

Rabia en España

Por Magus iuvens@hotmail.com

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

-Félix Rodríguez de la Fuente.

La historia de los Garou ibéricos se pierde en múltiples leyendas y tradiciones orales. Aunque algunos prefieren vivir entre los humanos, y han adoptado las perspectivas y fuentes históricas tradicionales, para los Garou que prefieren evitar el contacto con la humanidad en la medida de lo posible esta postura les resulta ajena y frustrante. Sin embargo, aunque de forma tardía, los hombres lobo ibéricos son conscientes de que el Apocalipsis ha legado a sus puertas, quizás más tardíamente que en otros lugares donde los esbirros de la Tejedora y el Wyrn siguieron los pasos de la industrialización, pero ha llegado, y muchos temen que sus esfuerzos no hayan sido suficientes, o que simplemente su lucha no haya servido para nada. Atrapados entre dos mundos, los hombres lobo luchan por Gaia y por su propia supervivencia.

Historia mítica

Mitos y leyendas

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

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

El Impergium

El terror hacia las bestias salvajes que acechaban en la noche llevó a la separación entre los seres humanos y la naturaleza. Las primeras tribus se congregaron para protegerse, formando las primeras comunidades agrícolas que darían lugar a las primeras ciudades. Y sin embargo, en todas las aldeas comenzaron a surgir historias sobre las terribles bestias que acechaban en los territorios prohibidos.

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

En todos los lugares donde estuvieron presentes, los Garou y otras bestias cambiantes mantuvieron el Impergium con ferocidad. Algunos hombres lobo convirtieron a los humanos en sus reservas reproductivas, mientras que otros lucharon con las tribus humanas más fuertes,

convirtiéndose en sus líderes y dirigiendo a sus protegidos en épicas travesías y viajes que extendieron la población humana por todo el mundo.

En la península ibérica la presencia de los hombres lobo parece remontarse miles de años atrás. Los relatos más antiguos se sitúan en torno al 7000 a.C., aunque muy posiblemente su presencia en el territorio fuese mucho más antigua, ya que hombres y lobos habitaron en la península ibérica desde tiempos inmemoriales.

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

La Guerra de la Rabia

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

En la península ibérica eran especialmente numerosos los hombres oso, que dominaban los poderes curativos y protegían los lugares sagrados; los hombres cuervo que vigilaban desde los cielos; también había cambiaformas felinos, guardianes de secretos que acechaban entre lince y gatos monteses; hombres jabalí que cuidaban los jardines de Gaia y sobre todo los Toros de Luna, poderosos mediadores y sabios que mantenían la paz entre los cambiaformas. Estos últimos eran sin duda el pueblo cambiante más numeroso de la zona y muchos de sus santuarios y túmulos se encontraban en la península ibérica.

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

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

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

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

El ascenso de la humanidad

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

la paz con los humanos formaron la tribu de los Hijos de Gaia.

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

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

Corrupción en la piel de toro

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

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

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

La ocupación romana

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

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

Los Guardianes del Ciervo resultaron especialmente afectados por la conquista romana. Uno de sus principales Túmulos se encontraba en el territorio de la ciudad de Numancia, junto con muchos de sus parientes humanos. Aunque los Garou pretendían mantenerse al margen del conflicto, finalmente no pudieron soportar que sus parientes cayeran solos sin su ayuda. La ciudad de Numancia fue asediada durante años por los romanos, y cuando finalmente cayó, muchos Guardianes del Ciervo habían caído, entre ellos, su Gran Rey: Áravo “Corona-del-Río”.

Durante las Guerras Cántabras el Rey de la Garra Conquistadora, Quinto “Corazón-de-Rabia” Junio se enfrentó con el Rey de los Aulladores Blancos, Caroc “Escucha-mi-Aullido”. Ambos líderes eran dos guerreros poderosos y la batalla entre los reyes y sus partidarios duró un día y una noche.

Aunque los romanos alcanzaron la victoria, los dos reyes se dieron muerte mutuamente y para los hombres lobo la batalla terminó en tablas.

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

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

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

Las invasiones germánicas

La decadencia del Imperio Romano también provocó la caída de la Garra Conquistadora, muchos de cuyos miembros cayeron en el Harano. Afortunadamente para los hombres lobo, a medida que las fronteras del Imperio se debilitaban otros Garou acudieron en su ayuda para guerrear contra los esbirros del Wyrn. Entre los visigodos, suevos, vándalos, y otros pueblos germanos que invadieron la península ibérica llegaron nuevas manadas de hombres lobo: los más numerosos eran los Fenrir, que intentaron apoderarse de los túmulos de otros Garou, aunque pronto tuvieron que adaptarse a la situación política local y hacer concesiones, aunque establecerían firmemente su presencia en el centro de la península, más allá del Macizo Central.

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

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

La Edad Media

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

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

Por otra parte, los Caminantes Silenciosos comenzaron a establecerse en gran número, mucho más considerable que en ningún otro lugar de Europa, y sus parientes consiguió gran influencia en el mundo islámico. Algunos miembros de la tribu proyectaron convertir la península ibérica en un nuevo hogar, aunque no consiguieron actuar de manera coordinada.

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

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

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

La Baja Edad Media

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

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

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

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

cristiana, consiguiendo sobrevivir durante los siglos siguientes.

El Renacimiento y el Nuevo Mundo

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

Las noticias y leyendas sobre las Tierras Puras y los extensos territorios impolutos resultaban un atractivo irresistible. Una manada de Señores de la Sombra y Roehuesos dirigidos por el Ahroun Vicente Puñal-de-Tinieblas fueron los primeros en afrontar los peligros del viaje y llegaron a Cuba. Las otras tribus no tardarían en imitarles, entrando en conflicto con los Garou americanos de diversas tribus, aunque los Acechantes de la Ventisca y el Concejo Fantasma eran especialmente numerosos.

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

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

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

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

Independencia y Revolución

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

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

Varios hombres lobo, sobre todo los Guardianes del Ciervo, participaron en las guerras entre liberales y conservadores del siglo XIX. Los Señores de la Sombra prestaron su apoyo a la facción carlista, mientras que Guardianes del Ciervo y Roehuesos ayudaban a los liberales. Esto no evitó los enfrentamientos directos entre Garou, a pesar de los esfuerzos de los Hijos de Gaia por procurar la conciliación entre todas las facciones enfrentadas. Fue gracias a los esfuerzos de Heliodoro “Camina-

hacia-el-Sol” Benítez, un Philodox de los Hijos de Gaia, que en 1875, representantes de todas las tribus enfrentadas se reunieron en el monasterio de las Trece Penas y firmaron un acuerdo de paz. Aunque los Señores de la Sombra habían sido derrotados en el campo de batalla, consiguieron mantener su influencia en amplios territorios de Castilla, Navarra y el País Vasco. Los vencedores del largo conflicto habían sido los Guardianes del Ciervo y Roehuesos, que se encontraron con un poder inesperado en sus manos.

Industrialización y guerra civil

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

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

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

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

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

Las señales del Apocalipsis

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

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

Pero el espíritu del ecologismo se enfrenta a la avaricia humana, que se manifiesta en corruptos intereses económicos insensibles a esa resistencia. La corporación Pentex prosigue con su obra destructiva, con la colaboración de políticos y empresarios corruptos, que ponen su éxito personal por encima del conjunto, no muy diferentes de las sanguijuelas hambrientas que acechan en las sombras. Como en otras partes del mundo el Wyrn prosigue lenta, pero inexorablemente, su avance, y aunque superficialmente la península ibérica no parezca estar cerca de sus garras, existe un mal oculto y profundo que la corroe desde su interior, una insidiosa presencia que parece fomentar los odios y rencillas entre parientes...y a lo lejos se escuchan los bramidos de la Bestia de la Guerra, que espera una nueva oportunidad para liberar su perniciosa influencia.

En estos tiempos finales los Guardianes del Ciervo se han enfrentado a una gran oscuridad que ha manchado de negro las aguas y el cielo. Las Garras Rojas se extienden en los territorios despoblados por los cantos de sirena de la industrialización urbana. Los Señores de la Sombra y los Roehuesos se enfrentan a los vampiros en las grandes ciudades... ¿Pero cuánta sangre deberá derramarse para que la rabia de los Garou quede apaciguada?

Territorios de los Garou

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

Andalucía

En Andalucía se encuentran algunos de los Túmulos más poderosos de la península ibérica, así como refugios naturales tan importantes como el Coto de Doñana o el Parque Nacional de Sierra Nevada. En los últimos años, y tras sufrir graves pérdidas, las Garras Rojas se han desplazado hacia el norte, llevándose a los aislados lobos que quedaban en Sierra Morena y en rincones apartados de las montañas del Sistema Bético, aguardando tiempos mejores para regresar. En sus esfuerzos son ayudados por los Hijos de Gaia, fuertemente conservacionistas, que intentan proteger a las especies amenazadas como el águila imperial o el lince ibérico. Los esbirros del Wyrn realizan frecuentemente arriesgadas incursiones en los territorios salvajes de los hombres lobo, y ya han alcanzado grandes éxitos como la contaminación radiactiva de parte del litoral andaluz. Desde hace años, la expansión de regadíos legales e ilegales también ha diezmado la extensión de los humedales del Coto de Doñana, un grave problema agravado por las políticas de expansión agrícola y urbanística en las proximidades.

