aspecto más belicoso del Wym, pero la necesidad les obligó a adaptarse y actuar con mayor sutileza desde su impía concepción hace ya tantos años. Durante la Edad Media realizaron muchos progresos desde el interior de la tierra, directamente bajo los hocicos de los invasores Garou que les habían robado. Amparándose en la violencia de los campos de la Reconquista introdujeron su sangre entre algunos de los colonos cristianos que repoblaban las tierras conquistadas, llegando incluso a subyugar pueblos enteros. Aún hoy en día algunas familias llevan el estigma del Wym, y constituyen fieles agentes de los hombres lobo corruptos.

Después de la Guerra de la Independencia, los Danzantes de la Espiral Negra comenzaron a salir en masa de sus Colmenas subterráneas. Acompañaron a los emigrantes del entorno rural hacia las ciudades, y realizaron actos terribles en medio de las batallas y revoluciones del siglo XIX, utilizando la violencia entre los mortales para alimentar Perdiciones de Guerra y Rabia.

La Guerra Civil Española permitió a los Danzantes salir del anonimato. Muchos comenzaron a caminar abiertamente por las principales ciudades, y se dedicaron a perseguir a los Garou, expulsándolos de varios de sus dominios. Extendieron espíritus de odio, locura y discordia y disfrutaron del espectáculo de los humanos matándose entre ellos.

En medio de su locura, los Danzantes sabían que la guerra no duraría eternamente, y comenzaron a tomar posiciones, metiéndose de lleno en los esfuerzos de reconstrucción de la posguerra. Actualmente son una tribu numerosa, aunque no tanto como los Roehuesos y los Fianna, pero disponen de manadas, Fosos y Colmenas distribuidos por toda la península. En Galicia, la ciudad de Pontevedra se encuentra prácticamente en sus manos, en Andalucía se han infiltrado en la industria minera de Huelva, en Cataluña merodean en la ciudad de Barcelona y han construido un Foso bajo la central nuclear de Vandellós. Además entre sus actividades se encuentra el secuestro de niños y cachorros perdidos, lo que ha llevado a la aparición de rumores y leyendas urbanas sobre sectas satánicas.

Las principales facciones de los Danzantes ibéricos son los **Consultores**, que trabajan para la corporación Pentex y sus subsidiarias. Otros pertenecen a las **Tropas Irregulares Genéticas**, que se dedican a corromper a la parentela de otros Garou e incluso pueblos aislados, formando grandes familias endogámicas.

**Jesús “Murciélago-Aullador” Mayor (Ahroun)**- Este gigantesco metis es el líder guerrero de los Colmillos de la Noche, una Colmena de Danzantes de la Espiral Negra de Valencia, bastardos del Tótem Murciélago. Jesús y sus seguidores se han aliado con varios vampiros del Sabbat local y de vez en cuando realizan sangrientas incursiones en los territorios de los Garou.

Jesús es una presencia imponente, alto y robusto, con una abundante barba pelirroja, dos feroces ojos amarillos y una amplia sonrisa de colmillos afilados. Su defecto metis se manifiesta en ataques de locura, durante los cuales sólo se expresa en aullidos y balbuceos incomprensibles, y se irrita si alguien le lleva la contraria.

**Beatriz “Devoradora-de-Almas” Ribero (Galliard)**- La ciudad de Pontevedra es el hogar de la Colmena del Árbol Muerto, que ha construido su Foso bajo la fábrica de celulosa cercana. La actual dirigente es Beatriz Devoradora-de-Almas, una hermosa tentadora “casada” con uno de los directivos de la fábrica.

Manipuladora y astuta, Beatriz no sólo ha conseguido convertir Pontevedra en un nido de corrupción, sino que ha conseguido centrar los ojos de los Garou en la ciudad mientras sus esbirros actuaban impunemente en otros ámbitos, infiltrándose en la administración gallega, y corrompiendo varias aldeas del interior.

Beatriz está obsesionada con Pascual Jiménez, el líder del Clan del Campo de Estrellas, a quien considera su principal rival en Galicia, y espera que algún día podrá enfrentarse a él y eliminarlo definitivamente.

## LOS PROFUNDI

*“Creo que el color que predominaba en ellos era el gris verdoso, aunque sus panzas eran blanquecinas. La mayor parte de su cuerpo tenía un aspecto brillante y resbaladizo, pero sus espinazos eran escamosos. Su figura era vagamente antropoide, mientras que sus cabezas eran como las de los peces, con unos ojos sorprendentemente saltones que jamás parpadeaban. En los lados de sus cuellos había unas branquias palpitantes, y sus largas manos estaban palmeadas. Caminaban cojeando de forma irregular, a veces con sus patas posteriores y a veces a cuatro patas.*

-La Sombra sobre Innsmouth, H.P. Lovecraft.

Esta raza de fomori anfibios, que parece de alguna forma emparentada con los Sapos, son viejos enemigos de los Garou. Las leyendas de los irlandeses sobre los terribles Fomorianos que fueron arrojados al mar por los Tuatha de Danan pueden tener su base de verdad. Su origen es antiquísimo, y habitan en todos los mares del mundo: Cornualles, Bretaña, Galicia, Nueva Inglaterra, el Caribe, las islas del Pacífico... compitiendo por los espacios marinos con otros habitantes sobrenaturales del mar como los Rokea, los hombres tiburón, sus más encarnizados enemigos.

Muchos Garou los consideraban extintos, pero ocasionalmente reaparecen, surgiendo de las profundidades del mar para tomar sacrificios. Por alguna extraña razón muestran una extraña predilección por aparearse con los humanos, posiblemente para compensar la degeneración genética o la corrupción del Wyrn.

Los híbridos resultantes de estas uniones antinaturales comienzan su existencia con un aspecto normal, pero su apariencia va mutando de forma gradual a medida que envejecen. Estas mutaciones aparecen de forma aleatoria e imprevisible, y se van sucediendo de forma parcial. Estos híbridos a menudo trabajan para defender la causa del Wyrn en la superficie, antes de que los cambios se hagan demasiado evidentes y viajen a las profundidades del mar para acompañar a sus parientes. Se dice que son inmortales, y en verdad algunos antiguos Profundi podrían tener varios siglos de edad.

