

LOS DEGENERADOS

Un suplemento de Hombre Lobo: El Apocalipsis

LEYENDAS DE LOS GAROU

INFESTACIÓN

Lindya llegó a la conclusión obvia: Los Danzantes de la Espiral Negra se encontraban por todas partes, y no sabían cómo protegerse de ellos. Caminando por los montones de basura formados por cocinas desechadas, neumáticos, alambradas oxidadas de gallinero y libros para niños, Lindya casi se rió cuando se encontró con otra serie de montones de mierda fresca. Pisó con cuidado para evitar las heces y los fragmentos de vidrio verde opaco que había cerca. El sol estaba alto, pero mostraba un aspecto apático; el día era gris y nublado.

La Furia Negra enfocó su linterna halógena en el suelo, iluminando un rastro marcado de mierda –parecía como si lo que lo hubiera dejado hubiera arrastrado el culo por el suelo mientras cagaba. En medio había una mezcla de fragmentos de hueso, jirones de franela, un botón negro de plástico, e innumerables y pequeños gusanos blancos que se agitaban. Lindya reprimió una arcada instintiva. No podía esperarse mucha sutileza de aquellos engendros subterráneos, amantes de los Metis y adoradores de la destrucción, pero hasta los Danzantes tenían el sentido común de no violar el Velo de forma tan descarada. Por lo menos, normalmente.

Winderwood se encontraba a sólo unas pocas calles desde una carretera solitaria, una comunidad tan pequeña que ni siquiera era correcto llamarla pueblo. Estaba formada por una serie de casas modestas, una iglesia, unas pocas tiendas (un Piggly Wiggly y unas pocas dedicadas a mecánica, fontanería y piezas de automóviles), y el obligado garaje mecánico de un lugar pequeño, con una persiana de aluminio atornillada a un marco de madera. Una enorme extensión de terreno se extendía hacia el este en las afueras de la comunidad, donde se encontraban las peores casas y unos pocos tráileres; allí era donde habían aparecido los cuerpos. Al principio se había tratado de mascotas muertas y desaparecidas, pero después se encontraron los cadáveres de dos personas –no sólo asesinadas, sino también hechas pedazos y devoradas parcialmente. Los Garou del Clan de la Vid de las Musas eran los más próximos a Winderwood (aunque el clan se encontraba a unas dos horas en coche), así que era su responsabilidad investigar y detener los asesinatos antes de que los lugareños se volvieran locos y comenzasen a disparar a los osos, coyotes, perros callejeros, búhos y a todo lo que se pareciera a un carnívoro. Lindya se encontraba allí para investigar e informar, y no actuar de ninguna manera salvo en defensa propia; un Clan formado por dos manadas de hombres lobo sólo podía permitirse enviar a Lindya por el momento. A la Ragabash no le importaba luchar, pero se sentía mucho más segura junto a su manada, así que se movía sigilosamente y procuraba evitar ser detectada. Quería entrar, encontrar el origen del desaguisado y salir echando leches de allí.

Lindya observó a su alrededor el paisaje arruinado, intentando en vano sumar las evidencias con su teoría inicial de actividades de los Danzantes de la Espiral Negra. Cuando pensaba en ello, algo no encajaba. Allí no había nada que quisieran. En Winderwood no había refinerías de petróleo, ni vertederos radiactivos ni industria pesada. Era sólo una comunidad pequeña, apenas capaz de mantener unos pocos negocios. Era verdad que tenía un vertedero grande lleno de basura, pero normalmente se necesitaba mucho más que aquella contaminación de bajo nivel para atraer a los Danzantes. Quizás se tratase de una Perdición o de Fomori...

Concentrándose, la Furia Negra cambió sus percepciones, y abrió sus sentidos a la corrupción espiritual presente en el terreno. Olió óxido y agua estancada, moho y podredumbre, residuos perjudiciales para el ozono y petróleo, leche cortada y neumáticos quemados. Y por supuesto, las cadadas rancias que tenía delante. Desde luego, nada agradable, pero esos “hedores” no eran nada inesperado en un lugar así. Ni rastro de Perdiciones en gran número. Las heces que tenía delante olían a carne humana,

la fuente más intensa de corrupción del Wyrn en el lugar, pero la mierda no parecía proceder de un Fomor ni de nada antinatural. Lindya decidió que revisaría el escenario en la Umbra y entonces...

Lindya escuchó un movimiento en el extremo más apartado del principal montón de basura, desde donde se extendía el resto. Instintivamente, la mujer loba utilizó un Don para ocultarse y se metió detrás de un frigorífico que asomaba de un montón de chatarra, asomando su cabeza sólo lo suficiente para ver qué estaba haciendo ese ruido. Unos pocos momentos después, seis de los perros más grandes que la Furia Negra había visto en su vida salieron trotando detrás de montón de basura. Dos eran una mezcla de Chow Chow y los otros eran quizás en parte Husky o Pastor alemán...pero obviamente todos tenían algo de sangre de lobo en ellos. Uno se apoyaba en una pata retorcida en un ángulo extraño; otro tenía un pelaje irregular y pelado en algunas partes. "Oh, mierda" pensó Lindya. "He oído hablar de estas cosas antes." Las criaturas olfatearon el lugar por el que había pasado la Furia Negra sólo unos momentos antes. Ella apretó sus dientes, rezando en silencio para que el truco que había aprendido de un espíritu zorro ocultara su olor...y se relajó al ver que los perros no se dirigían hacia ella, sino que se dispersaban y se dedicaban a escarbar entre la basura, posiblemente buscando comida.

Entonces Lindya escuchó un gruñido bajo justo detrás de ella. Casi se meó encima allí mismo, pero mantuvo la compostura y se dio la vuelta despacio, escuchando crujir los tendones de su cuello mientras luchaba para controlar el Frenesí de Zorro. Un chuchó amarillento se encontraba a no más de un metro, flanqueado por tres de sus compañeros de manada, mostrando unos colmillos retorcidos. Una catarata gris y purulenta adornaba el ojo izquierdo del perro. Una lengua rosada asomaba entre sus colmillos podridos. Una rabia repentina estalló bajo la piel del monstruo, deformándolo, incrementando su masa y sus proporciones. Lindya corrió hacia el claro entre la basura buscando el camino fuera del vertedero, segura de que podría atravesar las filas de los demás chuchos y llegar a su moto... hasta que se dio cuenta de que la manada se le había adelantado, fingiendo desinterés para pillarla con la guardia baja mientras le cortaban la ruta de escape. Rodearon a Lindya y atacaron.

Lindya se maldijo mientras comenzaba a cambiar de forma; no era una novata, no debería haber caído en una trampa así. Cambió despacio, demasiado despacio, porque necesitaba conservar su Rabia para la pelea que venía hacia ella. Algunos de los nueve perros de la manada todavía conservaban sus formas caninas, posiblemente Parientes que no podían transformarse, pero otros habían asumido formas de guerra; uno embistió con su forma parodia de Crinos esgrimiendo un tablón con clavos. La Furia Negra utilizó un Don para activar el miedo primario de las bestias hacia la humanidad; esto obligó a cuatro de sus enemigos, los perros Parientes, a huir de inmediato. Mientras adquiría su forma de guerra, se dio la vuelta y clavó sus garras en el chuchó con la catarata, casi arrancándole su mandíbula inferior; el cráneo se rompió con la fuerza de su golpe. Gañó de dolor y cayó en el suelo, quejándose lastimeramente y arañando los restos de su cara.

Pero la contraofensiva de la mujer loba no fue suficiente y llegó demasiado tarde; se encontraba rodeada y era incapaz de evitar los ataques descoordinados, pero continuos, de sus enemigos. Por cada herida que les causaba, recibía tres; mientras agotaba su última Rabia, los monstruosos seres perro cerraron el cerco en torno a su presa para matarla. Un gran Chow Chow en forma Hispo le mordió la pantorrilla izquierda y la arrastró, con sus dientes arañando el fémur y desgarrando músculo; tiró del miembro violentamente hacia atrás con los poderosos músculos de su cuello, dislocando la pierna en la cadera. Lindya gritó desafiante, aunque estaba poseída por el dolor. Dientes y garras la destrozaban por todas partes. Le llovían golpes desde arriba, clavos torcidos y trozos de cemento eran arrojados contra ella. Su agonía se volvió lejana y menos vívida, desconectándose, a medida que la Garou pasaba del mundo del dolor a un olvido aturdido.

LOS DEGENERADOS

Concepto diseñado por Steven Markley

Hombre Lobo: El Apocalipsis es propiedad intelectual de White Wolf Publishing.

CRÉDITOS

Autor, diseño y desarrollo: Steven Markley (en adelante conocido como “mí”). “La historia de Ian” es un relato enviado por Matt Wingrove.

Editor: Yo, Manuel Zolezzi y el tío de Microsoft Word.

Ilustraciones: Yo, con unas pocas extraídas de las publicaciones de White Wolf (De acuerdo con los avisos legales de uso de su página web).

Hoja de personaje: Chris “Mr. Gone” Leland.

Diseño y formato: Yo, con la ayuda de Chris Leland.

Contribuyentes: Este suplemento no fue escrito completamente por mí. Mucha gente de los foros de White-Wolf.com y Shadownessence.com me dieron información valiosa y me ayudaron a dar forma a este proyecto. No voy a publicar todos sus nombres porque sin duda me dejaría a alguien fuera (y en algunos casos, aunque conozco sus nombres virtuales, no conozco sus nombres reales). Sabéis quiénes sois, así que gracias por vuestra ayuda. Este suplemento es para vosotros y espero que apreciéis el resultado final.

Y por supuesto... Gracias a Ethan Skemp, Chris Campbell y los chicos de **Hombre Lobo** por hacer un gran trabajo con ese juego, así como a Mark Rein-Hagen y el resto de White Wolf por crear el Mundo de Tinieblas.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Aprecio cualquier comentario, opinión y sugerencia (Sí, eso incluye las críticas). Podéis dirigir vuestros comentarios a:

E-mail: I_Hate_All_Life@hotmail.com

Chats:

AIM: I Hate All Life

MSN: Predaphile@hotmail.com

Yahoo: the_devil_tiger

El escenario del **Mundo de Tinieblas** y **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, así como todos los elementos y términos derivados son propiedad intelectual de **White Wolf Publishing**. Este suplemento no pretende desafiar los derechos y marcas intelectuales de la imprenta, sino contribuir a su trabajo. Este suplemento puede distribuirse gratuitamente —es lo que estoy haciendo. Mi agradecimiento a todos los que os toméis la molestia de leer mi suplemento y podéis utilizarlo como queráis. Sólo no os llevéis el mérito, ¿vale?

LOS DEGENERADOS

LEYENDAS DE LOS GAROU: INFESTACIÓN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO UNO: DIÁSPORA

CAPÍTULO DOS: LEYES DE LOS DEGENERADOS

CAPÍTULO TRES: LA VANGUARDIA DE SIRIO

CAPÍTULO CUATRO: DEGENERANDO TU CRÓNICA

CAPÍTULO CINCO: MESTIZOS

INTRODUCCIÓN

Nunca atribuyes a la maldad lo que puede explicarse con la estupidez.

-Anon

LAS SEMILLAS DE LA HEREJÍA...

Aunque hace tiempo la posibilidad fue rechazada, considerada el delirio paranoico de Lupus alarmistas y apocalípticos, ahora los Garou modernos se enfrentan al hecho siniestro de que puede que los lobos se extingan pronto. La especie ha sido diezmada en los últimos siglos; los lobos salvajes han sido eliminados de la mayor parte de sus territorios originales, y su número es bajo en los lugares en los que sobreviven, a pesar de las reservas naturales y los recientes programas de reintroducción. La legislación que limita la protección de los lobos y de otras especies en peligro tampoco ha ayudado. Simplemente, no quedan suficientes lobos para la Nación Garou, provocando la escasez de hombres lobo Lupus y de Parentela lupina. Como resultado, en la mayoría de los clanes sólo se encuentran un par de Lupus. Otros ni siquiera tienen tanta suerte, y no tienen ningún nacido lobo entre sus filas.

Los Garou necesitan la sabiduría y cualidades únicas de sus Lupus, pero existe una razón más inmediata y menos esotérica: la extinción. Simplemente, los Garou no pueden sobrevivir sin sangre de lobo, de la misma forma que no podrían sobrevivir sin machos ni hembras. Los Garou observan con desagrado a las tribus de Moradores del Cristal y Roehuesos, formadas casi exclusivamente por Homínidos, pero también se preocupan, porque podría ser el destino de todas las tribus. Y nadie en la Nación Garou –Lupus, Homínidos, *Urrah* o lo que sea- quiere aceptar la posibilidad muy real de la extinción de los lobos. Porque si eso ocurriera, los Garou les seguirían poco después. Por esta razón y por otras, los hombres lobo luchan con garras y dientes por defender a sus parientes lobos.

Sin embargo, unos pocos hombres lobo (habitualmente Roehuesos, pero en ocasiones Moradores del Cristal o el miembro excepcional de alguna otra tribu) se atreven a cuestionar esta posibilidad y sugieren que los Garou podrían sobrevivir a la extinción de los lobos. Estos disidentes se remiten a los desaparecidos Bunyip, Garou que se reproducían con tilacinos en lugar de cánidos, así como las Garras Rojas que han tomado Parientes entre los dingos, dholes y otras especies de cánidos salvajes, como ejemplos de Garou sin sangre de lobo. También señalan a otra Parentela potencial, una especie abundante que habita de forma abierta entre la humanidad, y no corre peligro de extinción...y que desciende directamente de los lobos.

La reacción que tendrían la mayoría de los Garou ante la mera idea de reproducirse con perros es predecible. Es una idea que provoca desagrado, rechazo y enfado. En algunos casos, quienes han propuesto esta herejía han recibido Ritos de Castigo, ataques y exilio directo de la Nación Garou, y como mínimo burla y pérdida de Renombre. Pocos hombres lobo aceptarían la idea, y sólo los más idiotas hablarían de esta posibilidad en público. En consecuencia, la idea nunca ha arraigado.

Por lo menos hasta que alguien, en algún lugar, decidió explorar la posibilidad sin la bendición de la Nación Garou. A mediados del siglo XX se desarrolló o descubrió el Rito de Adaptación. El conocimiento y uso del rito se ha extendido entre una subcultura de Garou decididos a salvar a su pueblo de sí mismo. Sus defensores dicen que no hay honor en la lenta extinción de los Garou, considerando que son la última defensa de Gaia contra el Wyrn. Creen que el Rito de Adaptación es la última esperanza de los Garou, y de Gaia.

...HAN DADO UN FRUTO RETORCIDO

También llamados Chuchos, Mestizos, Sangre de perro y cosas menos agradables, los Degenerados son los híbridos de los hombres lobo y los perros comunes. Tienen orígenes comunes en el prohibido Rito de Adaptación, pero desde entonces han demostrado ser más que capaces de reproducirse por sí mismos. No del todo Garou, ni una Raza Cambiante por derecho propio, los Degenerados son menos que ambos. Más bajos y rechazados que los Ronin, los Degenerados llevan existencias tristes a la sombra de la Nación Garou, acechando en la peligrosa periferia de la sociedad de los hombres lobo. Algunos Degenerados luchan contra los hombres lobo, otros luchan con ellos, y otros sirven al Wyrn, pero la mayoría se limitan a luchar para sobrevivir.

¿Son los Degenerados los heraldos del Apocalipsis, síntomas de la muerte lenta de Gaia y herramientas del Wyrn? ¿O son los Sangre de Perro una salvación oculta, una forma mediante la que los Garou pueden crear más soldados para su guerra...quizás para sobrevivir de alguna forma hasta el Apocalipsis, más allá de la extinción de los lobos?

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Los Degenerados ha sido escrito en un estilo similar a los libros de tribu revisados, aunque si fuera impreso posiblemente sería más fino –Los Degenerados son un fenómeno muy reciente desde el punto de vista de los ancianos Garou, y todavía no han marcado mucha diferencia en el Mundo de Tinieblas. Sin embargo, existen bastante Sangre de Perro ahí fuera, y han causado suficiente impacto para haber sido descubiertos por los hombres lobo, los espíritus y otras criaturas –y espero que estés de acuerdo en que justifica que se les dedique un libro.

Este libro está estructurado de la manera siguiente:

Leyendas de los Garou: Infestación: Una breve historia introductoria, en la que una Furia Negra descubre algo que quizás hubiera sido mejor que permaneciera sin descubrir.

Introducción: Lo que estás leyendo, jefe.

Capítulo Uno: Diáspora: Cómo encajan los Degenerados en el Mundo de Tinieblas, detalles de la supervivencia y procreación de los Sangre de Perro, la razón y naturaleza de su conflicto con los Garou, sus interacciones con la humanidad y el resto de criaturas del mundo, e indicios del posible destino de los chuchos.

Capítulo Dos: Leyes de los Degenerados: Reglas para personajes Chuchos, incluyendo creación de personajes, Dones, y Méritos y Defectos.

Capítulo Tres: La Vanguardia de Sirio: Una joven tribu formada por Degenerados y Ronin, y dirigida por unos Garou secretistas, la Vanguardia es el faro de esperanza de los Sangre de Perro y su espíritu aplastado. Incluye información de juego, Dones, reglas de Renombre y experiencia y el Tótem: Sirio.

Capítulo Cuatro: Degenerando tu Crónica: ¿Te estás preguntando qué demonios hacer con todo esto? Este capítulo está lleno de consejos para el Narrador y cómo incorporar a los Chuchos en tus Crónicas de **Hombre Lobo**. Se incluyen consejos para interpretar Degenerados, opciones de origen para el Rito de Adaptación, ideas para explorar la amenaza (o esperanza) que representan estas criaturas, e incluso una selección de sugerencias de libros y películas.

Capítulo Cinco: Mestizos: Primero, una selección de cinco personajes de ejemplo, para ser utilizados directamente o como inspiración para tus propios conceptos. Se incluyen varios individuos Degenerados o relacionados con ellos, que merecen una atención especial en el Mundo de Tinieblas en que habitan los Sangre de Perro. Finalmente, se proporcionan estadísticas genéricas de personajes Chuchos, para el uso del Narrador.

LÉXICO

Amos, los: La cábala secreta de Garou que formó y dirige la Vanguardia de Sirio.

Canis: Degenerados nacidos de cánidos; cuando se presenta en mayúscula, se refiere a la forma de perro de un Degenerado, análoga a la forma Lupus de un Hombre Lobo.

Degeneración: Una deformidad o debilidad, similar a la que poseen los Metis; todos los Degenerados sufren Degeneraciones.

Degenerados: El término “correcto” y aceptado que dan los Garou a los híbridos de Garou y perro, considerado despectivo; también Sangre de Perro, Mestizo y Chucho.

Lacayo: También Lamebotas, un Chucho que acepta una servidumbre sumisa a los Garou (casi siempre a los Roehuesos); algunos Silvestres también aplican este término a todos los Chuchos de la Vanguardia de Sirio.

Perdido: Un Mestizo que no tiene contacto ni con los Garou ni con los Degenerados, ignorando su verdadera naturaleza. El equivalente Degenerado a un Cachorro Perdido.

Perro Loco: Término para un Chucho corrompido por el Wyrn, especialmente si se ha unido a los Danzantes de la Espiral Negra.

Rito de Adaptación: El rito que permitió que varios Garou engendraran cachorros con perros y que dio lugar a los Degenerados. Habitualmente se cree que fue creado por el Wyrn Profanador.

Silvestre: Cuando se aplica a los Degenerados, uno que no pertenece a ninguna tribu (la gran mayoría).

Sirio: El Tótem patrón de la tribu de la Vanguardia de Sirio.

Vanguardia de Sirio: Abreviado a la Vanguardia, es una tribu formada en su mayor parte por Degenerados.

No te vas a creer esto, Pino Alto, pero mientras yo y Cansado investigábamos esos rumores de actividad de los Roehuesos en los barrios cerca de las vías del tren, nos cruzamos con algo nuevo. Y raro. (Sí, de paso, tu teoría de que el lugar estaba lleno de vampiros que actuaban bajo la fachada de “protestas contra la guerra” era correcta). Esperábamos encontrar a los Roehuesos y convencerlos de que dejaran aquel lugar infestado de Sanguijuelas cuando vimos lo que parecía ser una manada de enormes perros callejeros merodeando por algunas de las casas en ruinas del final de la calle Rykers, más o menos una docena. La mayoría parecían mestizos de lobo. Cuando Cansado, en un impulso, utilizó un Don para hablar con uno que parecía una mezcla de Rottweiler, ¡asumió forma Homínida y se dirigió a nosotros en una versión primitiva y deslavazada de lengua Garou!

Descubrimos que al menos tres de aquellos “perros” eran realmente Garou, y Lupus, aunque muy...degenerados, por así decirlo, a falta de una descripción mejor. Normalmente los Roehuesos son muy protectores con su Parentela y no les gusta procrear y dejar que su prole se las apañe sola. Asumiendo que ellos hayan podido engendrar algo así; ya he oído que hay Roehuesos que se aparean con perros, pero creía que sólo era un rumor desagradable, nunca había pensado que fuera verdad. Es un pensamiento inquietante, las cosas deben estar realmente desesperadas para ellos. También creo que hay algo más, quizás algún tipo de experimento de laboratorio que salió mal (Aunque la idea de que existan científicos que sepan que existimos me asusta todavía más que esta mierda).

Parece que estos híbridos tuvieron algo de contacto con la sociedad Garou al principio de sus vidas, pues conocían un poco de nuestra lengua. Y como los perros, eran amistosos y de confianza, y hacían todo lo que les decíamos. Sin embargo, sabían poco de nuestra cultura y nada de sus derechos y responsabilidades espirituales. Y los espíritus que invocamos, incluso los espíritus urbanos que normalmente se alían con Moradores del Cristal y Roehuesos, no reconocían a estos híbridos, ni les proporcionaban Dones ni activaban los ritos menores que intentamos enseñarles. Por suerte no olían a Wyrm, pero el hecho de que hasta los espíritus urbanos se nieguen a tratar con ellos me preocupa. Uno de ellos tenía una pata trasera deforme, como un Metis, y otro no podía curarse ni siquiera las heridas menores aunque ambos eran Lupus (O Caninos...o, algo).

“No se sienten bien,” lo que tiene sentido; es difícil de explicar. Me relaciono mucho con los Roehuesos, pero ni siquiera ellos parecen tan...patéticos como estas cosas. Por mucho que odie admitirlo, sólo mirar a estos Chuchos me da ganas de acabar con su miseria. No es un sentimiento racional –es mas bien una reacción instintiva. Uno de ellos se me acercó demasiado en una ocasión, y tuve un breve y loco impulso de patearlo. Por supuesto, no lo hice, pero ese instinto apareció y quería hacerle daño.

Menudo Hijo de Gaia que soy.

De todas maneras, sean lo que sean, espero que estas cosas sean anomalías, y que los Roehuesos no tengan algún tipo de programa de reproducción con perros en marcha. Hagas lo que hagas, no permitas que el Señor Alto-y-Poderoso se entere (sabes de quien hablo), por lo menos hasta que sepamos más. Es realmente bueno oliendo mentiras, así que ni lo intentes, sólo no le hables de esto. Y tampoco se lo cuentes a ninguno de los Señores de la Sombra, siempre les han tenido manía a los Roehuesos, y esto sería toda la excusa que necesitarían para imponer un maldito programa de eugenesia o algo horrible contra ellos.

Necesitamos analizar esta situación por las malas, Pino, confirmar si se trata de los Roehuesos, de científicos locos o lo que sea, y enterarnos exactamente de lo que ocurre. Volveré a Buffalo Head dentro de dos semanas, y todavía tenemos el problema de las Sanguijuelas que viven allí. Te veo entonces.

CAPÍTULO UNO: DIÁSPORA

¡Maldito Rastubfari! ¿Sabes que eres un puto perro?

-Mr. Bungle, “Stubb (A Dub)”

Quien tiene mil amigos no encuentra un amigo que le ayude, y quien tiene un enemigo lo encontrará en todas partes.

-Ali-Abi-Talib

Los orígenes del Rito de Adaptación pueden ser vagos, pero su inquietante legado está saliendo poco a poco a la luz. Al contrario que sus ancestros Garou, el número de Degenerados aumenta en lugar de menguar, y esta tendencia no muestra señales de detenerse. Mientras los Guerreros de Gaia luchan contra incontables amenazas obvias, los Degenerados enraízan y se extienden en las sombras que preceden al Apocalipsis. Las implicaciones de estos Chuchos van mucho más allá de la política de la Nación Garou, y pueden marcar los Tiempos Finales...para bien o para mal.

Los Degenerados son una colección mixta de prosritos, rechazados por todos, salvo otros Sangre de Perro...y a menudo incluso entre los suyos. Aunque unidos en la opresión, los Chuchos no tienen un verdadero sentido de unidad racial. Tienen número para hacerse oír, si poseyeran organización y ganas, aunque un colectivo tan fragmentado casi seguramente que nunca las tendrá. Algunos se mueven en manadas formadas con otros de los suyos (o incluso alguna rara manada Garou que los acepta), aunque existen bastantes Degenerados que se enfrentan al Mundo de Tinieblas con poco más que unos pocos Parientes o ningún amigo. Otros Mestizos ignoran sus circunstancias o se niegan a aceptarlas, considerándose Garou y tratando de imitarlos. Algunos, tentados por los impulsos de la aceptación y la venganza, terminan en garras de la corrupción. Otros saben poco o nada de la existencia de otros Degenerados o Garou, y se preocupan sólo del día a día.

Los Degenerados son animales de manada. Aunque no tienen la organización de los Garou, si pudieran elegir, la mayoría elegirían la compañía de otros Mestizos o perros normales antes que la soledad. Aunque la mayoría de las manadas están formadas por Degenerados y sus Parientes caninos, existen muchas manadas formadas por varios Chuchos, y cada miembro puede o no traer a sus propios Parientes. Estos clanes mixtos son infrecuentes, pero son peligrosos para todos y todo lo que se encuentran. Existen rumores de la existencia de una gran manada en las afueras de Cincinnati de unos treinta individuos, formada por cuatro Degenerados y sus Parientes. Sin embargo, los Degenerados suelen pelearse tanto entre ellos como contra los extraños: luchan ferozmente por sus parejas, territorio, posesiones y otros intereses mezquinos.

Los Silvestres no son los únicos Degenerados que entran en conflicto con otros. Existen unos pocos Chuchos unidos a manadas Garou que son tan implacables tratando con sus compañeros como los hombres lobo. Las motivaciones de semejante conducta traicionera incluye el egoísmo (“¡Mejor ellos que yo!”), ignorancia, autoodio y la necesidad desesperada de formar parte de algo. Sin embargo, también existen algunos Degenerados, que cuando son adoctrinados en la manera en que los Garou ven el mundo, sienten la misma furia moral contra sus compañeros –y contra sí mismos. Por supuesto, semejantes Lamebotas traidores son odiados por los suyos y raramente son apreciados por sus “Amos” hombres lobo.

GEOGRAFÍA

Sorprendentemente, los Degenerados no tienen una presencia mundial. Aunque los perros viven en todas partes, la aparición de esta Raza Cambiante se ha producido en Norteamérica, y no han tenido tiempo ni deseos de extenderse mucho. La mayoría de los Chuchos viven en los Estados Unidos, y bastantes en México. Unos pocos Degenerados, o Garou que han realizado el Ritual de Adaptación, se han trasladado a ciudades en Canadá, América Central, China, India, África Oriental y Australia, estableciendo pequeñas poblaciones reproductoras. Más allá, no existe una presencia importante de los Degenerados en ningún otro lugar; un individuo aquí y una pareja allá no significan mucho,

especialmente cuando los Mestizos tienden a ser asesinados por los enfurecidos cambiaformas nativos de esas tierras (por ejemplo, lo pasan muy mal en el Lejano Oriente, como se explica más adelante).

A escala local, los Degenerados encuentran pocos lugares que no hayan sido reclamados y defendidos. Los lugares salvajes son dominados por los Garou y las Fera, y de todas formas no son del gusto de los Sangre de Perro, pues la mayoría carecen de los instintos o conexión con la tierra para sobrevivir en la naturaleza. Las mejores partes de las ciudades se encuentran dominadas por los Moradores del Cristal, las Sanguijuelas y otras facciones, dejando poco espacio para los Degenerados. Incluso en las zonas urbanas más empobrecidas, se ven obligados a competir por el territorio con los Roehuesos y los vampiros menos afortunados (y normalmente pierden). Así que los Chuchos urbanos se ven obligados a habitar los yermos urbanos que nadie más quiere, vertederos marginales en los que los Roehuesos ni siquiera se atreven a entrar...aunque algunos otros Garou como los Danzantes de la espiral Negra frecuenten esos lugares y permitan a los Degenerados vivir allí. Con condiciones, por supuesto.

Los Chuchos con más éxito renuncian a la naturaleza y el centro de las ciudades buscando comunidades rurales aisladas, la periferia de las grandes ciudades, parques de caravanas, suburbios, y “oasis urbanos” que surgen junto a las grandes autoestopistas entre estados. Aquí los Sangre de Perro son capaces de ocultarse mejor del radar de la Nación Garou y de otras facciones sobrenaturales del Mundo de Tinieblas. Cuando se producen choques (lo que resulta inevitable con criaturas tan descuidadas como los Degenerados), se encuentran menos resistencia organizada en esos lugares. Algunas comunidades especialmente aisladas son dominadas directamente por manadas de Degenerados y sus Parientes, creando una atmósfera inquietante y similar a la de ciertas películas de monstruos...aunque a algunos Garou con fuertes conexiones con sus ancestros les puede recordar el Impergium. Esto ocurre con más frecuencia cuando los Mestizos crían sin control, creando explosiones de población lejos del ojo vigilante de quienes podrían detenerlos.

RAZAS

La gran mayoría de los Degenerados son de Raza Canis, el equivalente de los Lupus. Tiene sentido, porque el Ritual de Adaptación fue desarrollado (o por lo menos utilizado) para enfrentarse a la carencia de hombres lobo Lupus. Además, los perros son numerosos, así que existe un amplio potencial de reproducción. Hasta mediados de la década de 1960, todos los Degenerados eran Canis, pero en las últimas décadas ha surgido un pequeño pero creciente número de Homínidos y Metis entre ellos. Sin embargo, en la situación actual, cuatro de cada cinco Degenerados son Canis.

La principal razón de que los Homínidos no estén muy representados entre los Chuchos es porque los humanos tardan un tiempo comparativamente largo en reproducirse y criar a sus jóvenes, y los Degenerados sólo han existido en los últimos cincuenta años. No ha sido mucho tiempo para traer sangre humana a los Mestizos, que tampoco han tenido mucha iniciativa en hacerlo. Al contrario que los Garou, el conjunto de los Degenerados no tiene una percepción de identidad racial, ni le dan especial valor a la diversidad de herencia, ni temas abstractos. Sin una necesidad obvia de traer sangre humana a sus linajes, una criatura nacida y criada entre perros, se considera un perro por encima de todo, y se reproducirá naturalmente con sus compañeros por encima de cualquier otra pareja. La mayoría de los Chuchos Homínidos son engendrados (o nacen) de Garou que han realizado el Ritual de Adaptación, en lugar de los propios Degenerados. Existen unos pocos Degenerados con miras más amplias, que quieren conseguir legitimación e influencia, y que han visto la sabiduría de crear prole y Parentela Homínida. Los Chuchos Homínidos tienen más posibilidades de sobrevivir al período anterior al Primer Cambio que los Canis, por las mismas razones que la mayoría de la gente tiene más posibilidades de sobrevivir que los perros callejeros.

Los Sangre de Perro surgen de las mismas subculturas que los Roehuesos, Ratkin, y otras criaturas menos agradables, prefiriendo a los marginados, pobres y otros rechazados de la sociedad. A primera vista podría parecer que no son muy selectivos cuando se trata de parejas humanas. Es verdad hasta cierto punto, pero sus elecciones tienen sentido cuando tienes en cuenta cómo piensa un perro inteligente, aunque esto le lleve a extrañas elecciones de pareja (desde nuestro punto de vista). Por ejemplo, los Chuchos por lo general buscan individuos fuertes y duros que se encuentren aislados y sean fáciles de vigilar, en lugar de parejas con éxito financiero, inteligentes o atractivas.

Han nacido bastantes Degenerados Metis, con un número como mínimo igual al de los Homínidos. Esta prole retorcida es creada en gran parte debido a la ignorancia: Muchos Degenerados no saben nada de los Metis, o cómo son creados, así que no tienen inconveniente en aparearse con otros Degenerados como hacen con los perros. Sin embargo, muy pocos de estos mulos sobreviven. Ya plagados de deformidades y de debilidades como resultado de su sangre corrupta, los Degenerados Metis reciben una dosis doble; casi la mitad nacen prematuros o muertos. Pocos son lo bastante fuertes o sanos para sobrevivir hasta la madurez, y algunos mueren debido a sus defectos congénitos o enfermedades naturales –algo impensable entre los Garou u otros cambiaformas. Con la excepción de la Vanguardia de Sirio y los que han sido adoptados en manadas Garou, los Degenerados carecen de una sociedad o redes de apoyo que protejan a sus Metis de los incontables peligros del Mundo de Tinieblas.

Los Degenerados tienen ciertos principios cuando se trata de aparearse –o por lo menos, restricciones. Un macho de Sangre de Perro no puede reproducirse con cualquier cánido y esperar que engendre nuevos Degenerados. En primer lugar, sólo los perros sanos y de cierto tamaño y peso son parejas viables para los Chuchos. Los perros pequeños (de menos de 20 kg) y los que se encuentran malnutridos y/o enfermos, nunca sobreviven al embarazo o abortan antes de parir (Por suerte, ya que esto evita posibilidades tontas de Degenerados de raza pomerania o poodle).

En segundo lugar, como Garou, los Degenerados prefieren Parentela fuerte. Resulta bastante interesante que los Chuchos prefieren perros mestizos a perros de pura raza, debido al fenómeno conocido como “vigor híbrido”: habitualmente los perros mestizos son más sanos, inteligentes y no sufren tantos desórdenes congénitos como los perros de pura raza. Por estas razones los Degenerados se aparean habitualmente con perros grandes y fuertes, como mestizos de pastores alemanes, pit bull, bull dogs americanos, sabuesos irlandeses, grandes daneses y Chow Chows. La agresividad es un rasgo deseable, ya que los Degenerados consideran que es una señal de instintos fuertes (aunque no sea así necesariamente). Los lobos puros y los híbridos de lobo también son apreciados por los Chuchos, ya que paren crías más fuertes.

DEMOGRAFÍA

Dicho todo esto, no existen muchos Chuchos, pero su población crece continuamente. A principios del siglo XXI existen casi unos 1.000 Mestizos, aunque es más que las dos tribus Garou más pequeñas (Contemplaestrellas y Garras Rojas). Sin embargo, su número sería mucho mayor de no ser por los continuos ataques de sus enemigos, luchas internas, una elevada tasa de mortalidad y la muerte de sus parejas de reproducción.