El Túmulo más importante de toda la península es el Túmulo del Toro Blanco, situado en una dehesa de Huelva, cerca de la frontera entre Andalucía y Extremadura, que según la leyenda, era un importante santuario de los hombres toro. Hoy es ferozmente defendido por los Hijos de Gaia. También existen otros Túmulos situados en el Coto de Doñana, Sierra Morena y Sierra Nevada. Las tribus de Caminantes Silenciosos, Guardas del Ciervo, Hijos de Gaia y Roehuesos son las más numerosas, y un linaje de Colmillos Plateados considera Andalucía la tierra de sus orígenes.

Aragón

Aunque son bastante numerosos en el norte de Aragón, sobre todo en torno al Parque Nacional de Ordesa y el Monte Perdido, donde se encuentra el Túmulo más poderoso, la zona constituye para los hombres lobo el recuerdo de una importante derrota. Hacia 1955 la última de las Garras Rojas de la zona murió defendiendo a los últimos lobos pirenaicos. Desde entonces el Clan del Recuerdo de los Lobos, formado sobre todo por Acechantes de la Ventisca, Guardas del Ciervo y Señores de la Sombra, ha tomado el relevo, tratando de proteger al resto de la fauna autóctona y presionando a las autoridades mortales para lograr la reintroducción del lobo y del oso en la zona. En los últimos años, algunos ejemplares han sido avistados, lo cual resulta esperanzador, y una manada de Garras Rojas procedente de Francia también ha llegado a la zona, lo que ha generado algunas fricciones con los Garou locales, ya que consideran a los lobos aragoneses bajo su protección.

Se dice que los Garou del Clan del Recuerdo de los Lobos mantienen algunos contactos con los hombres oso que viven en los Pirineos, y que en ocasiones han visitado un lugar sagrado para los osos cambiantes, pero este rumor no ha podido confirmarse.

Asturias y Cantabria

Asturias y Cantabria son importantes feudos de los Guardas del Ciervo, aunque con el paso del tiempo otras tribus se han instalado en la zona, especialmente Garras Rojas, Hijos de Gaia y Señores de la Sombra. Frente a la regresión de otras zonas de la península, los Garou asturianos y cántabros se encuentran en clara expansión, y cuentan con al menos tres clanes fuertes, divididos en diez manadas. Los Garou de estas zonas muestran un ánimo optimista y no dudan en acudir en ayuda de sus parientes castellanos, gallegos y vascos siempre que son convocados.

Las Garras Rojas se muestran especialmente activas. El anciano Galliard Salta-los-Riscos y su manada son en gran parte responsables de la expansión de los lobos ibéricos hacia el este de la península, reintroduciendo la especie en el País Vasco, la Rioja, Navarra y Aragón. Aunque en principio los Señores de la Sombra vieron con buenos la reintroducción de lobos en sus territorios, han tenido algunas fricciones con las Garras Rojas, que consideran a los lobos bajo su protección exclusiva.

Los túmulos más poderosos de la zona se encuentran en el Parque Nacional de los Picos de Europa en plena Cordillera Cantábrica, aunque existen también existen otros Túmulos menores dispersos por los parajes naturales.

Castilla y Madrid

La Meseta, la gran altiplanicie central de Iberia, es un lugar básicamente rural, con veranos muy calurosos e inviernos muy fríos. En esta zona se encuentra una gran población de lobos, y los Garou han establecido varios túmulos abiertos a todas las tribus. Este clima de apertura es debido sobre todo a la presencia de los Hijos de Gaia, que dan la bienvenida a todos los hombres lobo en el Túmulo del Unicornio Herido, un Túmulo de curación desde tiempos medievales. Otras tribus también se encuentran presentes en la zona, especialmente Acechantes de la Ventisca, Garras Rojas, Guardas del Ciervo, Roehuesos, y Señores de la Sombra.

En Castilla la Mancha, la situación de los Garou es más precaria. Un clan de Caminantes Silenciosos y Garras Rojas protege a la escasa población de lobos, y aunque se han visto obligados a retroceder hacia el norte, en los últimos años han comenzado a extenderse hacia el este, hacia los reductos naturales de Guadalajara y Cuenca.

En La Mancha se encuentran también algunos pueblos aislados que fueron subyugados por el Wyrn durante la guerra civil, y sus habitantes convertidos en fomori. La situación es peor de lo que muchos hombres lobo creen, ya que en reductos apartados han surgido criaderos de fomori, que a través de la migración interior, llevan la semilla de la corrupción a otros lugares de España, especialmente a las ciudades.

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

La presencia de tantas sanguijuelas y espíritus corruptos ha llevado a los Garou a establecer una vigilancia continua sobre Madrid. Durante el siglo XVI, los Roehuesos abrieron un Túmulo en la ciudad, el Monasterio de las Trece Penas, pero posteriormente pasaron a compartirlo con los Guardas del Ciervo y los Moradores del Cristal. Recientemente el anciano Marino Laguía, Ahroun

de los Roehuesos, cedió el liderazgo a la joven Sara Cobián, de su misma tribu, aunque él y otros ancianos la aconsejan y se encargan de las actividades de mantenimiento del Túmulo.

Cataluña

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

La principal preocupación de los hombres lobo catalanes son las sanguijuelas que han colonizado algunos pueblos del interior, y que han convertido algunos rincones en lugares malsanos bajo un gobierno semifeudal. En los últimos años han conseguido acabar con la mayoría, pero todavía siguen siendo un problema en las ciudades.

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

Extremadura

Una manada de Garras Rojas y Caminantes Silenciosos se encuentra en la sierra de San Pedro, internándose en Portugal en ocasiones, protegiendo a los escasos lobos que sobreviven en el lugar. Estos hombres lobo han informado además de la presencia de fomori en algunos rincones rurales, que suelen ocasionar incendios forestales. En los pasados años de uno de estos incendios surgió un poderoso espíritu del Wyrn: una serpiente de fuego que devastó grandes extensiones de terreno, acabó con las vidas de animales y personas, y también con varios Garou antes de que consiguieran detenerla. Los hombres lobo temen que un espíritu similar pueda cobrar forma en cualquier momento, aprovechando los incendios del verano.

Galicia

Desde tiempos inmemoriales un dominio ancestral de la tribu de los Guardas del Ciervo, en Galicia la tribu resultó diezmada durante la guerra civil española, pero ha conseguido recuperar su fuerza en las últimas décadas. En estos momentos la mayoría de los hombres lobo gallegos se han desplazado hacia las provincias del interior, Lugo y Ourense, intentando frenar la destrucción de los bosques de Galicia ante los frecuentes incendios provocados.

Casiano “Oubeo-de-Rabia” Silva es un Ahroun de los Guardas del Ciervo, y el líder de la mayor parte de la tribu en la península ibérica. Aunque algo impulsivo, ha aprendido a escuchar la voz de quienes le rodean, y con el paso del tiempo ha aprendido a templar su furia, pero muchos jóvenes Garou creen que debería hacerse un lado y dejar paso a un líder más capacitado. Durante su gobierno los Garou gallegos han hecho frente a grandes vertidos de petróleo en la costa y a incendios forestales que se convirtieron en un criadero para los espíritus del Wyrn. Aunque los hombres lobo han conseguido varias victorias, la costa gallega todavía sigue siendo un lugar peligroso, y numerosas Perdiciones nadan en las aguas espirituales.

Curiosamente, los Moradores del Cristal también son una tribu importante en Galicia desde época medieval, se dice que llegaron por el Camino de Santiago. Actualmente vigilan los territorios de A Coruña y Pontevedra, y muy especialmente Vigo, donde recientemente establecieron un Túmulo urbano.

En los últimos años, una manada de Garras Rojas se ha establecido en el este de Galicia, tomando bajo su protección varias manadas de lobos en la provincia de Lugo, varios de ellos descendientes de esta tribu Garou, y han tenido algunas fricciones con otros hombres lobo.

Aparte de las tribus mencionadas, también hay miembros de los Caminantes Silenciosos, Hijos de Gaia y Roehuesos entre los Garou gallegos.

Valencia y Murcia

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

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

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

Los Roehuesos fueron expulsados de la ciudad de Valencia durante la guerra civil española, y con el apoyo de otras tribus han intentado en al menos dos ocasiones establecerse de nuevo en el lugar, donde se encontraba un túmulo urbano actualmente perdido. Por desgracia, los Danzantes de la Espiral Negra son especialmente feroces, ayudados por los espíritus corruptos de la Umbral local. Recientemente los Roehuesos, liderados por Àngels Palacios, una Theurge, han alcanzado un acuerdo con una manada de Acechantes de la Ventisca, liderados por el Ahroun Mateo Martínez, y están preparando sus fuerzas para lanzar un nuevo ataque.