Los Profundi veneran al Wyrn en la figura de Qyrl, su encarnación marina, y entre sus Tótems acuáticos se encuentran monstruosas criaturas como Dagón, Hidra, Leviatán o Kraken, que se dice pueden haber sido los progenitores espirituales de la raza. Algunos Profundi son poderosos hechiceros y utilizan su magia para extender la corrupción, tanto en el mar como en la costa. Bajo la forma de mareas rojas y otros elementos, contaminan los bancos de peces, que al ser consumidos hacen más susceptible a la población humana a la corrupción del Wyrn.

En España los Profundi son especialmente numerosos en Galicia, donde se encuentra una colonia en la ciudad submarina de Duius, pero con el tiempo se han extendido por todo el litoral atlántico, dominando algunos pueblos sobre todo tras la crisis de la industria pesquera. Las familias Mariño, Cambarro y Loira han mezclado su sangre con la herencia de los Profundi y algunos de sus descendientes han alcanzado cargos en la administración gallega y en el gobierno. Otra colonia de Profundi más

reciente se ha asentado en el Golfo de Cádiz, utilizando los desechos radiactivos de los submarinos ingleses que repostan en Gibraltar para sus fines. Se dice que estos Profundi poseen una bomba nuclear, perdida por el ejército americano durante la posguerra.

**Poderes Fomori:** Todos los Profundi tienen **Inmunidad al Delirio** en cualquier grado de desarrollo. A medida que van envejeciendo desarrollan una **Piel Escamosa** (2 dados de absorción) y **Agallas** y otros atributos que les permiten vivir bajo el mar. Los más corruptos suelen desarrollar poderes adicionales como **Tentáculos** o **Atributos Superiores**.

**Alejandro Cambarro-** Alejandro es el capitán del barco pesquero *Lenore*, y a menudo viaja por todo el mundo visitando las colonias de Profundi. La tripulación del *Lenore* está formada por Profundi en todas sus fases de desarrollo, y algunos de ellos nunca salen de las sentinas del barco. Alejandro y sus compañeros comercian con desechos tóxicos y radiactivos, arrojándolos inadvertidamente en puntos especialmente sensibles.

Últimamente Alejandro está haciendo planes a largo plazo. Junto con los antiguos Profundi de Duius y sus parientes en la administración gallega está preparando los cimientos de un gran desastre medio ambiental. Su intención es infiltrarse en un petrolero de gran calado y provocar un accidente frente a la costa gallega de magnitudes nunca vistas, lo que permitirá a los Profundi realizar un ritual que convocará a un poderoso espíritu de Qyrl.

## LOS AGOTES

Con el nombre de Agotes se designa a una casta de la sociedad vasca y navarra que era marginada y rechazada por sus vecinos, acusada de practicar la brujería, ser portadores de enfermedades contagiosas como la lepra y la sarna y otras prácticas inmundas. Esta marginación se mantuvo durante siglos y a mediados del siglo XX todavía quedaban algunos centenares de personas consideradas agotes en el País Vasco y Navarra.

Tras la leyenda de los agotes se encuentra una tenebrosa realidad. Después de llegar al País Vasco y para evitar contaminarse con la sangre de los Danzantes de la Espiral Negra los Señores de la Sombra y sus aliados feéricos y hechiceros marginaron a los parientes de los corruptos hombres lobo, extendiendo los rumores sobre las prácticas de los agotes.

En verdad, algunos de los parientes de los Danzantes de la Espiral Negra se habían convertido en huéspedes de Perdiciones de Inmundicia y Reproducción, aunque la mayoría no mostraban signos corruptores, y llevaban vidas completamente normales apartados de su siniestro legado. Sin embargo, quienes escuchaban los oscuros susurros conseguían un gran poder...a un alto precio. Cuanto más avanzaban en el dominio de las artes oscuras, oscuros tumores se apoderaban de sus cuerpos hasta que la muerte terminaba por llamarles.

Los Agotes se extendieron desde la península ibérica por toda Europa durante la Edad Media, camuflándose entre las colonias de leprosos y extendiendo su corrupción y sus siniestros dones. En otras partes del continente fueron conocidos como los Reyes Leprosos y fueron enemigos de los Garou.

A medida que la lepra comenzó a desaparecer de Europa y las colonias de leprosos menguaron con la mejora de las condiciones higiénicas y sanitarias, también se redujo el número de Agotes, aunque éstos nunca llegaron a desaparecer completamente del Norte de España, a pesar de la vigilancia de los Señores de la Sombra.

Con el tiempo los Agotes han aprendido a esconderse mejor, transmitiendo los efectos corruptores de sus poderes en otras personas, lo cual también ha resultado en ocasiones en desastrosos equívocos para los Garou. Actualmente quedan muy pocos Agotes, viviendo en lugares seguros como zonas bajo el control de los Danzantes de la Espiral Negra o trabajando para la corporación Pentex.

No sólo los Danzantes de la Espiral Negra se han interesado en los Agotes. Entre ellos también se han ocultado malignos hechiceros y un linaje de vampiros deformes que los han protegido de las iras de los Garou.

**Poderes Fomori:** Todos los Agotes nacen con **Inmunidad al Delirio**, posteriormente también desarrollan variedades del **Roce Fúngico** o el **Roce Infeccioso**. Los Agotes que utilizan sus poderes mágicos también desarrollan **Tumores Venenosos**.

**Poderes Mágicos:** Debido a su parentesco con los Danzantes de la Espiral Negra, los Agotes también pueden aprender Dones y Ritos de los corruptos hombres lobo hasta nivel 3 con las siguientes limitaciones: el gasto de experiencia para su aprendizaje se duplica. Los Dones que requieren el gasto de Gnosis consumen Fuerza de Voluntad. Cada vez que utilizan conscientemente uno de sus poderes fomori o mágicos deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si la fallan, el Agote desarrolla un tumor en su cuerpo y adquiere un punto de Corrupción. Cuando consigue diez puntos de Corrupción el Agote muere debido a los efectos perniciosos de su magia.