Los Degenerados destacan reproduciéndose, que es la única ventaja que tienen sobre los Garou. Los humanos y los perros no se encuentran en peligro de extinción, proporcionando muchas parejas potenciales. Los Sangre de Perro tienen más posibilidades de engendrar cambiantes que los Garou; la posibilidad de concebir con éxito a otro Degenerado es de una de cada ocho nacimientos, en lugar de una de cada diez. Sin embargo, el nacimiento de un Degenerado a menudo viene acompañado de la muerte: la mitad de las madres de la Parentela que paren a un Degenerado mueren durante el parto, y toda la camada, salvo el Degenerado, siempre nace muerta (En algunos casos raros, las madres Degeneradas mueren cuando dan a luz un cachorro Degenerado). Las razas de perro más grandes y los mestizos de lobo son menos propensos a morir durante el parto. La muerte de la madre y de toda la camada menos uno es un momento de duelo entre los Mestizos, pero también un momento de esperanza, ya que es una buena señal que haya nacido un Degenerado. (Por supuesto, esto significa poco si el cachorro muere al faltarle la leche de la madre).

Además, los Mestizos y su Parentela pueden reproducirse con lobos y Garou; sin embargo, la prole de esas uniones siempre es Degenerada y nunca Garou (y si un Degenerado nace de una loba, existe una posibilidad de cada tres de que mate a la madre). Esto enfurece a los Garou, pues los Chuchos no sólo se reproducen como locos, sino que corrompen y diezman los linajes de lobos.

TRIBUS

La mayoría de los Degenerados son funcionalmente Ronin, y viven como Garou sin tribu. Los Chuchos que deseaban la identidad tribal en el pasado suplicaban a los Roehuesos e Hijos de Gaia (que a menudo los rechazaban), o a los Danzantes de la Espiral Negra, pues ninguna otra tribu consideraba adoptarlos. Sin embargo, en los últimos años una tribu informal llamada la Vanguardia de Sirio se ha formado, con Dones, espíritus aliados y unos pocos mentores Garou secretos. Aunque pequeña, esta tribu crece continuamente a medida que los Degenerados se reproducen, y otros Chuchos escuchan la reputación de la tribu y buscan unirse a ella. Actualmente, uno de cada seis Degenerados está aliado con la Vanguardia o forma parte de la tribu. Algo menos de la mitad de este número ha decidido servir a los Danzantes de la Espiral Negra. Una fracción pequeña del resto de los Mestizos con tribu forma parte de los Roehuesos o de los Hijos de Gaia. El 70 % restante aproximadamente de los Degenerados son Silvestres.

La Rabia aparta para siempre a quienes la poseen de humanos y bestias, obstaculizando la formación de relaciones saludables recíprocas. Esto es tan cierto para los Degenerados como para los Garou. Aunque los Chuchos normalmente van acompañados de perros normales o Parientes, esto no quiere decir que a los perros les gusten. De hecho, los perros son más vulnerables a la Maldición de la Rabia que los lobos, o incluso los humanos, y se aterrorizan ante los perros cambiaformas. Y paradójicamente, este miedo es lo que impide a los perros huir de sus alfas Degenerados. Milenios de domesticación y reproducción selectiva han creado animales que se sienten impulsados a obedecer y agradar a sus amos. Por lo tanto, el vínculo que obliga a los perros a seguir a los Degenerados es una mezcla instintiva de miedo y lealtad, nada de amor ni de amistad.

PERDIDOS

Normalmente los Degenerados son hábiles siguiendo el rastro de su prole, pero carecen de las redes sociales y espirituales de los Garou, y bastantes se pierden. A menos que sean encontrados e inducidos en los misterios de su herencia por los Degenerados Silvestres, la Vanguardia de Sirio u otros, estos Perdidos llevan existencias desagradables (y normalmente breves), aunque merecen más lástima las personas, animales y otras criaturas desafortunadas que se cruzan en su camino antes de acabar con ellos. Estos Chuchos desposeídos con conocidos como *Perdidos*.

Los Degenerados Canis a menudo experimentan su Primer Cambio solos. Aunque la mayoría son encontrados por sus compañeros poco después, algunos entran en contacto con otros Degenerados mucho después...si alguna vez. A menos que se les enseñen los rudimentos del lenguaje y otras habilidades esenciales pronto, los Perdidos a menudo no llegan a aprender estas cosas, o muestran aptitudes limitadas en el mejor de los casos. Estas criaturas se convierten en poco más que perros especialmente inteligentes y muy peligrosos, convirtiéndose en superpredadores en lugares olvidados, como vertederos, ruinas industriales y periferias urbanas. Es decir, hasta que el Perdido muere a manos de cazadores, Garou, o de otros Degenerados.

Los Parientes humanos son raros y suelen ser vigilados más de cerca. Se trata de algo positivo, ya que los Primeros Cambios de los Chuchos Homínidos a menudo son más traumáticos que los de los Garou, debido al efecto de los espíritus dañados y alterados de su interior. Cuando uno evita la vigilancia o nace en algún linaje perdido de humanos, un Perdido a menudo sufre daño emocional y psicológico. Sin ningún indicio de qué le está ocurriendo, estos Degenerados a menudo terminan pareciéndose a los licántropos de las películas, luchando contra sus naturalezas sólo para estallar en arrebatos periódicos de violencia. Los Perdidos Homínidos no son tan capaces de permanecer ocultos como sus contrapartidas Canis, y pronto los Garou aparecerán y se encargarán del problema. Si los ataques de un Perdido se producen fuera del territorio de los hombres lobo, existen bastantes grupos sobrenaturales que estarán interesados en mantener el orden (o algo parecido), incluyendo vampiros y magos de la Tejedora, que no repararán en gastos para acabar con esos monstruos. Sin embargo, existen menos posibilidades de que se den cuenta de que el monstruo eliminado es una aberración, y no la norma, y los Garou cercanos pueden encontrarse con enemigos repentinos e inesperados.

LOS DEGENERADOS Y LOS GAROU

Aunque el problema de los Degenerados todavía no ha alcanzado el nivel de crisis en la Nación Garou (por lo menos, en opinión de la mayoría), pronto lo será si a los Sangre de Perro se les permite reproducirse sin control. Por ahora los Degenerados sólo son un motivo de preocupación para la mayoría de los hombres lobo, causándoles bastante disgusto, cuando no odio directo. La mayoría de los Garou caen en dos posiciones con respecto a los Degenerados: o los desprecian o los ignoran. Dependiendo de a

qué lado escuches, los Chuchos son la mayor amenaza desde la caída de los Aulladores Blancos, o criaturas patéticas e indignas de consideración; no existe un terreno medio entre estas dos posiciones extremas, aunque a la clara mayoría de los Garou no les preocupan los Chuchos tanto como otros problemas. A los Roehuesos les gustaría que los Degenerados se convirtiesen en el chivo expiatorio de los Garou en su lugar, si no fuera porque se sospecha que son los Roehuesos los que están perpetuando el problema, cuando no son los responsables directos. Y esta acusación, aunque no es del todo cierta, tampoco es del todo falsa. No existe un consenso unificado entre los Garou de qué hacer con los Sangre de Perro (lo que no debería sorprender a nadie), aunque dependiendo de la tribu se pueden hacer algunas generalizaciones.

Los Roehuesos son la tribu que la mayoría de los Garou asocian con los Degenerados, por varias razones. En primer lugar, muchos Garou no comprenden la naturaleza de los Degenerados y del Rito de Adaptación, y asumen que los Roehuesos se han estado reproduciendo con perros durante años; los Sangre de Perro son simplemente el resultado inevitable de esas prácticas sucias y blasfemas. Otros, incluyendo a los propios Roehuesos, se dan cuenta de que no es un asunto tan sencillo como aparearse con los perros y producir descendencia cambiante. Sin embargo, la tribu lleva el estigma de posiblemente haber creado al primer Degenerado, y haber continuado creando más Mestizos que todas las demás tribus juntas.

Unas pocas manadas y clanes de Roehuesos han ofrecido a los Degenerados ayuda y la oferta de unirse a la tribu, tanto por un sentimiento de simpatía como de responsabilidad. Y al contrario que la mayoría de los espíritus, algunos espíritus aliados con los Roehuesos reconocen la alianza de los Degenerados con los Roehuesos (especialmente los espíritus de Perro); sin embargo, los Mestizos sólo pueden alcanzar el rango de Adren en la tribu, debido a la oposición de los ancianos conservadores de los Roehuesos, y una aparente oposición de los espíritus protectores de la tribu. Pero los Degenerados no les gustan a todos los Roehuesos. A pesar de las circunstancias y de su baja posición entre las tribus, los Roehuesos siguen siendo *Garou*, la élite de los Guerreros de Gaia, y muchos se enorgullecen de ello. Una mayoría firme de los Roehuesos consideran a los Sangre de Perro tan asquerosos como las demás tribus, y les molestan los Roehuesos que adoptan a los Degenerados como miembros de la tribu –o que Gaia lo prohíba, crean más. Estas posiciones enfrentadas crean una brecha en una tribu habitualmente liberal con las normas de la Nación Garou, que aunque todavía no es severa, crece al igual que la amenaza de los Degenerados.

Los Hijos de Gaia tienen más posibilidades de sentir una simpatía sincera por los Degenerados...aunque la camaradería y el resto están al margen, salvo para los más generosos de la tribu. Los Hijos de Gaia están divididos en la forma de enfrentarse al problema. Algunos quieren ayudar de alguna forma a los Chuchos, considerándolos un desastre creado por los Garou, y por lo tanto responsables de solucionarlo...y controlarlo. Otros Hijos de Gaia sienten lástima de los pobres bastardos, pero creen que deberían concentrarse en cosas más importantes –como por ejemplo, la unidad de las tribus y la lucha contra la corrupción del Wyrn. Así que la tribu de Unicornio no ha decidido nada con respecto a los Mestizos, dejando el problema estancado (como tantos otros) debido a la indecisión y el debate sin fin.

La mayoría de las Garras Rojas, Colmillos Plateados, Camada de Fenris, Fianna y Wendigo desprecian a los Degenerados. Las Garras Rojas los consideran una corrupción insoportable de los Garou, y los pocos encuentros entre ellos y los Chuchos han terminado en violencia. Los Colmillos Plateados consideran que la sangre Garou desperdiciada en esos monstruos patéticos es una abominación, y posiblemente adopten una respuesta muy dura en lo que se refiere a cualquier Chucho que aparezca en sus protectorados (o en cualquier otra parte). Los Fenrir, Fianna y Wendigo tienen opiniones muy parecidas, disgustados por la debilidad de sangre y espíritu que los Degenerados personifican y perpetúan.

Aunque desaprueban a los Degenerados, las Furias Negras, los Caminantes Silenciosos, los Contemplaestrellas, los Señores de la Sombra y los Uktena no son tan rápidos a la hora de adoptar medidas duras contra ellos. Quizás sea sorprendente en el caso de los Señores de la Sombra, que se toman la ruptura de la Letanía y problemas similares muy en serio; sin embargo, el conjunto de la tribu todavía no ha adoptado medidas decisivas contra los Mestizos, quizás distraída por los sucesos recientes de Europa Oriental. Los Uktena conocen la existencia del Rito de Adaptación, y sienten una gran curiosidad por su naturaleza y origen; cuando descubran los secretos del rito, puede que adopten una postura más firme sobre los Chuchos, dependiendo de lo que descubran. La mayoría de las Furias Negras han visto demasiadas atrocidades para apoyar otra guerra contra criaturas que no pidieron existir y de todas maneras se encuentran gestionando asuntos más importantes. Con respecto a los Sangre de Perro, los Caminantes Silenciosos y los Contemplaestrellas, tienen la tendencia habitual a gruñir y decir algo parecido a: “Vale, joder, menuda mierda. ¿Pero no tenemos algo más importante de lo que ocuparnos ahora?” Así que aunque los Garou de estas tribus todavía no se dediquen a ayudar masivamente a los

Degenerados, tampoco los atacan cuando los ven, como ocurre con las Garras Rojas y la Camada de Fenris, y por ahora han adoptado una actitud de esperar y ver.

Tristemente, para sorpresa de nadie, la tribu que mejor acepta a los Degenerados es la de los Danzantes de la Espiral Negra. Durante mucho tiempo los Garou del Wyrn se han aprovechado de las tribus de Gaia, reclutando entre sus filas a los rechazados Metis, Ronin y exiliados –aunque la verdad, las acciones de los Garou de Gaia han arrojado a más hombres lobo a la Espiral Negra de los que la tribu ha intentado reclutar activamente. Los Degenerados no son diferentes en este aspecto: ser rechazados y pisoteados por los Garou de Gaia contribuye a generar resentimiento y odio abierto, algo que los Danzantes de la Espiral Negra encuentran fácil explotar.

Varios Sangre de Perro ya han nacido dentro de la tribu caída, gracias a los tortuosos programas de reproducción de los Danzantes. Sin embargo, los Perros Locos también acuden a la Espiral Negra, donde encuentran aceptación, aunque sea a un precio terrible. Pueden recibir locura, atrocidad y corrupción al servicio del Wyrn, como cualquier otro recluta, pero por lo menos los hombres lobo son completamente aceptados después de renegar de Gaia. Sin embargo, los Degenerados no son iguales ni siquiera entre los Garou caídos, pero no descubren la verdad hasta que es demasiado tarde. Estos Mestizos Espirales son arrojados a la batalla como carne de cañón, pues la tribu está más dispuesta a sacrificar herramientas defectuosas que verdaderos hombres lobo. Los Perros Locos también resultan útiles para deshacerse de cadáveres, desperdicios y otras tareas despreciables en las Colmenas. Parece que hasta el Wyrn y sus esbirros se niegan a aceptar del todo a los Degenerados: No tienen tantas posibilidades de sobrevivir a la Espiral Negra como los Garou, y los pocos Chuchos que sobreviven el tiempo suficiente para ascender de rango en la tribu tocan el mismo techo de cristal que los Chuchos de Gaia. Sin embargo, los Degenerados siguen siendo lo bastante útiles como para no rechazarlos; las Colmenas de los Danzantes de la Espiral Negra en Estados Unidos y México reclutan y crían a todos los que pueden.

LOS DEGENERADOS EN EL ANCHO MUNDO

Por si los problemas con los hombres lobo y entre los suyos no fueran suficientes, los Degenerados sufren un acoso continuado de cazadores, espíritus, diversas criaturas del Wyrn, extraños hechiceros y otras criaturas que habitan en los rincones oscuros de la Teluria. El número de Mestizos que mueren ante esas amenazas es pequeño pero continuo, como un goteo sin arreglar.

Ronin: Los Degenerados merodean en el patio de atrás en el Mundo de Tinieblas, y en ocasiones se cruzan en el camino de otros proscritos que viven en esos lugares marginados. Encuentran mucho en común con los Garou Ronin, que a su vez, suelen carecer del elitismo que impide que los demás hombres lobo los tomen en serio. Un Ronin que desconoce la tribu de los Danzantes de la Piel (o la conoce, pero prefiere no asociarse con quienes pueden muy bien decidir arrancarle la piel) puede que no encuentre inaceptable la posibilidad de asociarse con los Chuchos. Después de todo, en comparación con la soledad desesperada que sienten los sin tribu, cualquier clase de compañía suena condenadamente buena.

Varias manadas Degeneradas incluyen a Garou Ronin, la mayoría de ellas dentro de la Vanguardia de Sirio, aunque existen uno o dos grupos independientes en cualquier momento dado. Estas manadas mixtas sirven admirablemente a las necesidades de todos: los Ronin disfrutan de la compañía de la manada, mientras que sus compañeros Sangre de Perro se benefician del poder que un hombre lobo les puede ofrecer.

Fera: La mayoría de las Fera desconocen que los Degenerados son criaturas distintas de los Garou, aunque unos pocos individuos han descubierto la verdad o sospechan que algo va mal entre los Lobos. Desde luego, un secreto tan grande y sucio no lo seguirá siendo mucho más tiempo. Finalmente, alguien con gran odio por los Garou descubrirá la verdad (posiblemente algún Bastet o Nuwisha) y entonces el secreto se revelará cuando este individuo de forma inmediata y satisfecha disperse historias de que los hombres lobo se han rebajado a aparearse con los perros y han creado una nueva Raza. Pero por ahora, la mayoría de los cambiaformas que se encuentran con los Mestizos asumen simplemente que se trata de Garou especialmente degenerados (como los Roehuesos y los Danzantes de la Espiral Negra).

Las Fera con los que los Degenerados tienen más posibilidades de encontrarse son los Ratkin, debido a la tendencia de ambas razas por habitar en vertederos urbanos. Muchas ratas cambiantes han deducido correctamente la naturaleza de los Mestizos, sino sus orígenes, pero todavía los consideran Garou. Al ser de orígenes humildes, a los Ratkin no les disgusta tanto la posibilidad de la existencia de hombres perro como a otros –algunos pueden preguntarse por qué los Garou no lo pensaron antes, o asumir que siempre han existido hombres perro. Como se trata de Garou (o parientes próximos), los Degenerados no son de fiar, pero la mayoría de los Ratkin los dejan en paz hasta que se sienten amenazados o los putos perros hacen algo estúpido; después de una explosión de violencia, los malditos Degenerados se van rápidamente con el rabo entre las piernas. (Por supuesto, algunos Ratkin matan a los Chuchos en cuanto los ven –después de todo, para ellos no dejan de ser Garou).

Muchos Corax están bien informados sobre los Degenerados –más que muchos hombres lobo o incluso los propios Degenerados- y los vigilan de cerca mientras adoptan una política de no intervención. Esto no les impide filtrar a los Garou locales el paradero de los Chuchos, especialmente si un hombre cuervo en particular cree que su presencia no es nada buena. Una Corax incluso ha descubierto (más bien se ha tropezado) una conspiración entre los Garou y la Vanguardia de Sirio que podría amenazar la existencia de la tribu de los perros si se revelara...aunque lo que piensa hacer con esta información es una pregunta sin respuesta por ahora.

Espíritus: A los espíritus no les gustan mucho los Sangre de Perro y el potencial de conflicto entre ellos es enorme. Los espíritus tratan a los Silvestres con el mismo desprecio que reservan para los Ronin más bajos, e incluso los Mestizos que afirman formar parte de una tribu de Gaia normalmente reciben una presencia nada amistosa. (Esto no se aplica a los Degenerados de la Vanguardia de Sirio y sus aliados espirituales, aunque tienen todas las apuestas en contra cuando tratan con otros habitantes de la Umbra). Parece que los espíritus del Kaos son de alguna forma más propensos a atacar u oponerse a los Degenerados que son Garou, aunque buscar cualquier patrón o raciocinio en seres de conducta tan aleatoria posiblemente sea un ejercicio de locura. En el otro lado de la moneda, las Arañas del Patrón y otros espíritus de la Tejedora se sienten menos inclinados a acosar a los Degenerados, y a menudo los ignorarán mientras se enfrentan a cualquier Garou cercano. Las Perdiciones atacarán a cualquier cosa que crean que puedan vencer, por supuesto, incluyendo a los Chuchos –especialmente porque son más débiles y vulnerables que los hombres lobo.

Debido a las malas relaciones con los espíritus y su Gnosis baja, los Degenerados no merodean mucho por la Umbra. Sin embargo, algunos Chuchos astutos utilizan la Penumbra para realizar huidas rápidas y emboscadas cuando se enfrentan a oponentes sin la habilidad de cruzar de lado.

A pesar de estas desventajas espirituales, los Degenerados pueden aprender a relacionarse con los espíritus. Si se comportan correctamente ante ellos, pueden evitar ofenderlos (más allá de su animadversión natural), negociar pactos e incluso aprender Dones. Los Degenerados de la Vanguardia de Sirio aprenden esas habilidades como parte de su adiestramiento e iniciación, pero los Silvestres deben encontrar un maestro o aprender mediante prueba y error.

Vampiros: Aunque los Degenerados no suelen mostrar una enemistad directa hacia los no muertos, a menudo coinciden con ellos debido a su proximidad. Para un vampiro, un Lupino es un Lupino, sin importar que parezca un lobo gris o un dálmata, y esa maldita criatura necesita ser eliminada, evitada o invitada a que se marche del lugar. Normalmente los Silvestres no quieren saber nada de las Sanguijuelas, pero lucharán ferozmente con ellas si son acorralados o enfurecidos.

Las manadas de Sirio y los raros Degenerados que se unen a otras tribus, tienen más posibilidades de enfrentarse a los no muertos. Los Amos de Sirio parecen especialmente preocupados por la reciente actividad de los vampiros, y coordinan ataques contra ellos en los lugares que habitan. Por su parte, los Garou de otras tribus, están más que dispuestos a que los Chuchos demuestren su lealtad yendo a la primera línea del frente contra la Sanguijuela, y algunos clanes “adoptan” a los Degenerados especialmente con ese propósito. Todo por el bien de Gaia, por supuesto.

Dicho esto, la mayoría de los Degenerados no tienen razones para pelearse con los no muertos. Sin el deber religioso de matar vampiros, los Silvestres están más dispuestos a tratar con ellos. De hecho, es exactamente lo que temen algunos Garou: un Degenerado, fortalecido por la sangre sucia de una Sanguijuela, acompañando a los vampiros como un perro de presa monstruoso. Aunque no hay informes confirmados de que algo así haya ocurrido, la mera posibilidad debería asustar a cualquiera.

Los Garou no son las únicas criaturas con mitos, leyendas y una historia oscura. Los hombres lobo que conocen las historias que los vampiros cuentan entre sí (y no existen muchos de esos eruditos Garou) hablan de un gran Primer Vampiro, un hombre caído y maldito por haber cometido un acto terrible. Sin embargo, con esta “maldición” consiguió muchas bendiciones del Comealmas, incluyendo una sed inmortal de vida y poder sin medida. Esta criatura transmitió su maldición a los mortales que le agradaban, creando a su vez más de los suyos. Cada generación sucesiva consiguió una parte del poder del Primer Vampiro, pero una parte más reducida que la anterior. En la época actual, los vampiros sólo son sombras pálidas de lo que fueron sus predecesores, débiles en comparación con los grandes monstruos no muertos que eran capaces de enfrentarse solos a las manadas de héroes Garou del pasado.

Si la historia es cierta, se debe a que la sangre maldita del Primer Vampiro se ha diluido demasiado, y las últimas generaciones de vampiros son tan débiles, que algunas Sanguijuelas son poco más que humanos con dietas corruptas y alergia al sol. Algunos vampiros llaman a estos miserables “sangre débiles” y los persiguen como heraldos de tiempos oscuros; los sangre débiles huyen de las tiránicas naciones de los vampiros, retirándose a territorios marginados y alimentándose de las víctimas que no quieren otros no muertos. Quizás los Cadáveres sienten la inminencia del Apocalipsis, y descargan su miedo y su rabia sobre sus congéneres más débiles.

Lo que es, pensándolo bien, una situación inquietantemente parecida a la relación entre los Garou y los Degenerados.

Cazadores: El Delirio que protege a los Degenerados no es tan intenso como el que causan los Garou, y varios mortales se sacuden su terror el tiempo suficiente para destrozar a los Chuchos con sus armas. Sin embargo, constituyen una amenaza pequeña para los Sangre de Perro, debido a sus poderes de regeneración y ventajas físicas sobre los mortales no preparados para enfrentarse a amenazas sobrenaturales. Los más peligrosos son los cazadores que parecen inmunes al Delirio. Algunos utilizan tecnología avanzada e incluso cibernética, otros son fanáticos mesiánicos que pronuncian el nombre de los ángeles o de dioses muertos, y existen otros que utilizan la cruz y los símbolos de la Iglesia. Todos dejan a los Mestizos igual de muertos. Los Degenerados que atacan o cazan a los humanos posiblemente terminen atrayendo atención indeseada (y mortal) de los enemigos que utilizan poderes y tecnología, aunque la mayoría de los cazadores no son muy selectivos y destruirán a cualquier Chucho con el que se crucen.

El año pasado, un equipo de campo desplegado por ADN (Amalgama de Desarrollo Neogenético) consiguió capturar a una pareja de Silvestres cerca de Atenas, Georgia. Los científicos que estudiaron a estos Degenerados sacaron algunas conclusiones interesantes, aunque en gran parte erróneas, sobre sus sujetos de experimentación en relación a los “licántropos normales”. Estas teorías se han extendido entre los científicos de ADN, aunque todavía está por ver si esta investigación arroja descubrimientos “verdaderos” sobre la “genética” de los hombres lobo o constituye otro callejón sin salida.

Esto no debería sugerir que los Sangre de Perro se encuentran indefensos y caen como la hierba ante quienes los cazan. Aunque se insiste mucho en lo débiles que son los Degenerados, lo son en comparación con los Garou. Hasta los Mestizos más débiles siguen siendo fuerzas peligrosas de la naturaleza por sí solos. Así que aunque los Chuchos mueran, se llevan a bastantes cazadores con ellos. (Aunque esto posiblemente funcione más en su contra a largo plazo, provocando reacciones y cacerías de venganza).

Otros: Tan diverso como es el Mundo de Tinieblas, sin quererlo los Sangre de Perro se cruzan con criaturas todavía más extrañas que ellos: magos, fantasmas, kami, inmortales y demonios, por nombrar unos pocos. Este tipo de contacto es infrecuente, pero a menudo termina mal para todos los envueltos, debido al miedo y la ignorancia extendidos y endémicos en el escenario. Los individuos que se enfrentan a los Degenerados y han tenido un contacto limitado o nulo con los verdaderos hombres lobo, podrían desarrollar algunas ideas raras sobre los Garou.

Los Chuchos propensos al frenesí, o que han desarrollado gusto por el cerdo largo, invariablemente dejan cuerpos a su paso...y a veces también almas sin reposo. Estos espíritus atormentados se dedican a vengarse de sus asesinos, lo que dependiendo de las capacidades del fantasma en cuestión puede asumir la forma de apariciones, pesadillas, voces incorpóreas, fenómenos al estilo poltergeist, posesión, e incluso daño físico directo. No hace falta decir que todas estas manifestaciones aterrorizan a los Mestizos y pueden convertir su existencia en un infierno. Existe un ejemplo confirmado de un espíritu que regresó a su cadáver y arrebató la vida al Degenerado que lo había matado. Los Chuchos que atraen la atención de los Wraiths tienen pocos recursos para evitar la muerte, si el espíritu es decidido y lo impulsa el odio.

No es inconcebible que un Chucho desesperado, ignorante del Wyrn o acosado por sus fuerzas, pueda convertirse en parte de un tipo diferente de condenación. Desde luego los Demonios sirven a los intereses del Destructor, pero existen fuera de su jerarquía y no lo rinden pleitesía. Los Demonios manifiestan habilidades radicalmente distintas de las Perdiciones y ofrecen poderosas ventajas a sus esbirros, y las inversiones demoníacas pueden ofrecerle a un Degenerado una ventaja necesaria. (Por supuesto, sin importar la naturaleza de la corrupción o quién –o qué– la cause, el resultado nunca es bueno para la víctima). Si semejante pacto no ha ocurrido ya, posiblemente sólo sea cuestión de tiempo, pues las crecientes poblaciones de Degenerados y Demonios llevan a un incremento de la probabilidad de que terminen entrando en contacto.

LAS CORTES DE LA BESTIA

TIEMPOS INTERESANTES

No existe presencia de los Degenerados en Asia, aparte de unas pocas manadas perseguidas. Esto se debe a la diligencia de los Hengeyokai, que se aseguran de que no haya suficientes Chuchos para que formen una población reproductora viable. Los pocos Sangre de Perro residentes deben su

existencia a una pareja de Roehuesos californianos que se trasladaron a Hong Kong en 1981, huyendo del castigo por utilizar y extender el Rito de Adaptación. No habiendo aprendido la lección, crearon varios Mestizos no mucho después de su llegada. Cuando las actividades de los Roehuesos atraieron la atención de los Nezumi menos de un año después, los dos Garou y la mayor parte de su progenie fueron sumariamente rodeados y sometidos al Rito del Infierno hecho Carne. Tres Chuchos consiguieron escapar, y sus descendientes sobreviven en los poblados chabolistas que han surgido en torno a los centros urbanos del país; son los únicos Mestizos de China. Ningún Degenerado ha sido visto en ningún otro lugar de China, ni en Japón o Corea, aunque existen varios en zonas aisladas del Sudeste Asiático y la India. Una estimación generosa sitúa el número de Degenerados chinos en un total de veinte; al contrario que los Mestizos de otros lugares, el número de los Chuchos de China no crece, sino que ha declinado en los últimos años, pues los Hakken y otros Hengeyokai se dedican a perseguirlos.

Las Cortes de la Bestia tienen una política de tolerancia cero hacia los Sangre de perro, y son más activos cazándolos y matándolos que los miembros más compasivos de la Nación Garou. Los Degenerados son manchados en el honor de los Garou asiáticos, que no perdonan la vida de ningún Chucho ni de cualquiera que realice el Rito de Adaptación; algunos aislacionistas señalan a los dos Roehuesos que engendraron a los Degenerados chinos como la justificación para cortar cualquier contacto con los cambiaformas occidentales.

Los demás Hengeyokai no odian tanto a los Chuchos como los Garou asiáticos, pero tampoco tienen interés en tolerar a semejantes parodias corruptas, pues los Degenerados no tienen el mandato de la Madre de Esmeralda ni fueron creados por ella. Informan de cualquier evidencia de posible actividad de los Degenerados a los Hakken, que investigan y se encargan del problema o llegan a acuerdos con los Nezumi. A menos que la situación cambie pronto, los Degenerados de Asia se extinguirán antes de que comience la década siguiente —un terrible testimonio del poder de la solidaridad de los Hengeyokai.

UN ENCUENTRO FORTUITO

Aunque Sirio es el Tótem de la tribu bautizada con su nombre, los Amos siempre buscan a otros espíritus de Gaia dispuestos a servir como protectores de sus manadas. Recientemente, dos manadas de la Vanguardia de Sirio viajaron al Reino Medio, y se les ordenó investigar las evidencias de un posible Tótem amistoso. La manada que viajó a Tokio fue completamente masacrada unas horas después de haber llegado. La segunda manada, los Dominós, tuvieron mejor suerte en Taipei. La manada se encontró con un sentai que seguía a Perro, formada por dos Boli Zouhisze, un Contemplaestrellas, un Nezumi y un Tengu. Aunque desconfiaban, los dos grupos intercambiaron información de forma educada antes de que los Dominós regresaran a los Estados Unidos.

Los Dominós informaron a los Amos que los Yaglinos de Perro expresaron la disposición del Incarna a aceptar a los Degenerados, si se comportaban correctamente. Pero la manada también expresó que la tolerancia de la “manada de cambiaformas” era la excepción y no la regla, y que sus anfitriones les dejaron bien claro que los Sangre de Perro no eran bienvenidos en Asia; el fallo de la manada enviada a Japón en informar apoyó esta afirmación. Esto cambió los planes de los Amos de establecer unas pocas manadas de Degenerados en el Lejano Oriente, pero consideran que la disposición de Perro a negociar es una muy buena noticia.

Los Dominós pronto regresarán a Taiwán con nuevas órdenes, ofreciendo humildemente a Perro la servidumbre de no menos de seis manadas de la Vanguardia de Estados Unidos. Aunque los Amos confían en que Perro aceptará el beneficio de ganar tantos seguidores y extender su influencia más allá de Asia, hay demasiado en juego en este pacto, por lo que los Amos apuestan con fuerza; así, uno de los Amos, un Theurge Athro favorecido personalmente por Abuelo Trueno, planea viajar con los Dominós para negociar la protección de Perro a la Vanguardia de Sirio.

Miles-Salta-Fiordos considera esta misiva una cortesía. Encontré a algunos Degenerados apareándose con dos de nuestras manadas de lobos el mes pasado. Conseguimos ahuyentarlos y matamos a dos de ellos, pero no antes de que dejaran preñadas a tres de nuestras lobas. Una murió durante el parto. Otra tuvo complicaciones pariendo, y todos sus cachorros nacieron muertos excepto uno; desde entonces se ha apareado en varias ocasiones sin éxito, así que posiblemente haya quedado estéril. Por supuesto, matamos al cachorro de perro tan pronto como nació, y realizamos un Rito de Purificación sobre los cubiles de nacimiento.

De cualquier manera, pensamos que habíamos visto a esos miserables por última vez. Pero el pasado mes mi manada volvió a cruzarse de nuevo con dos de los Degenerados supervivientes justo en las afueras de una fábrica de acero local, donde estábamos cazando Fomori. Pero en esta ocasión se encontraban con una manada de Danzantes de la Espiral Negra. Parecían hambrientos y atormentados, pero eso no les impidió cargar contra nosotros tan pronto como el líder de la manada de Danzantes les rugió que atacaran.

No fueron difíciles de vencer, ni siquiera con sus Dones del Wyrn, pero consiguieron su misión de debilitarnos para los Danzantes de la Espiral Negra. Lluisooqua murió bajo las garras de los Danzantes, y Búfalo Fantasma resultó muy malherido. Sólo quedábamos dos capaces de luchar, así que tuvimos que retirarnos ante una manada de cuatro Danzantes de la Espiral Negra. Además, nos encontrábamos aturdidos por la muerte de Lluisooqua, que no sólo era una compañera de manada, sino que la habíamos conocido desde que era una niña, y su muerte resultó muy dolorosa para todos. De cualquier manera, regresamos después con otra manada Wendigo para terminar el trabajo.

Siempre he asumido que los Degenerados siempre son agentes de los Danzantes, pero después de hablar con uno de los Theurge de mi tribu, estoy dispuesto a reconocer que podría estar equivocado. Cometí el error de ordenar a mi manada que atacara y espantara a los Chuchos como hicimos, y quizás por eso los enviamos directamente a las garras del enemigo; si no eran servidores activos del Destructor antes, los Danzantes se encargaron de ello. Pero no podía permitir que esos Chuchos corrompieran a mi Parentela y contaminaran el linaje puro de mi tribu...Estoy seguro de que puedes comprender este sentimiento. Mi consejo para ti es que si tú o tus Fenrir os encontráis con cualquier Degenerado es que acabéis con ellos y no dejéis supervivientes. Estoy seguro en que también estarás de acuerdo. Y transmite mis palabras a los demás clanes. No podemos permitirnos hacer otra cosa.

CAPITULO DOS: LEYES DE LOS DEGENERADOS

CREACIÓN DE PERSONAJES Y REGLAS ESPECIALES

Los personajes Degenerados se crean como los Garou, con las siguientes diferencias:

Atributos y Habilidades: Los Degenerados comienzan con una puntuación “humana” en sus valores para Atributos y Habilidades (6/4/3 y 11/7/4, respectivamente). Después de miles de años de domesticación, los perros todavía tienen instintos y los siguen, pero carecen de los impulsos primarios, la intuición y el conocimiento innato de los lobos. Los Degenerados heredan estos instintos atrofiados. Durante la creación de personaje, cada punto de Impulso Primario les cuesta dos puntos de Habilidad y tres puntos gratuitos. Cuando elevas la habilidad de Impulso Primario, el coste de experiencia es la puntuación actual x3. Finalmente, la puntuación de Impulso Primario nunca puede ser superior a 3.

Trasfondos: Los Degenerados tienen tres puntos para gastar en Trasfondos. Los personajes Degenerados no pueden adquirir Ancestros, Pura Raza o Herencia Espiritual. Los Silvestres no pueden adquirir Fetiche, Numen, Ritos o Tótem (Herencia Espiritual y Numen se describen la Guía del Jugador de Hombre Lobo).

Gnosis: Los Chuchos no están tan armonizados al mundo espiritual como los hombres lobo. Los genes de los Degenerados, sus instintos atrofiados y su daño espiritual se unen y generan una puntuación reducida de Gnosis como resultado. Durante la generación del personaje los Homínidos comienzan con 1 punto de Gnosis, los Metis 2 y los Canis 3. En ningún caso la Gnosis de un personaje Degenerado puede ser superior a 7.