Navarra, el País Vasco y La Rioja

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

Dirigidos por el poderoso Theurge Mira-el-Cielo-Nocturno, los Señores de la Sombra llegaron a la península ibérica y se enfrentaron a los Danzantes. La guerra se prolongó durante siglos, pero finalmente los Señores se alzaron con la victoria y el derecho de reclamar su lugar entre las demás tribus ibéricas. El antiguo reino de Navarra se convirtió en la base para su expansión. Durante un tiempo fueron la tribu más influyente y poderosa de la península, llegando incluso a superar en poder a sus rivales Colmillos Plateados, pero su arrogancia y el paso de los siglos han cambiado esta situación. Actualmente, aunque siguen teniendo un importante poder e influencia entre de las tribus ibéricas, su opinión ya no es tan respetada como en otros tiempos. Sin embargo, los Señores de la Sombra no se duermen en sus antiguas glorias. Durante siglos combatieron a los Agotes, una especie de fomori especialmente asentada en el País Vasco y Navarra, hasta que acabaron con ellos, y también han conservado una considerable influencia política, de forma especial, aunque no exclusiva, entre el nacionalismo vasco.

En los últimos años, y utilizando su poder los Señores de la Sombra consiguieron acabar con varias sanguijuelas atrincheradas en las ciudades vascas, y aunque los Garou creen que no han conseguido acabar con todas ellas, por lo menos las han obligado a actuar más discretamente.

Los Señores de la Sombra tratan con desconfianza la presencia de otras tribus en lo que consideran sus dominios ancestrales en la península. Sin embargo, Acechantes de la Ventisca y Garras Rojas son presencias habituales entre los Garou de esta zona.

Andorra y los Pirineos

Aunque también presentes en refugios ocultos en la Cordillera Cantábrica, muchos hombres oso han acudido con ansia de batalla a los Montes Pirineos, para proteger a los escasos osos pardos que allí se encuentran. Aunque su extinción parecía inevitable hace unos años, los proyectos de reintroducción de la especie arrojan cierta esperanza, a pesar de la oposición de los ganaderos locales, y los hombres oso han realizado terribles incursiones contra los esbirros del Wyrn que se han atrevido a acercarse al lugar, lanzando la cólera de los espíritus de las montañas contra ellos. Muchos idealistas Garou los consideran un ejemplo a seguir, y sueñan reconciliarse con sus “hermanos osos” y luchar a su lado. Pero los hombres oso no necesitan a los Garou...

Las islas Baleares

Fuertemente afectadas por el enorme crecimiento demográfico y la presión turística del siglo XX, las Islas Baleares han visto ocasionalmente la presencia de hombres lobo de paso, principalmente Roehuesos y Moradores del Cristal. Hace unas décadas una manada del Culto de Fenris se instaló en la isla de Menorca y consiguieron reabrir un túmulo perdido en la isla de Cabrera. Sin embargo, recientemente, los Fenrir se enfrentaron entre sí, entre quienes deseaban seguir a sus hermanos de tribu y los que querían permanecer en la Nación Garou. Sólo Emma Bockelson, una joven Galliard, consiguió sobrevivir entre su familia, con la ayuda de hombres lobo de Barcelona, y desde entonces ha dado la espalda a Fenris para unirse a los Acechantes de la Ventisca.

Las islas Canarias

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

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

Túmulos españoles

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

Andalucía

Túmulo del Toro Blanco (Hijos de Gaia)

Este Túmulo se encuentra en una dehesa de Huelva, y es especialmente poderoso. Los hombres lobo creen que originalmente era un santuario para los Toros de Luna, antes de que fueran exterminados durante la Guerra de la Rabia. Los Hijos de Gaia se han ocupado de su cuidado desde hace siglos. Cuando los hombres lobo tomaron el control, era un lugar de poder modesto, pero su poder se ha ido incrementando con el paso del tiempo. Para la tribu de los Hijos de Gaia es un lugar muy importante, y se considera un honor formar parte del clan que se encarga de su cuidado. Sin embargo, en los últimos tiempos su espíritu guardián se encuentra cada vez más intranquilo y agresivo, y parece que el poder del Túmulo está flaqueando por razones desconocidas.

Abundancia: +5

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +3

Ritos: +2

Espíritu Guardián: Toro Blanco +5

Armonización Espiritual: +4

Túmulo del Valle de la Niebla (Caminantes Silenciosos)

Situado en un valle umbrío de Sierra Morena a su paso por Jaén, este lugar oculto y silencioso era un refugio para una manada de lobos ibéricos protegidos por una manada de Caminantes Silenciosos y Garras Rojas. Por su seguridad, las Garras Rojas han guiado a los lobos hacia el norte, aunque todavía quedan unos pocos, que se procuran mantener escondidos de los humanos, utilizando

no sólo los recursos naturales del lugar, sino también los espíritus de niebla que habitan en el Túmulo.

El valle que rodea el Túmulo está cubierto de maleza, y es especialmente oscuro la mayor parte del día, debido a la sombra de las montañas que lo rodean. Los lobos que lo habitan procuran mantener silencio. Recientemente el liderazgo del clan local ha cambiado, pasando a manos de los Caminantes Silenciosos.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +4

Celosía: +3

Ritos: +4

Espíritu Guardián: Niebla +4

Armonización Espiritual: +4

Aragón

Túmulo del Monte Perdido (Señores de la Sombra y Acechantes de la Ventisca)

Monte Perdido o As Tres Serois (Las Tres Hermanas en aragonés) es el macizo calcáreo más elevado de Europa. Se encuentra en la vertiente sur del Pirineo central, al norte de la provincia de Huesca. Su pico más elevado se encuentra a más de 3.000 metros de altura. Forma parte del Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido, y dispone de un pequeño glaciar.

Aunque es un espacio protegido, a los hombres lobo locales nada más les gustaría que los humanos se mantuvieran alejados, pero de todas maneras, han aprendido a lidiar con los montañeros y turistas, y pocas veces han tenido que recurrir a un “accidente” para apartar su atención. El Túmulo en sí se encuentra en una cueva cerrada al público y oculta por los Garou.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +3

Ritos: +3

Espíritu Guardián: Viento del Norte +3

Armonización Espiritual: +3

Túmulo del Agua que Juega (Guardas del Ciervo)

Este Túmulo se encuentra cerca del cauce del río Alfambra, en el monte Peñarroya, en Teruel. En 1980 un naturalista de los Guardas del Ciervo, preocupado por la contaminación del Ebro y otros ríos, recorrió Aragón y consiguió la amistad de Loira, un espíritu Nutria, quien lo guió a su cubil, un pequeño Túmulo. Con el tiempo los Guardas del Ciervo formaron una manada para protegerlo.

El Túmulo en sí se encuentra en una cueva natural junto al cauce del río Alfambra. Los hombres lobo suelen bañarse en sus aguas curativas y comunicarse con Loira, que se ha convertido en el espíritu guardián del lugar. Es un espíritu juguetón y con buen humor, y al menos un Garou ha conseguido superar el Harano visitando este lugar.

Abundancia: +2

Seguridad: +2

Ocultación: +3

Celosía: +3

Ritos: +3

Espíritu Guardián: Nutria +2

Armonización Espiritual: +3

Asturias y Cantabria

Túmulo de la Montaña Roja (Guardas del Ciervo)

Este Túmulo se encuentra en la Sierra del Cordel, en Cantabria. Según las leyendas de los Garou, fue el escenario de una batalla entre hombres lobo en época romana, en la que el cielo se tiñó de rojo. El Túmulo original hace tiempo que desapareció, pero en el siglo XVIII, una manada de Señores de la Sombra construyeron uno nuevo en una de las cumbres. Actualmente los Guardas del Ciervo controlan el lugar, aunque lo comparten con Acechantes de la Ventisca, Garras Rojas y Señores de la Sombra.

El Túmulo se encuentra en la fachada de una montaña, y para acceder a él es necesario seguir un camino estrecho y en el que es necesario trepar un poco, aunque los Garou también celebran sus ritos en otros lugares de la montaña. Varias especies de aves rapaces anidan en las cercanías.

Abundancia: +3

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +3

Ritos: +2

Espíritu Guardián: Águila +2

Armonización Espiritual: +3

Túmulo de la Cueva de los Osos (Garras Rojas)

Este Túmulo se encuentra en Somiedo o Somiedu, en Asturias, una de las mayores reservas de osos pardos de España, con bosques de hayas, acebos y abedules. Las Garras Rojas y los Guardas del Ciervo han sido los habitantes habituales de la zona, aunque en el último siglo las Garras Rojas se han vuelto más numerosas.

La creación del Parque Natural de Somiedo ha sido en parte promovida por los hombres lobo, pero a las Garras Rojas les gustaría que hubiera menos presencia humana. De todas maneras, alguno de los Garou suele merodear entre los visitantes, sólo para mantener algo de vigilancia.