**Fidel Aranegui-** Este joven ejecutivo que dirige una empresa farmacéutica en Barcelona es en realidad un peligroso asesino, que trabaja para los Danzantes de la Espiral Negra de la ciudad a cambio de aumentar su ya considerable conocimiento sobre los poderes oscuros. La mayoría de sus víctimas son simples humanos, pero en ocasiones también ha tenido que enfrentarse a los Garou.

Aparte de sus poderes de Agote, Fidel también dispone de conocimientos sobre enfermedades y venenos, y orgullosamente ha desarrollado varios componentes que pueden causar gran daño a los hombres lobo. Prefiere evitar los enfrentamientos directos, utilizando sus venenos para deshacerse de sus víctimas.

Fidel conoce un ritual místico de nivel 3 que le permite deshacerse de los efectos corruptores de su poder, trasladándolos al cuerpo de otra persona. Para realizarlo debe besar al objetivo del ritual en una zona desnuda, gastando un punto de Fuerza de Voluntad. La víctima debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si la falla, la víctima adquiere un punto de Corrupción del Agote, que terminará matándola a largo plazo como un cáncer o tumor infeccioso que se irá desarrollando. Si la supera, el ritual falla, y el Agote recibe un nuevo punto de Corrupción.

## PENTEX

La presencia de Pentex en España es relativamente reciente, a partir de 1950, cuando Estados Unidos comenzó a establecer lazos con el régimen del dictador Franco y a cambio de su apoyo en la Guerra Fría otorgó una serie de créditos financieros y algunas empresas norteamericanas decidieron invertir en el país.

Las primeras operaciones de Pentex a gran escala se produjeron a través de las bases militares estadounidenses, suministrando material militar desfasado a través de **Nastrum Enterprises** y corrompiendo a algunos de los trabajadores españoles para que extendieran inadvertidamente la corrupción.

Otras zonas influenciadas por Pentex durante la época de la dictadura franquista fueron la industria siderúrgica en el País Vasco y la industria minera en Huelva, pero la corporación fue muy sutil. Viendo que muchas de las empresas españolas se desarrollaban por sí mismas sin preocuparse por el impacto sobre el medio ambiente,

los agentes de Pentex se limitaban a supervisar su evolución, otorgando créditos ventajosos a las empresas más contaminantes e incluso combustibles y componentes a bajo precio.

El turismo hacia España también fue fomentado por Pentex, asegurándose de que las cadenas hoteleras construyesen cerca de los lugares más sensibles a la degradación.

En la época de la transición española Pentex aumentó la intensidad de su influencia, invirtiendo en los centros productores de energía nuclear y térmica y diversificando sus intereses mediante varias subsidiarias, que adquirieron numerosas empresas en ámbitos muy diversos. Las principales oficinas de la corporación se encuentran en Madrid y Barcelona.

Actualmente las filiales de Pentex más influyentes en España, actuando a través de numerosas subsidiarias son:

**Avalon Incorporated:** Dentro de la importante industria juguetera española, Avalon ha entrado con gran fuerza en España, introduciendo numerosos juguetes extranjeros promocionados por varias series violentas de televisión que promueven comportamientos irresponsables. Últimamente están haciendo furor los juegos de videoconsola como Terminal Fight o Mortal Fantasy.

**Black Dog Games:** La empresa líder de los juegos de rol en el mundo tiene su propia sucursal en España: La Fábrica, que se dedica simplemente a la mera traducción de los juegos de la editorial norteamericana. Zombie: la Pudrición, Licántropo: el Éxtasis, Brujo: la Pretensión, Duende: el Espejismo y Espectro: la Aniquilación.

**Endron Internacional:** La corporación más veterana de Pentex también ha introducido sus tentáculos en España, centrándose en las centrales energéticas térmicas y nucleares, así como en la instalación de gas y los derivados del petróleo. Ninguno de sus productos respeta la legislación de emisiones ni los niveles de octanaje. Los estándares de seguridad son mínimos, y la empresa ha sido la responsable de varias mareas negras como la reciente catástrofe del petrolero Mar Egeo.

**Good House Internacional:** Good House es una papelería que fabrica gran variedad de productos, desde cuadernillos baratos hasta servilletas de papel cebolla para bebés. Son grandes contribuyentes a la deforestación y controlan algunas de las fábricas de celulosa y papel más contaminantes de España.

**Hallahan Fishing Corporation:** En España Hallahan se enfrenta a la crisis que atraviesa el sector pesquero, muy limitado por las regulaciones. Sin embargo, la empresa no está dispuesta a abandonar el país sin antes hacer el mayor daño posible. Todos los barcos de Hallahan utilizan redes de arrastre *de forma obligatoria*.

**Magadon Incorporated:** Esta gigantesca empresa farmacéutica que también actúa a través de su aliada **Siren Cosmetics** tiene mayor influencia de la que se piensa en España. Para los ejecutivos de Magadon, España es un campo de pruebas lleno de conejillos de indias. Su propaganda es muy agresiva, mostrando ideales de belleza imposibles y financiando programas que enseñan una forma de vida frívola y amoral.

**Bibiana Abad-** La jefa de operaciones de Pentex en España es una pariente de los Danzantes de la Espiral Negra que reside en Barcelona. Una mujer ligeramente obesa de unos treinta y pico años, fue descubierta por Pentex mientras estudiaba un Master de Recursos Humanos en Estados Unidos. Sus maneras educadas y su implacabilidad la convirtieron en la agente ideal, pero su predecesor en España, José Antonio Sánchez, desconfiaba de ella. Cuando se descubrió que Bibiana era pariente de los Danzantes de la Espiral Negra, sus familiares la visitaron y tras una larga

conversación decidieron apoyar su ascenso. Oficialmente José Antonio Sánchez se suicidó poco después.