Auspicio, Rabia y Fuerza de Voluntad: Seline no reconoce a los Sangre de Perro, así que no les ofrece sus bendiciones. Por lo tanto, no tienen Auspicios, ni acceso a Dones de Auspicio. Todos los Degenerados comienzan con una Rabia básica de 1, aunque muchos pueden comenzar con posiciones más elevadas (mediante el gasto de puntos gratuitos durante la creación del personaje). A pesar de esto, los Sangre de Perro son tan vulnerables a la plata como los Garou. Los Silvestres tienen una voluntad débil, y tienen una Fuerza de Voluntad básica de 2. Los que pertenecen a tribus comienzan con la puntuación básica de Fuerza de Voluntad de la tribu. Como no tienen Auspicios, los Degenerados encuentran difícil recuperar Fuerza de Voluntad temporal. Pueden renovar su resolución sobreviviendo contra viento y marea, perseverando contra las dificultades y prosperando. Los Sangre de Perro al servicio de la Vanguardia de Sirio recuperan Fuerza de Voluntad cumpliendo los objetivos de la tribu y los ideales de la Vanguardia (Los Narradores con la *Guía del jugador de Hombre Lobo* pueden utilizar las reglas opcionales de Arquetipos, y permitir que los Chuchos recuperen Fuerza de Voluntad actuando según sus Naturalezas).

Degeneraciones: Los Garou no fueron creados para reproducirse con perros, y el Rito de Adaptación no es una forma de evitarlo. Los Degenerados no son verdaderos “hombres perro,” una mezcla equilibrada de cánido, hombre y espíritu completa. Los Chuchos son híbridos antinaturales de hombres lobo y perros domesticados, y el conflicto entre espíritu y genética crea una criatura débil y retorcida. Todos los personajes Degenerados tienen una deformidad conocida como *Degeneración*, elegida de la lista de deformidades Metis. (Esto además de las deformidades Metis que puedan tener, los que significa que los Degenerados Metis tienen dos deformidades).

Penalizaciones sociales: De la misma forma que los Garou reconocen un linaje elevado, lo que automáticamente proporciona respeto a los linajes más puros, también sienten la corrupción en la sangre. Los Garou pueden sentir la herencia híbrida de un perro de forma instintiva, y les desagrada o la rechazan instintivamente, aunque no comprendan de forma consciente por qué. Se sustraen dos dados de las relaciones Sociales de los Degenerados cuando se relacionan con los Garou (considéralo una Pura Raza de 2 invertida); las reservas Sociales pueden ser reducidas hasta 1, aunque un personaje Degenerado siempre tendrá al menos un dado para tirar. Por supuesto, esta penalización no se aplica a otros Chuchos. Los Degenerados también están sometidos a la Pura Raza de los Garou –pueden desagradarles sus mejores, pero los reconocen.

Dones, Ritos y Elementos espirituales: Los Degenerados casi no reciben ningún reconocimiento de los espíritus. Los espíritus Ancestros de los Garou y los espíritus de la naturaleza aliados con los Lupus no aceptan a un linaje contaminado con sangre de perro. Por lo tanto, los Degenerados Silvestres comienzan el juego sin Dones ni Ritos, y encuentran dificultades para obtenerlos posteriormente (considéralos Ronin). Sin embargo, un Narrador debería permitir a los jugadores que

interpreten Degenerados que elijan un único y apropiado Don de Nivel Uno o un rito menor para sus personajes, aprendido de un mentor o de un espíritu bajo.

La Vanguardia de Sirio y otros personajes afiliados con tribus Garou pueden comenzar el juego con Dos Dones de Nivel Uno de las listas respectivas de sus tribus. Aprenden los Dones tribales de acuerdo a su rango como los Garou (coste de experiencia nivel x3) en adelante. Ningún Degenerado puede aprender jamás Dones por encima de Nivel Tres, ni siquiera de espíritus Perdición ni como Ronin, y pocos espíritus aceptarán honrar sus ritos. La razón subyacente no es un elitismo espiritual (aunque también suele ser el caso). Además de su baja posición social y sus deformidades físicas, los Degenerados juegan una carta todavía peor: sus espíritus están completamente atrofiados. Recuerda, los Degenerados no son una verdadera Raza Cambiante, creada por la mano de Gaia; son creaciones artificiales, el resultado probable de la búsqueda arrogante (aunque bienintencionada) de los Garou para evitar la extinción. Los padres de los primeros Degenerados eran hombres lobo que sólo pudieron transmitir parte de su naturaleza espiritual a sus hijos a través de perros comunes, algo incompatible. El Rito de Adaptación creó una unión imperfecta, y fue incapaz de resolver del todo el conflicto espiritual. Por lo tanto, los secretos espirituales más poderosos están vetados para siempre a los Sangre de Perro.

Puntos gratuitos: Los Degenerados comienzan con una puntuación básica de 21 puntos gratuitos.

FORMAS

Los Degenerados tienen las mismas formas que sus ancestros Garou. Pero la mezcla de la sangre de lobo con la de los perros domésticos se ha cobrado su factura, y los Degenerados son más débiles que el Garou medio; la mayoría no son tan fuertes ni tan resistentes, y algunos carecen de reflejos y agilidad naturales. Utiliza las estadísticas de forma básica de los Garou, aunque todos los Degenerados tienen el Defecto: Sangre Diluida (aunque no obtienen puntos gratuitos), y deben sustraer 2 de los Atributos Físicos de todas sus formas no Homínidas como si poseyeran ese Defecto. Los modificadores del Degenerado “medio” se presentan entre paréntesis a continuación de cada forma, para que los Narradores puedan crear personajes rápidamente; sin embargo, estos números no son fijos, y las capacidades de cada Chucho individual pueden cambiar enormemente.

Homínido: La forma Homínida de un Degenerado parece un ser humano normal de cualquier etnia, aunque la mayoría proceden de trasfondos marginales. Sin embargo, algunas Degeneraciones pueden aparecer en esta forma, entorpeciendo la asimilación en la sociedad humana.

Glabro: Un Chucho en esta forma parece un ser humano, aunque más peludo y con vestigios de garras y dientes afilados, y a menudo (aunque no siempre), es más alto que en su forma Homínida. La forma Glabro es una forma popular en combate, ya que puede manejar armas con facilidad y no activa el Delirio.

(Fuerza +1, Resistencia +1, Manipulación -1, Apariencia -1).

Crinos: Una mezcla monstruosa y a menudo desgarbada de características de humano y perro, la forma de los Degenerados puede no ser igual a la de un Garou, pero de todas formas es peligrosa. La masa corporal de la forma Crinos varía enormemente entre individuos, y depende del tamaño y las características de la forma Canis; algunos Chuchos apenas superan su peso humano en esta forma, mientras que otros son casi tan grandes como un hombre lobo Crinos; sin embargo, la mayoría de los Degenerados caen entre ambos extremos. Esta forma activa un Delirio enormemente debilitado –se añade +4 a la Fuerza de Voluntad del espectador a la hora de determinar su reacción.

(Fuerza +3, Destreza +1, Resistencia +2, Manipulación -3, Apariencia 0).

Hispo: Una versión más grande de la forma Canis, con la masa corporal aproximada de la forma Crinos, pero cuadrúpeda. Muchos Degenerados la prefieren para el combate, pues la mayoría de ellos nacieron Canis y la consideran más natural. La forma Hispo no activa el Delirio, aunque un mortal sería muy estúpido si no sale corriendo cuando ve a un perro gigante.

(Fuerza +2, Destreza +2, Resistencia +2, Manipulación -3).

Canis: Esta forma es la de un perro mestizo, con diversas características y rasgos de lobo y de perro. Sin embargo, nunca es una mezcla perfecta. Son habituales el pelaje salpicado de colores diversos, zarpas y rasgos desproporcionados y un aspecto salvaje en común. Dependiendo de las razas de perro en la herencia del Chucho, el tamaño medio de la forma Canis va del tamaño de un lobo gris a la mitad. Los Degenerados pueden pasar por perros con más facilidad incluso que un Roehuesos, aunque tienen un aire evidente de depredadores y la mayoría de las personas se ponen nerviosas en su presencia. Nunca considerarías a un Degenerado un perrito adorable, aunque tampoco llamarías necesariamente a la perrera en cuanto vieras a uno.

(Destreza +2, Resistencia +1, Manipulación -3)

MÉRITOS Y DEFECTOS

Los Degenerados suelen mostrar todo tipo de problemas físicos y mentales. Los Narradores deberían juzgar los Méritos y Defectos siguientes en función de cada individuo, y no aplicar los que considere oportunos. Sé especialmente firme con la mayoría de los Méritos Sobrenaturales (La herencia Garou de los Degenerados es más una maldición que una bendición), aunque la mayoría de los Defectos encajan bien. Los Méritos y Defectos relacionados con la sociedad Garou no se aplican en gran parte. De la *Guía del Jugador de Hombre Lobo*, los siguientes Méritos y Defectos son especialmente apropiados: Corazón Tranquilo, Trastornado, Mentalidad de Manada, Mecha Corta y Tímido.

SANGRE DILUIDA (Variable, Defecto Físico)

Los Degenerados no son tan rápidos, duros y fuertes como los Garou. La Sangre Diluida reduce las bonificaciones de las formas no Homínidas en un punto por cada punto gratuito proporcionado por el Defecto por encima de 1; esta penalización se aplica a todas las formas no Homínidas. Los modificadores Garou se utilizan como base. Por ejemplo, la versión de 3 puntos de este punto (que todos los Degenerados tienen, pero no obtienen puntos gratuitos de ella) reduce las bonificaciones proporcionadas a los Atributos por esas formas en 2 puntos). Una bonificación puede reducirse por debajo de 0, en cuyo caso se aplica una penalización apropiada al Atributo. Los Atributos penalizados son decididos por el jugador del personaje, pero deben seleccionarse durante la creación del personaje, y las penalizaciones deben ser consistentes de una forma a otra (así que un Chucho que reciba una penalización a su Fuerza en forma Crinos manifestaría una puntuación baja en ese Atributo en todas sus formas).

SIN DEGENERACIÓN (Mérito Físico de 6 puntos)

Eres un perro con suerte, uno de los raros Chuchos sin Degeneraciones. Por supuesto, sigues siendo un Degenerado, como el resto de la chusma (máximo de rasgos reducidos, penalizaciones Sociales, ajustes de forma más bajos, etc. Sin embargo, estás libre de los defectos congénitos que atormentan a la mayoría de los tuyos. Decir que estás “bendito” es una exageración, pero estás mejor que la mayoría de los Chuchos.

RÁPIDO (Mérito Físico de 1 punto)

Estás más diseñado para la velocidad que para la fuerza. Cuando determines los ajustes estadísticos para tus formas no Homínidas, los Degenerados con este Mérito cambian una bonificación de Fuerza por un punto de Destreza (así, la forma Glabro proporciona Fuerza +1, Destreza +1; la forma Crinos proporciona Fuerza +3, Destreza +2, Resistencia +3, etc.). (Sin embargo, acuérdate de aplicar las penalizaciones de Sangre Diluida). Además considera que la Destreza del personaje es un punto más elevada en todas sus formas salvo la Homínida para el propósito de determinar la velocidad de movimiento y carrera.

PIEL DE CORDERO (Mérito de 2 puntos)

Al contrario que la mayoría de los Degenerados, saliste bastante bonito. Tu pelaje es suave, tus rasgos proporcionados, y tu aspecto en general no parece amenazante. Puedes incluso pasar por un perro normal. Bueno, por lo menos de lejos; sigues sufriendo la Maldición de la Rabia y sólo te adoptará como mascota la gente más desesperada o extraña. Sin embargo, resulta bastante conveniente para pasear por los suburbios a plena luz del día sin llamar demasiado la atención.

PERDIDO (Defecto Mental de 7 puntos)

Nunca fuiste educado entre los Degenerados, y has crecido sin comprender lo que eres o tu potencial. Básicamente eres una bestia instintiva que casi no comprende el pensamiento abstracto. Aunque te encuentres con los Degenerados o los Garou, nunca serás capaz de ascender por encima de tu estado bestial.

Además de las restricciones habituales a los Canis, no puedes adquirir Conocimientos, Trasfondos, Dones y Ritos durante la creación del personaje. Cualquier cosa más allá del reino del instinto animal –Cruzar de lado, cambiar de forma sin entrar en frenesí, lenguaje humano básico, incluso el uso de herramientas –tiene que ser aprendido de un profesor (¡Y buena suerte encontrando uno!).

Narradores, tened cuidado al permitir a los jugadores tomar este Defecto, pues es un obstáculo muy grave que puede entorpecer tu Crónica. Si lo permites, anima a los jugadores a interpretar este Defecto sin caer en la estupidez.

HERENCIA DE LOBO (Mérito Físico de 5 puntos)

Eres casi un Garou. Bueno, la verdad es que no, pero uno de tus padres era un lobo o un Garou, y tienes bastante sangre de lobo en ti –la suficiente para pasar por un hombre lobo a distancia. Además, esto

te proporciona un poco más de respeto y reduce algunas de las debilidades de los Degenerados. Sólo sufres una penalización de -1 en las relaciones con los Garou y sólo comienzas con la versión de 2 puntos de la Sangre Diluida (en otras palabras, sólo sufres una penalización de -1 en los modificadores de Atributos de tus formas no Homínidas).

BOCAZAS (Defecto Mental de 1 punto)

No puedes evitarlo. Cuando te excitas, enfadas o asustas, no puedes callarte la puta boca. En tus formas Homínida o Glabro, no paras de balbucear sobre lo que te ha disgustado, o insultas ruidosamente a quienes te han enfadado; en otras formas, gruñes, ladras, gañes o ruges. Suelen discutir, intercambiar ladridos con perros normales y Silvestres, y te comportas de forma molesta. Sería divertido en una película de Disney, pero no lo es tanto en el Mundo de Tinieblas; puede que te maten en situaciones donde la discreción es importante, y perderás un punto de Renombre Sabiduría si te encuentras en una situación de merecerlo. Debes realizar una tirada con éxito de Fuerza de Voluntad para controlar esta conducta.

DEGENERACIONES

Estas Degeneraciones son una lista complementaria de las deformidades presentadas en los distintos libros de **Hombre Lobo**, y son especialmente apropiadas para personajes Degenerados. Estas Degeneraciones también pueden utilizarse como deformidades Metis para los Garou u otros personajes.

Los Narradores podrían permitir a los personajes tomarlas como Defectos para sus personajes; como regla general, proporcionan unos 3 o 4 puntos gratuitos.

INVOLUCIÓN

Todas las razas de perro tienen cerebros más pequeños que los lobos, y son menos inteligentes, a menudo mucho menos. Comparados con los lobos, los perros domésticos se encuentran social y fisiológicamente atrofiados, son menos capaces de improvisar, expresarse de la forma adecuada, controlar sus impulsos y percibir matices sociales sutiles. (Lo siento si creías que tu perro era listo, sólo estoy exponiendo los hechos). Aunque la presencia de sangre Garou normalmente basta para compensar esta carencia, no siempre es así.

Durante la creación del personaje, el jugador debe sustraer un total de dos puntos de los siguientes Atributos, después de la distribución: Carisma, Manipulación, Percepción, Inteligencia y Astucia. El jugador elige qué Atributos son penalizados, pero no puede cambiar de opinión después. Tampoco se pueden utilizar puntos gratuitos para mejorar los Atributos afectados. Finalmente, todos esos Atributos tienen un coste de experiencia de valor actual x5 (en lugar de x4) para incrementarlos con puntos de experiencia.

TRANSFORMACIÓN INCOMPLETA

Uno o más de los miembros del personaje, o una parte específica del cuerpo, siempre conserva la misma forma y dimensiones de su forma racial, y no cambia para reflejar las demás formas. Un Degenerado Homínido puede que siempre conserve un brazo humano, mientras que un Degenerado Canis puede conservar la cola en todas sus formas. Una característica Crinos conservada por un Metis no activará el Delirio, pero la impresión será grotesca y llamará la atención. Algunas de las manifestaciones de esta Degeneración no sólo son violaciones claras del Velo, sino que también pueden penalizar la Destreza o la Fuerza, dependiendo del miembro afectado en particular. Por ejemplo, el Homínido mencionado no ganaría bonificaciones de Fuerza en el brazo afectado en forma Crinos, ni tampoco sería capaz de moverse bien en forma Hispo o Canis. El Narrador y el jugador deberían diseñar los efectos de esta Degeneración en el juego antes de comenzar la Crónica.

Los personajes pueden “forzar” a la parte afectada para que asuma la forma correcta utilizando las reglas opcionales de las transformaciones parciales (*Guía del Jugador de Hombre Lobo*, págs. 157-158) si el Narrador utiliza esas reglas, aunque ningún Degenerado tendrá suficiente Fuerza de Voluntad para hacerlo a menudo. (Los Narradores deberían tener cuidado con los jugadores que tomen Méritos como Metamorfo para evitar esta Degeneración; eres libre de decidir que los efectos de esos Méritos simplemente no se aplican a los defectos congénitos de los Sangre de Perro).

SARNA

La sarna es causada por una infección de pequeños parásitos, y es una enfermedad común entre los perros callejeros, que suelen acompañar a los Chuchos; un Mestizo con esta Degeneración tiene un caso especialmente grave de sarna de la que nunca se podrá librar. Su cabello y pelaje es quebradizo y se cae en parches, revelando zonas de piel escocida y enrojecida; la Apariencia del personaje nunca puede ser superior a 1, y todas las dificultades de las tiradas Sociales se incrementan en +1. La piel del personaje

le pica constantemente, imponiendo un +1 de penalización a la dificultad de las tiradas Mentales que requieran concentración.

GARRAS DÉBILES

Aunque siguen siendo peligrosas, las armas naturales del personaje no son tan mortíferas como deberían. Sus garras y dientes sólo causan daño letal en lugar de daño agravado. Los Dones o efectos que mejoran las armas naturales, como Garras como Cuchillas, incrementan la cantidad de daño letal, y las nuevas armas creadas con Dones causan daño letal. Sin embargo, esto sólo se aplica a los efectos de armas naturales; Garras de Plata y Dones que pueden causar daño agravado al margen de las cualidades del personaje funcionan con normalidad.

CURACIÓN ATROFIADA

El personaje se cura a un ritmo reducido, recuperando un nivel de daño contundente o letal por minuto, en lugar de un nivel por turno. La curación durante el combate o durante una actividad estresante es imposible. Esta Degeneración no afecta al tiempo de curación del daño agravado.

ESPÍRITU DÉBIL

Debido a su espíritu dañado, el Degenerado tiene dificultades para entrar y acceder a la Umbra. Para todos los propósitos, la Celosía se considera un punto más elevada de lo normal, con una puntuación máxima de 10. El Degenerado debe gastar un punto de Gnosis para cruzar de lado, además de realizar la tirada de Gnosis para hacerlo (utilizando la dificultad más elevada); sin embargo, el jugador puede realizar la tirada de Gnosis primero y elegir no gastar Gnosis en el intento si falla. El Mestizo también sufre una penalización de un dado en todas las tiradas Sociales relacionadas con espíritus y la Umbra, lo que hace que aprender Dones le resulte más difícil que a los otros Degenerados.

Tú y tu manada tenéis que venir a uno de nuestros consejos. No importa si eres un Chucho. No importa si naciste con cuatro piernas y orejas caídas, la tribu te dejará entrar y te aceptará como uno de los suyos. Yo estoy más lejos del lobo que tú –deberías saberlo, tú me engendraste- y he subido de rango. Ahora soy un Fostern. Hay Garou de verdad que nos acompañan, miembros de la tribu como nosotros, y nos tratan como iguales. Incluso tenemos un Metis que participa, corre y nos acompaña a los demás. Todos somos aceptados en nuestra tribu ¿Lo ves? Y también somos una tribu de verdad –tenemos un Tótem, y hay espíritus que nos enseñan Dones.

Seamos honestos. No es fácil ser de la Vanguardia de Sirio. No voy a engañarte diciéndote que todo es genial. Nos adiestramos duro, nos mantenemos firmes, y perseguimos a las criaturas del Wyrn. Algunos de los nuestros han muerto, y hemos realizado ritos fúnebres por nuestros héroes caídos. Pero no es peor que lo que tienen que sufrir los Garou. Actuamos como los Garou, cantamos canciones Garou, aprendemos trucos Garou y asumimos las responsabilidades de los Garou, porque por encima de todo, eso es lo que somos. Somos Garou, y tenemos que comenzar a actuar como ellos, si alguna vez queremos que nos reconozcan.

Sólo tú y la manada vendrán al consejo. Puedes marcharte si no te gusta. Asúmelo, no tienes nada que perder salvo ir de un lugar a otro, evitando a las demás tribus y comiendo de los contenedores de basura. Si vienes conmigo, verás que hay esperanza. Y eso es algo que tú y yo y todo el mundo necesita. Tú me diste la vida, y yo te ofrezco esto.

CAPÍTULO TRES: LA VANGUARDIA DE SIRIO

Con apenas unas décadas de existencia, la Vanguardia de Sirio es una coalición informal pero disciplinada de Degenerados y unos pocos hombres lobo, formada y dirigida por unos secretos benefactores Garou conocidos sólo como los Amos. La Vanguardia actúa en las sombras de la Nación Garou, apoyándola discretamente y en secreto. La Vanguardia de Sirio es una tribu sólo de nombre, una organización valiente (y prematura) de los ideales y objetivos del grupo. La existencia de esta tribu falsa es desconocida entre los Garou, y el término “Vanguardia de Sirio” no significa nada para ellos. Las hazañas de la Vanguardia no son cantadas, sus caídos no son llorados. En los rincones oscuros e invisibles del mundo, manadas de Degenerados y hombres lobo proscritos se arrojan a la batalla, luchando y muriendo en guerras secretas contra los Fomori, Sanguijuelas y otras criaturas del Wyrn, que sin oposición se extenderían como un cáncer y añadirían más peso a la carga de los abrumados Garou. Los Amos dicen que cada muerte vale, porque la Vanguardia ayuda a defender a Gaia y ella reconoce el sacrificio que hacen, aunque pase desapercibido para los demás. Por cada victoria conseguida, por cada monstruo eliminado, cada vida entregada a la causa lleva a la Vanguardia de Sirio mucho más cerca del día en que serán legitimados a ojos de la Nación Garou y de los espíritus. Algún día se contarán las hazañas de la humilde Vanguardia, aunque sea cuando suenen los cuernos del Apocalipsis, y la tribu de los Degenerados finalmente será reconocida y ellos se convertirán en guerreros dignos que lucharán junto a los Garou en defensa de Gaia. Entonces la Vanguardia de Sirio será una tribu de verdad y no sólo en el nombre.

Pero la Vanguardia tiene un largo camino que recorrer antes de que eso ocurra –si alguna vez llega a ocurrir. Los Degenerados saben que si se atreven a anunciarse ahora, la Nación Garou no los aceptaría, y puede que incluso reaccionen violentamente por ignorancia y miedo. El resultado sería la extinción de la Vanguardia (y posiblemente un ataque contra los Degenerados en todas partes), y muchos hombres lobo morirían en la guerra. La matanza terminaría con menos Guerreros de Gaia, lo que sólo serviría al Wyrn. Así que la nueva tribu lucha y se sacrifica en secreto...por ahora.

La Vanguardia de Sirio está dirigida por los Amos, una misteriosa cábala de Garou que formó la tribu (Aunque los propios Amos no son miembros de la tribu). Dejan detalles, como la coordinación de las actividades de la manada y el reconocimiento del Renombre a los Degenerados de mayor rango. Las identidades de los Amos no son conocidas, pues no han dado sus verdaderos nombres ni reconocido su pertenencia a la tribu. Cuando interactúan con sus subordinados, lo hacen disfrazados o enmascarados. Este secretismo es comprensible; aunque los Amos trabajan con el propósito manifiesto de beneficiar a la Nación Garou y la tribu que han creado, sus actividades serían consideradas una traición si fueran descubiertos. Esta revelación forzaría la disolución de la Vanguardia de Sirio...y acabaría con el sueño que la inspiró.

La Vanguardia de Sirio es muy cosmopolita, formada en su mayor parte por Degenerados, pero también unos pocos Garou Ronin conversos y Parentela. La tribu tiene más Degenerados Homínidos que la media, aunque constituyen sólo una tercera parte del total. Los miembros Degenerados de la tribu se encuentran divididos entre sectarios y Degenerados conversos. Todos ofrecen su fuerza a la tribu. Las diferencias entre grupos causan tensión, pero los Amos creen que la diversidad y el beneficio del número compensan los problemas de la tribu.

Los Chuchos que nacen o son criados en la Vanguardia, o *sectarios*, son una clara mayoría. Los sectarios son los miembros más leales de la tribu, y son los mejores actuando bajo la cadena de mando, tras haber sido adiestrados para obedecer órdenes de sus superiores y conocerse mejor a sí mismos. Esto los hace buenos para liderar, así como para obedecer, y se toman muy en serio sus responsabilidades en la tribu. A menudo la tribu es todo lo que conocen, y nunca han tenido que enfrentarse al hambre, la amenaza continua de un posible ataque o las brutales realidades a las que se enfrentan los Silvestres. Por supuesto, la vida no es fácil para ningún Degenerado, pero los sectarios viven mejor que la mayoría de los Sangre de Perro. Su ingenuidad y carencia de individualismo se compensan por su eficacia y comprensión íntima de la cultura de la Vanguardia. Formar parte de ella genera una mayor tendencia hacia la espiritualidad que los otros Degenerados, y mejores relaciones con los espíritus; los conversos Silvestres normalmente están más preocupados por la supervivencia en el día a día y otros intereses “mundanos” como para interesarse por los espíritus o la Umbra. Incluso así, el conocimiento de estos Chuchos es muy limitado en comparación con el de los Garou. Aunque se les enseña a aceptar a los conversos como iguales, muchos sectarios son un poco elitistas, despreciando a los Silvestres e incluso a los Garou Ronin

inducidos en la Vanguardia de Sirio, aunque pocos expresan estos sentimientos abiertamente...después de todo, los Amos no lo aprobarían. El poder de los sectarios es la tribu y actuar dentro de su estructura –si se los deja solos, a menudo no están preparados para tomar la iniciativa y enfrentarse a los eventos fuera del alcance de la sabiduría de los Amos.

Los conversos son los Degenerados Silvestres aceptados en la Vanguardia de Sirio. Los Degenerados fuera de la tribu se encuentran dispersos por todas partes, y la mayoría no mantienen ninguna organización social más allá del nivel de las manadas. Sin embargo, como los Mestizos se mueven en los mismos círculos, los consejos e historias poco a poco se extienden entre ellos. Normalmente se trata de noticias como “Apártate de ese lugar porque los Garou se encuentran allí,” o “Apártate de ese lugar porque estamos aquí”, pero también transmiten otro tipo de información. La noticia de la formación de la tribu de la Vanguardia de Sirio circula en los círculos de Chuchos desde hace tiempo, y es una buena noticia en un mundo de malas noticias, aceptada y transmitida con un entusiasmo rara vez visto entre los apáticos Degenerados. Algunos intentan buscar el origen de los rumores, normalmente por curiosidad o esperanza desesperada. Si consiguen encontrar a la Vanguardia de Sirio, descubren que las historias son ciertas: Una tribu compuesta (en su mayor parte) de Degenerados dispuestos a aceptarlos.

Por supuesto que hay reglas; a los Degenerados demasiado acostumbrados a seguir su propio camino podrían no gustarles recibir órdenes, y estos descontentos rápidamente son rechazados e invitados a marcharse. Quienes aceptan los términos de la Vanguardia y están dispuestos a comenzar desde abajo y ascender, son convertidos en miembros de la tribu en una ceremonia que culmina en el Rito de Bienvenida. Los nuevos conversos son adiestrados en manadas, se les enseñan las costumbres de la tribu, y se les entrena y adoctrina completamente antes de ser enviados en misiones. Una vez han encontrado la tribu, la mayoría de los Degenerados deciden unirse, porque la libertad que dejan atrás está cargada de soledad y peligro. Sin embargo, los conversos son más prácticos que quienes han sido criados en la tribu, y no están habituados a obedecer a ciegas y a sacrificarse porque se le ordenen; pueden obedecer a sus superiores, pero lo harán a regañadientes. La mayoría de los desertores de la tribu son conversos, que no tienen tanto miedo como sus contrapartidas “domesticadas” a enfrentarse a un mundo oscuro en el que ya saben que pueden sobrevivir.

Un puñado de hombres lobo son miembros de la tribu. Estos antiguos Ronin son una parte muy pequeña de la Vanguardia de Sirio (un Garou por cada treinta Mestizos, más o menos). Los candidatos Garou para unirse a la tribu son examinados cuidadosamente por los Amos mediante el uso de Dones y largos meses de vigilancia; presumiblemente lo hacen para encontrar espías y saboteadores de la Nación Garou y de los Danzantes de la Espiral Negra. Una vez inducidos en la tribu, por lo general reciben una posición mayor que los Degenerados, y son adiestrados para ocupar el papel de alfas de las manadas, ritualistas y líderes de guerra, debido a su mayor habilidad en esos ámbitos. Y los Degenerados, genéticamente diseñados para obedecer a depredadores más grandes y contentos de pertenecer a la tribu, normalmente no rechistan demasiado. (Sin embargo, los Amos tratan de no mostrar demasiado favoritismo abierto hacia los Garou de la tribu, pues afectaría negativamente a la moral y jerarquía).

Finalmente, un pequeño regimiento de Parientes Degenerados (y varios Parientes de los Garou) apoyan a la Vanguardia de Sirio. Su pertenencia es informal y honorífica, y la mayoría de la Parentela no participa en los asuntos internos de la tribu. En su lugar, los Parientes forman una red de apoyo en el mundo humano que hace posible el funcionamiento tribal. Ganan dinero, compran y alquilan propiedades, consiguen armas, mantienen refugios y perreras (llenos de Parentela canina, por supuesto), alejan la atención de todos los “perros callejeros” que circulan por la ciudad, y en general realizan tareas que los Degenerados no pueden hacer y de las que los Amos no pueden ocuparse. Sin embargo, algunos Parientes asumen un papel más activo en la Vanguardia, interactuando como miembros de pleno derecho. Muy a menudo ocupan posiciones de apoyo para los miembros de la tribu, proporcionando transporte, identidades falsas, servicios médicos y veterinarios, adiestramiento animal, y enseñando a los Chuchos las bases de la cultura y el lenguaje humanos. Unos pocos se unen a las manadas y consiguen rango en la Vanguardia, aunque los Parientes mueren de forma rápida a menos que sean especialmente competentes o duros. Sin embargo, aunque no puedan aprender Dones o realizar ritos, los Amos aprecian lo que ofrecen los Parientes, y les permiten la oportunidad de conseguir posición política en la tribu (o por lo menos convertirse en acólitos). En cualquier caso, se encuentran muy protegidos por la Vanguardia, pues son los pocos Parientes Garou o Degenerados que comparten su carga.

Pero la Vanguardia de Sirio tiene problemas, grietas en la fachada de duros lealistas y los Amos no pueden repararlas ni ocultarlas. El problema principal es el ritmo de mortalidad de los miembros de la tribu: el número de bajas es impresionante. La tribu recluta de forma tan agresiva porque, incluso con la prodigiosa capacidad reproductiva de los Degenerados, la Vanguardia pierde guerreros más rápido de lo que los recupera. Actualmente, con los conversos que se unen a la tribu su crecimiento *casi* compensa su

tasa de mortalidad, invirtiendo el ritmo de crecimiento que experimentó en sus años de formación (Al mismo tiempo, los Degenerados Silvestres crecen continuamente en número).

Muchos Degenerados están tan dispuestos a sacrificarse en batalla como el Fenrir medio, pero otros están comenzando a pensar que ya basta. Los miembros de la tribu mueren en oleadas combatiendo monstruos, y la cosa no mejora, pues siempre hay más monstruos que cazar. Los líderes de la tribu hablan en términos de bajas, pérdidas y victorias, pero para quienes se encuentran en la primera línea del frente los que mueren son *compañeros de manada, amigos y familia*. Y como añadido, si no consiguen evitar a los Garou para los que se sacrifican, la Vanguardia podría sufrir más abusos (y letales). Aunque los Amos animan a sus soldados a continuar, hablándoles del glorioso futuro cuando la Vanguardia de Sirio luchará junto a los Garou, este grito de ánimo cae cada vez más en oídos amargados. Si los Garou alguna vez aceptan a la Vanguardia en su Nación –algo que no es nada seguro- la tribu ocuparía una posición social nada envidiable directamente por debajo de los Roehuesos. En los últimos años la tribu ha sufrido cada vez más deserciones; un Chucho desaparece aquí, un Pariente abandona su puesto allá. Aunque el ritmo es bajo por ahora, se está incrementando, y los líderes de la tribu se niegan a relajar sus estrategias ni un ápice.

Apariencia: Los Chuchos de la Vanguardia de Sirio se parecen a los demás Degenerados, aunque se encuentran mejor alimentados, más limpios y mejor equipados.

Parentela: La Vanguardia de Sirio tiene pequeñas poblaciones de reproducción entre los perros callejeros, como los Silvestres, pero la tribu también dispone de grandes refugios dirigidos por Parientes, donde su Parentela canina se encuentra bien alimentada, tiene cuidados veterinarios y puede criarse de forma selectiva. La mayoría de los sectarios de la tribu nacen de perros en cautividad. En esas condiciones, los perros que engendran cachorros Degenerados tienen una posibilidad ligeramente mejor de sobrevivir que sus contrapartidas Silvestres. Sin embargo, la domesticación produce niveles más bajos de Impulso Primario entre la prole generada por estos Chuchos que la media entre los Degenerados.

Territorio: Si la Vanguardia de Sirio tuviera un territorio, sería Norteamérica, donde habita la mayor parte de la tribu (y los Degenerados). Por lo general los miembros de la Vanguardia son nómadas, enviados por sus líderes a donde se les necesita, y tienen pocos protectorados establecidos. Existen unos pocos asentamientos permanentes que podrían ser considerados una especie de “clanes”; los mayores se encuentran en San Diego, Nueva York, Atlanta, Nashville, Guadalajara (México) y Calcuta (India).

Sin embargo, pocos Degenerados permanecen mucho tiempo en esos lugares. Esos asentamientos son más bien estaciones de paso, a donde las manadas acuden para recuperarse, reabastecerse y esperar nuevas órdenes de los Amos antes de ponerse en marcha de nuevo.

Habitualmente una pequeña manada de “colonos” o un grupo de Parientes permanecen en los clanes de la Vanguardia para mantener el orden, transmitir mensajes y mantener el lugar libre de problemas. La Vanguardia de Sirio no dispone de Túmulos, y posiblemente siga siendo así en el futuro cercano.

Media docena de Chuchos Metis nacidos en la tribu han sobrevivido el tiempo suficiente para convertirse en miembros funcionales.

Los Garou de la Vanguardia son animados por los Amos a reproducirse con humanos y lobos, incrementando así el número de hombres lobo y Parentela Garou en la tribu; sin embargo, hasta el momento ningún Garou ha nacido en la tribu. Los Garou que han realizado el Rito de Adaptación, los Metis y los Garou incapaces de reproducirse (por causas como cicatrices de guerra) todavía tienen el respeto de la Vanguardia y pueden asumir posiciones de liderazgo, pero no son tan valorados por los Amos.