El Túmulo se encuentra en una cueva en la que no hay osos. Realmente es un osario oculto donde en época prehistórica habitaron osos de las cavernas, y donde todavía se encuentran numerosos huesos de oso que los Garou han traído con el paso del tiempo. Un maternal espíritu de curación habita el lugar. Se rumorea que en ocasiones los hombres oso han accedido al lugar, pero las Garras Rojas prefieren callar al respecto.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +4

Celosía: +2

Ritos: +3

Espíritu Guardián: Oso +2

Armonización Espiritual: +3

Castilla y Madrid

Túmulo del Unicornio Herido (Hijos de Gaia)

El origen de este Túmulo se remonta a la Edad Media, a un pequeño hostel leonés cerca de San Millán de los Caballeros, donde se atendían las necesidades de peregrinos y viajeros, pero donde en secreto también recibían ayuda los hombres lobo de todas las tribus, gracias a la diligente actitud de un ermitaño de los Hijos de Gaia, que con el tiempo reunió a otros hombres lobo de su tribu.

La labor de asistencia y curación del Túmulo se ha mantenido hasta el día de hoy, en unas catacumbas excavadas bajo la ermita, que hoy en día está cerrada al público. Sobre el altar, de origen prerromano, se encuentra un poderoso Talismán, un cuerno de unicornio con propiedades curativas.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +4

Ritos: +4
Espíritu Guardián: Unicornio +3
Armonización Espiritual: +3

Túmulo del Camino de Plata (Guardas del Ciervo)

El Camino de Santiago, además de ser un camino de peregrinación religiosa, es también una vía espiritual a lo largo de la cual se encuentran varios Túmulos. Uno de ellos se encuentra en Hornillos del Camino, en Burgos, y los Guardas del Ciervo lo han reclamado desde época medieval, aunque está abierto a todas las tribus. Este Túmulo se encuentra en los sótanos de una antigua casa de origen medieval, que es propiedad de un hombre lobo y su parentela desde el siglo XVIII, asegurando discreción para los Garou.

El espíritu guardián del Túmulo es un gallo de brillante plumaje rojizo, y los espíritus de estas aves son frecuentes en la Umbra local, alertando a los Garou de potenciales peligros y se dice que al menos en una ocasión han oscurecido el cielo con sus alas, atacando con sus picos y garras.

Abundancia: +4
Seguridad: +2
Ocultación: +3
Celosía: +4
Ritos: +2
Espíritu Guardián: Gallo +2
Armonización Espiritual: +2

Túmulo de las Trece Penas (Roehuesos)

No es fácil para los hombres lobo mantener un Túmulo urbano, pero bajo el suelo de Madrid existe toda una ciudad subterránea, que diversas criaturas han sabido aprovechar, entre ellas, los Roehuesos. Durante el siglo XIV una manada de la tribu se asentó en Madrid, aprovechando un pequeño túmulo, pero no fue hasta el siglo XVI que decidieron ampliarlo, con la colaboración de otras tribus, cuando llegaron noticias de las matanzas que los Garou estaban cometiendo en América.

Este Túmulo aprovecha las catacumbas de un monasterio medieval que no existe en la actualidad, y en cuyo terreno se encuentra actualmente un edificio de viviendas. Sólo los Roehuesos conocen los pasajes y guías para poder acceder al Túmulo, y los hombres lobo de fuera de Madrid necesitarán un guía local para poder visitarlo.

El Túmulo es un recuerdo de los errores y derrotas de los hombres lobo. En él se mantiene el recuerdo de las tribus perdidas y los hombres lobo suelen acudir para pedir perdón a los espíritus y expiar sus culpas. Un tribunal de hombres lobo suele imponer algún tipo de penitencia, ya sea una búsqueda espiritual o en el mundo físico. Los espíritus del lugar suelen colaborar con los jueces, asegurando la sinceridad de los suplicantes. El espíritu guardián parece una mujer que resplandece como el sol, y algunos creen que es la Madre de la Ciudad de Madrid.

Abundancia: +2
Seguridad: +3
Ocultación: +3
Celosía: +3
Ritos: +3
Espíritu Guardián: Dama del Sol +3
Armonización Espiritual: +3

Cataluña

Túmulo de los Dientes de Piedra (Roehuesos)

En la comarca del Bages, en Barcelona, se encuentra un poderoso Túmulo en las estribaciones de las montañas de Montserrat. El poder del lugar no sólo ha atraído a los hombres lobo, sino a otras criaturas como hadas y magos, que en ocasiones se han enfrentado a los Garou e incluso han

conseguido arrebatarles su control en ocasiones. No está claro quién habitaba el lugar originalmente, aunque los hombres lobo afirman que fueron ellos quienes lo construyeron en época romana.

La última gran batalla por el control del Túmulo tuvo lugar en el siglo XIX, durante época napoleónica. En aquel entonces el Túmulo se encontraba en las catacumbas de la abadía de Santa Cecilia, pero los Roehuesos convencieron a los mortales para que la reconstruyeran a unos cientos de metros, para mantener sus ritos en privacidad.

Los Roehuesos, ayudados por otras tribus, han atraído a varios espíritus al entorno del Túmulo. Se trata sobre todo de espíritus elementales de la montaña y el viento, aunque en los últimos tiempos los Theurge creen que deberían atraer a un espíritu más poderoso para mantener el poder del lugar.

Abundancia: +3

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +4

Ritos: +4

Espíritu Guardián: Viento del Este +3

Armonización Espiritual: +3

Túmulo de los Rechazados (Furias Negras)

En las afueras de la ciudad de Barcelona se encuentra una antigua masía del siglo XVII en ruinas, que sirvió como leprosería temporalmente, antes de ser abandonada. En las ruinas, una manada de hombres lobo encontró refugio, y terminaron construyendo un pequeño Túmulo. La manada, formada por Furias Negras, Hijos de Gaia y Roehuesos, habían sufrido el rechazo de otros Garou, y decidieron crear un hogar para los desfavorecidos de Barcelona.

Todavía hoy el lugar ofrece refugio y comida a vagabundos, marginados, okupas y gente sin hogar. Los Parientes también procuran ayudarles a buscar trabajo o educación, y disponen de huertos autogestionados además de colaborar con varias asociaciones de beneficencia y sin ánimo de lucro.

Los hombres lobo se han desplazado a una pequeña granja en las cercanías, lejos de miradas indiscretas. Además de ayudar a los mortales, también prestan su apoyo a los hombres lobo que han sido tratados injustamente en sus clanes.

El Túmulo en sí es pequeño, y se encuentra en unas antiguas cuadras.

Abundancia: +1

Seguridad: +2

Ocultación: +2

Celosía: +3

Ritos: +2

Espíritu Guardián: Mulo +2

Armonización Espiritual: +2

Túmulo de las Herraduras de Plata (Colmillos Plateados y Moradores del Cristal)

Este Túmulo de origen medieval fue construido por los Colmillos Plateados en los bosques cercanos a la población de Besalú, en Girona. Durante mucho tiempo fue propiedad de una familia de hombres lobo, que terminaron empobreciéndose. En el siglo XIX una manada de Moradores del Cristal les ofreció ayuda económica a cambio de compartir el Túmulo, y la alianza entre ambas tribus ha funcionado bien desde entonces.

Tradicionalmente los Colmillos Plateados de Besalú han criado una raza de caballos que no se intimida ante los hombres lobo, gracias a la ayuda de los espíritus locales, que en ocasiones incluso han engendrado corceles especialmente inteligentes y con características sobrenaturales, que obviamente se procuran mantener apartados.

Actualmente el Clan de las Herraduras de Plata ha derrotado a sus enemigos ancestrales entre las sanguijuelas, arrebatándoles varios territorios, lo que ha fortalecido el Túmulo, situado en un pequeño valle rodeado de prados verdes.

Abundancia: +3
Seguridad: +3
Ocultación: +2
Celosía: +3
Ritos: +3
Espíritu Guardián: Caballo +4
Armonización Espiritual: +3

Extremadura

Túmulo de la Encina Susurrante (Garras Rojas)

En una dehesa al suroeste de Badajoz se encuentra el enorme tronco hueco de una encina que fue alcanzado por un rayo hace varios siglos. Varios brotes verdes crecen de la madera reseca y agrietada por los elementos, y en sus numerosos huecos, el viento sopla, y en ocasiones hay quien diría que toca su propia canción.

Las Garras Rojas descubrieron que el tronco de la encina había atraído a un espíritu del Viento del Oeste, y crearon un Túmulo alrededor. Desde entonces ha sido un lugar de reunión para los hombres lobo extremeños y portugueses, principalmente Garras Rojas, Caminantes Silenciosos y Acechantes de la Ventisca. El espíritu proporciona visiones y en ocasiones consejo, aunque su sabiduría siempre es críptica y no es fácil de desentrañar.