En la corporación Pentex Bibiana considera que sus talentos son apreciados, trabajando para el Departamento de Adquisiciones, negociando con los Danzantes de la Espiral Negra y buscando puestos para ellos en todo el mundo. Su brazo derecho y asesino personal es Fidel Aranegui, un Fomori Agote.

A lo largo de los años, Bibiana no ha quedado inmune a la Mancha del Wyrm, desarrollando los poderes Fomori de Regeneración y Boca del Wyrm, al coste de un creciente apetito por la carne humana, especialmente por las chicas jóvenes.

## EL CULTO DEL ÁNGEL NEGRO

El culto del Ángel Negro es una extraña secta surgida durante la Edad Media en la ciudad de Toledo, dedicada supuestamente a la adoración de Satán y la oscuridad. El culto ha sido destruido en varias ocasiones pero siempre ha resurgido, lo que ha llevado a los pocos que conocen su existencia a pensar en la influencia de un poder a quien le preocupa la pervivencia del culto.

Actualmente el culto del Ángel Negro tiene varias fachadas distintas. Primero, existen varias pequeñas sectas inconscientes cuyos miembros únicamente quieren jugar con lo prohibido o simplemente adornar sus deseos sexuales con algo más elaborado. Estas pequeñas sectas a menudo sirven como una mera pantalla para desviar la verdadera peligrosidad del culto del Ángel Negro, y en ocasiones, como chivo expiatorio frente a las autoridades mortales.

Sin embargo, trece hombres que se hacen llamar Profetas poseen auténticos conocimientos demonológicos y buscan el regreso del Ángel Negro al mundo. Todos estos profetas son fomori que han sido corrompidos en mayor o menor medida por el Wyrm y que buscan ayudar a sus “hermanos” espirituales a alcanzar el mundo físico poseyendo cuerpos humanos. Los poderes del Wyrm han prolongado antinaturalmente sus vidas, pero ninguno de los Trece Profetas tiene más de cien años.

Las sectas de estos demonólogos sirven a diversos espíritus de la oscuridad, y sus intenciones son buscar candidatos para la creación de fomori, generalmente acercándose a las personas insatisfechas de la sociedad y otorgándoles poderes que les permitan sentirse “especiales”. Los candidatos son elegidos cuidadosamente y pocos realmente llegan a saber el verdadero alcance de su decisión hasta que es demasiado tarde.

En esencia se trata de una organización de clase alta, enredando en su maraña a políticos, empresarios, financieros, militares, eclesiásticos, millonarios decadentes e incluso conocidos artistas de la televisión.

Los rituales consisten en una serie de reuniones rituales donde los miembros mantienen su identidad oculta a todos, salvo para el Profeta. Generalmente cada víctima recibe en un determinado algún tipo de información beneficiosa, que puede utilizar para ascender en su posición o conseguir aquello que desea, pero siempre hay un precio.

A medida que asciende en el Culto se ve obligado a realizar pagos de dinero o a proporcionar a su vez información con la que son sobornados otros miembros. Llegado a cierto nivel contemplará determinados trucos de apariencia inofensiva, pero que le dan cierta verosimilitud al Culto. Y entonces se convertirá en Maestro, siendo marcado ritualmente y convirtiéndose en recipiente para una Perdición. No todos sobreviven a esta iniciación, celebrada en secreto por el Profeta. Y todos los que la superan quedan completamente bajo su control.

El Culto del Ángel Negro ha sido atacado en varias ocasiones por los Garou, especialmente por los Roehuesos de Madrid, que fueron los primeros en descubrir su existencia, pero no son los únicos. Los agentes eclesiásticos de la Inquisición española también poseen información sobre el culto y han acabado con sus agentes en varias ocasiones.

Y sin embargo, todo el Culto del Ángel Negro sólo es una fachada creada por un antiguo vampiro infernalista de Valencia que pretende traer de vuelta a la tierra a los verdaderos demonios...

**Guillermo Sayas-** Guillermo Sayas es el Profeta de Valencia. Este hombre de unos cuarenta años, con cabello largo y espeso y un frondoso bigote es un poderoso hechicero que realmente tiene más de ochenta años de edad, pero que ha conseguido mantenerse joven gracias a sus conocimientos alquímicos y a los periódicos rituales que realiza para apaciguar a los espíritus del Wyrn.

Guillermo es el asesor espiritual de un banquero, quien recientemente le entregó a uno de sus nietos a cambio de prolongar también su vida. De momento ha mantenido su palabra. Mantiene un laboratorio alquímico en el centro de la ciudad, custodiado por tres Fomori de su secta. También guarda en un ataúd a un vampiro atravesado con una estaca, un neonato cuya sangre utiliza en sus experimentos.

La corrupción espiritual de Guillermo se manifiesta en que debe alimentarse periódicamente de corazones crudos, preferentemente de personas, aunque los de animales también funcionan con menor intensidad. Cada diez años también realiza un sacrificio ritual para detener los efectos de la vejez.

**Poderes Fomori:** Inmunidad al Delirio, Voz del Wyrn.

**Poderes Mágicos:** Guillermo posee varias sendas de Hechicería menor (Ver Mundo de Tinieblas: Hechicero). Si no dispones de ese manual utiliza varios Dones y ritos de un Theurge de los Danzantes de la Espiral Negra de rango 3.

## LOS VAMPIROS

Los vampiros han caminado en la península ibérica desde antes de la llegada de Roma. Las leyendas de los Garou hablan de la presencia de las Sanguijuelas entre los pueblos prerromanos. El desaparecido reino de Tartessos fue contaminado por los Cadáveres, y cuando fue destruido era un lugar completamente decadente y corrupto.

Las batallas entre Roma y los pueblos ibéricos, las sucesivas invasiones y la Reconquista también atrajeron a los vampiros...y sus objetivos de controlar dominios muchas veces coincidían con los de los hombres lobo. Los choques entre ambas razas de la noche se debían a motivos de territorialidad y utilizaban la guerra de los humanos como una simple excusa para anexionarse territorios, y los enfrentamientos eran y son frecuentes, sobre todo en las ciudades.