La ley de los lobos “sólo los alfas se pueden reproducir” se sigue estrictamente en la Vanguardia, y se transmite a sus miembros con la Letanía Garou (casi con igual énfasis). Además, los alfas de las manadas son instruidos para que se controlen y elijan parejas de la Parentela seleccionada por los ancianos de la tribu, en lugar de aparearse con cualquier perro o persona con la que se encuentren. A los Degenerados de la Vanguardia y a los Garou que han realizado el Ritual de Adaptación no se les permite reproducirse con Parentela lupina o humana de los Garou; sin embargo, los Garou de la tribu tienen libertad para reproducirse con quien quieran, y se les anima a hacerlo. (A muchos miembros de la Vanguardia no les gusta este doble rasero, pero los derechos de reproducción todavía no se han convertido en un problema en la tribu). Incluso con estas restricciones, dirigidas a controlar la población de los Degenerados y su tendencia a reproducirse, muchos Chuchos nacen en la Vanguardia.

Tótem tribal: Sirio.

Restricciones de trasfondo: Los miembros de la Vanguardia de Sirio se encuentran al margen de la sociedad Garou y tienen pocos lazos espirituales, y se encuentran muy limitados en su elección de

Trasfondos. Los Parientes caninos son el Trasfondo más extendido. Los miembros de la Vanguardia no pueden adquirir Ancestros, Fetiche, Numen, Pura Raza o Herencia Espiritual. Se puede adquirir Tótem, aunque limitado a Sirio, el tótem tribal; Aliados Garou y Mentor están limitados a unos pocos miembros. Los Recursos son raros, especialmente para los Degenerados, aunque no están prohibidos. (Herencia Espiritual y Numen se describen en la *Guía del Jugador de Hombre Lobo*).

Dones iniciales: Escurrirse, Inspiración, Mente de la Presa, Ocultar el Lobo, Ojo Nublado, Sentir Debilidad, Sentir el Wyrn

Cita: *Sí, lo tenemos duro, pero no nos damos cuenta de cómo es la guerra Garou. También es nuestra. Tenemos que vivir aquí, en Gaia. Sin embargo, ser despedazados por nuestros enemigos y nuestros “aliados” es realmente jodido...*

ESTEREOTIPOS

Atrapapulgas, un sectario de la Vanguardia, gruñe cuando ninguno de sus superiores escucha:

Los Amos: Dicen que conseguirán reconciliarnos con los Garou. Dicen que quieren que nos reconozcan por nuestras hazañas. Pero lo que hacen los Amos es hacernos luchar y conseguir que nos maten. Pero ellos dicen que saben lo que es mejor, y nosotros sabemos que es mejor no discutir.

Silvestres: Dicen que lo tenemos mejor que estos tipos, porque tenemos una familia, nos alimentan, nos enseñan Dones y a hablar. No puedo discutirlo.

Garou: Monstruos que nos odian, y muy fuertes. ¡Apártate de los que no son de la tribu! Trabajar con los de nuestra tribu ya es bastante aterrador...

Roehuesos: Dicen que venimos de estos tipos. Pero la mayoría no nos consideran familia. Están bien, para lo que son los Lobos. Lo que quiero decir es que no nos cazan tanto.

El Wyrn: Los Amos dicen que es el enemigo. Cazamos y matamos a quienes siguen al Wyrn, como la tribu Danzante y las Sanguijuelas, porque el Wyrn es mal y muerte. Vale. Pero yo me pregunto ¿por qué nuestros hermanos y hermanas de la tribu Danzante parecen tan gordos?

Otros: No nos mezclamos con nadie que los Amos no quieran. Y cuando nos relacionamos con ellos, sean humanos raros, Sanguijuelas u otros monstruos, siempre es para cazarlos. O cuando ellos nos cazan.

Las reglas anteriores asumen que estás creando un Degenerado de la Vanguardia de Sirio. Si quieres crear un Garou o un Pariente de la Vanguardia, necesitas unas pocas diferencias.

Por si se necesita insistir, los hombres lobo de la Vanguardia se sitúan por encima de sus camaradas Mestizos en términos de poder, reciben mucho más respeto. Al mismo tiempo, ni siquiera el Pariente más duro igualará nunca al más débil de los cambiaformas en muchos aspectos. Antes de permitir que un jugador cree uno de estos personajes, asegúrate de que él y los demás jugadores comprenden la diferencia de poder entre los personajes y están de acuerdo.

Garou: Todos los hombres lobo de la Vanguardia han sido Ronin. Crea un personaje Garou normal, como si fuera un miembro de una tribu con su Raza, Auspicio y Dones tribales. Entonces apunta “Vanguardia de Sirio” en el apartado de la tribu y adapta la ficha de personaje para que refleje que ha sido expulsado de su tribu anterior. Por ejemplo, los Aliados y Contactos en la Nación Garou casi con seguridad se perderán, así como cualquier punto invertido en Tótem. El Narrador puede decidir que las conexiones del personaje con los héroes y espíritus aliados de la tribu se cortan al convertirse en un sin tribu o jurar alianza a una tribu degenerada (resultando en la pérdida de Ancestros y Numen). Redistribuye el Renombre en función de las experiencias del personaje en la Vanguardia, pues todo el Renombre y Rango anteriores se pierden tras ser expulsado (o renunciar) a su tribu anterior. (Aunque un personaje Ronin del Narrador puede haber sido de cualquier Rango, los personajes jugadores de la Vanguardia posiblemente hayan sido creados como Cliaths). Podría ser apropiado que el jugador deje de lado algunos puntos gratuitos para adquirir un Don de la Vanguardia de Sirio, si el Narrador no quiere dárselo al personaje desde su inicio.

A partir de ahora, el personaje avanza en Rango y aprende Dones y ritos como si fuera un Degenerado de la Vanguardia. Técnicamente sigue siendo un Ronin en lo que se refiere a los espíritus, así que no tiene la posibilidad de aprender de aprender Dones de su Raza y Auspicio. Adquiere Rango en función de su Renombre total, como un Ragabash; su Auspicio ya no importa a la hora de establecer su

avance, aunque el Auspicio sigue activo para otras funciones (por ejemplo, para recuperar Rabia según la fase lunar), y probablemente seguirá cumpliendo las funciones de su Auspicio en su nueva manada.

Parentela: Los Parientes que son miembros de la Vanguardia y acompañan a una manada son todavía más raros que los Garou exiliados, y suelen tener una esperanza de vida corta, a menos que sean creados y jugados con cuidado. Las relaciones mortales de Garou y Degenerados se crean como los Parientes normales (consulta la Guía del Jugador de Hombre, pág. 200 o Parientes: Héroes Olvidados), aunque si el Narrador quiere ofrecer puntos gratuitos adicionales tampoco estaría de más –después de todo, estás acompañando a Garou y Degenerados. Se debería poner énfasis en los Atributos Físicos y las Habilidades orientadas al combate, porque asumámoslo, cualquier tipo que acompañe a una manada de cambiaformas problemáticos y en busca de conflicto contra cosas peores necesitará saber cómo defenderse. Los Parientes con el Mérito de Gnosis pueden aprender un Don de Nivel Uno de la Vanguardia, y Sirio bendecirá a estos Parientes (permitiéndoles invertir puntos en Tótem y adquirir sus beneficios). La Parentela Degenerada no puede adquirir el Trasfondo de Pura Raza, y sería difícil justificar que un Pariente de buen linaje se asocie con la Vanguardia (ya que los descendientes de esos linajes puros son vigilados cuidadosamente por la Nación Garou). Unos pocos y afortunados Parientes pueden mostrar habilidades con Númenes, como habilidades psíquicas o hechicería, y esos prodigios pueden convertirse en personajes jugadores poderosos. Cualquier ventaja ayuda.

Merece la pena repetir que aunque puedan ganarse el respeto y admiración de sus compañeros, los Parientes no pueden subir de rango en la tribu, no importa lo buenos que sean o cuántas Colmenas hayan destruido personalmente con granadas cargadas de plata. Es la suerte de los Parientes en todas partes.

Hasta los personajes Parientes que estén cargados de puntos, poderes guays, equipo y todas las ventajas que el jugador haya conseguido exprimir del Narrador debe ser interpretado con inteligencia. No deberían estar en primera línea del frente durante el combate –joder, es incluso más inteligente no participar en los combates (ya que el Renombre de Gloria no es una preocupación para ellos). Cuando la mierda llega hasta el cuello, las armas de fuego son una elección mucho mejor que las armas cuerpo o cuerpo o los puños para los mortales debiluchos. Asegúrate de que el personaje proporcione un servicio importante para la manada, para evitar el síndrome de la Quinta Rueda endémico en las Crónicas donde aparecen los Parientes, pues existen otras muchas formas de ser útil aparte de matar cosas: Un Pariente que ofrece transporte, habilidad veterinaria, ayuda social o dinero, es un camarada valioso.

SIRIO (Tótem de Guerra)

Coste de trasfondo: 4

Sirio es un gran espíritu perro de gran importancia mítica, y la Estrella del Perro que brilla en los cielos del hemisferio sur recibe su nombre. El perro celestial Sirio es uno de los guardianes del cielo, colocado en el puente de la Vía Láctea, desde donde vigila los abismos. Sirio simboliza el poder, la voluntad y la fuerza de propósito. No es un líder, pues sirve a Gaia y a otros Tótems, aceptando el papel honorable de protector y compañero leal.

Este gran espíritu es también un cazador, y las leyendas de monstruos legendarios son las traducciones humanas de sus batallas contra las bestias del Wyrn.

Rasgos: Sirio ofrece a sus Hijos la habilidad de servir a la tribu y entre ellos, mejorando las capacidades de los compañeros que luchan unidos. Todos los ataques de los Hijos de Sirio relacionados con las tácticas de manada (consulta la pág. 212 del manual básico de **Hombre Lobo**) consiguen un dado de bonificación. Además, proporciona a todos sus Hijos el beneficio del Don Roehuesos: Amigo Necesitado (pág. 144), aunque sólo se aplica a los compañeros de manada.

Prohibición: Sirio exige a sus Hijos que siempre se ayuden unos a otros, aunque eso signifique sacrificar sus propias vidas por la manada o por la tribu (aunque se hacen excepciones para los listos que se aprovechan de la buena voluntad de los demás). Los líderes siempre deben ser obedecidos, a menos que sean claramente incompetentes o estén siendo manipulados de forma sobrenatural.

DONES DE LA VANGUARDIA DE SIRIO

La Vanguardia de Sirio tiene un pequeño círculo de espíritus aliados que comparten sus Dones con sus miembros, presumiblemente a petición de los Theurge entre los Amos. Estos espíritus se encuentran muy ocupados, pues existen muchos más miembros de la tribu que espíritus para enseñarles, y cualquier espíritu aliado recibe muchas peticiones. Algunos Dones, como Sentir Debilidad y Evitar Frenesí, son enseñados por los camaradas de tribu o los Amos en lugar de los espíritus. La Vanguardia tiene muchos más Dones tribales que la mayoría de las tribus Garou, pero esto apenas mitiga la carencia de los Chuchos de Dones de Raza y Auspicio –Los Dones tribales son su mayor reserva de poder. La tribu de los Mestizos destaca ocultándose, engañando, detectando y rastreando a los enemigos de Gaia.

Los Dones presentados con números de página se encuentran en el manual básico de **Hombre Lobo**; los Dones de otros suplementos aparecen referenciados con libro y número de página.

Dientes Afilados (Nivel Uno): Como el Don de Ahroun: Garras como Cuchillas (pág. 142), pero incrementa el daño de mordisco del personaje en lugar de sus garras. Este Don lo enseña un espíritu rata.

Ecurrirse (Nivel Uno): Como el Don de Danzante de la Espiral Negra: Cabeza de Rata (pág. 273). Este Don lo enseña un espíritu rata.

Inspiración (Nivel Uno): Como el Don de Ahroun (pág. 142), y lo enseña un espíritu servidor de Sirio.

Mente de la Presa (Nivel Uno): Como el Don de Lupus (*Guía del Jugador de Hombre Lobo*, pág. 184). La versión de este Don de la Vanguardia la enseña un espíritu rata y la dificultad del Don siempre es 8, sin importar dónde se use.

Ocultar el Lobo (Nivel Uno): La Rabia limita las interacciones de los Chuchos con humanos y cánidos, y les impide hacerse pasar por perros normales. Esto es doblemente cierto para los Garou de la Vanguardia. Ocultar el Lobo permite al personaje esconder su Rabia por un tiempo, permitiéndole moverse entre hombres y bestias sin emitir su furia primaria. Sin embargo, la Rabia sigue ahí, aunque oculta, y este Don no evita el frenesí ni reduce los efectos del Delirio. Este Don lo enseña un espíritu camaleón.

Sistema: El cambiaformas de la Vanguardia de Sirio gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Impulso Primario. Un éxito permite al personaje actuar como si tuviera una Rabia efectiva de 0 para los propósitos de interacción social durante una escena, aunque a discreción del Narrador, puntuaciones elevadas de Rabia pueden requerir éxitos adicionales para ocultar, o un tiempo más reducido de duración del Don.

Ojo Nublado (Nivel Uno): Como el Don de Ragabash (pág. 137). Este Don lo enseña un espíritu gato.

Sentir Debilidad (Nivel Uno): Igual que el Don de los Señores de la Sombra: Defecto Fatal (pág. 150). Este Don sólo lo enseñan los Amos o líderes de la Vanguardia, no los espíritus.

Sentir el Wurm (Nivel Uno): Como el Don de Metis (pág. 135). Este Don lo enseña un espíritu servidor de Sirio.

Alterar Olor (Nivel Dos): Igual que el Don de Ragabash (*Guía del Jugador de Hombre Lobo*, pág. 186). Este Don lo enseña un espíritu chinche.

Bendita Ignorancia (Nivel Dos): Igual que el Don de Ragabash (pág. 186). Este Don lo enseña un espíritu camaleón.

Distracciones (Nivel Dos): Como el Don de Galliard (pág. 141). Este Don lo enseña un espíritu perro.

Encontrar el Cubil (Nivel Dos): Igual que el Don de Ragabash: Sentido de la Presa (pág. 137). Este Don lo enseña un espíritu perro.

Maldición del Odio (Nivel Dos): Igual que el Don de Metis (pág. 135). Este Don lo enseñan los Amos o los líderes de la Vanguardia.

Piel de Lobo (Nivel Dos): A veces resulta útil hacerse pasar por un lobo (o un Garou en forma de lobo) cuando hay hombres lobo presentes, y también para intimidar y en el combate. Aunque los Degenerados no adquieren los instintos ni el espíritu de un lobo, a veces su aspecto y fuerza es todo lo que necesitan. Este Don lo enseña un espíritu servidor de Sirio (Este Don resulta inútil para los Garou de la Vanguardia, por razones obvias).

Sistema: Para utilizar Piel de Lobo, el Mestizo debe estar en forma Canis. El jugador gasta un punto de la Gnosis del personaje y tira Resistencia + Subterfugio; si la tirada tiene éxito, el personaje

asume el disfraz de un lobo durante una escena. El cambio es real, no ilusorio, el personaje se convierte en un lobo normal de color gris. Mientras dure la escena no sufre el Defecto: Sangre Diluida y utiliza los ajustes normales de la forma Lupus en lugar de sus estadísticas de forma Canis (Fuerza +1, Destreza +2, Resistencia +2). El personaje todavía huele a “Degenerado”, así que no es lo mejor para interactuar socialmente. Piel de Lobo no puede utilizarse para imitar ninguna otra forma que la de lobo, ni puede alterar ninguna otra forma que no sea Canis (así que el Don no se puede utilizar para imitar la forma Crinos o Hispo de un Garou). Los efectos del Don terminan de inmediato si el personaje cambia de forma.

Sentir lo Antinatural (Nivel Dos): Igual que el Don de Lupus (pág. 136). Este Don lo enseña un espíritu servidor de Sirio.

Evitar Frenesí (Nivel Tres): Como el Don de los Señores de la Sombra: Dirigir la Tormenta (pág. 150). Como Sentir Debilidad, este Don no lo enseñan los espíritus; es necesario recurrir a los Amos para aprender, y tener un registro de servicio ejemplar.

Huida (Nivel Tres): Uno de los secretos traídos a la tribu por los Garou Ronin, es este Don poderoso y útil, que transporta al usuario lejos a través de la Umbra; el personaje que utiliza el Don cruza de lado de inmediato y reaparece en la Penumbra a kilómetros de su localización anterior (un territorio no familiar ni amistoso para la mayoría de los Degenerados). Este Don es enseñado por un espíritu del Kaos.

Sistema: El usuario debe gastar un punto de Gnosis y hacer una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7); si el personaje tiene la Habilidad secundaria: Cosmología, puede utilizarla en lugar de Ocultismo y la dificultad de la tirada se reduce a 6. El personaje no siempre termina donde quiere; cuantos más éxitos obtenidos en la tirada, mejor controla su destino. Un único éxito es suficiente para que el Don funcione, pero planta al personaje en cualquier parte que el Narrador quiera a unos cinco kilómetros (espero que te guste), mientras que tres éxitos permiten al personaje designar una localización conocida que se encuentre a la distancia adecuada (como “bosques” o “ciudad”); cinco éxitos le permiten controlar por completo su destino, mientras esa localización se encuentre a menos de 25 km. Los fracasos atrapan al personaje en la Celosía entre los mundos de la materia y el espíritu. Establecer un destino que no existe o se encuentra fuera del alcance del Don provoca que el Don falle automáticamente. El alcance del transporte es de unos cinco kilómetros por cada éxito obtenido.

Mordisco en el Vientre (Nivel Tres): Como el Don de Philodox: Brazo Débil (pág. 140), pero la dificultad es 7 y el miembro de la Vanguardia sólo gana su beneficio cuando lucha como parte de una manada. Además, el número de éxitos obtenidos no puede superar el número de miembros de la manada, excluyendo al propio usuario del Don. Mordisco en el Vientre lo enseña un espíritu perro u hormiga.

Sacrificio Definitivo (Nivel Tres): Mediante este Don, los más grandes de los héroes Degenerados pueden vencer cuando la muerte parece inminente. El usuario de este Don se convierte en una máquina imparable de destrucción, mucho más fuerte y mortal, pero incontrolable. Por esta razón, este Don normalmente se utiliza mientras otro Degenerado utiliza Evitar Frenesí. Este Don ha sido conocido por matar a sus usuarios si están heridos o en malas condiciones cuando sus efectos terminan, e incluso los más fuertes requieren mucho tiempo y descanso para recuperarse de uso. Este Don lo enseñan los Amos.

Sistema: El personaje gasta un punto de Rabia durante dos turnos (dos puntos de Rabia en total). En el primer turno comienza a temblar y a sacudirse; en el segundo turno explota en un frenesí sobrenatural (El Yugo del Wyrn, realmente). A partir de este turno, por cada turno que permanezca en frenesí, adquiere un punto de bonificación a Fuerza y Resistencia (no acumulativo, sólo se adquiere una vez), y gana un punto temporal de Rabia cada turno (pudiendo superar su máximo). Todos aquéllos a los que muerde deben hacer una tirada de frenesí o caer en el Yugo del Wyrn. Al final de la batalla rabiosa (La duración es de un turno por punto permanente de Rabia), cualquier Rabia en exceso sobre el máximo normal del personaje se pierde, y el personaje recibe siete dados de daño agravado –aunque se pueden absorber a una dificultad igual a 6 o la Rabia permanente, lo que sea más alto.

RITOS

La Vanguardia de Sirio tiene una selección limitada de ritos, y la mayoría tienen beneficios prácticos e inmediatos. En conjunto, los Degenerados no tienen la paciencia ni el trasfondo espiritual para

los rituales, y de todas maneras, no existen muchos espíritus que escuchen sus súplicas. Los ritos estacionales y menores producen pocos beneficios prácticos e inmediatos (así que muchos miembros de la Vanguardia los consideran una pérdida de tiempo), mientras que los ritos de Túmulo quedan fuera (y muchos miembros de la Vanguardia ni siquiera saben lo que son). Por ahora el consenso es que aunque los lazos con la cultura Garou son importantes, existen problemas más acuciantes de los que la Vanguardia debe ocuparse (principalmente la supervivencia básica).

Los ritos de la Vanguardia de Sirio son espartanos en comparación con los que realizan los Garou. Un ritualista ingenioso se dará cuenta de que han sido reducidos a lo mínimo, eliminando el misticismo extraño y los pasos adicionales. Se hace así para que los Mestizos puedan comprenderlos fácilmente sin conocer el mundo espiritual, y puedan realizarlos rápido. Los ritos de la Vanguardia requieren sólo la mitad de tiempo para realizarse (cinco minutos por nivel del rito), pero la dificultad para realizarlos y aprenderlos se incrementa en +1 (la dificultad es igual al nivel del rito +4).

(Por supuesto, los Garou con un trasfondo de ritos y los Degenerados con paciencia pueden “hacer las cosas bien” y utilizar las reglas normales de rituales).

La Vanguardia de Sirio sólo tiene un rito exclusivo, el Rito de Bienvenida. Los Ritos Garou conocidos por los Degenerados son Cumplimiento, Bautismo de Fuego, Purificación, Contrición, Reunión por los Difuntos (que se usa mucho), Ostracismo, Iniciación, Invocación, Talismán Dedicado, Tótem y Voz del Chacal. Otros ritos pueden ser conocidos, enseñados y realizados (normalmente por los Garou Ronin de la Vanguardia) pero son más raros.

RITO DE BIENVENIDA (Nivel Dos)

Este Rito se realiza cuando un Degenerado Silvestre o un Garou Ronin se unen a la Vanguardia de Sirio. La ceremonia es bastante directa, pues el inducido se presenta a todos los miembros presentes de la tribu, y todos comparten su olor. Si todo el mundo acepta la petición, finalmente se presenta a un Amo o al líder de la Vanguardia de más alto rango presente para su coronación formal. La aceptación del inducido significa que pasa a formar parte de la Vanguardia de Sirio. Después del Rito de Bienvenida, se celebra un rito menor, en el que el nuevo miembro de la tribu festeja en compañía de sus nuevos hermanos y hermanas, y todos juntos celebran. Finalmente, al inducido se le enseña su primer Don tribal, por parte de un espíritu asistente.

Cualquiera que niegue la entrada del sujeto en la tribu puede dar a conocer sus objeciones, aunque es muy raro (la tribu quiere activamente nuevos miembros). El inducido puede intentar razonar con sus objetores, desafiarlos a duelos sencillos, o resolver la disputa de alguna forma que no termine en la muerte de los participantes. Si gana el desafío, quien haya disentido se ve obligado a aceptar al sujeto del rito; la derrota indica que el sujeto no puede volver a pedir unirse a la tribu hasta que pase un mes lunar.

RENOMBRE, RANGO Y DESARROLLO

Siguiendo la dirección de los Amos, la Vanguardia de Sirio sigue las mismas categorías de Renombre que los Garou. Comprender el significado de Gloria, Honor y Sabiduría es complicado, y mucho más la forma de ganarlos y reconocerlos, especialmente para los Silvestres que son inducidos en la tribu (aunque en justicia, es algo que también les ocurre a muchos jóvenes Garou). Sin embargo, es importante para la Vanguardia adoptar los valores de los hombres lobo si alguna vez esperan ser aceptados en la Nación Garou, y cumplir sus deberes a Gaia y los espíritus.

El Renombre y el Rango de la Vanguardia sólo son reconocidos en la tribu, por los Amos y su pequeño círculo de espíritus patrones. A nadie más le preocupa si alguien de la Vanguardia se considera Cliath, Athro, o Rey de los Chuchos; sólo ven a un Degenerado o a un Ronin. De hecho, la concesión de Renombre y los Ritos de Reconocimiento sólo son imitaciones de las prácticas milenarias de los hombres lobo; las ceremonias de la Vanguardia tienen poco peso, y se realizan para satisfacer a Sirio, los Amos y los espíritus asistentes.

La adquisición de un nuevo rango proporciona al personaje en cuestión más respeto entre sus compañeros, acceso a nuevos Dones, pero no proporciona ningún otro beneficio asociado a ese rango (como dificultades de frenesí alteradas). Y aunque los miembros de la Vanguardia puedan alcanzar el

rango de Athro (cuatro) o Anciano (cinco) en la tribu, no hay Dones de la Vanguardia de Sirio por encima de Nivel Tres. Quienes tienen mayor rango pueden esperar admiración y obediencia de sus subordinados, y quizás un poco de respeto de los Amos, pero poco más.

Todos los miembros de la Vanguardia de Sirio son funcionalmente Ragabash, e incrementan su rango con respecto al total de Renombre que han adquirido. Comienzan con tres puntos permanentes de Renombre en cualquier combinación. Utiliza los requisitos de Ragabash del manual básico (pág. 185), aunque los Narradores pueden querer reducir un punto (o incluso dos) del Renombre requerido para un rango en particular, considerando los escasos beneficios de la tribu. Como la Sabiduría es un poco esotérica para el miembro “medio” de la Vanguardia, es más probable que avancen mediante Gloria y Honor.

He tropezado con algo realmente grande aquí, Charlie. Hace tiempo que no habías oído de mí, pero quiero asegurarte que tenía mis justas razones antes de decir nada.

Aquí va.

¿Conoces esos rumores de que los Señores de la Sombra se reproducen mejor que los Roehuesos? Son pura mierda. La verdad es peor. Una cábala de una docena de Señores de la Sombra y un par de Roehuesos (¡No bromeo!) que se hacen llamar “los Amos” han creado esa farsa llamada la Vanguardia de Sirio. Puede que ya hayas oído hablar de ella; la mayoría de los nuestros han oído hablar de esta pequeña “tribu” desde hace tiempo. Pues bien, es el frente secreto de una operación todavía más secreta de los Señores de la Sombra. Los Amos invitan a los Degenerados y a algún Ronin a unirse a la tribu con promesas de igualdad, orgullo, pertenencia, hermandad y todo ese batiburrillo reaccionario de extrema derecha con el que trabajan los Garou. De alguna forma estos Amos han conseguido tirar de algunos hilos grandes, posiblemente del Abuelo Trueno, y consiguieron que Sirio aceptara convertirse en el tótem de la tribu. La Vanguardia incluso dispone de espíritus que enseñan Donas a los iniciados (No me preguntes cómo lo consiguieron, los asuntos espirituales no son mi fuerte).

Y antes de que esos Chuchos hagan demasiadas preguntas, ya los han enviado a morir contra el Malote del Wyrn de la Semana. Y lo hacen. A docenas. ¿Sacrificar a tus peones tan caballeramente parece insostenible? No, si tienes las perreras llenas de reemplazos –parece que el lema de la tribu sea “aplástanos todo lo que quieras, que crearemos más.” Mediante estos perros vagabundos, los Amos han conseguido debilitar a las fuerzas del Wyrn, atacar a rivales personales, y al mismo reducir de manera drástica el número de Degenerados, sin arriesgar sus culos y sin ensuciarse las garras. Y estos tipos se llevan el mérito de las victorias de la Vanguardia en los consejos cuando pueden, haciendo pasar el trabajo duro de sus mascotas como suyo. Incluso he oído que dos Amos Señores de la Sombra planean introducir “reproductores” Degenerados entre las manadas de lobos reclamadas por los Colmillos Plateados “para aguar el linaje”. ¿Podrán seguir matando más pájaros con la misma piedra?

Los servidores de la Vanguardia trabajan por todas partes, luchando contra los Danzantes de la Espiral Negra, Fomori, cazadores y todo lo que los Amos deciden que necesitan matar. Me toca los huevos (bueno, los ovarios) decir esto, pero la verdad es que es hermoso. Los Amos hasta tienen una excusa plausible para todo esto. Ninguno de los demás Garou conocen a la tribu de Sirio –sólo ven un puñado de Degenerados juntos y no conectan el descenso de los tipos malos locales con los Chuchos, así que los destrozan. (Dios, los hombres lobo pueden ser tan estúpidos...). Y nadie (menos yo), sabe quiénes son esos autoproclamados Amos –definitivamente no son miembros de la Vanguardia, y quizás ni siquiera sean Señores de la Sombra poderosos. (Joder, después de tres meses de observación, sólo he visto a seis Amos relacionarse. Pero tengo sospechas fundamentadas de quiénes son los otros). Así que aunque algún otro metomentodo se tropiece con este secretillo sucio de la tribu –y los Amos no consigan echarlo a los perros antes de que revele la información, porque lo harán en un momento –todo lo que los Amos tienen que hacer es desaparecer en las sombras y dejar que su tribu de perros se coma el pato.

Hasta entonces, los Amos utilizan a estos putos perritos leales, ingenuos, bienintencionados y llenos de pulgas para lo que valen. Sé que los Chuchos son un problema y es necesario hacer algo para evitar que se hagan numerosos, pero joder, esto está mal, hasta para los Garou –hasta para los Señores de la Sombra (Oh, espera, no lo olvidemos, algunos Roehuesos también están en el barco). Estos tipos de Sirio de verdad creen en su tribu, y creen que los Amos piensan en lo mejor para ellos. Los pobres idiotas hasta creen que van a “entrar” en la Puta Nación Garou...

Lo sé, lo sé, Stacy, sé objetiva. Informa, Stacy, no desbarres. Las traiciones siempre me han disgustado, y nunca he visto nada antes a esta escala. No es nuestra naturaleza tragarnos la información, pero creo que quizás sea mejor esta vez. Por lo menos, por ahora. Sólo cuéntaselo a los que sabes que pueden mantener cerrado el pico, y no lo vomites en el siguiente Parlamento de Cuervos. No sé hasta dónde llega esta conspiración, aunque estos “Amos” tienen suficiente rango para cubrirse el culo entre ellos hasta el Apocalipsis. Y honestamente, no creo que salga nada bueno de denunciar a los Amos. Cabreadremos a unos Garou poderosos (quizás a toda la tribu de los Señores de la Sombra, ¿no sería genial?), la tribu de Sirio caería, una tonelada de mierda llegaría hasta un cuello enorme, y todo el mundo nos odiaría por ello. Y honestamente, no es que la Vanguardia se encuentre en su mejor momento ahora mismo. Están haciendo un buen trabajo, limpiando desastres que los abrumados Garou no pueden.

Es mejor que los Sangre de Perro tengan un propósito mejor que merodear por los suburbios derribando contenedores de basura, y peleándose por las perras callejeras de primera. Pero detesto lo que se está haciendo con ellos y para qué.

Vamos a pensar en ello. ¿Crees que los Amos (o alguien conectado a ellos) creó a los Degenerados para este propósito? Piensa: Un ejército desechable y autorreemplazable parece una buena idea. Por supuesto, en las buenas películas de ciencia ficción de serie B algunos de los sujetos de prueba habrían escapado y comenzado a reproducirse descontroladamente —y fin, un problema que por desgracia no se puede resolver hasta la secuela. ¿Acaso los Amos se encontraron y aprovecharon el error de otro? Me doy cuenta de que estoy divagando, pero no puedo evitar pensar en ello. De todas formas, te mantendré informado hasta que descubra más. He estado pensando en esta teoría tanto tiempo que apenas he podido dormir o comer, Charlie. Mis nervios están a cien, y he descuidado mi vida. Creo que puedes apreciar la gravedad del problema de la Vanguardia, y como he dicho antes, es una buena idea mantenerlo en secreto hasta que sepamos qué demonios hacer. O no hacer.

CAPÍTULO TRES: DEGENERANDO TU CRÓNICA

Nadie tiene conciencia al añadir lo improbable a una historia maravillosa.

-Nathaniel Hawthorne

Muy bien, Narrador, ya has leído sobre los Degenerados en el Mundo de Tinieblas, y tienes una buena idea de cómo encajar a los Sangre de Perro en una historia. Has leído las reglas para ellos en el capítulo correspondiente y quizás hayas avanzado y echado un vistazo a los personajes jugadores. Si he hecho mi trabajo (y posiblemente lo haya hecho si has leído hasta aquí), por lo menos estarás un poco interesado. Ahora llega el invariable. “¿Qué hago con todo esto?” No es una pregunta equivocada. Así que ahí va la respuesta. Sírrete algo para beber (preferiblemente algo con cafeína), ponte cómodo, y prepárate para leer un rato. Como ahora vamos a explorar cómo traer a los Degenerados en tu Crónica, piensa en qué función cumplirán en ella, y cómo utilizar su potencial. Esta es una lectura bastante larga – hombres lobo reproduciéndose con perros deberían tener implicaciones inquietantes en tu Mundo de Tinieblas, sin importar si el producto de esas uniones se encuentra irreparablemente corrupto, son víctimas de las circunstancias o algo intermedio, así que una Narración con estos monstruos merece una consideración especial.

Si has prestado atención a lo que has leído, te darás cuenta de que aparecen frecuentes contradicciones. En un párrafo describo a los Degenerados como víctimas inocentes de la arrogancia de los Garou, en otros los presento como personajes jugadores heroicos (bueno, antiheroicos) y en otro te doy ideas de cómo utilizarlos como peones del Wyrms. ¿Y qué hacer entonces? ¿Cuáles son los verdaderos Degenerados? No existe una respuesta correcta. Los Sangre de Perro son lo que quieras que sean, y ocuparán cualquier papel que necesites en tus historias. Este libro es modular, ofreciéndote las herramientas necesarias para incorporar lo que he escrito en tus Crónicas. Sí, podría haber escrito que los Chuchos son la salvación o la condenación de Gaia, grabando en piedra lo que representan y cómo se deben usar. Sin embargo, eso te desanimaría a crear tu propio escenario con los Mestizos, e incrementaría tu trabajo de contradecir mi “canon” escrito para que pudieras crear el tuyo. Así que he preferido crear un suplemento tan amistoso para el Narrador como he podido, explorando múltiples interpretaciones y permutaciones de los Sangre de Perro. Toma lo que gustes y adelante, ignora el resto.

Tan importante como comprender lo que son los Degenerados es lo que no son. Algunos de vosotros podríais querer ignorar lo que estoy haciendo, a pesar del matiz oscuro con que he rodeado a los Mestizos, o podríais tomarlo todo o sólo lo que os parezca relevante. Así que ahí va; incluso para quienes lo habéis comprendido, la reiteración de lo siguiente puede doler.

Los Degenerados no son perritos adorables. Los Degenerados no son un alivio cómico. Los Degenerados no son Garou con piel de pastor alemán. Cualquiera que interprete a un Degenerado para simular una Lassie cambiaformas con Dones ha perdido el punto por más de un kilómetro. Los Chuchos son criaturas degeneradas que poseen sangre de Garou y poderes diluidos, fuera del equilibrio de Gaia, rechazados por los espíritus y la sociedad de los hombres lobo que los engendró. A pesar de su debilidad inherente y su mala posición en el mundo sobrenatural, no dejan de ser monstruos llenos de Rabia, lo que les impide encontrar paz entre humanos o perros. Si un Degenerado tiene suerte, puede encontrar camaradería entre sus compañeros Mestizos, aunque muchos no tienen ni siquiera eso. Cualquier historia que incluya a los Degenerados debería reflejar esta alienación casi universal, si quiere ser algo más que un escenario de hombres perro graciosos o bromas con patas.