Abundancia: +2
Seguridad: +2
Ocultación: +2
Celosía: +3
Ritos: +4
Espíritu Guardián: Viento del Oeste +2
Armonización Espiritual: +3

Galicia

Túmulo de Os Ancares (Guardas del Ciervo)

El Túmulo de Os Ancares se sitúa en la sierra del mismo nombre, cerca del camino de Santiago en Pedrafita do Cebreiro, Lugo. Aunque según las leyendas de los Garou locales, el Túmulo existe desde época romana, fue fortalecido durante el siglo XVI, convirtiéndose en el principal lugar de reunión de los Guardas del Ciervo de la península ibérica. Espíritus de ciervos y jabalíes son abundantes en el lugar.

El Túmulo en sí se encuentra en el corazón de un bosque de robles, donde los Garou y sus parientes han construido un pequeño asentamiento de pallozas tradicionales. El lugar es celosamente vigilado por una manada de los Guardas del Ciervo durante todo el año, pero siempre hay presentes otros Garou de diversas tribus, ya sea como visitantes o durante períodos más o menos prolongados.

Abundancia: +4
Seguridad: +3
Ocultación: +2
Celosía: +4
Ritos: +3
Espíritu Guardián: Jabalí +4
Armonización Espiritual: +4

Túmulo das Aves Brancas (Moradores del Cristal)

Desde hace tiempo, los hombres lobo descubrieron que la barrera espiritual de las islas Cíes era muy fina, pero no fue hasta hace poco que decidieron construir un Túmulo en el lugar, situándolo en la isla de San Martiño. Un proyecto de los Moradores del Cristal de Vigo, los hombres lobo han

tenido cuidado de mantener el Túmulo apartado del creciente atractivo turístico del lugar.

El Túmulo es un lugar de anidamiento de una colonia de aves marinas, especialmente gaviotas y cormoranes. Varios espíritus de estas aves entran y salen continuamente de la Penumbra local, y en ocasiones actúan en bandada para desanimar a posibles intrusos.

Abundancia: +3

Seguridad: +3

Ocultación: +2

Celosía: +2

Ritos: +3

Espíritu Guardián: Gaviota +2

Armonización Espiritual: +3

Túmulo da Fraga dos Tres Reinos (Caminantes Silenciosos)

Este Túmulo forma parte de la Sierra de la Culebra, situado en un punto donde se encontraban los reinos medievales de Galicia, León y Portugal. Durante mucho tiempo ha servido como lugar de encuentro donde los Garou superan sus diferencias y recuerden que sirven a Gaia por encima de todo. En siglos pasados, los Ahroun se encontraban aquí cuando sus países estaban en guerra, y las tribus han ratificado muchos tratados de paz en este lugar. Originalmente representantes de los Caminantes Silenciosos, Guardas del Ciervo e Hijos de Gaia fundaron el Túmulo. El liderazgo del Clan que protege el lugar es rotatorio, y actualmente está dirigido por los Caminantes Silenciosos.

El Túmulo está habitado por espíritus de paz y calma, así como por elementales de tierra. Se encuentra en los límites de A Mezquita, Ourense; Hermisende, Zamora, y Moimenta, Vinhais.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +2

Ritos: +4

Espíritu Guardián: Ciervo +2

Armonización Espiritual: +3

Valencia y Murcia

Túmulo de los Alegres Compañeros (Roehuesos)

En la Serra de Mariola, entre las provincias de Alicante y Valencia, ha existido desde tiempo inmemorial un Túmulo, que durante la guerra civil se convirtió en refugio para los hombres lobo locales, que huyeron de la ciudad de Valencia. De esta manera, se formó el Clan de los Alegres Compañeros, constituido en su mayor parte por Guardas del Ciervo y Roehuesos, y más recientemente Acechantes de la Ventisca.

El Túmulo se encuentra en el corazón de un bosque de tejos y pinos, donde abundan especialmente las ardillas rojas. Los espíritus de las ardillas corretean entre los árboles, cuchicheando entre ellos.

Abundancia: +3

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +3

Ritos: +2

Espíritu Guardián: Ardilla +2

Armonización Espiritual: +3

Túmulo de los Ojos Vigilantes (Colmillos Plateados)

Cerca del monte Espadà, en Castelló, se encuentra un Túmulo de origen medieval establecido por la tribu de los Colmillos Plateados durante la época de la Reconquista. El lugar perdió importancia

cuando los Garou de la tribu se trasladaron a la ciudad de Valencia, donde se encontraba un Túmulo de mayor importancia, pero cuando los hombres lobo fueron expulsados por las sanguijuelas durante la guerra civil española, se convirtió en un refugio. Los Colmillos Plateados valencianos y castellonenses se enfrentaron por el control del Túmulo, aunque finalmente alcanzaron un acuerdo matrimonial que unió a las dos familias. Desde el Túmulo, los Colmillos han tratado en varias ocasiones de recuperar el territorio perdido en Valencia en alianza con otras tribus, aunque hasta el momento sus esfuerzos han sido en vano.

El Túmulo se encuentra en un bosque de alcornoques y pinos en torno al Monte Espadá, que es utilizado como lugar de anidamiento por varias parejas de azores y otras rapaces.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +3

Celosía: +4

Ritos: +3

Espíritu Guardián: Azor +2

Armonización Espiritual: +3

Navarra, País Vasco y la Rioja

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

Entre Araba y Bizkaia se encuentra el monte de Anboto, uno de los montes vascos más conocidos, con gran importancia en los mitos y folklore locales. Fue un Túmulo de los Aulladores Blancos, hasta que fue conquistado por los Señores de la Sombra en algún momento impreciso de los siglos V y VI. Desde entonces se ha convertido en el principal santuario de la tribu en la península ibérica, guardándolo celosamente.

Los Señores de la Sombra mantienen un acuerdo con las hadas y duendes locales para proteger el lugar. El Túmulo de los hombres lobo se encuentra en un sistema de cavernas, al que se accede por la Cueva de la Dama Mari, siguiendo un trazado oculto y vigilado. Los visitantes indeseados son confundidos o desviados de forma que la entrada pase desapercibida, aunque en ocasiones, alguno ha desaparecido.

En el centro de las cavernas se encuentra un estrecho pozo que resplandece de forma mística, debido a la presencia de los espíritus servidores de Sugaar, la Culebra de Fuego.

Abundancia: +2

Seguridad: +3

Ocultación: +4

Celosía: +3

Ritos: +4

Espíritu Guardián: Sugaar, la Culebra de Fuego +4

Armonización Espiritual: +3

Túmulo del Cielo Furioso (Señores de la Sombra)

El valle de Baztán, en Navarra, fue el escenario de una sangrienta batalla entre los Señores de la Sombra y los Danzantes de la Espiral Negra en algún momento de los siglos V y VI. Tras consolidar su victoria, los Señores de la Sombra construyeron un Túmulo en el valle, cerca de Zugarramurdi, que ha sufrido varios ataques a lo largo de los siglos, tanto de los Danzantes de la Espiral Negra, como por parte de las sanguijuelas locales.

Las cacerías de brujas del siglo XVII afectaron a los parientes de los hombres lobo locales, y también comprometieron la seguridad del Túmulo. Varios Garou se sacrificaron para desviar la atención de los cazadores. El último gran ataque se produjo a principios del siglo XX, cuando una manada de Danzantes y Fomori estuvieron a punto de apoderarse del Túmulo, que los Garou consiguieron rechazar in extremis.

El Túmulo se encuentra en un caserío cerca de Zugarramurdi, y el clan local, dominado por

los Señores de la Sombra, se encarga de su protección, mostrándose muy desconfiados con los extraños.

Abundancia: +3
Seguridad: +3
Ocultación: +3
Celosía: +4
Ritos: +3
Espíritu Guardián: Trueno +3
Armonización Espiritual: +3

Andorra y los Pirineos

La Cordillera Pirenaica es un lugar lleno de lugares místicos y misteriosos, y ha tenido una importancia tradicional para los hombres lobo. Sin embargo, entre las leyendas Garou se habla que las montañas también han sido hogar habitual para los hombres oso, cuya presencia cada vez más se considera una realidad. Por el momento, la actitud habitual de los Garou es evitarlos y dejarlos en paz, para evitar conflictos.

Una colonia de hombres oso vive cerca del Circo de Colomèrs, en el valle de Arán, protegiendo un poderoso Túmulo mediante una serie de ritos que confunden a los viajeros. Un lago que refleja el cielo en momentos señalados abre un portal al lugar donde se reúnen los hombres oso.

Túmulo de las Nubes (Hombres Oso)

Abundancia: +3
Seguridad: +3
Ocultación: +4
Celosía: +4
Ritos: +4
Espíritu Guardián: Oso +3
Armonización Espiritual: +4

Islas Baleares

Túmulo de la Isla de los Graznidos (Acechantes de la Ventisca)

La reciente separación del Culto de Fenris de la Nación Garou no se realizó sin algunos conflictos. Como resultado, una manada de los Acechantes de la Ventisca se ha apoderado de un Túmulo en la isla de Cabrera, donde se encuentra una gran colonia de aves marinas y donde anidan varias parejas de halcón de Leonor.