No contribuyó precisamente a la armonía que España se convirtiera en uno de los principales lugares de predominio de la belicosa secta del Sabbat. Los Cainitas eran y son especialmente feroces, y a medida que su poder se incrementaba con el crecimiento de las ciudades, expulsaron a la mayoría de los Garou de las mismas, salvo un pequeño puñado que procuraba pasar desapercibido. En algunos lugares como Valencia el Sabbat y los Danzantes de la Espiral Negra alcanzaron acuerdos puntuales, y colaboraron para enfrentarse a los demás hombres lobo.

Entre los vampiros españoles destacan por su número y peligrosidad muchas sanguijuelas, que parecen tener el poder de invocar los poderes del Abismo, el reino Umbral de la oscuridad y el vacío. Los Garou reducen la dificultad de entrar en frenesí en 1 cuando se encuentran ante una manifestación de estos poderes, que parecen haber

corrompido espiritualmente la ciudad de Madrid, que desde la Umbra parece haber sido envuelta en una telaraña de hebras de oscuridad, y en la que se encuentra un portal al Abismo.

Actualmente, los hombres lobo españoles reconocen que las grandes ciudades españolas se encuentran bajo el dominio de los vampiros, pero los conflictos son inevitables, sobre todo para las tribus urbanas como los Moradores de Cristal y los Roehuesos.

**Madrid-** La capital de España aloja el mayor número de no muertos de la península. El Arzobispo de Madrid, una figura sombría y poderosa que gobernó la ciudad durante siglos, asesinó o expulsó al originario Clan Fianna de sus territorios, que actualmente forman parte del Retiro. La única presencia permanente de los Garou es el Clan de las Trece Penas, dirigido por los Roehuesos. Recientemente han sabido que el Arzobispo de Madrid ha sido asesinado, y esperan con el aliento contenido la inminente tormenta, esperando poder asestar una sangrante derrota a las sanguijuelas.

**Barcelona-** Durante siglos existió una tregua establecida entre los vampiros barceloneses, fuertemente defensores del arte y los hombres lobo de la ciudad, del Clan de las Herraduras, dirigido por los Moradores del Cristal. En su afán por embellecer Barcelona y conservar sus monumentos sus intereses coincidieron en ocasiones, y ambos grupos procuraron evitarse mutuamente, reduciendo los conflictos al mínimo.

Sin embargo, en la última década los Moradores del Cristal han descubierto que bajo las calles de Barcelona se encuentra una biblioteca de valioso conocimiento, que se encuentra en manos de antiguos vampiros, que no están dispuestos a tolerar las intromisiones de los hombres lobo.

**Sevilla-** Los vampiros sevillanos son fuertemente belicosos, y algunos de ellos incluso se atreven a realizar incursiones en el territorio de los hombres lobo. Una sanguijuela llamada Camilo Rey se ha revelado como un cazador especialmente despiadado, que persigue y embosca a los hombres lobo siempre que tiene ocasión. Aparte de su poder personal, es un oponente especialmente astuto, y él y sus compañeros son expertos en la caza de Garou, preparando trampas y encerronas. Lo peor de todo es que utilizan plata en sus cacerías.

**Camilo Rey.**

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 2, Fortaleza 4, Potencia 2, Protean 4

## ALGUNOS TÚMULOS DEL WYRM

### **Colmena del Árbol Muerto**

Túmulo: Pontevedra

Nivel: 3

Celosía: 4

Tipo: Toxina

Tótem: El Hongo Oscuro

### **Colmena de los Colmillos de la Noche**

Túmulo: Valencia

Nivel: 3

Celosía: 3

Tipo: Guerra

Tótem: Murciélago

### **Colmena del Abismo Aullador**

Título: Jerez  
Nivel: 2  
Celosía: 3  
Tótem: Chotacabras

## EL MUNDO ESPIRITUAL

### EL PAISAJE UMBRAL

La Umbra de la península ibérica se parece al paisaje natural de la península como era hace miles de años, pero enormemente desordenado y caótico. Bañado por un crepúsculo y un amanecer eterno, el sol poniente es visible en el horizonte occidental, mientras el sol nascente aparece en el horizonte oriental. Los bosques están llenos de manadas de toros, caballos y jabalíes.

En las zonas donde el mundo físico ha sido afectado por las acciones de la humanidad, el mundo espiritual ya no es impoluto y salvaje. Aunque la Umbra mantiene su aspecto prístino, la Penumbra y las costas han sido fuertemente afectadas por el Wyrm y la Tejedora. Las ciudades aparecen como manchas negras de asfalto, con edificios cubiertos de telarañas, o en ocasiones ardiendo o en ruinas en los lugares contaminados por el Wyrm. En las proximidades de centrales nucleares, vertederos u otros antros del Wyrm el paisaje natural aparece especialmente retorcido y deforme, con árboles secos y ennegrecidos, el suelo reseco y agrietado, un viento que levanta nubes de polvo, y brechas abiertas en la tierra que llevan hasta Fosos del Wyrm o refugios de los Danzantes de la Espiral Negra.

Algunos Puentes Lunares llevan a otros reinos umbrales, como el Reino Legendario, el Reino de la Atrocidad o la Puerta de Arcadia, pero en general no existe una ubicación precisa, y por alguna razón desconocida se desvían de forma periódica. Los Garou expertos en el viaje umbral pueden llegar a desvelar el movimiento cíclico de los Puentes Lunares y conocer el destino de sus viajes en un momento determinado.

### EL CAMINO DE LAS ESTRELLAS

Semejante a la Telaraña de la Fe de Oriente Medio, durante la Edad Media un grupo de magos cristianos de Occidente comenzó a crear una serie de caminos espirituales que conectarán los principales Nodos, santuarios y lugares sagrados del cristianismo. Esta inmensa tarea les llevó varios siglos, pero finalmente fue concluida en el año 1188.