EL RITO DE ADAPTACIÓN

Los Garou siempre han sido capaces de reproducirse con perros domésticos (aunque muy pocos han caído tan bajo). Sin embargo, la prole siempre ha sido Parentela como mucho, nunca Garou. Incluso

estos Parientes no consiguen engendrar jóvenes Garou; sólo los híbridos con tres cuartas partes o más de lobo, y salvajes, son capaces de producir hombres lobo. Las razones no son genéticas, sino espirituales. Aunque todos los perros descienden de los lobos y comparten el código genético de sus ancestros, no tienen los mismos espíritus que los lobos. Esta incompatibilidad ha frustrado a algunos Roehuesos, Danzantes de la Espiral Negra y otros hombres lobo caídos que querían incrementar su número mediante la reproducción con perros.

Por lo menos, hasta hace poco.

El Rito de Adaptación, que se cree fue desarrollado o descubierto en algún momento de la década de 1950, permite al Garou que realiza el rito, reproducirse con perros domésticos y producir prole cambiaformas. Esta prole a su vez puede engendrar más como ellos. Idealmente, esto incrementa el número de Garou, contrapartidas caninas de los hombres lobo que pueden habitar entre la humanidad con menos sospechas. Este influjo de sangre nueva estaba pensado para salvar al pueblo de los Guerreros de Gaia de la extinción. Sin embargo, el resultado real de esta iniciativa –los Degenerados– está lejos de ser lo ideal.

¿DE DÓNDE VINO EL RITO?

Ey, tu teoría es tan buena como la mía.

Ahora hablando en serio, he dejado este espacio en blanco a propósito para que tú, como Narrador, puedas elegir el origen del Rito de Adaptación, que a su vez reflejará el papel de los Degenerados en tus Crónicas. Antes de hacer nada con los Degenerados, tienes que decidir cómo llegaron a existir. Lo que decidas influirá todo lo demás; por ejemplo, un rito originado por el Wyrn pondrá los cimientos para utilizar a los Degenerados como antagonistas, o por lo menos para situarlos bajo una luz muy oscura. La verdad debería permanecer oculta para los jugadores y sus personajes durante la mayor parte de la Crónica (o toda), sean Garou normales, hombres lobo sometidos al rito, o incluso los propios Degenerados. Pero es importante que tú (el Narrador) sepa cuál es el origen del Rito de Adaptación en tu Mundo de Tinieblas.

A continuación se muestran algunas posibles historias de origen para el Rito de Adaptación. Siéntete libre de mezclar y combinar teorías, exagerar, reinterpretar o descartar a favor de la tuya. Por ejemplo, puedes alterar el momento de aparición del rito según necesites: En tu Mundo de Tinieblas el Rito de Adaptación puede tener orígenes antiguos y haber sido redescubierto recientemente. En este caso puedes condimentar el escenario de tu historia con leyendas sobre los Degenerados o criaturas similares, un relato de por qué las generaciones previas de Chuchos fracasaron en conseguir un asidero sólido (si fue así).

-El Wyrn: La Nación Garou tiene razón. El Rito de Adaptación procede del Wyrn Profanador, diseñado para debilitar poco a poco la integridad genética de los Garou y que sean incapaces de detener la expansión de su enemigo. A los Danzantes de la Espiral Negra que conocen el Rito de Adaptación no les importa contaminar su herencia si pueden conseguir una nueva herramienta poderosa (o, en cualquier caso), secuestrar perros y engendrar esclavos en fosos de cría.

Aunque el Rito de Adaptación no está corrompido en sí, los Degenerados se encuentran tan perseguidos por los Garou de Gaia y los espíritus, que la mayoría terminan acudiendo a los Danzantes de la Espiral Negra u otras fuerzas del Wyrn, convirtiéndolos en herramientas del Destructor por defecto. Esta posibilidad es especialmente trágica, pues las acciones de los defensores de Gaia sirven para alimentar y fortalecer al Wyrn. Los Danzantes de la Espiral Negra, posiblemente los progenitores de los primeros Degenerados, de buena gana aceptan a los Chuchos entre ellos. Esta tribu ha recogido una rica cosecha de la Nación Garou durante siglos, tentando a sus héroes, absorbiendo a sus proscritos y dando la bienvenida a sus Metis. Como los Danzantes ya son la mayor tribu de hombres lobo, los nuevos Degenerados pueden ser todo lo que necesite la tribu del Wyrn para superar por completo a los guerreros de Gaia. Y si los orígenes de los Chuchos se encuentran en los hombres lobo de Gaia en lugar de los Danzantes, mucho mejor para la tribu del Wyrn, pues la información que los exiliados proporcionarán a los Danzantes sobre los Túmulos, destacados líderes Garou y otros elementos, posiblemente les resultarán valiosos.

Otro posible origen corrupto para el rito es Pentex. Aunque los Danzantes de la Espiral Negra trabajan con la corporación del Wyrn, la tribu ha demostrado no ser fiable en los últimos años. La rebelión de los Danzantes rusos contra la compañía es un ejemplo notable, aunque existen otros ejemplos de situaciones en las que los Garou corruptos han chocado con Pentex. El problema es que la lealtad última de la tribu es hacia el Wyrn y los espíritus oscuros que lo sirven, en lugar de la corporación. En este escenario, el Rito de Adaptación podría haber sido desarrollado por una subdivisión del Proyecto Iliada. Otros orígenes posibles para el rito se encuentran en Danzantes renegados que pusieron la lealtad a Pentex por encima de la tribu, Garou corruptos de otras tribus colaborando con Pentex, o hechiceros oscuros con gran conocimiento de la magia espiritual. O simplemente, Pentex puede haber robado un rito de Gaia y corromperlo para su uso después de ciertas modificaciones, por supuesto. En cualquier caso, los Degenerados al servicio de Pentex son esbirros y guerreros leales que no están limitados por trivialidades inconvenientes como lazos espirituales y obligaciones tribales. El Proyecto Degenerado ha resultado un éxito, pues los Sangre de Perro son más fáciles de tratar que los Danzantes, así que los últimos han sido despedidos de las operaciones de Pentex. Los Sangre de Perro puede que también terminen siendo preferidos a los Fomori; un Degenerado medio es más poderoso y sano que la mayoría de los Fomori, se infiltran con más facilidad en las comunidades humanas, y no son tan caros de producir. Mientras el número de criaturas que sirven al Wyrn se incrementa continuamente en este escenario, podría abrirse un cisma oficial entre Pentex y los Danzantes de la Espiral Negra...poniendo las semillas de una guerra entre ellos, cada uno tratando de imponer su visión sobre la naturaleza del Wyrn. Aunque es un escenario escalofriante, con las fuerzas del Wyrn divididas y enfrentadas, los Garou de Gaia podrían beneficiarse y sacar provecho.

-La Tejedora: La Tejedora puede resultar tan insidiosa como el Wyrn, especialmente ya que los Garou a menudo subestiman su influencia frente a otras amenazas. El Rito de Adaptación es una posible lección objetiva de lo peligrosa que puede llegar a ser. El Rito de Adaptación podría ser el producto de experimentos genéticos realizados sobre los Garou por la Amalgama de Diseño Neogenético (ADN) o por magos, o podría haber sido creado por la propia Tejedora por sus propias razones.

Los perros (y por lo tanto los Degenerados) tienen una armonía natural con la Tejedora de la que carecen los Garou. Los Roehuesos y Moradores podrían haber encontrado una especie de salvación entre los Degenerados, especialmente, ya que estas tribus necesitan urgentemente un influjo de sangre de lobo. Sin embargo, esto podría costarles reputación y honor entre las demás tribus, algo que no pueden permitirse. Esta situación podría abrir un cisma en la Nación Garou, con dos tribus reclamadas por la Tejedora, de la misma forma que los Aulladores Blancos fueron corrompidos por el Wyrn, dividiendo a los Garou contra sus muchos enemigos cuando menos se lo pueden permitir. Aunque la división no sea tan drástica, cualquier cosa que debilite la solidaridad entre los Garou no es buena.

-Los Mokolé: Los Mokolé conservan ritos supuestamente diseñados por los extintos Apis, los cambiaformas uros que servían a Gaia como supervisores de la fertilidad y la reproducción. Estos rituales adoptados permitieron a los Mokolé aparearse con una amplia variedad de Parentela reptiliana, sobreviviendo en casi todos los continentes y en ambientes muy diversos. Los Dragones de Gaia compartieron estos ritos con los desaparecidos Bunyip, permitiendo a la tribu aborigen australiana reproducirse con los tilacinos de Australia y Tasmania, y más recientemente a los Kucha Ekundu con los licaones africanos. Considerando todo esto, no es inconcebible que los Mokolé también enseñaran el Rito de Adaptación a los Garou...aunque a primera vista debemos admitir que esta posibilidad parece improbable.

En la mayor parte de los lugares del mundo, los Mokolé desconfían mucho de los Garou, por decirlo suavemente; incluso los que pertenecen a corrientes africanas y asiáticas y colaboran con algunos los Lobos desconfían de ellos. ¿Por qué entonces les ofrecerían el Rito de Adaptación a los Garou? Quizás quisieron ayudar a los hombres lobo...aunque si ése era su propósito, la ayuda se ha convertido en un problema, pues los Degenerados no son aceptados por los hombres lobo ni por los espíritus asociados a ellos. Puede que ésa haya sido la verdadera intención de uno o varios Mokolé especialmente traicioneros —el rito puede haber sido enseñado por un individuo vengativo o un pequeño grupo de hombres saurio que sabían (o esperaban) que el rito sembrara divisiones entre la Nación Garou y/o lentamente debilitara en conjunto a los Lobos.

-Gaia: Puede que estés pensando “Creía que habías dicho que los Degenerados no estaban en armonía con la Madre Tierra y no tenían propósito.” Sí, he puesto mucho énfasis en la alienación de los Degenerados de los Garou y los espíritus. Sin embargo, los Degenerados no son la primera ocasión en la que algo no resultó como Gaia había planeado –como por ejemplo, los propios Garou.

La Madre Tierra puede haber creado el potencial de los Degenerados, pero carecía de la habilidad para proporcionarles beneficios o posiciones entre sus hijos. Desde luego, ahora es mucho más débil de lo que fue, y sus poderes de creación se han debilitado de manera drástica mientras se muere poco a poco. (Un ejemplo de esta debilidad son los Kitsune, creados por Gaia durante la Cuarta Edad sin los poderes curativos ni la fuerza de sus otros hijos). Por lo tanto, ¿qué hijos de Gaia podrían crearse en este siglo convulso en que se encuentra todavía más débil? Desde luego, cualquier creación contemporánea de la Madre Tierra se encontraría atrofiada y sin mucho poder.

También, a medida que se acerca el fin del mundo, algunos de los espíritus que servían y estaban aliados con Gaia –desde los Gaflinos a los Incarna, e incluso Selene y otros Celestiales- se han distanciado de ella, incapaces de escuchar su voz y distraídos por sus propios asuntos. Debido a esta desconexión, no son capaces de ver a los Degenerados como las últimas creaciones de Gaia, así que pocos espíritus les conceden Dones a los Chuchos o los reconocen. Por lo tanto, los Degenerados han sido creados como reflejos débiles de los Garou, apartados de los privilegios y responsabilidades diseñados para ellos. Esto les deja vulnerables a la desesperación, impotencia y corrupción, lo que no ayuda a Gaia en nada.

EL RITO EN SÍ

El Rito de Adaptación es un Rito Místico de Nivel Cinco, realizado sobre (y normalmente por) un único Garou voluntario, el sujeto del rito. El rito no se realiza a la ligera: cuando se activa, sus efectos son dramáticos e irreversibles. Los detalles del rito se dejan en manos del Narrador, que debería diseñar el contenido del rito con su origen y naturaleza –por ejemplo, si el Rito de Adaptación surgió del Wyrn, podría requerir el sacrificio de un Garou de Gaia y un perro, mientras que un rito bajo la influencia de la Tejedora podría requerir que ciertos espíritus especiales rediseñen la propia esencia del Garou.

Si el Rito de Adaptación se realiza con éxito, la naturaleza espiritual del Garou objetivo cambia para siempre. Parece y actúa como un hombre lobo normal, conserva los Dones y ritos que hubiera aprendido antes, y en la mayoría de los casos, sigue igual que antes del rito. Sin embargo, aunque un hombre lobo que se someta al Rito de Adaptación no se convierta en un Degenerado, “degenera” de otra forma muy real. En primer lugar, corta su vínculo con el espíritu del lobo, y ahora es considerado un Degenerado para propósitos de reproducción, siendo incapaz de engendrar prole Garou. En segundo lugar, el sujeto pierde Renombre (y posiblemente Rango); aunque los participantes no cambien, la actitud de los espíritus sí, y pronto el Garou descubre que ha dañado su reputación entre los demás hombres lobo. El personaje pierde dos puntos permanentes de Honor y Sabiduría, y los espíritus de Gaia a menudo se negarán a enseñarle Dones y no reconocerán los ritos que realice; hasta un Rito de Contrición es insuficiente para detener esta pérdida de Renombre, aunque puede restaurar la posición del personaje entre los espíritus e impedir el exilio de su tribu. (Nota: Los Danzantes de la Espiral Negra sufren pocas penalizaciones de Renombre al realizar este rito, si alguna).

(Nota: Ten en cuenta que los propios Degenerados no necesitan este rito para procrear, sólo los Garou que quieran crear Degenerados. Los Degenerados pueden reproducirse de forma natural con perros y humanos normales y de la Parentela, y también entre ellos, como los Garou que se han sometido al Rito de Adaptación).

ENFOQUE

Lo que es importante decidir es cuánta atención les quieres dar a los Degenerados en tu Crónica. ¿Serán el tema central, como enemigos principales o incluso personajes jugadores o se convertirán en parte del trasfondo de la Crónica y sólo jugarán papeles menores? Ambas posibilidades se muestran a continuación.

Lo que no pretendo es reescribir **Hombre Lobo** y poner mi creación en el centro del escenario a costa de los Garou. Esto no es **Degenerado: La Crianza**. Los Sangre de Perro no están pensados para

sustituir a los hombres lobo. Recuerda, aunque los Chuchos sirvan como detonante de muchas grandes Crónicas, e incluso el tema central de algunas, no están pensados para ser el centro del escenario. No serán los Degenerados quienes derroten a los ejércitos del Wyrn en las llanuras del Apocalipsis mientras los hombres lobo se sientan a mirar –aunque podrían ayudar u oponerse a los Guerreros de Gaia durante la Última Batalla. Aunque las Crónicas de **Hombre Lobo** pueden centrarse en los Degenerados (o en una Raza Cambiante, las Cortes de la Bestia, la Parentela, los Kami, etc.), la viga maestra sobre la que se ha definido el Mundo de Tinieblas en este juego deberían ser los Garou; guste o no, todos los demás son actores secundarios, incluyendo a los Sangre de Perro.

PROTAGONISTAS

En este estilo de juego, los Degenerados ocupan el papel protagonista de la crónica, lo que significa que el Narrador incluirá tramas e historias donde aparezcan a menudo, o por lo menos con cierta frecuencia. (Esto es inevitable si la Crónica presenta a un personaje jugador de Sangre de Perro). Este libro está escrito asumiendo que presentarás a los Degenerados como un elemento principal de **Hombre Lobo**, y te ofrezco suficiente material para que lo hagas. Sin embargo, incluso en las Crónicas en las que son los protagonistas, no todas las sesiones de juego necesitan tratar sobre la maldición/amenaza/gran misterio de los Degenerados. Necesitas atenuar un poco ese ángulo o pronto terminarás con jugadores quemados y una Crónica muerta (o por lo menos insípida). Aporta otros conflictos y ganchos de trama, especialmente cosas que les recuerden a los personajes la importancia de los verdaderos hombres lobo y sus conflictos en el escenario de juego.

Una ventaja de las Crónicas que muestran a los Degenerados es que te permite a ti y a tus jugadores explorar múltiples facetas de los Mestizos, mostrando lo bueno, lo malo, y los muchos grises entre ambos extremos. El peligro de este tipo de juego es que puedes terminar concentrándote demasiado en los Chuchos marginales y no tanto en los Garou que los crearon; así esta posibilidad sólo es recomendable para Narradores hábiles con una buena “comprensión” de **Hombre Lobo** que puedan manejar el foco del juego con ingenio.

ACTORES SECUNDARIOS

Reducir el énfasis y la importancia de los Degenerados posiblemente sea la mejor opción para “conservar” el tema y estilo “predeterminados” de **Hombre Lobo**. En este caso, el Narrador utiliza la mayor parte del trasfondo tradicional (Garou, espíritus, Parentela, Danzantes de la Espiral Negra, Pentex, etc.), e introduce a los Degenerados de forma ocasional, como antagonistas o rarezas. Como he mencionado antes, he creado a los Sangre de Perro como un problema serio y creciente en el Mundo de Tinieblas, no lo hice para acariciar mi propio ego, sino para que te sea más fácil utilizar lo que he escrito que añadir más material. Así que siéntete libre de utilizar mis reglas caseras como tus reglas caseras, por así decirlo, y afinar la presencia de los Mestizos como necesites. Quizás no existan muchos Chuchos en tu escenario, o hay preocupaciones más importantes para los campeones de Gaia. Este nivel de enfoque no significa que los Mestizos no importen, sólo que durante la mayoría de las sesiones de juego no requerirán la atención de los jugadores. Ésta es posiblemente la mejor opción para quienes son inexpertos con **Hombre Lobo**, o tienen una perspectiva conservadora del juego y no quieren añadir material de internet a sus Crónicas sin probarlo primero.

INTERPRETAR A LOS DEGENERADOS

Los sabios son instruidos mediante la razón; las mentes ordinarias mediante la experiencia; los estúpidos mediante la necesidad; y los brutos mediante el instinto.

-Cicerón

Los Degenerados son individuos, como todo el mundo; en esta sub-Raza Cambiante hay héroes de Gaia, renegados egoístas, monstruos corruptos e incluso defensores de la humanidad. Es imposible generalizar sobre su filosofía y naturaleza. Sin embargo, existen varios elementos clave a la hora de interpretar correctamente a los Chuchos, como Narrador o como jugador.

Los Degenerados, incluidos los Silvestres menos sociales, son criaturas sintientes con libre voluntad y la capacidad de pensar de forma abstracta. Pero también tienen instintos que los impulsan a actuar de forma contraria a la razón, conductas y respuestas imbuidas que no pueden ignorar sólo porque no sea el momento...aunque pueden *resistirse* con esfuerzo. Es el legado de miles de años de domesticación, y el precio de reproducirse con una especie a la que han extraído lo salvaje y criada seleccionando determinadas conductas. Los perros son un microcosmos de humanidad, las distintas razas han sido moldeadas por el hombre en algo que refleja de forma extraña a sus amos. Como tal, son propensos a contraer todo tipo de enfermedades mentales, desórdenes de conducta y psicosis; cada año en los Estados Unidos, miles de perros son tratados con Prozac, Ritalin, y otros medicamentos psicoactivos. Todo lo que queda de los instintos de lobo son las compulsiones que los encajan en la vida “civilizada”, sumisión instintiva a los humanos, el impulso de proteger personas y territorios, ladrar o gemir cuando están nerviosos (algo que los lobos adultos no hacen), formas aleatorias de agresividad (como matar animales que no son presas) y otros elementos similares. Cuando estos instintos se manifiestan en criaturas con emociones y raciocinio, surgen extrañas conductas y conflictos internos. Esto, junto con la Maldición de la Rabia, provoca que tanto humanos como perros eviten a los Degenerados.

El principal de los instintos de un Mestizo es el “impulso beta” que le lleva a someterse a criaturas más fuertes. Aunque los perros tienen la tendencia innata de someterse a los humanos, los Degenerados no consideran a las personas seres más fuertes, ni tampoco tienen la compulsión de respetar al perro callejero que les ladra. (Aunque en algunos casos, un Chucho con instintos de sumisión especialmente fuertes podría hacerlo). Pero los Sangre de Perro *siempre* perciben a los Garou como alfas, incluso los que son evidentemente menos poderosos que ellos, quieran o no. Deben luchar contra el impulso de bajar la cabeza, meter la cola entre las piernas o huir cuando son desafiados por los hombres lobo, o cuando simplemente se dirigen a ellos; la mayoría simplemente lo hacen sin pensar.

Los instintos caninos también se manifiestan de otras formas. Algunos Degenerados escarban como locos, corretean tratando de morderse la cola o muestran otros desórdenes obsesivos-compulsivos cuando se aburren. Otros están al borde del frenesí, especialmente ante ciertas criaturas, olores y amenazas. Especialmente espeluznantes son los Degenerados, a menudo con sangre de Pit Bull, que son incapaces de aceptar la sumisión o rendirse; sencillos desafíos por el dominio o juegos de pelea pueden convertirse repentinamente en baños de sangre. Muchos Mestizos verbalizan la agresividad o el desagrado: ladran en formas Canis, Hispo y Crinos (incluso cuando luchan); por suerte, esta compulsión se manifiesta con insultos o amenazas verbales en la forma Homínida, y no en ladridos -aunque también puede causarle problemas a un Degenerado que controle mal este impulso.

Todo tipo de Trasfondos y Defectos Mentales son apropiados para los Sangre de Perro, y te animo a ser creativo. Estas conductas no deberían ser un impedimento ni la identidad de tu personaje, pero por lo menos deberías tenerlas en consideración al interpretarlo. Una experiencia de interpretación especialmente memorable podría surgir cuando la personalidad del personaje choque con sus instintos de perro. Quizás un Degenerado fuerte y agresivo está decidido a no permitir que los Garou lo mangoneen...pero siempre que se encuentra con uno, no puede evitar el impulso de someterse, aunque el Garou no lo haya pretendido.

Lo que *no* deberías hacer es convertir a los personajes Degenerados en chistes que persiguen coches, corretean bajo el agua de las bocas de riego y huelen culos. Aunque un poco de alivio cómico puede resultar bueno para una Crónica, y no se puede evitar un poco de diversión a expensas de un perro en un cuerpo humano que intenta aprender los matices sociales de los humanos, recuerda que estamos en un escenario de Horror Salvaje. Alguien que te enseña los dientes cuando te acercas, que mira de forma intensa a todo lo que se mueve, o que mata gatos y deja que los cadáveres se pudran en el patio no es divertido. Es muy inquietante y puede causar muchos problemas a los Degenerados que viven entre los humanos. Esta conducta también perjudica sus intentos de ser tomados en serio por los hombres lobo. Es tu responsabilidad interpretar a los Sangre de Perro como personajes conflictivos, atormentados e inesperadamente salvajes, y cuento con que lo hagas.

LOS DEGENERADOS COMO PROTAGONISTAS

Como protagonistas, los Degenerados se presentan con una luz más simpática que carne de cañón corrompida por la Gloria del Wyrn. No resulta difícil. Después de todo, son criaturas inteligentes, con un alma común y amable como los Garou de los que proceden. Como los Metis, tienen una vida lamentable que no han pedido, han nacido impedidos sin tener nada que opinar sobre el asunto, y tienen que hacer lo que sea para sobrevivir. Sin embargo, al contrario que los Metis, la mayoría de los Chuchos no están bajo la protección de una tribu de hombres lobo, y son capaces de vivir de manera independiente de quienes abusan de ellos y los persiguen. Aunque desde luego, existen algunos Degenerados corruptos, la mayoría no lo son, a menos que hayas decidido que el Rito de Adaptación tiene su origen en el Wyrn (lo que es improbable, si estás interpretado a los Degenerados como protagonistas).

LOS GAROU COMO ALIADOS

Aunque los Degenerados representan un problema real si se reproducen de forma descontrolada, también pueden jugar un papel valioso: un ejército auxiliar contra las fuerzas del Wyrn, refuerzos de última hora en un momento en que los Garou más los necesitan. Pocos en número, dispersos, y probablemente no en plena forma para defender a Gaia del inminente Apocalipsis, los Guerreros de Gaia pueden utilizar toda la ayuda que puedan conseguir. Los Chuchos podrían convertirse en la Guardia Nacional de los Marines hombres lobo, sirviendo como apoyo bélico, grupos de intervención, espías y mensajeros. Aunque no son tan poderosos como los Garou, los Degenerados no son tirillas, y pueden acabar con Perdiciones menores, Fomori, Sanguijuelas y esbirros humanos, mientras el “hermano mayor” se encarga de los espíritus más poderosos, Danzantes de la Espiral Negra, Fomorach y amenazas mayores. Basta con mirar a la Vanguardia de Sirio para ver lo que la unidad cohesionada de los Degenerados puede conseguir, con el liderazgo y la motivación adecuados. Aunque los Mestizos no estén del todo a bordo, y sólo puedan recibir un pacto de no agresión o un tratado de algún tipo, todavía pueden liberar a los Garou para que puedan ocuparse de asuntos más importantes

Por supuesto, no va a ser fácil.

-El lado Garou: Desde la perspectiva Garou, los Degenerados no son aliados ideales. Son más débiles que los verdaderos hombres lobo, deformes y con una salud atrofiada que sólo los Metis pueden comprender. Huelen mal, y tienen un aspecto y actitud lamentables. Copulan con perros y nacen de ellos, por el amor de Gaia. Se sienten *incorrectos* ante los sentidos primarios de los Garou, y la mayoría no quieren tener nada que ver con ellos.

Antes de desechar este aspecto social demasiado a la ligera, considera el desprecio que reciben de sus compañeros los Roehuesos, que son hombres lobo al fin y al cabo; y los Sangre de Perro no son Garou de la misma forma que un corgi galés no es un lobo. Costaría mucho conseguir que la Nación Garou aceptara a los Degenerados como aliados. La tarea monumental de vender semejante alianza sería digna de los diplomáticos más hábiles y determinados de la Nación Garou. Los jugadores dispuestos a interpretar a los defensores de los Degenerados deberían prepararse para la decepción, el abucheo, el ridículo y posiblemente el fracaso; la raza Garou nunca ha destacado por un exceso de compromiso o empatía.

La estrategia que tiene más posibilidades de éxito sería que una manada de hombres lobo de gran Renombre (con un rango “medio” de Adren) acudiera a los líderes Garou de cada tribu y los convenciera uno tras otro de la sabiduría de aliarse con los Chuchos, en lugar de desperdiciar recursos luchando contra ellos. Después de todo, se podría señalar correctamente que existen cosas mucho peores de las que preocuparse. Con esperanza y mucha perseverancia, intercambio de favores, argumentos persuasivos y venciendo en desafíos, la manada diplomática podría ser capaz de sacar algo de consenso positivo sobre los Degenerados. Aunque suene improbable, cosas más extrañas han ocurrido —como por ejemplo, los Garou y Balam colaborando conjuntamente en el Amazonas.

-El lado espiritual: Los espíritus también deben ser convencidos. La aceptación de los Garou haría mucho por animar a los espíritus aliados a recibir a los Degenerados de forma más favorable, pero no es suficiente. Convencer a Yaglinos individuales resultaría útil, pero sólo reflejan la voluntad de los grandes espíritus a los que sirven, y la disposición de un espíritu no influye en cómo actúan sus compañeros.

Los Garou deben apuntar más alto, y buscar Incarnae con el propósito de convencerlos para que acepten a los Sangre de Perro como si fueran Garou. Hasta las concesiones más pequeñas requieren ritos, gran chiminaje y búsquedas épicas. Conseguir el apoyo de uno de estos espíritus sería muy difícil, y quienes tienen esperanza de unificación deberían considerarse afortunados si lo consiguen una vez en una Crónica. (Advertencia: cuando un destacado Tótem de Gaia acepta nuevos hijos, ese precedente hace que resulte más fácil convencer a otros grandes espíritus de que hagan lo mismo).

Los personajes tienen más posibilidades de éxito si buscan el apoyo de espíritus Tótem que habitualmente bendicen manadas, pero sin seguimiento tribal; el apoyo de Sirio a su tribu es la prueba de que resulta posible (aunque cómo los Amos lo consiguieron es un misterio). Los Tótems menores pueden ser convencidos con más facilidad si tienen la posibilidad de ganar más seguidores, aunque aceptar la servidumbre de los Chuchos es rebañar el fondo del barril. Los espíritus que tienen más posibilidades de aceptar a los Degenerados son Baco, Cabra, Camaleón, Coyote, Cuco, Glotón, Jabalí, Pulga, Tiburón y Toro. Los Tótems con seguimiento tribal son más conservadores y resultarían más difíciles de convencer; de estos, Rata, Cucaracha, Unicornio y (por extraño que parezca) Abuelo Trueno, son los Tótems tribales con más posibilidades de aceptar seguidores Sangre de Perro. Algunos Incarnae posiblemente sean causas perdidas; no hay manera realista de esperar que Halcón, Pegaso, Ciervo o Grifo sientan algo que no sea un odio eterno a la prole degenerada de los perros, pero uno debe tomar lo que pueda conseguir.

Los Degenerados no son favorecidos por Selene, y aunque poseen Rabia, y son afligidos por la vulnerabilidad a la plata, no tienen Auspicios. Reparar esta brecha posiblemente esté fuera de la habilidad de hasta los Garou más persuasivos y de rango más elevado, aunque es un objetivo noble y digno de los mayores héroes. Lo mejor es aceptar esto como una ley inmutable y asumir objetivos más realistas. Si decides que esto es posible, no hay manera de que una manada Garou de rango medio por debajo de Anciano tenga la oportunidad de convencer a un Celestial, y sería una tarea que haría que influir a un Tótem pareciera sencillo. Te corresponde a ti decidir la naturaleza de semejante hazaña épica, pero podría requerir la redención espiritual de los Degenerados, la recuperación de un valioso fetiche sagrado para Selene, o incluso el sacrificio de la vida de los suplicantes. No subestimes la dificultad de este acto *—es un pacto enorme*. Si los hombres lobo Ancianos convencen a Selene de que conceda su favor a los Degenerados, a los Mestizos se les restaurará gran parte de su herencia Garou, y las cosas les resultarán más fáciles, con la aceptación entre hombres lobo y espíritus.

-El lado Degenerado: Conseguir convencer a los Degenerados puede resultar un desafío casi tan grande como convencer a los Garou y a los espíritus. Los Degenerados se encuentran dispersos a los cuatro vientos, desorganizados y no tienen una cultura central ni lazos comunes. Y la mayoría no quieren tener nada que ver con los Garou —cuando los Lobos aparecen, aunque sea para investigar un lugar, la mayoría de los Degenerados se marchan discretamente...pero unos pocos, especialmente los que no quieren que les echen, plantarán cara y defenderán ferozmente su territorio. No hace falta decir que el legado de persecución bajo las garras y dientes de los Garou está presente entre los Chuchos. Reunir a los Mestizos, convencerlos de que se unan a una causa que a la mayoría no les importa nada, y después conseguir que controlen sus impulsos naturales de reproducción, sería una empresa realmente colosal.

Requerirá habilidad de investigación, disposición a comprometerse y disculparse en nombre de los Garou (pues los Chuchos tienen muchos agravios pendientes), persistencia y quizás algo de masoquismo. El éxito es una mejora en la suerte de los hombres lobo y sus parientes marginados, una tensa alianza que requerirá un refuerzo constante y delicadeza para mantenerla. Los Garou responsables de intentarlo pueden esperar pérdidas de Renombre (porque muchos guerreros de Gaia rechazarán la alianza) pero también podrían ser responsables de la salvación de su raza y su causa.

Un fracaso reclutando a la mayoría de los Degenerándose para la causa de servir a Gaia terminará mal. La apatía y el desinterés de los Chuchos frente a las depredaciones del Wyrn será toda la excusa que la Nación Garou necesita para decir que tenía razón desde el principio, que los Chuchos son indignos de ser aliados o incluso de vivir, y que cualquiera que haya apoyado su inclusión es estúpido. Todos los progresos de los diplomáticos serán bañados en sangre y acusaciones, y los diplomáticos fallidos tendrán suerte si simplemente son despojados de su Rango y expulsados como Ronin.

Un factor esencial y necesario para crear una alianza entre Garou y Degenerados es el apoyo de la Vanguardia de Sirio. Para empezar, los personajes jugadores tendrían que conocer la existencia de la falsa tribu, lo que no resulta sencillo; la Vanguardia sobrevive debido a su inexistencia oficial. Deben

encontrar una forma de contactar con la Vanguardia que no lleve a los Degenerados a ocultarse en las colinas, que es la política oficial cuando los Garou aparecen fisgando y haciendo preguntas. Sin embargo, los Garou que busquen una alianza con la tribu puede que no necesiten buscarla; como aspirantes a reclutar a los Sangre de Perro encontrarán simpatizantes y enemigos, lo que hará que los Amos (los fundadores y mecenas de la tribu) acudan a ellos. Los diplomáticos pronto recibirán la visita de un intermediario de los Amos (posiblemente un Señor de la Sombra, un Roehuesos o un Ronin), que intentará determinar las verdaderas intenciones de los personajes. Cuando los Amos estén seguros de que la alianza propuesta no es un engaño, y tengan suficientes razones para creer que podría ser factible, podrían ofrecer información o ayuda encubierta. En su mayor parte, la propia Vanguardia de Sirio se mostrará dispuesta a subirse al barco con un mínimo impulso de los Amos, pues esa afiliación con la Nación Garou es lo que la tribu esperaba y por lo que ha luchado todo este tiempo. Por otra parte, los intentos de reclutar Degenerados Silvestres serán mucho más sencillos con la ayuda de la Vanguardia, que podría redoblar sus esfuerzos de incluirlos en la tribu y compartir su política a favor de Gaia con ellos.

COMO PERSONAJES JUGADORES

Una posibilidad es dirigir una Crónica de Degenerados, en la que uno o más jugadores asuman el papel de interpretar a estas criaturas trágicas. Esto sitúa a los Sangre de Perro en el frente y el centro del escenario de una forma que las demás Crónicas no pueden. Aunque puede resultar tan interesante como cualquier otra historia de **Hombre Lobo**, es necesario recordar varias cosas importantes.

Si todavía no te has dado cuenta, deja que te lo recuerde: en conjunto, los Degenerados son débiles. No “equilibran” a los Garou ni a las Fera, ni pretenden hacerlo. Además de ser despreciados por todos, están plagados de debilidades y Defectos por los que no reciben ninguna ventaja. Puedes pensar, y con razón, por qué alguien querría jugar con un personaje impedido.

Escribí este suplemento sobre los Degenerados pensando en su uso para el Narrador, como criaturas presentadas en las Crónicas como amigos y enemigos potenciales, como una lección objetiva de las consecuencias de interferir en los planes de la Madre Gaia. Aunque los Chuchos tienen potencial como personajes trágicos e interesantes, los jugadores deben aceptar el hecho de que no son competencia para sus contrapartidas Garou en algunos aspectos...joder, prácticamente en todos los aspectos. Como los Vástagos de sangre débil, lo que define a los Degenerados es su debilidad, y los conflictos únicos que ofrecen sus naturalezas trágicas. Los Narradores compasivos pueden ofrecer algunas compensaciones a los miembros Degenerados de una manada Garou; si observas todas sus debilidades, tanto en el corto como en el largo plazo, un añadido de cinco o siete puntos gratuitos (además de su elevada reserva de puntos gratuitos), no sería del todo desequilibrado.