El Túmulo se encuentra en una serie de rocas donde anidan las aves, y los Garou acceden a él por barco. Se trata de un lugar pequeño, y los hombres lobo realizan sus ceremonias a la luz de la luna.

Abundancia: +1
Seguridad: +3
Ocultación: +2
Celosía: +4
Ritos: +2
Espíritu Guardián: Halcón de Leonor +1
Armonización Espiritual: +3

Islas Canarias

Túmulo de San Borondón (Hombres Saurio)

Según las leyendas de los Garou, las islas Canarias estaban habitadas por una colonia de hombres saurio antes de la llegada de los europeos. La conquista acabó con la mayoría de ellos, y los

últimos se refugiaron en la isla de San Borondón, que hundieron bajo las aguas, aunque se rumorea que periódicamente vuelve a emerger.

La realidad es que la isla de San Borondón alberga un poderoso Túmulo, y sus habitantes feéricos utilizan su poder para mantenerla oculta, aunque en ocasiones llega a vislumbrarse en el mundo material. En la Umbra también se encuentra oculta bajo un velo, aunque su acceso es más fácil.

Un poderoso espíritu dragón custodia el Túmulo. Se desconoce si alguno de los hombres saurio todavía sobrevive en la isla, pero en cualquier caso, sus habitantes prefieren no ser molestados.

Abundancia: +4

Seguridad: +5

Ocultación: +4

Celosía: +3

Ritos: +2

Espíritu Guardián: Dragón de Mar +5

Armonización Espiritual: +4

La Nación Garou en España

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

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

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

Cada vez más son los hombres lobo que creen que el Apocalipsis ha llegado y está sobre ellos, realizando una llamada a las armas para luchar, aunque sea en una última batalla, y vencer o morir con honor.

A pesar de estas visiones pesimistas, España es uno de los países de Europa Occidental con mayor número de Garou, aunque en las últimas décadas el nacimiento de hombres lobo ha disminuido y existe una peligrosa consanguinidad en algunas tribus.

Acechantes de la Ventisca

La tribu de los Acechantes de la Ventisca no es especialmente reducida en España, pero en general, siempre han mantenido una presencia secundaria frente a otras tribus. Según las leyendas de los Garou, se cree que ya acechaban entre los habitantes prerromanos de la península ibérica, y que sufrieron enormemente durante la conquista romana. Posteriormente otros miembros de la tribu llegarían con los invasores visigodos que llegaron con la caída del Imperio Romano, y posteriormente con los invasores vikingos que asolaron las costas de los reinos cristianos y musulmanes.

Aunque en el conjunto de la península no son escasos, nunca han sido especialmente numerosos en ningún lugar, y a menudo han terminado cediendo terreno ante otras tribus más numerosas, especialmente los Colmillos Plateados, los Guardas del Ciervo y los Señores de la

Sombra.

En las últimas décadas, los Acechantes de la Ventisca han experimentado cierta prosperidad. Varios de los escasos Fenrir de la península se han unido a sus filas, y han demostrado su valía en varias victorias de los Garou en Aragón, Cataluña, Valencia y las Baleares. La mayoría forman parte de manadas intertribales, aunque existen algunas manadas de Acechantes que viajan por la península, a menudo ayudando a otras tribus cuando pueden.

Algunos héroes destacados

Emma “Esperanza-de-los-Caídos” Bockelson (Galliard): La familia de Emma, los Bockelson, procedía de Munich, y su padre Luther, era un orgulloso Philodox Fenrir, decidido a enmendar los errores de sus ancestros durante la Segunda Guerra Mundial. Luther se había trasladado con su familia a Menorca y se ganó un reconocimiento de otros Garou. Emma nació en Menorca, la cuarta de sus cinco hijos.

Cuando el Culto de Fenris decidió abandonar la Nación Garou para lanzarse a una batalla directa contra el Wurm, Luther se negó, enfrentándose a su hijo Karl y su sobrina Ilse, que lo acusaron de ser un traidor. En la batalla que siguió, Emma contempló aterrorizada como sus padres y sus hermanos morían asesinados, y la visión provocó su Primer Cambio. Cuando todo terminó, ella era la única superviviente. Su padre la miró con una sonrisa triste y antes de morir le dijo: “Estás a salvo.”

Otros Garou acudieron en cuanto supieron lo ocurrido con la familia Bockelson, y Emma fue iniciada en la tribu de los Acechantes de la Ventisca, y se convirtió en una avezada guerrera. Desde entonces ha asumido el liderazgo de una manada que vigila y protege el Túmulo de la Isla de los Graznidos en Cabrera, aunque a bordo del yate conocido como *El Lobo de Mar*, recorren la costa levantina, atacando a los esbirros del Wurm.

Emma ha terminado la carrera de Biología, y es una mujer de unos treinta años, de cabello rubio oscuro y ojos azules. Suele vestir con pantalones cortos y camisetas de asas, lo mejor para moverse a bordo de su barco. Tiene una expresión seria la mayor parte del tiempo, y todavía le duelen las cicatrices de la muerte de su familia. En forma lupina, es una loba gris delgada y esbelta, con pelaje más oscuro en el lomo.

Mateo “Aullido-de-la-Montaña” Martínez (Ahroun): Mateo nació en Murcia, hijo de una madre soltera, el más pequeño de tres hermanos, cada uno de un padre distinto. Su infancia no fue fácil, pero siempre contó con el apoyo de su madre y sus hermanos. Cuando tuvo suficiente edad, con la ayuda de un amigo de su madre se enroló en el ejército español y terminó en Afganistán.

Fue allí, durante unas maniobras nocturnas, cuando sufrió el Primer Cambio. En la confusión que siguió, sus compañeros creyeron que había sido capturado por los afganos. Realmente en forma de hombre lobo huyó a las montañas, y allí terminó encontrándose con otros Garou, que lo ayudaron.

Cuando regresó a España unos años después, dejó el ejército y buscó a los Garou locales. Terminó liderando una manada nómada, ayudando a proteger Túmulos, buscando cachorros perdidos, y combatiendo a los esbirros del Wurm, ganándose una reputación de guerrero honorable y justo.

Recientemente acudió a Valencia, donde los hombres lobo locales habían sido expulsados de la capital hacía décadas, y se alió con el Clan de los Alegres Compañeros. Desde entonces Mateo se ha ganado la confianza de Àngels Palacios, la líder del Clan, aunque ha tenido más dificultades con Luciano Doñate, el líder de los Colmillos Plateados valencianos, que considera que cualquier plan para recuperar la ciudad de Valencia debe pasar por aceptar su propio liderazgo.

Mateo es un hombre de unos treinta años, moreno, musculoso, de cabello muy corto, y con ambos brazos tatuados, con barba mal afeitada y bigote. Suele utilizar camisetas de manga corta, pantalones militares o de chándal, y botas. Aunque tiene un aire amenazante, en realidad es un individuo bonachón y cordial.

Caminantes Silenciosos

Los Caminantes Silenciosos llegaron a la península ibérica en época antigua, siguiendo las rutas comerciales del Mediterráneo, pero en el siglo VIII, siguiendo a los invasores musulmanes del

Norte de África acudieron en gran número. Durante un tiempo incluso planearon establecer un dominio tribal en Al-Ándalus, y crearon un gran Túmulo en Granada, pero a medida que avanzaba la Reconquista y con el estallido de los ataques contra judíos y musulmanes, muchos optaron por seguir a sus parientes mortales al exilio.

Pero no todos estaban dispuestos a abandonar un territorio en el que habían vivido durante siglos y en el que se encontraban cómodos. La tribu mantuvo su presencia entre los lobos ibéricos y también supo adaptarse adoptando nuevas familias entre los conquistadores. Quizás con el paso del tiempo los Caminantes Silenciosos ibéricos se han acomodado, y no son tan nómadas como sus compañeros de tribu de otros lugares.

Muchos Caminantes Silenciosos nacen entre los lobos ibéricos, y sus decisiones tienen gran importancia en la tribu. Esto también ha llevado a un entendimiento con las Garras Rojas, colaborando ambas tribus en la protección de los lobos, aunque en los últimos tiempos las Garras Rojas se han vuelto más territoriales, y el número de Caminantes Silenciosos que nacen entre lobos ya no es tan numeroso como en el pasado.

También hay Caminantes Silenciosos que siguen viajando, estableciendo contactos entre España y América, y entre España y el norte de África, por lo que la tribu ha adquirido una gran diversidad. Muchos Caminantes ibéricos suelen visitar el poderoso Túmulo de la Rueda de Ptah en Marruecos, y algunos han formado parte de su clan.

Algunos héroes destacados

Ojo Pinto (Ragabash): Este lobo nacido en una camada en los Montes de León, es descendiente de Ojos-de-Estrella, una prestigiosa Galliard de los Caminantes Silenciosos. Ojo-Pinto conoció a su “abuela” y escuchó muchas de sus canciones, antes de que muriera recientemente a una venerable edad.