El Camino de las Estrellas, como fue conocido, no se construyó sobre el vacío. Anteriormente los magos romanos y paganos habían construido una serie de rutas espirituales que intercomunicaban el Imperio Romano. Los magos cristianos aprovecharon esta red de comunicación espiritual, pero la ampliaron y modificaron para sus necesidades, utilizándola para permanecer en contacto y compartir sus conocimientos. En su momento de mayor auge, llegaba desde Finisterre, su final, recorriendo todas las rutas de peregrinación hasta puntos tan distantes como Novgorod o Constantinopla.

Desgraciadamente, a partir de la Baja Edad Media los enfrentamientos entre las distintas órdenes de magos, el auge de la Razón, el Humanismo y las Guerras de Religión, arruinaron gran parte del trabajo de los magos cristianos. Muchas rutas o nodos fueron destruidos u ocultados a lo largo de los sucesivos conflictos. Quienes

conocían su existencia la ocultaron como un secreto compartido sólo por unos pocos privilegiados.

Durante la Edad Media un grupo de Garou de los Protectores del Hombre descubrió la red espiritual del Camino de las Estrellas y la utilizaron para sus propios propósitos, conectando discretamente sus propios túmulos y utilizando el Camino para viajar rápidamente. Aunque los magos abandonaron paulatinamente muchos tramos, sólo los Garou continuaron recorriéndolo en toda su magnitud, para viajar entre muchos túmulos europeos.

Actualmente el Camino de las Estrellas es protegido por los Fianna y los Moradores del Cristal de Galicia, que mantienen en secreto sus puntos de acceso. Con el paso del tiempo los Garou han descubierto que 13 poderosos Incarna se han vinculado con el Camino, estableciendo una serie de pruebas o enigmas para quienes se atreven a entrar en sus dominios. Quien consigue recorrer los 13 dominios y llegar a Finisterre, el final del viaje, se ve fortalecido física y espiritualmente, e incluso bendecido con dones especiales.

## LA CATEDRAL DE LAS TINIEBLAS

Las leyendas de los Garou afirman que en la actual ubicación de la ciudad de Madrid había un poderoso túmulo y santuario dedicado al Sol y a la Luna, y un día... simplemente desapareció, sin que se conozcan los motivos. Se habla de una poderosa bestia del Wyrn, de una batalla de la Guerra de la Rabia, pero qué ocurrió realmente continúa siendo una incógnita.

En el paisaje umbral de Madrid se alza ahora una sima insondable que se dice comunica con el Abismo, un cráter que semeja una herida abierta causada por un meteorito en tiempos remotos. Zarcillos de niebla oscura se mueven en un paisaje de pesadilla, completamente silencioso, rodeado por un aura de noche perpetua. Edificios en ruinas se inclinan como en una humilde súplica sobre las profundidades, en medio de rocas negras que parecen tener un origen volcánico, dando una apariencia desolada y fantasmal al paisaje. Los que se han acercado al borde de la sima afirman haber vislumbrado una fantasmagórica Catedral de Tinieblas, cuya estructura se extiende como una tela de araña en la boca del Abismo. En ocasiones se dice que se escucha un coro lejano, que asciende desde las profundidades, lamentos y súplicas.

Sólo un pequeño faro de luz se encuentra justo en el límite de la oscuridad: el túmulo de las Trece Penas. Los escasos hombres lobo que han explorado la zona y han regresado para contarlo afirman que poderosos espíritus del Abismo y de la Noche infestan la zona, alimentándose de sangre como vampiros. Los espíritus generalmente vagan de un lado a otro como nubes negras, pero de improviso, pueden lanzarse sobre cualquier cosa que llama su atención, envolviéndola en la oscuridad.

Últimamente los espíritus abisales parecen más numerosos e inquietos que de costumbre, y la oscuridad de la Catedral de las Tinieblas se extiende lentamente. Los hombres lobo lo asocian a la debilidad del Túmulo, cuyo poder parece estar menguando, como si fuera absorbido por la oscuridad envolvente.

## HABITANTES ESPIRITUALES

La Umbra es un lugar de maravilla y terror. El mundo espiritual muestra las cicatrices de la Guerra de la Rabia y de los avances de la Tejedora y el Wyrn. Algunos espíritus son hostiles y deben ser evitados o apaciguados. Además, los Danzantes de la Espiral Negra han tenido cierto éxito a la hora de trazar alianzas con algunos espíritus.

Muchos de los espíritus de la Umbra ibérica aparecen en suplementos como **Umbral: la Sombra de Terciopelo**, **Axis Mundi: El Libro de los Espíritus**, **El Libro del Wyrn** o **el Libro del Kaos**. A continuación se exponen algunos de los espíritus característicos del paisaje espiritual ibérico.

### **Espíritus de la Noche**

Se mueven en la oscuridad y son muy escurridizos. Suelen aparecer como sombras, y cuando quieren revelar su presencia se comunican mediante sonidos antinaturales. Antiguamente vagaban sembrando el terror en la noche, pero la aparición de la Celosía desterró los miedos de la humanidad y fueron sometidos junto a los otros espíritus. La luz y el fuego son anatema para estas entidades, y la justicia y la verdad les llevan al Sueño. Aunque muchos sirven al Abuelo Trueno, otros han sido corrompidos por el Wyrn, demandando sangre y sacrificios. Estos espíritus corruptos son especialmente numerosos en Madrid, en torno a la Catedral de las Tinieblas.

Rabia 9, Gnosis 9, Fuerza de Voluntad 9, Poder 50

**Hechizos:** Percibir Trochas, metamorfosis, Sentido del Reino.

### **Lamias**

Las Lamias son mujeres con afiladas garras y colmillos y cuerpo terminado en una cola de serpiente. Suelen atacar a los hombres en sueños, drenando su fuerza de voluntad, como una especie de súcubos.