Otra posibilidad, y posiblemente mejor, sea dirigir una Crónica de Degenerados en la que todos los jugadores interpreten a un Chucho. En ella el desequilibrio entre personajes no sería un problema, pues todos jugarían al mismo nivel, y las reglas presentadas en Leyes de los Degenerados deberían ser suficientes. Este tipo de juego presenta una alternativa a un típico juego de **Hombre Lobo**, pues los Chuchos se enfrentan a cosas diferentes a los hombres lobo, aunque son lo bastante similares a los Garou para que se les apliquen muchos de sus conflictos y dilemas. (Los personajes Parientes también pueden ser opciones viables en este tipo de historia, pues la disparidad entre ellos y los Degenerados en términos de poder no es tan extrema). Una Crónica de la Vanguardia de Sirio resulta ideal para este tipo de escenario, pues los personajes jugadores tendrán un propósito mientras realizan misiones y ascienden en las filas de la tribu.

LOS DEGENERADOS COMO ANTAGONISTAS

Aunque la batalla contra el bando del mal puede parecer aburrida y agotada, no tiene por qué ser así. Es un tema eterno, mostrado en incontables clásicos de la fantasía y la mitología épica. Este conflicto constituye uno de los pilares de **Hombre Lobo** (aunque los Garou son presentados más como antihéroes que como caballeros valientes y el bien y el mal no se encuentran tan definidos). Puede ser interesante explorar la batalla contra la oscuridad otra vez, con un giro de Sangre de Perro. Los Degenerados no tienen por qué ser esclavos y esbirros del Wyrms para ser antagonistas, y los que no lo son posiblemente

sean más atractivos; recuerda, no todo el mal forma parte del Wyrn, ni todos los enemigos son abiertamente malévolos.

Los Degenerados Silvestres son especialmente vulnerables a la corrupción por varias razones. El poder de los Garou es la comunidad, y cada nivel de la jerarquía es importante, desde el conjunto de la Nación hasta la manada. Esto no sólo refleja la naturaleza social de lobos y humanos, sino que proporciona una red vital en la que los hombres lobo se apoyan unos a otros. Idealmente, un Garou que se aparta de la senda correcta queda decepcionado, se arriesga a la corrupción, o de alguna forma necesita la ayuda que pueden darle sus compañeros de manada; una manada necesitada puede confiar en el clan al que pertenece; y así sucesivamente. Pero en la práctica, las cosas no siempre funcionan así, aunque esta estructura social funciona lo bastante bien como para impedir que la mayoría de los Garou de Gaia caigan en la corrupción. Esto también es igual de cierto para la Vanguardia de Sirio; aunque los miembros de la tribu sólo pueden contar con sus manadas, los “clanes” de la tribu, y los Amos, la Vanguardia cuida estrechamente de los suyos. Por otra parte, los Degenerados Silvestres son como los Ronin, separados de su sociedad; su organización social nunca va más allá del nivel de la manada, pueden sobrevivir solos o en compañía de manadas de perros Parientes. Tal y como es la Rabia, se manifiesta de forma frecuente y violenta. A menudo hambrientos e incapaces de detectar comida contaminada (o incluso capaces de apreciar lo que es la contaminación), las toxinas se acumulan en los cuerpos de los Sangre de Perro y comienzan a afectar su espíritu y su mente; unos pocos Mestizos se han convertido en Fomori de esta manera, pero la mayoría simplemente se vuelven locos paulatinamente y mueren. El hambre desesperada también puede superar la aversión instintiva de los Mestizos a cazar humanos, especialmente cuando se dan cuenta de que son presas fáciles; posiblemente una cuarta parte de los Silvestres han probado la carne humana en algún momento de sus vidas (en forma de carroña o fresca), y una tercera parte de esos Silvestres caníbales la comen de forma habitual.

Y finalmente, los Sangre de Perro tienden a ser reclutados por los Danzantes de la Espiral Negra, que les ofrecen compañía, protección y comida; nunca subestimes la importancia del alimento y la seguridad para cualquier criatura. Los Degenerados temen a los Danzantes, pero su tendencia a convertirse en betas de depredadores más poderosos para los Garou hace fácil que los Danzantes los presionen para que se sometan. La consecuencia es que un número creciente de Chuchos cae ante el Wyrn; aunque el ritmo de corrupción no es exponencial, es algo que preocuparía a cualquier Garou sensato.

También, aunque el Wyrn posiblemente represente la amenaza más grande para los Degenerados, no es la única fuerza espiritual que influye en ellos. La fecundidad de los Degenerados, incluyendo su mayor posibilidad de engendrar prole cambiaformas, es una manifestación retorcida del Kaos, aunque los Sangre de Perro tienen poca afinidad innata por este aspecto de la Tríada y no lo sirven, conscientemente o no. La Tejedora es poderosa en los Sangre de Perro, como entre los perros normales; y de la misma forma, los Degenerados prefieren las zonas desarrolladas a la naturaleza salvaje. Entre los jóvenes Roehuesos y Moradores del Cristal circulan rumores apócrifos de la existencia de Degenerados Zánganos, pero normalmente son historias que se cuentan de boca en boca, como las historias sobre abducciones alienígenas y magos cibernéticos asesinos.

Sin embargo, es una exageración errónea responsabilizar a la Tríada de todo lo que hace alguien. Ignora el significado de la libre voluntad y de la individualidad. Como las personas, los Sangre de Perro hacen lo que hacen para salir adelante en el momento, aunque lo que hagan sea dañino a largo plazo. Sus impulsos de comer, prosperar y reproducirse sólo son los instintos naturales que guían a todas las criaturas grandes y pequeñas, desde las bacterias a los humanos. Como los Garou (y los Vástagos, magos y el resto del festival del Mundo de Tinieblas), los Degenerados son caricaturas dramáticas de personas, los problemas de la humanidad exagerados y en el contexto trágico de un escenario sobrenatural.

En este caso, el tema de los Degenerados es el impulso descontrolado de la supervivencia llevado a extremos destructivos. Resulta difícil condenar a los Degenerados por hacer lo que posiblemente haríamos en la misma situación, aunque podamos ver lo perjudiciales que son sus acciones. En la vida real, las personas hacen cosas egoístas todo el tiempo para sobrevivir. No existen soluciones sencillas; la recriminación y la condenación no tienen sentido y sólo tenemos la esperanza de poder aprender de nuestros errores y madurar como especie. Ésta es la historia de los Degenerados, pero ellos tienen muy poco tiempo para madurar y aprender, como los niños que son arrojados a un mundo adulto y

se ven obligados a crecer antes de su tiempo. La verdadera prueba para el conjunto de los Sangre de Perro es si conseguirán redimirse a pesar de las cartas sucias que se les han dado, o si niegan su responsabilidad con el mundo y por lo tanto contribuyen de manera pasiva a su lenta agonía.

Pero una mala vida no es excusa para una mala conducta, y lo sentimos si no ayuda a los Degenerados o a quien sea. Están causando daño, de forma intencionada o no, y alguien tiene que pararlos, o por lo menos hacerles frente y controlar los daños. Y los Garou son los únicos que podrían cumplir esa responsabilidad.

-El camino de la clandestinidad: El mal se manifiesta en muchas formas, no en todas de manera descarada y dispuesto a causar daño. Aunque un Danzante de la Espiral Negra que arroja Fuego Infernal o un ejecutivo satánico de Pentex son descaradamente malvados, los Degenerados pueden ser una amenaza más sutil pero a largo plazo igual de peligrosa para los Garou. Este elemento encaja bien en Crónicas donde el Rito de Adaptación tiene su origen en el Wyrn, pero no necesariamente. Que el producto de un rito de Gaia sea corrompido puede ser un trago amargo que ofrecer a tus jugadores.

Un Garou razonable podría decir: “Los Sangre de Perro no pidieron ser lo que son; ¿quién puede cambiar las circunstancias en las que nace? No saben nada de Gaia, pero que no haya nadie para enseñarles no es culpa suya. Los Degenerados crían sin control y amenazan el Velo, pero sólo hacen lo que les resulta natural. Los Chuchos son un problema, sí, pero no son *malvados*, porque la maldad requiere propósito. El sentido común nos dice que hay problemas mucho mayores, como por ejemplo Pentex perforando en busca de recursos en las recién abiertas reservas naturales de Alaska; el hecho de que el número de Danzantes de la Espiral Negra esté aumentando, o que el clan del norte acabe de perder su Túmulo. Los Fomori se están haciendo más numerosos y fuertes. El Ojo Rojo del Wyrn se ha abierto en el cielo, y las Perdiciones están comenzando a atacar con más frecuencia y con más organización. Como podéis ver, tenemos problemas mucho más grandes de los que preocuparnos que los Degenerados.”

Este argumento es razonable, y es la política no escrita de la Nación Garou sobre los Chuchos. Y mientras tanto, la población de los Sangre de Perro aumenta. Las violaciones del Velo se acumulan. Sin ninguna Letanía o principios morales que guíen su conducta, los Degenerados caen ante el Wyrn uno tras otro, en parejas o en manadas. Mientras los Guerreros de Gaia luchan valientemente contra amenazas abiertas, otra amenaza crece en las sombras, ignorada voluntariamente por una abrumada Nación Garou. Y cuando llegue el Apocalipsis, el Wyrn atacará con un nuevo brazo cuando los hijos bastardos y corruptos de los Garou lleguen para reclamar lo que se les debe, saliendo de los suburbios, vertederos y asentamientos rurales en un número increíble.

Sugiere a los personajes jugadores Garou la locura de ignorar a los Degenerados y la amenaza muy real que representan. Que la manada de los jugadores persiga y mate a un Degenerado no soluciona el conjunto del problema, y es como matar las moscas de un cubo de basura. Para tener un efecto duradero, es necesario que convenzan a los líderes Garou de que el problema de los Degenerados *es* una prioridad, y ofrecer estrategias para que los Garou luchen contra ellos, a pesar de tener otros problemas.

Merece la pena repetir que en este escenario (al contrario que el siguiente), los Degenerados no son deliberadamente malvados, simplemente la prole maldita de una unión rechazada por Gaia. Podrían no querer servir al Wyrn, pero no pueden evitar hacerlo si se les permite continuar haciendo lo que hacen. Son víctimas, pero son demasiado peligrosos para que se les permita vivir sin control. Recalca este punto y haz que los jugadores descubran la necesidad de eliminarlos. No presentes a los jugadores monstruos corruptos, rabiosos y sedientos de sangre. Muéstrales a unas criaturas miserables que defienden a una perra preñada con sus cachorros, suplicando a los personajes en una lamentable lengua Garou que por favor perdonen a su pareja. Presenta Sangre de Perro hambrientos e impulsados a cometer actos desesperados, devorando vagabundos y mascotas a falta de otras opciones. Ofreceles cachorrillos y niños que tienen que perseguir y aplastar bajo sus pies, porque si escapan pueden convertirse en Degenerados y continuar extendiendo la corrupción. Muestra lo patéticos y desesperados que son estos tipos. Presenta a los personajes decisiones difíciles y asegúrate de que se sientan a pensar en lo que han hecho sin importar la decisión que hayan tomado. Utiliza la angustia y madura, joven Narrador.

La muerte no es la única solución; algunos poderes pueden retirar la fertilidad, aunque “esterilizar” a los Degenerados uno tras otro no es muy eficiente —la idea es encontrar un rito realmente poderoso que afecte al conjunto de los Chuchos. Sería un poder épico, y se necesitarían héroes apropiados para la tarea de buscar en la Umbra y conseguir la ayuda de los Incarnae, buscar a los más grandes héroes

de las Razas Cambiantes con poderes relacionados con la reproducción y la fertilidad, o desarrollar el rito por sí mismo. Posiblemente sea la mejor opción en las historias donde quieras que los personajes conserven algo de esperanza. Cuando sientas la emoción de “matar a los pobres Degenerados y odiarte por ello” comienza a jugar esta carta, dejando indicios de esta posibilidad a los jugadores, ofreciéndoles una solución más humana para resolver el problema de los Degenerados. Sea esta esperanza genuina o no, es importante que la ofrezcas a los jugadores. Resulta duro luchar contra la muerte de la luz cuando la luz ya no existe.

-El método “Que se joda la sutileza”: A veces tienes que dejar de lado el “elitismo tespiano” (por citar a Gary Gygax) y simplemente dejar que los jugadores machaquen cosas. No es una excusa para que la gente tire la historia por la ventana y masacre enemigos como si estuviera jugando un videojuego (lo que por supuesto hay jugadores que lo hacen de todas maneras). Sin embargo, el tema de **Hombre Lobo** es Horror Salvaje, y el Mundo de Tinieblas donde transcurre el juego es brutal y violento. Existen enemigos con los que no se puede razonar. A veces, las amenazas veladas, las maniobras políticas y las tramas intrincadas no son la solución del problema. A veces la gente sólo necesita matar. Las sesiones ocasionales de combate aligeran una Crónica de **Hombre Lobo**, permitiendo que los jugadores se desahoguen un poco y flexionen los músculos de sus personajes. Existe algo satisfactorio en enfrentarse a una amenaza tangible y eliminarla con unos pocos golpes de garra bien colocados. (Y un poco de Gloria nunca duele).

Los Degenerados, jugados sabiamente, se convierten en enemigos ideales para los Garou. Existen muchas razones por las que puede estallar un conflicto entre ellos: pueden merodear por polígonos industriales y comerse vagabundos, unirse a los Danzantes de la Espiral Negra, amenazar a la Parentela con sus prácticas de reproducción, atacar a los Garou para “ajustar cuentas” por camaradas caídos, y otros motivos.

Recuerda que los Sangre de Perro son criaturas orientada a la supervivencia y no luchan a menos que tengan que hacerlo. No se lanzarán como locos contra enemigos que perciban superiores, y preferirán luchar a huir sólo si la situación les favorece; no tienen escrúpulos en retirarse para lamerse las heridas, y cuando deciden luchar, luchan sucio. Los Mestizos que pertenecen a la tribu de la Vanguardia de Sirio son excepciones a esta generalización: son adiestrados extensamente para la batalla, y están más dispuestos a sacrificarse, además de tener acceso a algunos Dones; sin embargo, son menos propensos a luchar contra los Garou que los Silvestres, y sólo lo harán si se ven acorralados. Los Perros Locos que se han unido a los Danzantes de la Espiral Negra son todavía más aterradores, pues se unen a la refriega con Dones letales, locura, ningún amor por sus enemigos, y nada que perder.

Hablando puramente desde la perspectiva de las mecánicas de juego, los Degenerados Silvestres se encuentran entre los Fomori y los Danzantes de rango bajo: son capaces de causar daño agravado y tienen acceso a la Umbra, pero son más débiles que los Garou y no tienen Dones (normalmente). El verdadero peligro de los Degenerados Silvestres es que suelen viajar acompañados de sus Parientes en grandes manadas, y comprenden las tácticas de manada lo bastante bien como para causar a los hombres lobo problemas de verdad. Aunque raramente se encuentran tan organizados y disciplinados como los Garou, son excepciones peligrosas a esta regla.

AMENAZA A LA PARENTELA

Una de las mayores amenazas que los Degenerados representan es la contaminación de los linajes de hombre lobo. En su mayor parte, los Chuchos Silvestres engendran prole con los perros domésticos, creando una enorme población de Parentela canina que a su vez se reproduce con otros perros. Si esto acabara aquí, si el único linaje de los Degenerados fueran otros Degenerados, no serían un problema tan grande. Sin embargo, el problema es más insidioso, y los hombres lobo que saben lo fértiles que son los Chuchos tienen razones para preocuparse.

En una cruel ironía del destino, la herencia de los “débiles” Degenerados es dominante sobre la de los “fuertes” Garou. Esto significa que en cualquier unión entre un linaje puro de hombre lobo y un linaje Degenerado, siempre tendrá precedencia la herencia Degenerada. Así que una unión entre un Garou y un Chucho (lo que suele ocurrir en las Colmenas de los Danzantes de la Espiral Negra) engendra un Metis de Sangre de Perro, nunca un Metis Garou. Esto también incluye a los Parientes, así que un Garou

que se reproduce con Parentela Degenerada siempre engendra más Parientes Degenerados, y Degenerados potenciales, pero nunca un Garou. Recuerda esto mientras lees.

Los Sangre de Perro prefieren reproducirse con lobos siempre que les resulta posible. Aunque la gran ventaja de los Degenerados es la habilidad de reproducirse con perros, se sienten instintivamente impulsados a reproducirse con lobos, aunque haya perros disponibles. La prole de estas uniones siempre son Degenerados o Parentela Degenerada. Dar a luz un cachorro cambiaformas tiene muchas posibilidades de matar a la madre, sea perra o loba; incluso las hembras de Sangre de Perro tienen una pequeña posibilidad de morir durante el parto. Las hembras que sobreviven habitualmente sufren problemas reproductivos después, incluyendo esterilidad o tendencia a los abortos espontáneos. Las lobas no sólo suelen morir dando a luz a los Degenerados, sino que incluso cuando no nace ningún cachorro cambiaformas, los cachorros que nacen son híbridos de perro y lobo –y Parentela Degenerada. Si se les permite reproducirse con la población de lobos, los cachorros resultantes también son Parentela Degenerada. Manadas enteras de lobos se han convertido en Parentela Degenerada, y sin saberlo los Garou han engendrado cachorros Degenerados a través de estos linajes contaminados. Por supuesto, cuando los Garou descubren que los lobos de una manada han sido corrompidos, habitualmente (y con gran pena) los matan, y con menos lástima también buscan y matan a los malditos Degenerados que se aparearon con ellos. Pero para entonces el daño ya ha sido hecho.

Qué amarga sería la situación si el rito utilizado para salvar a los Lupus de la extinción deja a la población de lobos salvajes incapaces de engendrar prole de hombres lobo.

Unos pocos linajes de Parentela Degenerada existen entre los humanos. Raramente han sido engendrados por los Silvestres, mucho más a menudo son el resultado de los Sangre de Perro de Sirio y de los hombres lobo que se han sometido al Rito de Adaptación. No son una amenaza tan grande como la Parentela de lobos, porque los Garou tienen una población humana mucho más grande entre la que reproducirse, y no es muy probable que se crucen con los Parientes de los Chuchos, pero ocurre. Por lo general, los Degenerados no pueden permitirse ser selectivos, y eligen parejas entre los marginados que frecuentan los Roehuesos y los Danzantes de la Espiral Negra. En ocasiones, un Garou engendrará sin saberlo jóvenes Degenerados a través de Parentela de Sangre de Perro, con resultados desastrosos. (En uno de esos casos, un Roehuesos que sin saberlo engendró un hijo Degenerado fue expulsado de su tribu, pero en un interesante giro de los acontecimientos fue adoptado por la Vanguardia de Sirio). Aunque ocurre muy rara vez, la frecuencia de “Chuchos accidentales” se está incrementando, a medida que la Parentela contaminada se extiende entre la población general.

A TRAVÉS DE UN ESPEJO OSCURO

Los Degenerados son reflejos retorcidos de los Garou, caricaturas feas de un laberinto de espejos. Poseen muchas de las ventajas de los hombres lobo, incluyendo el cambio de forma, el acceso a la Umbra, y (con algunas excepciones) una milagrosa habilidad de curación. Sin embargo, los Silvestres no comparten ninguna responsabilidad. Los Chuchos Silvestres se alimentan, copulan, pelean y sacian cualquier impulso que los domine en un momento sin preocuparse por el destino del mundo mientras muere a su alrededor. Peor todavía, debido a su neutralidad o ignorancia de la guerra contra el Wyrn, a menudo se abren a la corrupción. Vivir en vertederos, yermos contaminados y lugares urbanos corrompidos no es espiritualmente sano para nadie, y los Silvestres se corrompen continuamente debido a la exposición. Sin las influencias moderadoras de la Letanía o la influencia de la naturaleza, los Degenerados suelen aparearse entre ellos, caen ante el Yugo del Wyrn, sin pensarlo cazan en exceso, y tratan a las personas como animales de presa. Y los Danzantes de la Espiral Negra se apoderan de un Chucho aquí y allá, dándoles dones y poderes de locura y corrupción que convierten a los Degenerados en esbirros aterradores y poderosos del Wyrn.

Aunque todo esto toca algunas de las opciones de antagonismo que ya se han mencionado, puedes mostrar los problemas de la responsabilidad contra la libertad a los que debe enfrentarse cada Garou. Los Chuchos Silvestres son una nación de Ronin, a la que los Garou le han dado la espalda, y que ha revertido a una conducta básica y a la indulgencia de los instintos. Los Degenerados son un ejemplo maravilloso de por qué los Garou existen y hacen lo que hacen –por qué continúan luchando, sacrificándose, perseverando, salvando un mundo que les ofrece poca paz...sólo para morir horriblemente

bajo las garras o colmillos de algún monstruo innombrable del Wyrn. Vivir así es un sufrimiento sin fin. Pero no hacerlo es invalidar la razón de existir y convertirse en poco más que un perro. De esta manera, los Degenerados pueden enseñar una lección valiosa a los personajes jugadores que quieran aprender. No sacudas a los jugadores con una moral abierta –si están prestando atención lo pillarán, y encontrarán en sí mismos una dedicación renovada a los ideales de Gaia después de enfrentarse con sus parientes bastardos.

ESCÁNDALO

Un Narrador ingenioso puede conseguir miles de herramientas utilizando la vergüenza que representan los Degenerados, una forma pasiva pero eficaz de utilizar a estos híbridos de Garou con fines dañinos. Después de todo, los Sangre de Perro no aparecieron un día de la nada. Sin importar cuál haya sido el origen del Rito de Adaptación, por el que existen los Degenerados, algunos Garou han considerado que engendrar prole a través de perros domesticados es una *buena idea*. Tuvieron que buscar un Rottweiler, un Doberman o lo que fuera, forzarse a copular con ellos, y entonces cuidar de los cachorros retorcidos de esa unión el tiempo suficiente como para soltarlos en el mundo. Este tipo de pensamiento no es difícil de imaginar en el caso de los Danzantes de la Espiral Negra, pero la mayoría de los indicios apuntan a que unos hombres lobo de Gaia bienintencionados pero equivocados engendraron al primer Sangre de Perro.

Si este error ha ocurrido sólo una vez, si los primeros hombres lobo que crearon a los Degenerados vieron a la prole corrupta de su locura pero los dejaron vivir por lástima, sería excusable. Pero el Rito de Adaptación se está extendiendo en la cultura Garou, y hasta el día de hoy los hombres lobo lo siguen usando para engendrar hijos Degenerados; para sorpresa de nadie, los Danzantes de la Espiral Negra se han apoderado del rito y lo usan alegremente. Las razones varían, pero la más común es un deseo desesperado de llenar el mundo de guerreros antes del inminente Apocalipsis. Sin embargo, ninguno de ellos refleja bien a los Garou. Cualquier hombre lobo de Gaia que se conozca que ha engendrado hijos Degenerado perderá Renombre (e incluso Rango), y posiblemente sufra algún tipo de castigo más directo de los demás Garou; hasta conocer el Rito de Adaptación es causa de vergüenza. Cualquier Garou, pero especialmente uno con rango y/o que sea miembro de una tribu muy respetada (especialmente los Colmillos Plateados), posiblemente utilizaría cualquier recurso a su disposición para ocultar un “error”...y los ancianos tienen mucho poder, tanto místico como político, que pueden utilizar contra quienes los avergonzarían. Los personajes jugadores pueden descubrir una conspiración, o participar en una a cambio de una serie de favores, o quedar atrapados en medio de la investigación de otros Garou.

Salvar la cara no sólo se aplica a hombres lobo individuales. El honor de la tribu Roehuesos, por escaso que sea, ha quedado más manchado todavía por los Degenerados. Después de todo, ellos han creado (y siguen creando) más Chuchos que cualquier otra tribu, y muchos les atribuyen haber creado el Rito de Adaptación en sus orígenes. No hay mucho que ayude a esto; si los Roehuesos despiertan un día con una solución milagrosa para el problema de los Degenerados, todavía serán recordados como quienes lo empezaron todo. Tal es su reputación.

Además, los Mestizos son una mancha en la integridad del conjunto de los Garou, como si necesitaran más. Aunque diversas Fera han interactuado con los Degenerados, sólo unas pocas sospechan lo que son realmente los Chuchos (aparte de parecer unos Garou especialmente jodidos). Todavía no se ha convertido en un conocimiento generalizado entre las Razas Cambiantes que los Lobos han comenzado a reproducirse con perros y tenido descendencia, aunque sólo es una cuestión de tiempo que ocurra. Mientras Corax cotillas, Bastet rencorosos, todos los Nuwisha y otras Fera disfruten de chistes continuos sobre Colmillos Plateados seduciendo a Collies, semejante bochorno no es una verdadera amenaza. Esta revelación sólo reduciría el ya escaso respeto que las Fera sienten por los hombres lobo, especialmente a la luz de los problemas que causan los Degenerados donde viven. La pérdida de respeto podría provocar la pérdida de aliados y ayuda de las Razas Cambiantes. Discutiblemente los hombres lobo se lo merecen, pero eso no ayuda a Gaia, y no es muy divertido. (Excepto quizás para el Wyrn, pero de todas formas tiene un sentido del humor enfermizo).

Los hombres lobo se dan cuenta de la gravedad de la situación, y comprensiblemente se quieren guardar ese pequeño secreto sucio tanto tiempo como puedan. Una Fera ruidosa que tropiece con la

verdadera naturaleza y orígenes de los Degenerados posiblemente pueda extorsionar bastantes favores por no contar la verdad desde lo alto –si juega con cuidado sus cartas y evita que la maten.

MATERIAL DE INSPIRACIÓN

No puedes esperar a la inspiración. Tienes que ir detrás de ella con un palo.

-Jack London.

Te sugiero brevemente algo de material para darte una idea de la forma correcta de contar historias sobre los Degenerados. Ninguna de las siguientes historias muestra con precisión a los Degenerados, por supuesto, pero proporcionan un agradable contexto dramática para las Crónicas basadas en ello.

Lee *Cujo*, una novela clásica de Stephen King. La degeneración de un perro de naturaleza amable a un monstruo rabioso está ingeniosamente escrita desde el punto de vista de la víctima, y es un paralelismo similar a la sucumbir a la Rabia y el Wyrn. La película no es tan buena como la novela, y carece del punto de vista del perro, pero de todas formas es una buena película de terror.

Durante la película de Hulk, hay una batalla encarnizada entre el protagonista y tres perros mutantes; aunque parece divertido, honestamente es bastante inquietante, y el aspecto y conducta de los monstruosos perros muestra la forma Hispo Degenerada con bastante precisión. Algunos relatos de Lovecraft hablan de híbridos de hombre y perro que bailan en ritos prohibidos, demonios con cara de perro y un culto de la muerte conocido como el Culto del Perro.

Para material menos contemporáneo, la mitología y los cuentos populares muestran perros que sirven como guardianes, psicopompos, compañeros, cazadores y adversarios. En el folklore de las Islas Británicas aparece el perro negro que acecha en las encrucijadas, caminos y páramos (Como “El sabueso de los Baskerville”). *La Mitología de los Perros*, de Gerald y Loretta Hausman es una buena lectura, pero ofrece historias más divertidas y entretenidas que terroríficas. El perro negro es un tema persistente en la Antigua Grecia y Egipto, pasando por Europa, donde los perros a menudo están conectados con la muerte y el inframundo. Si un Narrador emprendedor quiere vincular a los Sangre de Perro con las Tierras de las Sombras de alguna manera, tendría unos buenos fundamentos mitológicos para empezar.

Cuando llegamos al callejón al que Carl nos había llevado, todos teníamos miedo. Había sangre, partes corporales y ropa destrozada por todas partes. Era una visión enfermiza, pero la verdad, no era nada que no hubiéramos visto en las últimas semanas.

Salvo por las huellas de patas. Éstas eran distintas. Creo que fui el primero en darse cuenta, y después Alex. Dijo que parecían huellas de oso o alguna mierda así. Entonces escuchamos un aullido. Todo el mundo se quedó quieto. Creo que sonaba como un perro, pero nadie se queda quieto por unos perros callejeros, especialmente tipos como nosotros.

El sheriff Kale dijo “huellas de Lupinos,” lo que fuera que quisiera decir. Me enteré cuando dijo que se movían en manadas. Mi sire no me había contado mucho, joder, apenas me había contado nada antes de liberarme en el mundo, pero me había contado historias sobre las otras criaturas de películas de terror que caminaban en la noche. Sólo mencionar a esos hijos de puta me puso nervioso. Kale y Vladimira discutieron de qué eran los aullidos –Kale dijo que sólo eran perros, Vladimira dijo que eran hombres lobo.

Kale estaba equivocado.

De repente, cuatro...cosas...bloquearon nuestra única salida del callejón. Un hombre, dos perros, y...otra cosa. El tipo comenzó a temblar, moviéndose de forma imposible. Los huesos se rompieron y la piel se rasgó, mientras le crecía pelo en los brazos. Los perros hicieron lo mismo y cambiaron. Pareciera como si les doliera intentar convertirse en monstruos. Casi perdí el control antes siquiera de comenzar la pelea, mirando a los ojos de una de las cosas. Pareciera como si me odiara sólo por estar allí. Sólo por existir.

Kale se movió e intentó apuñalar al líder de los perros. Intenté golpear al cabrón y saltó como unos tres o cinco metros hacia atrás. Todos atacamos a los monstruos, pero todos se apartaron del camino como si supieran lo que íbamos a hacer antes de que lo hiciéramos. Alex hizo algo aterrador que nunca le había visto hacer, y cuando se convirtió en aquella sombra...o lo que fuera, me perdí. Lo sé porque no recuerdo mucho de lo que ocurrió a continuación.

Recuerdo que uno de los otros perros me mordió mientras me inclinaba sobre uno de los muertos, y que sólo me apresó y zarandeó. No recuerdo nada después de eso. Se me acabó la rabia cuando alguien me sacudió la cara contra el suelo, lleno de sangre y de mierda por todas partes. Había sangre de Lupino en mi boca y en mi cara. Y en mí.

Ninguno de nosotros murió. Ganamos la lucha...apenas.

Y Kale nos dijo que aquellos eran los débiles.

CAPÍTULO CINCO: MESTIZOS

¿Me comprendes? ¿Piensas en mí cuando estás meando?

¿De verdad crees que te convertirás en un ser humano?

-Mr. Bungle, “Stubb (a Dub)”

Joder, estas cosas vienen en todo tipo de formas. He visto Degenerados que parecen Chow Chows, como Pitt Bulls, algunos con sangre de Pastor Alemán, Sabueso o Labrador, y cabrones de dos metros que eran Chuchos de arriba abajo. Aunque la mayoría de los Chuchos huirán antes de pelear, muchos de ellos pueden joder a base de bien si se ven acorralados –lo que carecen de poder en estado puro, lo compensan con ingenio y determinación. Creo que algunos son tan fuertes como nosotros, y es posible que planten cara. Otros, normalmente los pequeños, son más listos y escurridizos. He visto uno que nació de humanos, aunque no creo que haya ocurrido más que unas pocas veces. Todos ellos son deformes de alguna manera, como los Metis, pero ellos lo llevan de serie.

Lo que intento decir es que no son sólo perros pulgosos que se hacen más grandes e intentan morderte. Vienen en todo tipo de formas y variedades, y los Chuchos son mucho más listos de lo que la mayoría de nosotros cree. Sobreviven, sin importar lo que les arrojemos. Son lo bastante listos como para esconderse, emigrar, colaborar juntos, e incluso contraatacar con bastante fuerza como para hacernos daño. Solía perseguir a los pobres bastardos y matarlos, pero ahora que lo he hecho bastantes veces, no estoy seguro de querer seguir haciéndolo. No es que me esté ablandando, pero honestamente prefiero matar monstruosidades del Wyrn, y preferiría ver si podemos conseguir que los Degenerados trabajen para nosotros de alguna manera. O por lo menos no contra nosotros.

Una ventaja que tienen los Degenerados es la diversidad. Una mezcla ecléctica de linajes caninos les permite criar máquinas de matar, corredores veloces, espías veloces y guardianes peligrosos. Y aunque los Chuchos no tienen la historia cultural ni la compleja dinámica social de los Garou, ni su poder natural, son tan individuales como cualquiera. Cada Degenerado es único, como reflejan los siguientes ejemplos de personaje.

Siéntete libre de utilizar a estos personajes directamente, o alterarlos según las necesidades de tu Crónica. Sólo lávate las manos después de utilizarlos; nadie sabe dónde han estado.

EL PERRO DE PELEA

Cita: *Muy bien, quiero apostar 300 pavos a que este pitt bull puede acabar con tu chico en menos de diez segundos. Hasta estoy dispuesto a prestarle una pistola.*

Preludio: *Creciste en la calle, y te uniste a una banda. Cada rapero, matón aficionado y pandillero reconvertido como tertuliano decía lo mismo, pero tú lo vivías.*

Cuando eras pequeño aprendiste a usar armas y puños, y trabajaste como vigilante y chico de los recados para los traficantes de crack. Pero cuando tenías trece años te diste cuenta de que las drogas y desplumar a los tipos para obtener pasta no era la vida que querías. Encontraste tu vocación en la vida: las peleas de perros.

Siempre habías tenido mano con los animales. Parecías asustarles, y estaban dispuestos a agradarte. Podías conseguir que los perros más grandes y malotes te obedecieran cuando nadie más podía, aunque no fuesen tuyos. Usaste el dinero que habías ganado en trabajillos y compraste dos pitt bulls, una pareja de cría, a un perrero local. En tres años, habías creado tu propio círculo de pelea, y controlabas las competiciones (incluyendo al tipo que te había iniciado en el negocio). No tuviste que preocuparte de las redadas, porque Control de Animales nunca pasaba por tu barrio, y los policías locales (los que no estaban sobornados, claro está) tenían las manos demasiado ocupadas con las calles llenas de problemas y los traficantes del crack como para preocuparse por tus peleas de perros.

Entonces llegó tu Primer Cambio, mientras te encontrabas en un sótano después de una pelea. Un matón intentó cobrarte protección, y él y sus cinco chicos te machacaron para que cedieras. Lo siguiente que recuerdas es despertar en un callejón a unas manzanas, cubierto de sangre, y un viejo blanco

intentando sacarte de allí. Lo acompañaste, lo que posiblemente te salvó de la cárcel y el corredor de la muerte. Te contó que habías dejado a aquellos matones y todos los que se encontraban en el sótano, hechos pedazos. Te explicó lo que eras, una especie de hombre perro que tenía que esconderse. Pasó una semana enseñándote lo que tuviste paciencia para aprender, y después dejó que te las apañaras solo. Evitaste a la policía el tiempo suficiente para arreglar tus asuntos y te trasladaste de estado.

Concepto: En los dos años desde que descubriste lo que eras has restablecido tu negocio de peleas de perros en otra ciudad, y el negocio florece como nunca. Enfrentas a tus pitt bulls para seleccionar a los ejemplares más fuertes, y después te apareas con ellos, engendrando cachorros fuertes de la Parentela que dedicas a la lucha o vendes a otros criadores. Has contactado con los Degenerados de tu zona, y también negocias con ellos. Combinando las sensibilidades de un proxeneta y un esclavista, vendes a tus mejores Parientes e inviertes tus beneficios en conseguir más perros. A largo plazo esperas engendrar un hijo o hija cambiaformas de uno de tus ganadores, pero estás contento con el progreso que has realizado hasta ahora.

Eres un monstruo amoral y corto de miras, aunque no eres activamente malvado. No es que te guste ver sufrir a los animales, pero no tienes en cuenta su sufrimiento –cuando ves un pitt bull, ves dinero y nada más. Eres lo bastante listo para evitar a la ASPCA (La Sociedad Americana contra la Crueldad Animal), y haces dinero a manos llenas, pero tienes una incapacidad crónica por ver más allá de tus intereses materiales o pensar en una situación a largo plazo. La sociedad Degenerada (hasta donde existe), el mundo de los Garou y Gaia, y todo lo demás, no tienen sentido para ti; todo el mundo es un aliado o una amenaza en potencial.