Ojo Pinto mantiene cierto respeto debido a su linaje, pero tiene un carácter mucho más bromista, y no sólo debido a su senda lunar. No soporta lo que considera el “falso honor” de muchos Garou, que piensan sólo en su posición en lugar de servir a Gaia. Como Ragabash tiene un talento insuperable para encontrar defectos e ingeniar coplas satíricas que en más de una ocasión le han obligado a salir al galope de un Consejo.

Pero más allá de sus bromas contra los Garou estirados, Ojo Pinto no descuida la lucha contra el Wurm. Su habilidad para encontrar defectos le lleva a vigilar a los enemigos de los hombres lobo, y sabotear sus esfuerzos, aunque a menudo busca una manada que le ayude para conseguir lo que no puede hacer solo.

Ojo Pinto es un lobo ibérico de color pardo rojizo, con ojos amarillos. Su ojo derecho está salpicado por una mancha de pelaje negro, de ahí su nombre. En forma humana, que no suele adoptar salvo que sea necesario, es un hombre joven, de unos veinte años, de piel morena, cabello negro y descuidado, y una contagiosa sonrisa de dientes blancos.

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

Desde entonces Macarena se esforzó por colaborar con los Garou. Durante varios años actuó como mensajera entre varios Túmulos andaluces, pero actualmente lidera su propia manada. Ha ganado gran renombre y respeto ayudando a mujeres maltratadas, y también participó en una batalla contra una banda de Fomori que sacaban beneficios de la trata de inmigrantes ilegales.

Macarena es una mujer de unos cuarenta años. Es alta y pálida, con largo cabello negro y liso, grandes ojos castaños y una mirada seria. Procura no dejarse avasallar, y aunque siempre se muestra razonable, si alguien intenta humillarla o usar la violencia, podría encontrarse con la horma de su zapato. Cuando adopta forma lupina, Macarena es una loba ibérica de pelaje pardo claro y flancos rojizos.

Colmillos Plateados

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

En España, los últimos Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se unieron a una nueva y dinámica Casa que surgió durante la Baja Edad Media: Wyrmlfoe, mejor conocidos en la península ibérica como los Matadragones. Al contrario que sus parientes de otros lugares del mundo, los Colmillos ibéricos han abandonado el ideal de gobernar sobre la Nación Garou por las hazañas personales.

Los Colmillos ibéricos son caballeros, no reyes. Desde el siglo XIV han colaborado con las demás tribus, luchando en primera línea y demostrando su nobleza a la menor oportunidad y combatiendo codo con codo incluso al lado de Roehuesos y Señores de la Sombra.

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

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

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

Algunos héroes destacados

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

Antoni comenzó su carrera como un símbolo de juventud, apostura y destreza. Ahora, años después, tiene un largo historial de hazañas impresionantes, entre ellas haber acabado con el Demonio de Llers, un enemigo ancestral de los hombres lobo catalanes. Sin embargo, no ha conseguido superar su timidez natural ni sus dudas, y ahora, tras la muerte de su leal consejero Alfons, se siente más solo que nunca en el trono. No faltan servidores y aduladores, pero Antoni siente cada vez más el peso de la corona sobre su cabeza y ha comenzado a sentir miedo de fallar a los suyos. De momento aguarda con aparente serenidad, pero el pesimismo lo atormenta, junto con los inicios de una depresión y quizás pronto llegue al camino del Harano.

Desde su trono en el Túmulo de las Herraduras de Plata, Antoni busca un sucesor digno. Sin embargo, la decepción le embarga, y en su Clan sólo ve a un grupo de aduladores y oportunistas que ponen por encima su posición que el bienestar de la tribu. Quizás haya llegado el momento de buscar en otro lado, y en estos tiempos no le importa tanto un buen linaje como sangre joven con ilusión y capacidad.

Antoni es un hombre de unos cincuenta años que se mantiene en buena forma. Es alto, rubio, y de ojos azules, con abundantes canas en su cabello en regresión. Suele vestir con trajes caros y lleva su klaive enfundada en una antiquísima vaina que le protege de los efectos de llevar plata. En forma lupina es un lobo pálido de tonos blancos, amarillentos y ocre.

María Francisca “Voz de Plata” de Guzmán (Galliard): María Francisca nació en una

familia descendiente de los Colmillos Plateados en Granada. Sus padres habían sido hidalgos y militares en los últimos siglos, y el fundador de su linaje había sido un héroe de los Colmillos Plateados durante la Guerra de la Independencia.

Estudió en un colegio privado y pasó varios veranos en Francia, donde conoció a destacados intelectuales, diplomáticos y artistas en las fiestas que organizaban sus padres. Fue durante su juventud que decidió estudiar lenguas y literatura y quizás comenzar una carrera como escritora.

La muerte de su padre provocó su Primer Cambio. Recién terminado el instituto, emprendió un viaje por varios países, conociendo a varios miembros de su tribu. Sin embargo, para fastidio de quienes querían convertirla en una figura decorativa y diplomática, e incluso ofrecerle un buen matrimonio de conveniencia, María Francisca vio en su naturaleza una puerta a la libertad. Cuando regresó a Granada, se unió a una manada intertribal, aprendiendo a luchar contra el Wyrn no sólo con elegantes palabras, sino con una mano firme cuando era preciso. En estos momentos, su objetivo y el de sus compañeros es encontrar un Túmulo perdido en Granada, que desapareció en algún momento del siglo XIX.

María Francisca es una mujer joven, mediada la veintena, de cabello rubio oscuro, ojos castaños, y rostro alegre y empático. Viste con elegancia y discreción, prefiriendo los tonos sobrios y oscuros, aunque cada vez se muestra más informal en compañía de su manada. En forma lupina, es una loba ibérica, de color pardorrojizo.

Concejo Fantasma

Quizás la tribu Garou más reducida en la península ibérica, parece que el Concejo Fantasma ha estado ausente durante la mayor parte de su historia, lo cual no es verdad. Pero existen varios misterios y lagunas que a menudo son debatidas entre los sabios Fantasmas, aunque distinguir los rumores de las evidencias en lo que se refiere al Concejo Fantasma, resulta complejo.

Varios fragmentos legendarios parecen sugerir que el Concejo Fantasma tuvo presencia en la península ibérica en la antigüedad prerromana, que sus miembros actuaban como sacerdotes y druidas marcados con el símbolo de la serpiente, aconsejando a otras tribus más belicosas, y de repente...desaparecieron.

El motivo de esta desaparición sigue siendo una pregunta sin respuesta. Hay quien dice que murieron o se sacrificaron durante la conquistas; que cuando los Aulladores Blancos se corrompieron, los Fantasmas intentaron advertirles y detenerles, pero fueron destruidos...o quizás se unieron a sus compañeros corruptos. Otros dicen que en su búsqueda de conocimiento encontraron algo muy peligroso que terminó devorándolos a todos.

En cualquier caso, las referencias sobre el Concejo Fantasma se vuelven muy difusas a partir de cierto momento indeterminado, y durante la Edad Media, los escasos Fantasmas actuaron de forma individual, sin conseguir formar una facción unificada.

El descubrimiento de América atrajo al Concejo Fantasma ante los rumores de las nuevas tierras y misterios, así como la noticia de la presencia de numerosos miembros de la tribu más allá de los mares. En cualquier caso, por un motivo u otro, los Fantasmas, sin estar ausentes del todo de la Nación Garou ibérica, son figuras escasas que despiertan curiosidad, pero con una presencia reducida a menudo a nivel individual y dispersa entre los clanes de hombres lobo.

Algunos héroes destacados

Xosé Manuel “Buscador-de-Luz-de-Gaia” Castro (Ragabash): Xosé Manuel nació en Teo, A Coruña, hijo de unos profesores de instituto, y desde que era pequeño conoció el amor por la historia. Ver las películas de Indiana Jones le añadió el amor por la arqueología y la aventura. Durante el viaje de fin de curso del instituto a Túnez, sufrió su Primer Cambio, y vio a los fantasmas de la antigua Cartago, y a sus dioses dormidos, que aguardaban, sedientos de sangre...

Regresó a España y comenzó la carrera de Historia, al mismo tiempo que los Garou lo encontraban. Tras ofender por error a un anciano de los Guardas del Ciervo, un Ragabash visitante lo tomó bajo su tutela y lo introdujo en la tribu del Concejo Fantasma. Él le enseñó muchos misterios

que aguardaban por resolver.

Desde entonces Xosé Manuel intenta compaginar su carrera profesional con sus responsabilidades hacia los Garou. Aunque algunos dicen que lo hace aposta, ni él mismo comprende porque termina cometiendo algún traspies hilarante en alguna situación seria, pero ha terminado atribuyéndolo a un efecto de la naturaleza de su Auspicio. Por otra parte es un historiador e investigador profesional, aunque su reputación provoca que lo minusvaloren.

Xosé Manuel es un hombre joven, de unos treinta años, alto y muy delgado, de piel pálida, cabello castaño revuelto, ojos azules, barba mal afeitada, y unas gafas que cabalgan sobre una enorme nariz. Suele vestir de manera informal y a menudo le falta un botón o le sobresale una manga, un efecto cómico del que muchas veces no es consciente. En forma lupina es un lobo ibérico de tonos ocre y grises, y que tiene un aire torpe y nervioso.