Las Lamias son Gaflinos del Kaos que se encuentran sobre todo en el norte de la península. Cuando encuentran un hombre solitario intentarán seducirlo. Si se resiste, se enfurecerán, atacándolo con sus afiladas garras. Las Lamias corrompidas por el Wyrn emboscan a los hombres y devoran a los que consiguen atrapar.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 6, Gnosis 7, Esencia 20

**Hechizos:** Sentido del Reino, Materializarse (Coste de Poder: 10, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Pelea 2, Garras: Fuerza +2. Niveles de Salud: 7), Seducir (Coste de Poder: 5. Este encantamiento realza la hermosura de la Lamia frente a su víctima), Drenar Pasión (Coste de Poder: 2 por punto de Voluntad drenado. Para que este hechizo funcione debe tocar a su víctima).

### **Mandrágoras**

Las Mandrágoras son espíritus malévolos y corruptos que originalmente eran Hijos del Calvero. Maliciosas y peligrosas, aparecen como árboles vetustos y retorcidos, con rostros humanos sobre su corteza. Aunque habitualmente se hacen pasar por árboles normales, pueden alzarse sobre sus raíces y mover sus ramas como tentáculos, o hacer brotar brazos y manos de sus troncos. Se dice que las Mandrágoras fueron tentadas en su origen por los Danzantes de la Espiral Negra, que las alimentaron con carne y sangre humanas.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 7, Gnosis 8, Esencia 35

**Hechizos:** Sentido del Reino, Drenar esencia (Coste de Poder 2: la Mandrágora absorbe un punto de Fuerza de Voluntad o de Gnosis a su víctima. Para que funcione tiene que tocar a su víctima), Materializarse (Coste de Poder: 15, Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4, Pelea 3, Esquivar 3, Garras: Fuerza +1, Niveles de Salud: 10) Metamorfosis (Hijo del Calvero), Regeneración (Coste de Poder: 20. La Mandrágora comienza a regenerarse en el mismo lugar donde fue destruida a razón de un punto de Esencia por día sino se realiza un rito de purificación).

### **Toros Negros**

Los Toros Negros son poderosos espíritus Umbrales asociados con los desaparecidos Uros. Muchas historias presentan a estos Gaflinos atacando en furiosas embestidas y en manada a las bestias del Wyrn. Desde la desaparición de los Uros son incontrolables, excepto para los Hijos de Toro, y sus reacciones son imprevisibles. A menudo se les ve pastando y rumiando plácidamente en las dehesas umbrales, pero esta plácida imagen oculta un temperamento realmente fiero e inestable.

Fuerza de Voluntad: 10, Rabia 10, Gnosis 8, Esencia 50

**Hechizos:** Percibir Trochas, Armadura, Descargar Llama, Materializar, Reformación, Seísmo en la Umbra (Coste: 50. Este Hechizo normalmente se produce durante una estampida, y generalmente varios toros de la misma manada pueden gastar conjuntamente el poder necesario para activarlo).

### **Vacas Cadavéricas**

Al igual que ocurrió con los Grond, parte de la parentela de los Uros sucumbió a la corrupción del Wyrn para sobrevivir, convirtiéndose en monstruosas parodias de su ser anterior. Las Vacas Cadavéricas parecen ejemplares esqueléticos y escuálidos de pelaje gris blanquecino y sucio. Sin embargo, su aparente fragilidad oculta una ferocidad y una voracidad insaciable: devoran todo a su paso y no desdeñan la carne fresca, aunque por mucho que coman mantienen su mismo aspecto esquelético de siempre. Su carne es venenosa y cualquier criatura que las muerda deberá tirar Resistencia (dificultad 6) o sufrir un Nivel De Salud de Daño agravado, que se puede soportar con el Don Resistir Toxina.

Las Vacas Cadavéricas vagan en grupos de tres a siete, agostando las cosechas y esparciendo enfermedades entre el ganado. Normalmente habitan en la Umbra, pero de vez en cuando el hambre las lleva a aventurarse en el mundo físico.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 8, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 4, Supervivencia 2.

Rabia 6, Fuerza de Voluntad 5

Niveles de Salud: OK, OK, -1,-1,-1, -2,-2,-2,-5, Incapacitada.

**Poderes:** Regeneración (como los Garou), Anillo de Devastación (Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, la Vaca Cadavérica puede marchitar toda la vegetación en un radio de 3 metros, recuperando un nivel de salud).

## **LOS PERDIDOS**

La península ibérica fue testigo de la desaparición de dos Razas Cambiantes que se extinguieron completamente, los Comedores de Hierba. Aunque aún sobrevivirían en otros lugares durante algún tiempo, cuando el polvo de la Guerra de la Rabia terminó por asentarse, habían desaparecido por completo. Sólo los Mokolé y algunos poderosos Galliard de los Garou mantienen el recuerdo de Los Perdidos, un recuerdo doloroso y peligroso, que lleva consigo la amenaza del Harano.

### **LOS GROND**

Los Grond eran los hombres-jabalí, medio recordados en la antigua mitología europea. Habitaban bosques y pantanos, y cumplían el papel de purificadores y jardineros de Gaia, utilizando sus dones para retirar basuras, parásitos y contaminación de su cuerpo. Hozaban en los bosques y el fango para eliminar todas las impurezas. Los

Grond tenían cinco formas, como los Gurahl y los Garou: una humana, una casi humana, una casi humana con enormes colmillos, un gigantesco “jabalí de batalla” con pezuñas afiladas y arrolladoras, y pellejo grueso y una forma de cerdo salvaje. Tenían tres razas: homínido, suido y metis. Sus metis eran guerreros y buscadores, cuya esterilidad significaba que no tenían nada que perder ante la muerte. Las pjaras de Grond tenían Reyes y Reinas que conseguían sus títulos en duelos rituales.

Cuando los Gurahl fueron atacados por los Garou, los Grond acudieron a defenderlos y mataron muchas manadas de hombre lobo. Sin embargo, una vez que los Gurahl desaparecieron en el sueño de la hibernación, los Grond comenzaron a perder ante las garras de los Garou.