Has encontrado tu lugar, y estás contento en él. La principal diferencia entre tú y un Danzante de la Espiral Negra es que no te preocupas lo bastante para hacer del mundo un lugar peor, lo haces de forma natural (aunque no te importaría hacer dinero con los Danzantes si acudieran a ti). Necesitas que algo te despierte a las realidades del mundo, y pronto...

Consejos de interpretación: Siempre que negocies con alguien, sea una persona normal o un compañero Degenerado, presume, impresiona y destaca; aunque no quieres problemas, la gente parece respetar eso. Muestra poca tolerancia al hablar de espíritus, Umbras, hombres lo que sea y toda esa mierda, y permanece estoico y en silencio hasta que puedas llevar la conversación a las peleas de perros y los beneficios. Cuando la mierda te llega al cuello, lucha tan sucio como puedas, y llama a los refuerzos si es posible (con la forma de perros de pelea Parientes).

Equipo: Cadenas de oro y un foso de pelea, filas y filas de apretujadas jaulas donde viven no menos de cuarenta perros de pelea, un coche con pequeñas jaulas (para transportar a tus perros), un botiquín (para tus perros), esteroides y jeringuillas (para tus perros), una pistola de 9 mm.

Degeneración: Presa débil.

Raza: Homínido

Tribu:

Degeneración: Presa débil

Concepto: Perro de pelea

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 1, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Trato con Animales 3

Conocimientos: Leyes 2, Medicina 2

Trasfondos: Contactos 2, Parentela 4, Recursos 3

Dones: Lenguaje Animal

Rabia 5, Gnosis 1, Fuerza de Voluntad 4

Debilidad (opcional): Sangre contaminada, -2 a las relaciones sociales con los Garou

LA MASCOTA ABANDONADA

Cita: *Mato para vosotros... ¿Buena perra ahora? ¿Vuelvo a casa?*

Preludio: Eras un cachorro hambriento y abandonado que un día de frío se metió en un patio y fue adoptado por la familia que vivía allí. Se convirtieron en tu familia, y tú los querías, especialmente al Niño y a la Niña, que jugaban contigo y te ayudaban a explorar los bosques detrás de tu casa, y te alimentaban, te mimaban y te querían. Días sin tiempo, llenos de alegría, risas de niños y juegos.

Pero el paraíso era frágil. Quedaste confundido cuando el Niño y la Niña tenían cada vez menos tiempo para jugar contigo mientras pasaba el verano, y los adultos nunca te prestaban atención. Después de un tiempo, el Hombre dejó de aparecer, dejando sola a la Mujer y sus cachorros. Poco después te echaron de tu casa; la pequeña casita para perros a la que fuiste exiliada te ofrecía poca protección del gélido otoño y del duro invierno. Entonces, en primavera, un nuevo cachorro llegó y tu familia dejó de jugar contigo. Algunos días ni siquiera te daban de comer; nunca supiste si era porque se habían olvidado de alimentarte o el recién llegado se lo había comido todo. Ladrabas para recordarles que estabas allí, y ellos te gritaban que te callaras. En una ocasión, el Niño salió y te pegó por ladrar tanto. Por lo menos había venido a verte, porque algunos días te sentías tan sola, que ladrabas esperando que volviera – aunque fuera para pegarte con una correa.

Una noche el Hombre regresó, tambaleándose, oliendo a cereal fermentado y gritando a la casa. Parecía que como a ti, a él también lo habían echado de la casa, y como tú, quería volver dentro. Pero no se conformaba con esperar. El Hombre le gritó a la Mujer y la Mujer le gritó. Entonces el Hombre le dio una patada a la puerta y la atacó mientras el Niño y la Niña chillaban y lloraban.

El Hombre atacó a la Mujer.

El Hombre atacó a tu familia.

Así que hiciste lo único que un buen perro podía hacer. Mataste al Hombre. (Y mientras lo hacías, también mataste al maldito cachorro). En aquel momento no comprendías por qué todo y todos eran tan pequeños, o por qué tu cuerpo se sentía tan extraño, o por qué tu familia huyó gritando. Lo que entendías era que tu familia estaba en peligro.

Pero tu familia se había marchado al día siguiente, y en esta ocasión estabas sola de verdad. Peor todavía, ¡ahora no podías protegerlos! No mucho después de que esto ocurriera, fuiste encontrada por tu padre y su manada. Él quería que te quedaras con ellos y te unieras a una familia grande y extensa de guerreros. Pero tú no querías nada de él, ni de su tribu, ni de su guerra. Querías a tu familia, y la vida sencilla que habías tenido. Conseguiste convencer a tu padre de que te enseñara algunos Dones y un poco de lenguaje humano, y después te fuiste sigilosamente una noche y nunca miraste atrás. Viajaste por distintos estados para volver a encontrar a tu familia, a través de bosques, pueblos y grandes ciudades, luchando por el camino contra el hambre y enemigos.

Sólo para volver a sufrir rechazo.

Concepto: Eres una de los cientos de miles de mascotas que son abandonadas por sus propietarios cada año. Lo que te diferencia es tu astucia y el hecho de que te conviertes en una máquina de matar de unos 180 kg cuando te enfadas. Todo lo que quieres es la vida sencilla de una perra y el amor de tu familia, pero te niegas a aceptar que eso forma parte del pasado y que nunca volverá a ser.

Para ti, la inteligencia es una maldición. Tu escaso raciocinio te dice que tu familia ya no te quiere, que tu intento desesperado de salvar a tu familia ha destruido cualquier posibilidad de que volvieran a quererte, y que los días idílicos como una mascota se han ido para siempre. Odias esta nueva claridad, esta comprensión de la pérdida y el dolor, la posibilidad de un futuro de soledad interminable. Como perra, estabas triste y confusa; ahora estás completamente atormentado. Y con Rabia, eres un peligro para todos y para todo –especialmente para tus antiguos amos.

Consejos de interpretación: Tu familia no quiere saber nada de ti; gritan y corren cuando te acercas. Unos hombres con armas vinieron y te dispararon en una ocasión, y tu familia volvió a marcharse. Ahora los vigilas en secreto, los proteges y acechas, utilizando Encontrar el Cubil para encontrarlos dondequiera que van. Esperas que tu familia te dé la bienvenida a su hogar, merodeando escondida cerca de la casa. Matas a cualquier mascota, perros callejeros o intrusos que entran en su territorio, impulsada por instintos descontrolados de protección y celos. Quizás si proteges y quieres lo bastante a tu familia puedas volver a ganarte su amor. Sacas los pensamientos incómodos de tu cabeza e intentas vivir una vida sencilla de instinto, como antes. Dejarás el monstruo que eres atrás, y te convertirás en la perra que fuiste. Y entonces la vida que tuviste antes volverá.

Equipo: Tu gastado collar de perro con correa. Para cuando el Niño te saque de nuevo a pasear.

Degeneración: Involución.

Nota: Este personaje fuerza las reglas un poco, pues comienza con un Don de Nivel Dos (al coste de 14 puntos gratuitos). Esto no quiere decir que sea un precedente de abuso de las reglas, sino una aplicación creativa de la Regla de Plata para complementar el trágico concepto del personaje. Incluso así, los Narradores deberían ser muy cuidadosos a la hora de permitir estos casos especiales.

Raza: Canis

Tribu:

Degeneración: Involución

Concepto: Mascota Abandonada

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 1, Impulso Primario 1, Intimidación 1,

Pelea 1

Técnicas: Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 1

Conocimientos: Enigmas 1, Ocultismo 2, Rituales 1

Trasfondos: Mentor 2, Parentela 1, Ritos 1

Dones: Ojo Nublado, Encontrar el Cubil

Rabia 4, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 5

Debilidad (opcional): Sangre contaminada, -2 a las relaciones sociales con los Garou

EL JUDAS

Cita: *Mejor tú que yo.*

Preludio: La vida estaba lejos de ser idílica incluso antes de que vendieras a tu familia. Perdiste compañeros de manada atropellados por vehículos, por el hambre, la enfermedad, las armas, y los hombres en furgonetas que se los llevaban. Y siempre tenías la sensación de que había algo terrible justo en los límites de tu percepción. Si hubieras poseído precognición, podrías haber sentido el desastre en el viento cuando tú y tu manada olistéis a los Lobos en vuestro territorio. Sin embargo, fueron los humanos los que sembraron las semillas del desastre. Llegaron con armas y comenzaron a disparar a tus compañeros de manada. Recuerdas el olor de la pólvora, y después todo fue Rabia. Cuando comenzaste a mirar el mundo con tu nueva consciencia, estabas cubierto de sangre y los humanos despedazados. Tú y tu manada os trasladasteis a un nuevo territorio, huyendo de una sensación de muerte inminente que no podías comprender.

Después de tu Primer Cambio, te viste obligado a pasar tiempo solo. Tus compañeros de manada te tenían miedo, y ya no podías disfrutar con ellos de las cosas sencillas como antes. Poco después, una noche, otros que cambiaban te encontraron. Te ofrecieron contarte lo que eras, y protegerte de más ataques de los humanos armados. Pero primero tenías que demostrar tu lealtad.

Concepto: Ha pasado un tiempo desde que vendiste a tu familia a los Garou, incluyendo a la perra que llevaba a tus cachorros en su vientre, y les ayudaste a cazarlos; dijeron que no podían arriesgarse a que naciera otro como tú, y desde entonces has llevado a más de los tuyos a la muerte. Tu nueva manada ha descubierto tu talento para infiltrarte entre las manadas de los Degenerados, llevándolos a emboscadas, y para rastrear a los supervivientes —y te ponen a trabajar tanto como pueden.

No estás seguro de por qué lo haces. Desde luego no es por amor, porque los Garou no sienten ningún amor por ti. Eres el omega de tu manada, pero sólo porque no hay una posición más baja. Eres castigado por tus errores, pero no recibes ningún elogio cuando lo haces bien. Los hombres lobo te hablan del deber a Gaia y la tribu, y asumes que también debería ser tuyo. Aunque tu existencia es infeliz, es mejor que estar solo; cuando te encuentras en soledad, escuchas los aullidos y gritos de quienes has enviado a la muerte, y estás al borde del frenesí cuando persigues a sus fantasmas. Mejor quedarte con los Lobos, aunque te nieguen su compañía y el calor del campamento.

Consejos de interpretación: Has desarrollado tus instintos de supervivencia, has abandonado la ética, y tienes talento ganándote la confianza de los demás. Estás lleno de autoodio: eres un traidor, una afrenta de Sangre de Perro a Gaia, e indigno del respeto o el amor de tu manada. Te parece bien; si

tuvieras la oportunidad, venderías a tus compañeros de manada y los dejarías en la estacada tan rápidamente como haces con los Degenerados y su Parentela. Piérdete en el momento, como la vida antes del Primer Cambio, y no tendrás que pensar en el pasado. Con cada traición, con cada muerte de la que eres responsable, otra voz se une al coro de tu cabeza...un día habrá demasiadas como para soportarlas. Hasta entonces, te arrojas de cabeza en tu deber para escapar de ellas, y obtener paz en la atrocidad...o morir intentándolo.

Equipo: Camisa y vaqueros dedicados, zapatos viejos, una serie de objetos diversos robados a tus compañeros Garou y a los Degenerados que has traicionado.

Degeneración: Trastornado.

Raza: Canis

Tribu: Roehuesos

Degeneración: Trastornado

Concepto: Judas

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Callejeo 2, Empatía 1, Esquivar 2, Impulso Primario 1, Pelea 1, Subterfugio 3

Técnicas: Liderazgo 1, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 1

Conocimientos: Ocultismo 1, Política 1, Rituales 2

Trasfondos: Contactos 1, Ritos 2

Dones: Cocinar, Pegarse, Resistir Toxina

Rabia 3, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 5

Debilidad (opcional): Sangre contaminada, -2 a las relaciones sociales con los Garou

EL CANIJO

Cita: *Nunca pensaste en mirar abajo, ¿verdad?*

Preludio: Deberías haber nacido grande y fuerte. Joder, recibiste los nutrientes de tus hermanos y hermanas y también de tu madre. Dio hasta su último resquicio de fuerza para darte a luz y murió. Por supuesto, no recuerdas nada de esto —es lo que te dijeron tus compañeros de la Vanguardia de Sirio después de tu Primer Cambio. Todo lo que ocurrió antes está un poco borroso; el tiempo antes del lenguaje y la razón son en su mayor parte imágenes e impresiones. Pero recuerdas bastante.

En tus primeros recuerdos confusos te ves siendo machacado en un solar, y dominado por los que eran más grandes que tú. Por supuesto, tal y como había decidido el destino, *todo el mundo* era más grande que tú. Recuerdas un mundo de gigantes, corriendo bajo las patas y vientres para robar comida y escapar de los mordiscos. No rechazabas tu lugar en la manada; si lo hubieras hecho habrías muerto de hambre. No importaba cuántas veces te ladraran, mordieran o abusaran de ti, no te conformabas con la posición más baja de la jerarquía. De hecho, nunca te sometías voluntariamente a nadie.

Entonces ocurrió algo que no recuerdas con claridad, pero nunca olvidarás lo que ocurrió después. Te metiste en una pelea por algo, ni siquiera recuerdas lo que era, y de repente te perdiste en una marea de furia roja. Cuando recuperaste tus sentidos, lo primero que viste a través de las lentes de la razón fue los restos ensangrentados y destrozados de todos los perros de la perrera. Te habías abierto camino hasta lo alto de aquella pequeña jerarquía, pero no tenías en mente que sería así. No pasó mucho tiempo antes de que otros te encontraran, monstruos con piel de perro como tú, y te introdujeron en su tribu.

Concepto: Sigues con la misma actitud agresiva desde que eras un cachorro, aunque ahora está templada con un poco más de sabiduría. Estás decidido a convertirte en el alfa, a pesar de tu pequeña estatura (o quizás debido a ella), y te entrenas continuamente para compensar la debilidad de tu pequeño cuerpo, aprendiendo a usar las herramientas de los humanos cuando tomas su forma. Eres más rápido y más duro que la mayoría de tus compañeros, y tienes el ingenio de utilizar tácticas de emboscada, golpear y salir corriendo, aprovechando tus ventajas naturales. Los líderes de la Vanguardia de Sirio son dignos de tu respeto, y son considerablemente más peligrosos que los perros con los que te enfrentabas (como

descubriste pronto tras unírte a la tribu). Sin embargo, tus compañeros Cliaths son juego limpio en las pruebas de dominio, y la mayoría de ellos siguen tu mando.

Has descubierto que se te da bien el liderazgo, y te gusta, y tus superiores te dicen que pronto tendrás la oportunidad de ponerte a prueba contra los enemigos de tu tribu.

Consejos de interpretación: La clave para interpretar este personaje es la actitud. Algunos personajes actúan como si fueran los más duros de la ciudad; pero tú *sabes* que lo eres. Cuando te sacuden, retrocede, escupe y gruñe. Encuentra alguna manera de perseverar. No retrocedas a menos que se trate de alguien superior en la cadena de mando. Sin embargo, cuando consigues el mando, te comportas de manera responsable con tus subordinados, y los protegerás con tu vida si es necesario. No eres tiránico ni cruel, pero el fallo o la sumisión servil no forman parte de tu vida. Fuiste la última mierda de la perrera, y nunca volverás a serlo.

Equipo: Chándal, sudadera y tenis dedicados. A veces llevas una escopeta dedicada cuando esperas problemas.

Degeneración: Enano.

Raza: Canis

Tribu: Vanguardia de Sirio

Degeneración: Enano

Concepto: Canijo

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar (Agacharse) 4, Impulso Primario 1, Intimidación 2,

Pelea 3

Técnicas: Liderazgo (Inspiración) 4, Sigilo 3, Supervivencia 1

Conocimientos: Política 2, Rituales 2

Trasfondos: Ritos 1, Tótem 2

Dones: Dientes Afilados, Mente de la Presa, Sentir Debilidad

Gloria 2, Honor 1

Rabia 5, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 7

Debilidad (opcional): Sangre contaminada, -2 a las relaciones sociales con los Garou

LA MÍSTICA DE LA TRIBU

Cita: *Puede que no veas a los espíritus, pero ellos te ven a ti. Y con sus ojos veo lo que haces.*

Preludio: Antes de tu Primer Cambio, nunca te sentiste como un miembro de tu manada, pues los demás perros te evitaban. La verdad sea dicha, no te importaba, pues preferías tu propia compañía que la de tus compañeros, ladrando y peleándose continuamente. Sentías cierta afinidad por tu alfa, una cambiaformas con el olor del poder espiritual y la Rabia en ella, aunque tus compañeros la temían. Pero ella también te resultaba extraña, y tú a ella, porque lideraba con la violencia y sometía a los demás. Aunque los evitabas, sabías que nunca estabas sola de verdad.

Sentías a tu verdadera familia a tu alrededor, invisible pero siempre presente. Había olores, sonidos y movimientos, siempre al límite de tu percepción, llamándote, pero siempre fuera de tu alcance...

Entonces llegó otro cambiaformas, un lobo gigante que olía a gasolina y alcantarilla. Destrozó a tu manada con salvaje abandono, y ni siquiera tu poderosa alfa fue capaz de enfrentarse con él. Sentiste un pozo de Rabia mientras el olor de la sangre de tu familia hería tu olfato, y entonces cambiaste...y todo lo que te rodeaba. Fuiste atraída hacia el otro mundo, el que siempre había estado fuera de tu alcance. Después de eso, todo fue una mezcla confusa de dolor y violencia. La primera visión racional que tuvieron tus nuevos ojos fueron los restos destrozados de una Perdición hinchada, pero su sucia esencia manchaba tus dientes y tu pelaje. Viste al Lobo malvado pasando entre el telón de este mundo y el otro, él mismo un gran espíritu y quizás sintiendo la confusión del más allá. Huiste a través de este mundo nuevo, y finalmente eras libre para correr con los espíritus que siempre habían estado contigo. No sabías cómo volver al otro lado, pero no te importaba, pues el sucio mundo de la materia ya no te preocupaba.

Por lo menos, hasta que otro Lobo te encontró y se ofreció a contarte tu propósito y legado. Te llevó de nuevo al otro lado de la Celosía, y te presentó a tu nueva familia, la Vanguardia de Sirio.

Concepto: Te estás adaptando bien a la vida en la Vanguardia de Sirio, miembro de una manada de élite que sirve a la estrella espiritual que guía a tu tribu. Pocos tienen tu afinidad con los espíritus, y tus talentos son valiosos, así que recibes más respeto y libertad que otros de tus compañeros. Pasas todo el tiempo que puedes en la Umbra, aprendiendo de los espíritus y cumpliendo tus deberes tribales – incluyendo ritos menores y enseñar a los demás Degenerados cómo interactuar con los espíritus. Además, son lo bastante considerados para mantenerte fuera de las peleas, pues tu cuerpo frágil se cura despacio, incluso las heridas superficiales. La alfa de tu manada y tu mentora es la Garou que te encontró vagando por la Umbra y te trajo a la tribu. Ella descubrió lo que eras; de ella has aprendido ritos, Dones, las costumbres de la tribu de Sirio, y lo más valioso para ti, conocimiento espiritual. Pronto aprenderás a vincular a los espíritus en Fetiches, a curar a tus camaradas, y rastrear a los espíritus corruptos en la Penumbra. Quizás no sea la vida que hubieras elegido, pero te han dicho que es mejor que estar sola para siempre en este lado de la Celosía.

Consejos de interpretación: Te sientes más espíritu que carne, y más en casa en la Umbra que en el mundo material. Si no fuera por tu estrecha amistad con tu mentora y tu sentido del deber con tu tribu, ya te habrías marchado del mundo físico. No rechazas a tu tribu, pero crees que puedes ofrecer más buscando la sabiduría de Sirio y otros grandes espíritus directamente. Sin embargo, por ahora, la lealtad a tu manada y a tu tribu te mantiene en este mundo con sus preocupaciones, y cumples con tu deber sin rechistar.

Equipo: Herramientas rituales (incluyendo hierbas, incienso, cuchillo ceremonial y elementos de chiminaje), manto, papel con glifos garabateados.

Degeneración: Curación atrofiada.

Raza: Canis

Tribu: Vanguardia de Sirio

Degeneración: Curación atrofiada

Concepto: Mística de la Tribu

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 1, Impulso Primario 1

Técnicas: Interpretación 1, Sigilo 1, Supervivencia 2

Conocimientos: Enigmas 3, Ocultismo 3, Política 2, Rituales (Peticiones) 4

Trasfondos: Mentor 2, Ritos 4, Tótem 2

Dones: Lenguaje Espiritual, Sentir Debilidad, Sentir al Wyrn

Sabiduría 3

Rabia 1, Gnosis 6, Fuerza de Voluntad 4

Debilidad (opcional): Sangre contaminada, -2 a las relaciones sociales con los Garou

PERSONAJES DESTACADOS

De una manera u otra, los Degenerados están condenados a vivir para siempre a la sombra de los Garou. Aunque los Mestizos consigan sobrevivir a la extinción de los hombres lobo (o acelerarla), llevan la herencia de sus ancestros en las venas, y la herencia de sus almas atrofiadas...que les recuerdan lo que nunca serán. Sea como sea, esto no quiere decir que los Chuchos sean criaturas impotentes, inútiles o condenadas al olvido, como grupo o como individuos.

A pesar de sus orígenes degradados y humilde linaje, algunos Degenerados consiguen elevarse sobre la refriega y adquirir distinción o infamia. Otros son definidos por su respuesta a los Mestizos, actuando como aliados o enemigos de los Degenerados. Los siguientes personajes sólo son unos pocos dignos de ser mencionados después de que se creara el Rito de Adaptación.

GRIS

Gris es posiblemente el Degenerado más viejo y poderoso vivo, un ejemplo de la perseverancia y astucia de los Silvestres. Por lo que se cuenta, Gris fue el primer Degenerado, o por lo menos uno de los primeros, nacido en la década de 1950 en algún lugar de Nuevo México de los Garou que desarrollaron o descubrieron el Rito de Adaptación. Algunos dicen que Gris nació de un Roehuesos, proscrito de su tribu cuando se descubrió su naturaleza degradada; él prefiere callar sobre este asunto, y no lo confirma ni lo niega. Gris no es especialmente grande ni fuerte, pero ha demostrado ser lo bastante listo y precavido para sobrevivir durante décadas, y tiene toda una vida de experiencia a cuestas. Gris puede utilizar numerosos Dones, algo raro entre los Silvestres, e incluso conoce unos pocos ritos. También ha conseguido unos pocos Fetiches y Amuletos a lo largo de su vida (y hace poco le tocó el gordo).

Gris recorre el suroeste de los Estados Unidos en compañía de una gran manada de Degenerados y Parientes. Su manada nunca se queda mucho tiempo en el mismo sitio; se trasladan discretamente a un pueblo o asentamiento rural y se van de la misma forma en que llegaron más o menos una semana después, dejando pocas señales de su paso. Entre los Degenerados de su manada, sólo Gris tiene el derecho de reproducirse, y ha defendido con éxito su posición (y principios) como alfa durante más de tres décadas; esto ha impedido el nacimiento de incontables Mestizos, y le ha ganado menos enemigos entre los Garou de los que podría haber tenido de actuar sin control. Sin embargo, en unas pocas ocasiones la manada de Gris ha ensangrentado los hocicos de los hombres lobo y han escapado para contarlos. Es un gran motivo de vergüenza para esos Garou y sus aliados, y le ha proporcionado enemigos que de otra forma no tendría.

Hace poco en Arizona, Gris atrabaja a una manada de Garou cazadores de Degenerados a un territorio controlado por los Danzantes de la Espiral Negra, donde los segundos emboscaron y mataron a los primeros; después de la batalla, la manada de Gris apareció de improviso y cayó sobre los debilitados Danzantes, matándolos a todos. Después él y su manada saquearon los cadáveres y se marcharon. Esta victoria ha provocado que varios clanes locales y la Colmena del Pozo Estancado aúllen por la cabeza de Gris, uniendo a la mayoría de los hombres lobo de Arizona contra él y su manada. Hasta el momento el astuto Gris ha evitado la captura, a pesar de los esfuerzos independientes de los Garou de Gaia y del Wyrn. (Las dos facciones no actúan juntas, pero sin saberlo comparten el mismo objetivo).

Desde hace tiempo la Vanguardia de Sirio ha intentado convencer a Gris y su manada de que se unan a la tribu, ya que quiere la experiencia y la inspiración mortal que el reclutamiento del viejo y astuto Sangre de Perro le proporcionaría. Sin embargo, por ahora este Degenerado tozudo e independiente no ha mostrado mucho interés. Los Amos esperan que con un precio por su cabeza, Gris vea lo razonable que sería la protección de la Vanguardia, y han renovado sus esfuerzos por reclutarlo; dos manadas han sido asignadas para encontrarlo y hacer todo lo que puedan para que acepte subir a bordo de la tribu de Sirio.

La forma Canis del viejo Sangre de Perro muestra la herencia de un auténtico Chuchos, una mezcla fea e inquietante de rasgos de lobo y varias razas de perro; grandes zarpas y mandíbulas de lobo, un pelaje gris claro mate con manchas grises, y pelaje largo en sus costados y patas. El gris que le dio su nombre ahora es más blanco, como su pelo en forma humana, lo que traiciona su edad. Gris perdió un ojo en una pelea, recibiendo una cicatriz de guerra, y conserva su pata de perro en sus cinco formas (aunque la oculta bajo un abrigo y pantalones en forma Homínida. Muestra numerosas cicatrices como un mudo testimonio de su capacidad para resistir la violencia del mundo.

JANETTE BEAL Y CONTROL DE ANIMALES

Janette Beal es una de las principales cazadoras de Degenerados, y según se dice, esta Pariente Fianna nacida en Luisiana, hábil y con buenas conexiones, ha matado a más de veinte Chuchos (sin contar las muertes de numerosos perros Parientes). Equipada con armas de plata, granadas de gas lacrimógeno y diversas trampas, con su grupo Control de Animales viaja de clan en clan, ofreciéndose para limpiar la zona de Chuchos a cambio de los gastos y una “razonable gratuidad”. Su grupo de caza cambia regularmente, ya que muchos Parientes se presentan como voluntarios temporalmente y después se marchan para atender otras responsabilidades o mueren (cazar Degenerados no es tan suicida como cazar hombres lobo pero sigue siendo peligroso). En cualquier momento dado, Control de Animales está formado por entre cinco y siete cazadores, siendo Janette y su primo Byron Mills los únicos miembros fijos. Control de Animales actúa con tanta profesionalidad que a menudo reciben “propinas” de dinero,

equipo y amuletos, aparte de su pago habitual –y también se benefician de varias recomendaciones entre clanes. En ocasiones a algunos Garou de rango bajo se les pide que colaboren en las “cacerías de perros” de Control de Animales para recibir Gloria, adiestramiento en combate y ritos de iniciación. Janette y sus cazadores son enemigos implacables de los Sangre de Perro.

Aunque Janette es toda una inspiración en la caza, capaz de inflamar las pasiones de los Garou que la ayudan, animándolos a destruir la impureza y la naturaleza corrupta de los Degenerados, su interés en los Sangre de Perro es más económico que financiero. Ella y el resto de Control de Animales han reunido una pequeña fortuna matando Degenerados (y también unas pocas cicatrices), y también se ha ganado el respeto de algunos Garou importantes. A Janette le gusta el dinero y la posición, y no pretende renunciar a ellos a corto plazo.

Sin embargo, últimamente Janette y su grupo se han encontrado con una oposición inesperada. Siendo alguien a quien le gusta salirse con la suya, a Janette no le gusta nada. En noviembre de 2004, Control de Animales se enfrentó con un grupo de Degenerados inusualmente bien armados y organizados al norte de Cincinnati; después de una batalla encarnizada, Janette resultó herida, dos de los cazadores de Control de Animales murieron, y tres Chuchos consiguieron escapar. Aunque algunos miembros de Control de Animales habían muerto en cacerías anteriores, nunca se habían encontrado con tanta fuerza, ni habían perdido jamás una presa. Desde entonces, algunos clanes han comenzado a rechazar los servicios de Control de Animales (aunque se muestren amistosos), y no están recibiendo tantas “ofertas de trabajo” como antes. Janette sospecha que su reputación ha sido dañada, o que quizás está ocurriendo otra cosa; siendo desconfiada, la principal sospecha de Janette va dirigida a Letanía de Compasión de los Hijos de Gaia, que ha estado quejándose ruidosamente de las cacerías de Degenerados. Pero Janette no tiene la habilidad para investigar ni conexiones en la Nación Garou para descubrir lo que ha ocurrido, y todavía quedan clanes más que suficientes dispuestos a negociar con ella.

Janette Beal no es una modelo de revista. Tiene un cuerpo robusto, musculoso y entrenado que sería la envidia de muchos hombres, con marcas de garras adornando sus brazos pecosos y su abdomen, un paso fanfarrón, y una voz grave de gritar y fumar demasiados cigarrillos. Pero hay cierta belleza ruda en ella, si tienes ojos para verla, con sus agudos ojos verdes y sus cortos rizos castaños. Por razones obvias, es considerada una pareja de primera por muchos Garou. En estos momentos Janette está siendo “cortejada” por tres Fianna, e incluso ha recibido peticiones de algunos Garou fuera de su tribu. (Por supuesto, es ella la que responde a estas peticiones, y ni su clan, ni nadie le dirán con quien va a tener hijos).

LETANÍA DE COMPASIÓN

Esta Hija de Gaia es una firme defensora de los Degenerados, y se muestra incansable en su cruzada para detener la persecución de los Sangre de Perro. Aunque no es raro que una de los Hijos de Unicornio manifieste una postura de tolerancia y moderación, a muchos les sorprende que Letanía de Compasión sea una Garou Lupus y Ahroun. Aunque varios Hijos de Gaia han intentado convencer a sus compañeros hombres lobo de que dejen en paz a los Mestizos y piensen en otras amenazas, pocos han defendido a los Degenerados como creaciones de Gaia, tal y como hace Letanía. Afirma que los Garou deben ser responsables con los Degenerados, considerando que no sólo están relacionados, sino que son el resultado de una descuidada interferencia Garou en los planes de Gaia. Señala las actividades de los Chuchos y deja muy claro que son un problema, pero culpa a los Garou –si los Guerreros de Gaia no hubieran descuidado el deber de educar a sus compañeros, y no los hubieran apartado, cazándolos y matándolos, no serían un problema. Letanía es conocida no sólo por defender verbalmente a los Sangre de Perro, sino también físicamente, pues como Luna Llena es muy capaz de hacerlo (aunque afortunadamente no ha tenido que matar a nadie). Letanía ha llegado a perder Renombre por su actitud, pero permanece firme en sus principios, y sus convicciones le han ganado el respeto y el apoyo de varios Garou.

Muchos temen que se produzca un enfrentamiento inevitable entre Letanía de Compasión y Janette Beal, la cazadora de Chuchos, pues Letanía ha manifestado abiertamente su deseo de poner fin a lo que llama “la masacre asesina” de Janette de una forma o de otra.

SPINNER

Spinner es un ejemplo terrible de la causa y efecto de la persecución Garou, así como un ejemplo de lo peligroso que puede ser un Degenerado. Spinner nació con graves problemas de equilibrio, incapaz de quedarse de pie sin esforzarse. Para compensarlo, este Silvestre medio dálmata siempre está en movimiento, cambiando su desequilibrio de una pata a otra para permanecer en pie. Como el juguete contra el estrés del que toma su nombre, Spinner a menudo gira sobre sí mismo si tiene que quedarse en el mismo lugar, por lo que parece que se esté persiguiendo la cola. Este movimiento constante le ayuda a permanecer en pie, aunque fue incapaz de cazar bien incluso después de su Primer Cambio, teniendo que comer carroña de los animales muertos en las carreteras y de los cubos de basura. Fue desafortunado como para nacer en Pottsville, Pensilvania, un lugar en medio de territorio Garou. Spinner y su manada sufrieron frecuentes ataques de los hombres lobo, y rodeados por todos lados, no tenían ningún lugar al que escapar. Aunque cuando nació Spinner la manada estaba formada por cuatro Degenerados y casi doce Parientes, su número se redujo a dos Degenerados (incluyendo a Spinner) y cinco perros en poco tiempo. Todo lo que podían hacer los Silvestres y su manada era correr y esconderse siempre que los Garou los encontraban.

Hasta que Spinner y sus compañeros vieron a sus torturadores luchar contra otros hombres lobo en las afueras de Pottsville.

El resto de su manada huyó, pero Spinner vio una oportunidad de vengarse de quienes lo habían atormentado. Su furia superó su instinto de supervivencia y a Spinner no le preocupó que aquellos nuevos Garou no fuesen mejores que los que había conocido. Aguardó su momento, tenso, sosteniéndose por pura fuerza de voluntad, hasta que una Garou que conocía se acercó a los arbustos donde estaba escondido. Saltó sobre su espalda y la mordió varias veces con ferocidad antes de que pudiera reaccionar y defenderse. La Garou sangró en abundancia, y aunque entró en frenesí y consiguió arrojar a Spinner a un lado, Spinner consiguió arrancarle las tripas y terminar su horrible venganza. Sin embargo, la Garou consiguió golpear al Mestizo con sus garras antes de caer, y Spinner se derrumbó debido a sus heridas. El Mestizo agonizante pronto se encontró rodeado por los extraños Garou contra los que luchaban sus enemigos: una manada de Danzantes de la Espiral Negra.

Divertidos e impresionados por el heroísmo y astucia del pequeño Chucho, la manada de la Catarata del Tercer Ojo se lo llevó a una mina de antracita abandonada que utilizaba como base, y desde allí a su Colmena a través de túneles Umbrales secretos. Después de curar con sus Dones al Sangre de Perro herido, lo arrojaron a la Espiral Negra, aunque nadie esperaba que aquella criatura lamentable sobreviviera, pero de todas formas no querían matarla ni abandonarla después de que les hubiera ayudado. Se sorprendieron cuando el gimoteante Degenerado se abrió paso fuera de la Umbra, con la locura danzando en sus ojos. Spinner los llevó de vuelta a Pottsville, donde reclutaron al Mestizo superviviente. El conocimiento profundo de Spinner de los mejores escondrijos del lugar ayudó a su nueva manada a conseguir un asidero en la zona, y siempre está dispuesto a hacer daño a los Garou de Gaia cuando se presenta la oportunidad.

Spinner alcanzó una loca apoteosis en el Laberinto Negro. Ahora cree que nació para bailar en el laberinto de corrupción, que el Wyrn Profanador lo “bendijo” con la degeneración que sufre, marcándolo como suyo. El equilibrio dañado de este Mestizo siempre lo había forzado a girar en círculos, pero tras haber bailado en la Espiral, los pasos corruptos de Spinner han adquirido un patrón inquietante. Ahora cuando corre, repite los pasos que dio en el Laberinto, y sus patas y cuerpo recuerdan las lecciones del Destructor. A veces el Chucho corre en círculos durante horas, bailando hasta caer agotado, babeando y ladrando alabanzas al Wyrn hasta que se derrumba inconsciente entre convulsiones. Esta conducta es lo bastante extraña como para inquietar hasta a sus compañeros Danzantes, y la mayoría de ellos dejan a Spinner solo por miedo supersticioso y respeto por su locura.