## LOS UROS

Los Uros, Apis o Auroch, los “Toros de la Luna”, eran los mediadores, alcahuetes y sabios de Gaia. Realizaban ritos en honor de la Luna y el Sol y trataban de encontrar el momento adecuado para unir a hombres y las bestias para cumplir los planes de Gaia. A pesar de las leyendas Garou nunca tuvieron parentela entre el ganado doméstico, siempre fueron toros salvajes. Su forma era la humana, la bovina y una poderosa forma de minotauro que empleaban en batalla. Aunque eran herbívoros en sus formas bovinas tenían dientes afilados en sus formas de guerra y devoraban a los humanos que eran lo suficientemente estúpidos como para cazarlos. Sus Dones funcionaban con lentitud, armonizando con el cielo y la tierra, pero sus conocimientos eran grandes. Sus sabias sentencias fueron transmitidas a otras Razas Cambiantes, que todavía las recuerdan actualmente, aunque desconozcan su origen.

Se dice que los últimos Uros cayeron en batalla cuando las manadas de guerra Garou entraron en Oriente Medio. Los hombres toro se sacrificaron e impidieron que los Garou asolaran África, salvando al resto de las Razas Cambiantes.

Su recuerdo todavía es mantenido por los hijos de Gaia, que conservan la leyenda de Asterión, el último Uro, que nació en Creta y dio lugar al mito del minotauro.

## LA BATALLA DEL SOL NEGRO

La península ibérica fue uno de los primeros campos de batalla de la Guerra de la Rabia. Gurahl, Grond y Uros se aliaron frente a las feroces hordas de los Garou, dirigidos por el más poderoso de los reyes de los Aulladores Blancos, Fauces-de-Muerte. Tras una serie de escaramuzas en el norte de la península, los ejércitos de las Razas Cambiantes y sus aliados se retiraron hacia el centro de la Meseta, donde se encontraba el Túmulo del Amanecer, donde según la leyenda el sol había ascendido a los cielos.

La batalla fue terrible, y la sangre manó con abundancia en uno y otro bando, pero finalmente los Garou vencieron a las demás Fera, se dice que ayudados por un traidor, cuya identidad se ha perdido. El traidor vendió la vida de sus hermanos a cambio de que respetaran su vida y la mano de una de las hijas del Rey de los Aulladores Blancos. Sin embargo, Fauces-de-Muerte no respetó su palabra y en cuanto se hizo con la victoria, ordenó a sus soldados que lo despedazaran.

Mientras los Garou y sus aliados mataban a los últimos osos, jabalíes y toros que defendían el santuario del Amanecer, Fauces-de-Muerte avanzó hacia el centro del túmulo donde lo aguardaban los tres líderes de las Fera: Gran-Oso-Gris por los Gurahl, Colmillo-de-Justicia por los Grond y Cuernos-de-Luna por los Uros.

Fauces-de-Muerte lanzó un aullido de desafío y el primero en responder fue Cuernos-de-Luna. El hombre toro luchó valientemente pero murió entre las garras del Rey de los Aulladores Blancos, no sin antes inflingirle una herida.

Fauces-de-Muerte lanzó un segundo aullido de desafío y Colmillo-de-Justicia lo embistió. El hombre lobo detuvo su carga y consiguió romper el cuello del jabalí, aunque fue herido nuevamente.

Fauces-de-Muerte lanzó un tercer aullido de desafío. Sólo quedaba en pie Gran-Oso-Gris. Pero no se movió. Contempló con tristeza los cadáveres de sus compañeros y murmuró:

*“Has vertido demasiada sangre, y sin embargo, todavía se abre ante nosotros el camino de la paz. Frena tu cólera y todos los pueblos de Gaia dejaremos atrás los viejos rencores y conviviremos otra vez como hermanos”.*

Fauces-de-Muerte se abalanzó sobre Gran-Oso-Gris y lo traspasó de parte a parte con sus garras.

*“Eres débil, y por culpa de los débiles como tú Gaia sufre. Sólo los Garou somos dignos de protegerla. Vuestro tiempo ha pasado. Comienza el tiempo del lobo.”*

Gran-Oso-Gris miró a los ojos de Fauces-de-la-Muerte y el hombre lobo titubeó, pues en ellos había visto reflejado su propio odio y orgullo, un odio oscuro y terrible que surgía de su corazón y donde el Wyrm se había asentado.

*“¡Ay de ti, Fauces-de-Muerte, pues Gaia llora y los dioses exigen retribución! Por tu orgullo has dado la espalda a la Madre Tierra y has condenado a tu linaje. Ninguno de vosotros volverá a ver la luz, y así como tú nos has asesinado y perseguido un día tus descendientes caerán en desgracia y serán perseguidos por sus hermanos hasta el fin de los tiempos.”*

Tras pronunciar sus palabras de condena, Gran-Oso-Gris murió, el Sol se cubrió con un velo de luto y arrojó su lanza. El Túmulo del Amanecer y todos los que allí se encontraban desaparecieron, salvo unos pocos inocentes que contemplaron la destrucción desde lejos. El cielo se cubrió de nubes negras de tormenta, y una sima insondable de oscuridad se abrió en la tierra, engullendo los restos de la matanza. Cuando el sol volvió a salir tres días después, no quedaba nada.

Y así ocurrió. Las Fera del Túmulo del Amanecer fueron extinguidas, salvo unos pocos Gurahl que habían dormido esperando el regreso de la paz. Los Aulladores Blancos ganaron la guerra, pero su número se redujo drásticamente y se retiraron hacia el norte, donde permanecerían hasta el cumplimiento de la aciaga profecía de Gran-Oso-Gris, mucho tiempo después.

Y ahora han llegado los tiempos del Apocalipsis. Sin los Grond, nadie puede purificar a Gaia, sin los Uros, nadie puede transmitir su sabiduría. Algunos Garou se han dado cuenta de su terrible error. Pero es demasiado tarde.

Y así fue. Y el mundo ha sufrido desde entonces.

-El Hombre de los Bosques, Gurahl, en una conversación con los Garras Rojas.