La manada que lo encontró ha adoptado al Chucho loco como una especie de mascota, aunque G'louogh, el Tótem de la manada, ha concedido su favor a Spinner como un auténtico bastardo espiritual. La Theurge de la manada jura que en ocasiones ve mensajes en las danzas maníacas del Mestizo, y ha comenzado a utilizarlo como una especie de mecanismo para realizar augurios, aunque admite que la mayor parte de los bailes de Spinner son delirios.

STACY TABLOIDE

Stacy Tabloide (Stacy Patterson de nacimiento) es una joven Corax que todavía tiene que hacerse un nombre. Es buena consiguiendo información de la gente, en gran parte debido a sus continuas preguntas, personalidad abrumadora y propensión a fisgar, pero hasta hace poco no consiguió nada importante para ser una Corax. Los escándalos de alta sociedad, la corrupción empresarial, y los fugitivos interestatales le han permitido ganarse una reputación en la prensa, pero esas historias no sirven de mucho para ganar Renombre entre los Corax. Sin embargo, la situación de Stacy ha cambiado hace poco, y se ha encontrado sentada sobre un secreto tan grande que no se atreve a compartirlo.

El año pasado, mientras volaba sobre una ciudad para encontrar un supuesto vertedero ilegal, Stacy descubrió una reunión clandestina en un callejón. Decidió que echaría un vistazo, y se posó para escuchar...esos encuentros clandestinos siempre son jugosos. Era una discusión entre un grupo de Degenerados y alguien más. La Corax se dio cuenta de que los Chuchos formaban parte de la Vanguardia de Sirio, una “tribu secreta,” pero se preguntó quién era el individuo con el que se reunían y cuáles eran sus intenciones. Siguió al hombre misterioso durante unos días, vigilando con cuidado a dónde iba y con quién se reunía. Stacy descubrió que era un anciano Señor de la Sombra, que participaba en una conspiración con otros Garou poderosos para apoyar y dirigir la Vanguardia de Sirio. Ahora pasa el tiempo vigilando a los conspiradores, y conoce la identidad de la mayoría de los Amos. También ha descubierto las conexiones entre ellos.

Obsesionada, Stacy, lo ha abandonado todo para seguir la conspiración de los Amos, reconociendo su importancia. Como resultado, últimamente no ha vendido ninguna historia a la prensa, y este silencio repentino ha provocado la preocupación de sus contactos y compañeros, y se encuentra tan endeudada que corre el riesgo de perder su pequeño apartamento y su vieja furgoneta Toyota.

Aunque es consciente de todo esto, y se encuentra preocupada con razón, Stacy Tabloide se da cuenta de que la conspiración de los Amos es demasiado grande para soltarla sin más. Ha descubierto un secreto que nadie aparte de los Amos debería saber. Hasta el momento, sólo le ha contado a su mentor en una carta lo que ha descubierto, con la petición inusual (para una Corax) de mantener silencio, al menos por el momento.

Ahora Stacy se enfrenta con una difícil decisión. Puede compartir la información que ha conseguido con sus compañeros Corax, y subir en rango y derecho a presumir. Pero también sabe que su gente es muy charlatana; la mierda seguro que terminaría en los oídos de los Garou antes o después, lo que comprometería a la Vanguardia de Sirio, y eso no sería bueno. Sin embargo, descubrir una información tan deliciosa y no contársela a todos, hace temblar sus instintos de Corax, especialmente cuando le ha costado tanto conseguirla...

PERSONAJES DE EJEMPLO

Aquí tienes una selección de personajes del Narrador para usar en tus Crónicas de **Hombre Lobo**. Con la excepción de la manada de los Cazarrabos, estos personajes son genéricos e incompletos, careciendo de motivación, profundidad o individualidad. Te corresponde a ti darles forma y personalizarlos en tus historias. Y por si hiciera falta decirlo, no dudes en mutilarlos y alterarlos hasta que encajen en tu visión.

SILVESTRES

La mayoría de los Mestizos son Silvestres, sin afiliaciones tribales, ni interés por los Garou. En la mayoría de las historias de **Hombre Lobo**, incluso enfocadas en los Degenerados, la mayoría de los Degenerados con que se encontrarán los personajes serán Chuchos Silvestres en lugar de la Vanguardia de Sirio o lacayos de las tribus. La verdad es que hay tantos malditos Silvestres que lo difícil es *no* encontrárselos.

Aunque a menudo bastante inteligentes y astutos, y no los perros tontos que solían ser, los Silvestres suelen tener motivaciones bastante sencillas: encontrar comida, proteger a sus seres queridos, evitar a los depredadores más grandes, y otras cosas similares. La mayoría prefieren huir a luchar (y en eso son más listos que muchos Garou en ese aspecto), aunque pueden ser enemigos poderosos y llenos de recursos.

CHUCHO NOVATO

Historia: Los Degenerados están hambrientos en un mundo duro, pero las cosas se vuelven más fáciles y difíciles a la vez cuando sufren el Primer Cambio. El poder y la inteligencia superior están bien, pero el hambre y los Lobos homicidas son amenazas constantes. Por suerte, alguien le enseñó al Chucho Novato lo que es, y conoce algo de sus capacidades y su lugar en el mundo. Posiblemente tenga una manada grande de Parientes o la compañía de un Mestizo o dos.

Un Silvestre “medio” refleja este personaje. Puedes convertir a los Chuchos Novatos en monstruos de combate si quieres, aunque posiblemente sean más efectivos dando lástima o evocando un sentimiento de desesperación.

Imagen: Una criatura mestiza con señales de herencia lupina, casi tan grande como un lobo en forma Canis. Casi nunca adopta la forma Homínida, que normalmente es la de un individuo sucio y mal vestido.

Consejos de interpretación: Pégate a tu manada y protégelos lo mejor que puedas. Huye de los hombres lobo si es posible, lucha sucio si no lo consigues. Protege tu territorio de los Sangre de Perro extraños. Y por el amor de Dios, *sobrevive*.

Raza: Canis

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Superviviente

Atributos: Fuerza 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4), Resistencia 3 (4/5/5/4), Carisma 2, Manipulación 2 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Impulso Primario 1, Pelea 1, Sigilo 2, Supervivencia 2

Trasfondos: Ninguno.

Ventajas: Rabia 2, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 2

Dones: Sentir la Presa

Ritos: Ninguno

Equipo: Ropa sucia

Degeneración: Transformación incompleta.

VIEJA VETERANA

Historia: Al contrario que la mayoría de sus compañeros, la Vieja Veterana ha sobrevivido a todo lo que el mundo le ha arrojado durante varios años. Tiene mucho conocimiento y experiencia que puede utilizar, y la Veterana conoce el camino por los rincones olvidados del Mundo de Tinieblas como nadie. Ha conseguido unos pocos trucos y varias cicatrices –y algunos seguidores, los quiera o no. Pero hay fuerza en el número, y aunque más Chuchos en un lugar significan más posibilidades de llamar la atención, su manada es más un beneficio que un estorbo.

Aunque no es un “personaje poderoso,” una Vieja Veterana que es interpretada con ingenio te puede permitir mostrar los recursos prácticos de los Degenerados; actúa con una manada, utiliza estrategia, y planea a largo plazo. Dependiendo de la historia que cuentes, puede ser una némesis poderosa, un personaje simpático, una aliada, o incluso una mentora.

Imagen: Toma un Chucho Novato, dale seis años, cicatrices y experiencia por las malas. La forma Homínida puede ir bien vestida, y aunque todavía es una criatura socialmente inepta, la Veterana se mueve con más facilidad entre los humanos que los jóvenes Degenerados. El personaje emite una sensación de habilidad y poder.

Consejos de interpretación: Has vivido tanto tiempo porque eres lista y dura. No crees en el honor, ni en el juego limpio, ni en nada aparte de las preocupaciones prácticas del día a día. Piensas bien de forma abstracta, pero no permites dejarte llevar. Te preocupas lo bastante por sus subordinados para querer que sobrevivan (pero cuidas de tu culo lo suficiente para impedir que sus errores te comprometan), así que los mantienes en orden y exiges una obediencia estricta.

Raza: Canis

Naturaleza: Directora

Conducta: Alfa

Atributos: Fuerza 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (4/5/5/4), Carisma 3, Manipulación 3 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Impulso Primario 2, Pelea 3, Armas C.C. 1, Liderazgo 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Ocultismo 1, Rituales 1

Trasfondos: Ritos 1

Ventajas: Rabia 4, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 5

Dones: Bendita Ignorancia, Resistir Toxina, Sentir Presa

Ritos: Talismán Dedicado

Equipo: pantalones, zapatos deportivos y vieja camiseta dedicados, un gran cuchillo que sabes cómo usar, y varios escondrijos con comida y recursos.

Degeneración: Sensibilidad a la plata.

PERDIDO

Historia: Este Chucho experimentó su Primer Cambio solo, sin la guía de otros Degenerados, Garou o alguien. Este Perdido es uno de los Degenerados más peligrosos que te puedes encontrar, pues casi siempre está hambriento. Pero las cosas están mejorando para él: ha descubierto que los humanos son buenas presas, y cada vez es más atrevido y hábil cazándolos. La paranoia es una forma de vida para este Degenerado, y es difícil encontrarlo cuando se esconde.

Por suerte, los Degenerados como él no son frecuentes. Es mejor utilizarlo como un encuentro memorable y horrible, no algo con lo que los personajes se cruzan cada día.

Imagen: O bien (A) un Degenerado sucio y feo en forma Canis que huye a toda prisa, o (B), un Degenerado escuálido, feo y sucio y en forma Crinos que corre hacia ti poseído por el frenesí.

Consejos de interpretación: Ataca a enemigos solos, y sólo si son más débiles que tú. Si no es así, corre y escóndete. El hambre desesperada puede llevar a que te arriesgues, así que haz lo que debas para sobrevivir.

Raza: Canis

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Superviviente

Atributos: Fuerza 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 4 (4/5/5/4), Carisma 1, Manipulación 1 (0/0/0/0), Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta (Sentir peligro) 4, Esquivar 3, Impulso Primario 3, Pelea 3, Sigilo (Escondarse) 4, Supervivencia (Hurgar en la basura) 4

Trasfondos: Ninguno

Ventajas: Rabia 6, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 7

Dones: Ninguno.

Ritos: Ninguno.

Equipo: Ninguno.

Degeneración: Apestoso.

DEGENERADA DE DOS PATAS

Historia: Este personaje es una rareza: una Degenerada Homínida. Posiblemente su padre fuera un viajero Roehuesos, aunque no se puede estar seguro –papi salió corriendo después de dejar embarazada a mamá, y no quiso volver y responsabilizarse. Se enamoró de un Degenerado Canis poco después de su Primer Cambio a los dieciséis, y los Sangre de Perro le enseñaron a ser una mujer perra (o lo que sea). A cambio, la Degenerada de Dos Patas ayudó a enseñar lenguaje y cultura humanos a los Silvestres. También se alimenta de lo que puede, y deja que sus compañeros de cuatro patas corra por los alrededores de su hogar aislado. Uno de ellos incluso la dejó embarazada...y la idea no le disgusta tanto como debería.

Imagen: Una chica curtiada, robusta, rubia, de cara equina, con una higiene cuestionable y poca educación, y muchos perros en su patio. Por suerte para ella, eso describe a gran parte de los vecinos del barrio en el que vive, así que no destaca demasiado. Su forma Canis es la de una perra loba con orejas caídas de sabueso.

Consejos de interpretación: Ganas el salario mínimo en la hamburguesería O'Tolleys local durante el día, y te las apañas con tu ingenio para ganar dinero extra. Sólo has tenido que “volverte peluda” unas pocas veces, la mayor parte cuando los idiotas vienen a tu caravana y no entienden el significado de la palabra “no”, o pensaron que pagarte una vez les daba crédito para hacer lo que quisieran cuando quisieran. En cualquier caso, se merecían lo que obtuvieron. Como tus compañeros caninos, sobrevives en el día a día, ignorando el mundo oscuro que te rodea y sus múltiples oportunidades y peligros.

Raza: Homínida

Naturaleza: Brava

Conducta: Brava

Atributos: Fuerza 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4), Resistencia 2 (3/4/4/3), Carisma 2, Manipulación 2 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Subterfugio 1, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Interpretación (guitarra) 1, Pericias (cocinar) 1, Rituales 1.

Trasfondos: Recursos 1, Ritos 1
Ventajas: Rabia 1, Gnosis 1, Fuerza de Voluntad 2
Dones: Cocinar
Ritos: Talismán Dedicado
Equipo: No mucho.
Degeneración: Curación atrofiada.

PERROS LOCOS

Estos personajes son buenos antagonistas, y poco más. Están pensados para aparecer el tiempo suficiente para matar o que los maten. Pueden parecer criaturas bidimensionales, pero no se puede obtener una Narración sutil de estos Sangre de Perro tan corrompidos (aunque es todo un mérito si quieres personalizarlos y utilizarlos como personajes recurrentes).

CANIS CORRUPTA

Historia: Algunos Degenerados terminan en el lugar equivocado. Para una criatura que se enfrenta al hambre y el acoso de los Garou como parte habitual de su vida, “tendrás todo lo que quieras tener y nosotros cuidaremos de ti” suena bastante bien. En retrospectiva, los Chuchos reclutados por los Danzantes de la Espiral Negra descubren que una muerte rápida habría sido mejor.

Pero la servidumbre tiene sus ventajas, y aunque la Canis Corrupta nunca será tratada como una igual en su tribu, poco respeto es mejor que ninguno. Además, la carne humana es abundante.

Imagen: Una Degenerada media y típica, quizás un poco más regordeta, con pelaje manchado de petróleo y ojos llenos de locura.

Consejos de interpretación: Quizás tuvieras el potencial para no ser una perra tan mala, pero te encontraste con la peor compañía, y ahora tu destino es una vida de abuso, locura y servidumbre. Quizás puedas sacar algo de ella. De todas maneras, hay algunos Garou de Gaia de los que quieres vengarte...

Raza: Canis

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra

Naturaleza: Omega

Conducta: Omega

Atributos: Fuerza 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4), Resistencia 3 (4/5/5/4), Carisma 2, Manipulación 2 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 3, Pelea 2, Supervivencia 3, Conocimiento del Wyrm 2

Trasfondo: Tótem (Murciélago) 2

Rango: Cliath (1)

Ventajas: Rabia 3, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 3

Dones: Orejas de Murciélago

Ritos: Ninguno

Equipo: ¿Bromeas?

Degeneración: Transformación incompleta.

Trastorno: Exceso de confianza.

METIS MONSTRUOSO

Historia: ¿Historia? Eso es para los demás.

Este tipo creció en una cueva oscura durante unos diez años, un esclavo de los peores impulsos de los miembros de su tribu, y después lo arrojaron a la Espiral Negra. Tuvo la mala suerte de sobrevivir, y ahora el mundo tiene la mala suerte de tener que soportarlo.

Imagen: Toma lo peor de un perro callejero enfermo y de un Garou corrompido por el Wyrm y mézclalo. Tendrás a este tipo. Feo incluso para los Danzantes de la Espiral Negra u otros Degenerados, esta cosa puede hacer tanto daño como parece.

Consejos de interpretación: Naciste en una Colmena, y toda tu vida te han dicho que eres un Danzante de la Espiral Negra, así que eso es lo que eres. ¿Qué importa si eres feo y débil? Es eso lo que son los Metis, ¿no? Así que vayamos a matar Garou.

Raza: Metis

Tribu: Danzantes de la Espiral Negra

Naturaleza: Beta

Conducta: Bravo

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/3/4/4), Resistencia 2 (3/4/4/3), Carisma 1, Manipulación 1 (0/0/0/0), Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Impulso Primario 1, Pelea 3, Supervivencia 1, Rituales 2, Conocimiento del Wyrn 2
Trasfondo: Ritos 2, Tótem (Chotacabras) 2
Rango: Cliath (1)
Ventajas: Rabia 5, Gnosis 2, Fuerza de Voluntad 4
Dones: Garras como Cuchillas, Perdición Protectora
Ritos: Atadura, Invocación.
Equipo: Un hueso roído y podrido que fue arrancado de alguien.
Degeneración: Horrible
Deformidad Metis: Sistema inmune débil
Trastorno: Misomanía.

CORRUPTO DE LA BASURA

Historia: Este Degenerado no necesitó el encanto siniestro de los Danzantes de la Espiral Negra para corromperse –los desechos contaminados por el Wyrn de los que se alimentó en el vertedero sanitario local hicieron bien su propósito, y ahora una Perdición ha acudido para alimentarse de su alma.

Ahora este Silvestre es una fuerza elemental del Wyrn en sí misma, y un desafío incluso para toda una manada experimentada de Garou. Así que cuando te encuentres con él, asegúrate de traer un exorcista –eh, un Theurge.

Imagen: Una cosa vagamente parecida a un perro, con una masa muscular hinchada de forma antinatural, su cuerpo adornado aquí y allá con apéndices parecidos a tentáculos.

Consejos de interpretación: Caza. Mata. Sabes que ahora comes por dos.

Raza: Canis

Naturaleza: Depredador

Conducta: Depredador

Atributos: Fuerza 7 (8/10/9/7), Destreza 2 (2/3/4/4), Resistencia 1 (2/3/3/2), Charisma 1, Manipulación 1 (0/0/0/0), Apariencia 0, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 1, Impulso Primario 2, Pelea 3, Supervivencia 3

Trasfondos: Ninguno.

Rango: De nada.

Ventaja: Rabia 8, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 2

Dones: Nada.

Ritos: Menos que nada.

Poderes Fomori: Fauces del Wyrn, Megafuerza.

Equipo: Negativo.

Degeneración: Sarna.

LOS CAZARRABOS

Los Cazarrabos son una manada arquetípica de la Vanguardia de Sirio, aunque no es lo “normal”, ya que tiene una Garou como alfa y un miembro de la Parentela. Sin embargo, los Chuchos que la forman son los típicos en la tribu, y las estadísticas se pueden utilizar con facilidad para un “explorador”, “guerrero” y “soldado” genéricos, adaptando arriba y abajo para reflejar experiencia y Rango. Puedes introducir a los Cazarrabos en cualquier lugar de Norteamérica, y con pocos cambios puedes situarlos en cualquier lugar del mundo que quieras.

ANGELA DANZANTE-DEL-CIELO

Historia: Aunque lista y atractiva, Angela Danzante-del-Cielo cometió el pecado capital de nacer medio blanca. Así que los Garou Wendigo no la quisieron y la enviaron a un clan urbano dominado por los Uktena en Montana. Disgustada por el desprecio de su tribu y por ser enviada lejos de su vida en una reserva natural de Minnesota, fue introducida en una tribu con la que no tenía conexión espiritual, y abandonó la sociedad de los Garou poco después de su Rito de Iniciación. Pasó dos años sobreviviendo por su cuenta, sola y desesperada, pero demasiado orgullosa como para arrastrarse de vuelta a la Nación Garou y suplicar a los Uktena o los Wendigo.

De todas formas, Angela estaba a punto de tragarse su orgullo y regresar con los demás Garou, cuando un Ronin la invitó a convertirse en parte de la Vanguardia de Sirio. Ella se hizo de rogar, exigiendo consideraciones económicas y otras compensaciones (y las consiguió), pero la verdad es que está muy contenta de haber aprovechado la oportunidad.

Imagen: Angela Danzante-del-Cielo es una mujer atractiva mezcla de familias ojibwa y alemanas. Tiene largo cabello negro, oscuros ojos azules, y un rostro que sonríe a menudo. Su cuerpo de curvas mide 1.66 m, y pesa 73 kg, (y está orgullosa de él). Se encuentra en buena forma y es más atlética

de lo que parece; su figura está proporcionada y su peso es más músculo que grasa. Se viste de forma agradable cuando puede, pero no tiene problema en salir con un par de vaqueros y una camiseta sin más.

Consejos de interpretación: Interpretas a una persona, que aunque es amigable y carismática, sabe lo que vale y no tolera faltas de respeto de nadie. Sin embargo, tu confianza esconde dudas y preocupaciones, y tienes mucho de lo que preocuparte.

Aunque eres leal a tu manada y tu tribu, en tu corazón no quieres ser la alfa de esta manada (una posición que te dieron amablemente). Tienes una adorable voz cantarina, y como la única Galliard de tu clan cantas canciones y recitas poemas sobre las hazañas heroicas de la Vanguardia, para deleite de tus compañeros. Sientes que *eso* es lo que tienes que hacer. Pero no se lo dirás a los Amos o los líderes de la Vanguardia –después de todo, ser líder de una manada es un honor, y no quieres parecer ingrata a quienes te dieron una segunda oportunidad Y mostrar dudas delante de tu manada puede comprometer su unidad. Así que cargas sola con tu cruz.

Te duele pensar en qué hacer con Fauces, que entra en frenesí con más frecuencia desde que se unió a los Cazarrabos, y ha caído en el Yugo del Wyrn en más de una ocasión. Aunque aprecias la habilidad guerrera de Fauces, y todavía más su amistad, es necesario hacer algo con él y pronto – especialmente después del frenesí del pasado mes, cuando te hirió y a la mayor parte de la manada después de que terminó de masticar a los Fomori. Tus superiores han mencionado la posibilidad de acabar con Fauces, pero evitarás esa posibilidad como sea. Y finalmente, aunque Trey es bastante mono, es un niño bonito, ligón y juguetón como ninguno. No sabes cómo te sentirías si tuvieras un hijo suyo. ¿No es la clase de cosas que querías evitar cuando huiste de la Nación Garou?

Auspicio: Galliard

Tribu: Vanguardia de Sirio (ex Ronin, en el pasado Uktena)

Naturaleza: Conformista

Conducta: Bufona

Atributos: Fuerza 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 2 (4/5/5/4), Carisma 3, Manipulación 2 (1/0/0/0), Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 1, Callejeo 1, Empatía 2, Expresión 3, Esquivar 2, Impulso Primario 1, Pelea 1, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Interpretación (Cantar) 4, Liderazgo 1, Supervivencia 2, Ocultismo 2, Política 1, Rituales 3.

Trasfondo: Pura Raza 1, Recursos 2, Ritos 2, Tótem (Sirio) 3

Rango: Fostern (2)

Ventajas: Rabia 4, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 5

Dones: (1) Habla Mental, Maestro del Fuego, Ocultar el Lobo, Sentir Magia, Sentir el Wyrn; (2) Distracciones, Maldición del Odio.

Ritos: Cumplido, Invocación, Talismán Dedicado, Tótem, Bienvenida.

Equipo: Un jeep Wrangler con comodidades, un vestuario de Lane Bryant y ropa casual, y una pistola Glock que llevas en las misiones.

FAUCES

Fauces no recuerda mucho de su vida antes de unirse a la Vanguardia. Un Silvestre rescatado de una muerte segura por los Cazarrabos (Cuando Corredora era la alfa), su cuerpo herido fue llevado a un lugar seguro y recompuesto después de que se enfrentara con un Garou. Desde entonces, Fauces ha encontrado su propósito y razón de vivir: La Vanguardia de Sirio, y su manada. Nada anterior es importante.

Imagen: Fauces es un perro blanco, grande y robusto, con un obvio linaje de bulldog. Permanece en forma Canis casi todo el tiempo, excepto para cambiar a Hispo cuando comienza una pelea (que es su forma por defecto para caer en frenesí). Su forma Homínida –en las raras ocasiones en las que la manifiesta- es la un hombre blanco de unos treinta años con un peinado corto y capas de músculos retorcidos.

Consejos de interpretación: Ahora estás con los Cazarrabos, una manada de Degenerados como tú, con los que puedes luchar contra los monstruos y hacer algo bueno por Gaia, la gran alfa del mundo. Comes regularmente, aprendes trucos de los espíritus, y disfrutas de la admiración de la manada y de tu tribu; aprecian tu fuerza y tu habilidad para luchar. Amas a tu manada y tribu, a Sirio y a Gaia, y morirías contento por ellos. Pero a veces, cuando te dicen que no luches tanto, eso te confunde. Sin embargo, pronto te olvidas, y la confusión te deja mientras haces lo que mejor sabes hacer.

Raza: Canis.

Tribu: Vanguardia de Sirio.

Naturaleza: Bravo

Conducta: Bravo

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/3/4/4), Resistencia 2 (3/4/4/3), Carisma 1, Manipulación 1 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3.

Habilidades: Atletismo 1, Esquivar 2, Impulso Primario 1, Pelea (mordiscos) 4, Sigilo 2, Supervivencia 2, Rituales 1

Trasfondos: Tótem (Sirio) 2

Rango: Cliath (1)

Ventajas: Rabia 7, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 4

Dones: Dientes Afilados, Sentir Debilidad

Ritos: Ninguno

Defectos: Transformación forzosa (asume forma de Hispo durante un frenesí)

Equipo: Ninguno

Degeneración: Involución

PARCHES

Historia: Cada familia tiene sus parias, e incluso los proscritos tienen sus proscritos. Cazarratas se encontraba bien hasta después de su Primer Cambio, y todos en la perrera creían que quizás era uno de los afortunados que había nacido sin una degeneración. Pero no mucho después, Cazarratas comenzó a sentir picores, arrancándose trozos de pelaje para revelar su piel enferma. Jamás nadie se ha contagiado de su sarna, pues era su carga, pero nadie quiso volver a acercarse demasiado a él o a tocarle. Su enfermedad le ganó al pobre Chucho el apodo de Parches, y ese nombre le ha quedado. Así que el recién bautizado Parches comenzó a esconderse para no ser visto; de alguna forma le dolía que lo evitaran activamente. Y descubrió que tenía talento para ello.

Imagen: Parches es un auténtico Chucho, una cosa de aspecto vagamente salvaje sin una raza reconocible. Obviamente tiene un caso avanzado de sarna, con piel inflamada y roja en los lugares que no están cubiertos por su quebradizo pelaje oscuro. Su forma Homínida parece todavía peor, similar a una víctima de envenenamiento radiactivo, así que raramente la asume.

Consejos de interpretación: Realmente no estás tan mal. La Vanguardia te considera uno de los suyos, y el propio Sirio te bendice con su favor. Hasta tienes una manada. Los Cazarrabos aprecian tu habilidad como explorador y estas bastante seguro de que no es sólo porque te mantienes lejos durante largos períodos, sino también porque les proporcionas información útil. A veces echas de menos tu viejo nombre, y la verdad es que no te gusta que te llamen “Parches,” por no hablar de los picores y la fealdad, así que tu nombre no te resulta agradable.

Has terminado por querer a Angela y Trey de una forma inocente pero profunda, porque a veces te frotan crema hidratante en tu piel y te hablan de la vida en el mundo humano, y ha pasado mucho tiempo desde que alguien se atrevió a tocarte.

Sabes que Corredora quiere volver a liderar la manada, pues la ves mirando a Angela cuando cree que nadie la mira. No tienes nada en contra de Corredora, era una buena líder, pero su tiempo como alfa pasó. Si comenzara una lucha por el dominio, apoyarías a Angela, porque ella te quiere y te mima.

Raza: Canis

Tribu: Vanguardia de Sirio

Naturaleza: Penitente

Conducta: Solitario

Atributos: Fuerza 2 (3/5/4/2), Destreza 3 (3/4/5/5), Resistencia 3 (4/5/5/4), Carisma 2, Manipulación 3 (0/0/0/0), Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Pelea 1, Subterfugio 3, Sigilo (ignorado) 4, Rituales 3

Trasfondos: Rito 1, Tótem (Sirio) 2

Rango: Fostern (2)

Ventajas: Rabia 2, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 3

Dones: (1) Escurrirse, Mente de la Presa, Ocultar el Lobo, Ojo Nublado, Sentir el Wyrn; (2) Alterar Olor, Bendita Ignorancia, Encontrar el Cubil.

Ritos: Talismán Dedicado

Equipo: Prismáticos y pantalones dedicados.

CORREDORA

Historia: Corredora nació en la Vanguardia de Sirio, y creció completamente educada en las costumbres y filosofía de la tribu. Pasó toda su vida en la Vanguardia, aprendiendo los matices de Rango, Renombre y Letanía, y preparándose para convertirse en la alfa de una manada. Incluso llegó a dominar el lenguaje y raciocinio humanos, así como el uso de sus armas a un nivel desconocido por la mayoría de los Canis –todo para convertirse en una líder mejor y una guerrera más hábil.

Y finalmente hace dos años consiguió convertirse en la alfa de los Cazarrabos. Y era una líder realmente buena, la verdad sea dicha, cumpliendo sus directivas y sin perder a ninguno de sus compañeros de manada en las muchas misiones en que participaron. Estaba segura de que pronto se convertiría en Adren, porque los demás miembros de la tribu la consideraban un parangón.

Y entonces una Garou que había estado más o menos un año de la tribu llegó y los Amos le entregaron el liderazgo de la manada. Joder, muy bien.

Imagen: En su forma Canis, Corredora es una mezcla de loba y lebel inglés, ágil y preparada para la velocidad. Su forma Homínida es la de una esbelta mujer caucásica de pelo rubio y atentos ojos azules.

Consejos de interpretación: No tienes mucho que decir. Como beta de la manada, sigues estoicamente y obedeces las órdenes de Danzante-del-Cielo, que a menudo parecen pensadas con desgana y son ineficientes. Ves lo mal que está controlando a Fauces y su temperamento, especialmente desde que hace poco se le fue de las manos y casi os mató a todos -¡incluyendo a la alfa! ¿Esos son los héroes Garou que intentamos imitar? Si todos esos salvadores de Gaia son como ella, no es una sorpresa que el mundo se esté muriendo.

También estás cualificada para el Rango de Adren desde hace tiempo, pero nadie quiere aceptarlo antes que tu alfa. Pero Danzante-del-Cielo se está tomando su tiempo para subir de Rango. Así que esperas que aprenda y mejore. Y sigues esperando.

Sabes que cualquier intento de arrebatarse el liderazgo de los Cazarrabos a la mujer loba erosionará la solidaridad de la manada, enfadará a tus superiores y terminará mal. Después de todo, tu deber es hacia tu tribu y tu manada, no a tu ego. Sin embargo... ¿no eres una líder mejor en todos los aspectos?

Raza: Canis

Tribu: Vanguardia de Sirio

Naturaleza: Alfa

Conducta: Beta

Atributos: Fuerza 3 (3/5/4/2), Destreza 4 (6/6/7/7), Resistencia 3 (4/5/5/4), Carisma 2, Manipulación 3 (0/0/0/0), Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 2, Esquivar 3, Expresión 1, Impulso Primario 2, Pelea 2, Armas C.C. 1, Armas de Fuego 2, Liderazgo (tácticas de manada) 4, Pericias (armas) 1, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 1, Enigmas 1, Leyes (Letanía) 2, Ocultismo 1, Rituales 4

Trasfondos: Ritos 4, Tótem (Sirio) 2

Méritos: Rápida

Rango: Fostern (2)

Ventajas: Rabia 3, Gnosis 4, Fuerza de Voluntad 7

Dones: (1) Inspiración, Ocultar el Lobo, Sentir Debilidad, Sentir el Wyrm; (2) Bendita Ignorancia, Piel de Lobo, Sentir lo Antinatural.

Ritos: Cumplimiento, Piedra Buscadora, Reunión por los Difuntos, Piedra del Escarnio, Talismán Dedicado, Tótem, Bienvenida

Equipo: Un rifle de francotirador viejo pero bien cuidado, machete, ropas dedicadas.

Degeneración: Garras Frágiles.

TREY PHILADEUX

Historia: Trey era un Pariente Roehuesos en una pequeña ciudad de los pantanos de Luisiana, hermano de un destacado miembro de la tribu...que destacó todavía más cuando fue corrompido por el Wyrm y vendió a su manada, y su acción casi condenó a su clan. Eso fue hace más de diez años, y su familia todavía no lo ha superado; los Roehuesos ni siquiera lo consideran Pariente ya. Podría pensarse, que de todos los Garou, los Roehuesos se darían cuenta de que no puedes juzgar a alguien por su familia, y que la sangre que ha dado un mal fruto no tiene por qué dar más. Pero en el caso de Trey, no fue así.

Sin embargo, la Vanguardia de Sirio adoptó discretamente a Trey, y le ofrecieron la oportunidad de ir a la escuela veterinaria, debido a su talento especial con los animales y la curación. Todo lo que tenía que hacer era trabajar para ellos, y le pagarían todos los gastos. Incluso le ofrecieron una autocaravana como incentivo. Y Trey no se lo pensó dos veces.

Imagen: Trey es un hombre criollo alto y atractivo de unos treinta años. Tiene piel clara con pecas, pelo negro recogido en trenzas, y una actitud positiva. Su acento criollo sólo es un añadido a su encanto. Le gusta vestir bien, especialmente usando unas ray ban y dockers cuando trabaja. Pero también está aprendiendo a vestir (y actuar) de manera más práctica ahora que forma parte de una manada.

Consejos de interpretación: Tu actitud hacia la vida es “no preocuparse.” Siempre procuras estar animado, y no permites que nadie te enfade. Puedes correr a través de una lluvia de balas para salvar a un camarada o enfrentarte a un Fomori que vomite ácido sin perder el ánimo -y manteniendo la calma

todo el tiempo. Una cabeza sensata y una sonrisa es todo lo que necesitas para seguir adelante, y el encanto siempre es útil para hacer nuevos amigos.

Es verdad que la Vanguardia de Sirio paga irregularmente, y ellos no te hablaron del peligro inherente a tu trabajo cuando subiste a bordo del barco. Pero la verdad sea dicha, te gusta lo que haces, y no te ves haciendo otra cosa. No te molesta que tu líder de manada sea guapa, ¡Y los Amos te han elegido para que seas el padre de sus hijos! Disfrutas llamándola “alfa” para picarla un poco...

Tribu: Vanguardia de Sirio (Pariente Roehuesos)

Naturaleza: Protector

Conducta: Vividor

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 1, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 1, Subterfugio 2, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 1, Trato con Animales 3, Academicismo 2, Ciencia 3, Conocimiento Garou 2, Medicina (veterinaria) 4

Trasfondos: Equipo (suministros médicos) 1, Maná 2, Recursos 2

Ventajas: Fuerza de Voluntad 5

Númenes: Psíquico Animal 3, Curación Psíquica 2

Equipo: Autocaravana Streamline RV último modelo (restaurada), equipo médico, un estudio médico prestada en un lugar tranquilo, un bonito guardarropa, y ropa reforzada para misiones peligrosas (puntuación de Armadura 1).

LOS DEGENERADOS

*El fruto fecundo de un rito prohibido
la prole degenerada de Garou estúpidos
que mora y cría en los vertederos olvidados
del Mundo de Tinieblas.*

*Los Degenerados todavía tienen que demostrar lo que valen,
Luchando a los enemigos de Gaia en las sombras...
o puede que comprometan y dividan
a los hombres lobo cuando llegue el Apocalipsis.*

*No tanto una tribu ni una Raza Cambiante,
sino algo completamente distinto,
los Degenerados ofrecen a los Narradores
una nueva amenaza al escenario de Hombre Lobo.*

Los Degenerados incluye:

- Una exposición detallada de los Sangre de Perro y sus actividades en el Mundo de Tinieblas.
- Guías de creación de personajes y reglas completas para dirigir Degenerados.
- Una sección para el Narrador con consejos para incorporar a los Degenerados en sus historias.
- Ejemplos de personaje, relatos de ficción y más.