Yanet “Viajera-del-Espejo” Hernández (Galliard): El primer misterio de Yanet es su propio origen. Fue abandonada de forma anónima en las puertas de un orfanato de Tenerife. Pronto fue adoptada por una familia que acababa de perder a su hijo durante el parto. Y así Yanet creció rodeada del cariño de sus padres y abuelos.

Aunque le gustaba leer y ver películas, se sentía aburrida en el colegio. Durante el instituto decidió que quería ser tatuadora, y pronto comenzó a familiarizarse con las artes de la ilustración y el diseño. Fue también cuando comenzó a enamorarse, y para su sorpresa se sentía atraída por varias chicas.

Durante una fiesta en la playa comenzó a sentirse mal, y al inclinarse para vomitar por el malecón, tropezó y cayó al agua, pero no se encontraba en un océano normal, sino que había entrado sin pretenderlo en la Umbra.

Vagó asustada y sin rumbo hasta que se encontró con una viajera Garou, que la ayudó a regresar al mundo físico, consiguiendo tranquilizar a sus preocupados padres. Su mentora la ayudó a comprender su naturaleza y el mundo de los Garou, y la introdujo en el Concejo Fantasma.

Desde entonces Yanet se ha recuperado del miedo que sintió al principio, y se dedica a explorar el mundo espiritual, de donde saca diseños oníricos para sus tatuajes. Al mismo tiempo ha comenzado a recopilar indicios sobre la historia de su tribu, y ha tenido visiones de una isla perdida en el mundo de los espíritus... Yanet cree que se trata de la isla de San Borondón, y ha comenzado a buscar otros Garou para que la ayuden en su búsqueda.

Sin embargo, alguien vigila sus pasos.

Yanet es una chica joven de unos veinte años. Es baja y delgada, de piel muy morena, y cabello largo y rizado, que a menudo tiñe de rojo. Suele vestir informalmente, con pantalones cortos y camisetas de modas, y a menudo lleva numerosos abalorios y piercings con significados ocultos. Poco a poco va cubriendo su cuerpo de tatuajes, a menudo tras completar una búsqueda onírica importante. En forma lupina es una loba pequeña de color pardo, negro y blanco.

Furias Negras

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

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

A pesar de su discreta presencia, las Furias Negras han sufrido mucho en España, especialmente durante la guerra civil española, pues muchas de sus líderes se habían aliado con los partidos republicanos con la esperanza de fomentar la expansión democrática y la igualdad social. Algunas perecieron asesinadas por los soldados franquistas, y otras cayeron en manos de los esbirros del Wyrn.

A pesar de las pérdidas, las Furias Negras supervivientes han conseguido poco a poco

restablecer su influencia, y durante la transición democrática colaboraron con los movimientos feministas que se integraron en distintos partidos políticos. Durante la formación del Movimiento 15-M, varias Furias Negras y sus aliados se unieron entusiasmadas, pero esta maniobra política ha generado una serie de debates internos que han fragmentado a la tribu. Algunas Furias se sienten decepcionadas, acusando de inmovilismo a los ancianos de su tribu, mientras que otras creen que la lucha por la igualdad de todos se ha diluido por los intereses de una minoría.

En medio de este debate interno, durante los últimos años las Furias Negras españolas se encuentran en una situación de estancamiento, pero las más jóvenes están dispuestas a hacer avanzar a la tribu.

Diana “Golpea-el-Wyrm” Muret (Ahroun): Nieta de una militante anarquista de la guerra civil que se exilió a Francia, Diana regresó con su abuela y su madre a España cuando era una niña durante la Transición y a principios de los años ochenta sufrió su Primer Cambio. Tras viajar entre varios clanes Garou en Cataluña y Aragón obtuvo el liderazgo de una manada.

Diana y sus compañeros lucharon contra el elevado índice de malos tratos y violencia doméstica, pasando a la acción. A través de las denuncias presentadas en las comisarías, vigilaron desde lejos hogares destrozados y en momentos de necesidad intervinieron de forma rápida y expeditiva.

Actualmente Diana se ha convertido en la líder informal de las Furias Negras de la península ibérica. Sin embargo, su liderazgo es muy discutido. Varias jóvenes de la tribu consideran que debería dejar paso a una nueva generación, mientras que los hombres de la tribu se sienten excluidos. De hecho, acusan a Diana de querer una tribu “sólo de hembras”, animando a los descontentos a que dejen las Furias Negras para unirse a otras tribus.

Diana es una mujer de unos cincuenta años, de estatura media y robusta, morena y de ojos negros. Entre sus compañeras suele adoptar una postura intimidante, mostrándose como la “alfa”, pero cuando se mueve entre los humanos adopta una actitud más discreta y tranquila, observando y atendiendo. Sus discursos son breves, pero directos, y quienes le hacen frente se encontrarán con una luchadora experimentada. En forma lupina se manifiesta como una loba de pelaje completamente oscuro.

Carmen “Aullidos-de-Justicia” Lara (Galliard): Carmen nació en una familia obrera de emigrantes gallegos en Madrid. Desde que era joven comenzó a interesarse por el activismo estudiantil en el instituto, y participó en varias manifestaciones. Su entrada en la universidad, gracias al esfuerzo de sus padres, estuvo acompañado de un estudio de diversas ideologías políticas.

Cuando comenzaron las manifestaciones del Movimiento 15-M, Carmen comenzó a sentirse mal, y poco después experimentaba su Primer Cambio. Por suerte para ella, varios Garou que se encontraban entre los manifestantes se dieron cuenta y la acompañaron en aquel momento difícil.

Carmen ha terminado la Carrera de Ciencias Políticas y también se ha unido a una plataforma feminista, pero al mismo tiempo no ha descuidado sus tareas entre los Garou. Observa las injusticias y las desigualdades entre los hombres lobo, y en las asambleas y consejos es una voz que pide que la Nación Garou debe adaptarse a los tiempos, dejar atrás prejuicios étnicos y diferencias tribales, o terminará estancándose y cayendo. Se ha mostrado especialmente crítica con las ancianas de su propia tribu, especialmente las que prefieren dejar en segundo lugar a los hombres y rechazan la transexualidad, y ya ha tenido dos duelos por defender sus opiniones.

Carmen comienza a cansarse de lo que considera debates estériles, y está formando una manada intertribal con la que apoyar los movimientos humanos que tratan de corregir las injusticias asumidas por la sociedad, utilizando su poder sobrenatural para abrirles paso o apoyar sus intereses. En alguna ocasión ha sido amonestada por estar a punto de romper el Velo, pero ella no está dispuesta a desistir.

Carmen es una mujer mediada la veintena, morena y de ojos avellana. Lleva el cabello corto, y nunca usa maquillaje. No es especialmente atractiva, pero tiene un carisma personal que hace que los demás por lo menos escuchen sus palabras. Viste con ropa práctica y cómoda, y le gusta mostrar los tatuajes tribales de sus brazos. En forma lupina, es una loba esbelta y robusta, de pelaje gris, negro y blanco.

Garras Rojas

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

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

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

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

Por otra parte, el surgimiento de la España vaciada en gran parte del interior del país, está beneficiando a la tribu. Parte del despoblamiento rural está siendo fomentado por las Garras Rojas, desanimando los intentos de industrialización y modernización. Donde otros ven un problema, la tribu ve una solución, y varios pueblos del interior están controlados por las Garras Rojas y sus aliados.

Como resultado, en las últimas décadas las Garras Rojas ibéricas han incrementado su número. Sin embargo, su expansión ha sido vista con recelo por otras tribus, que se resienten ante los intentos de varias Garras Rojas de poner las poblaciones de lobos bajo su protección exclusiva, especialmente donde la especie se está recuperando.

Algunos héroes destacados

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

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

Con el paso del tiempo, Salta-los-Riscos se ha vuelto más serio y ahora es todo un anciano. En los últimos años no sólo se ha enfrentado a los cazadores, sino que ha dado caza a varios Fomori y Perdiciones que se han infiltrado en el interior rural, y el anciano está dispuesto a acabar con ellos antes de que se conviertan en un problema.

Salta-los-Riscos es un lobo ibérico enorme, con un pelaje pardorrojizo que se está volviendo canoso en varias partes de su cuerpo. En forma humana es un hombre de casi setenta años, de rasgos toscos y cuadrados, con largo cabello, barba y bigote blancos, que se mueve con cuidado, pero que de un momento a otro es capaz de dar muestras de una fuerza y fortaleza inesperadas.

Susana “Bailando-con-Monos” López (Ragabash)- Una loba jienense, desde que era

pequeña mostró curiosidad hacia los humanos y tras el Primer Cambio tomó sobre sus hombros la misión de aprender todo lo posible sobre los humanos, descubriendo sus puntos débiles y cómo manipularlos. Comenzó observando a los naturalistas de una reserva natural, y con el tiempo consiguió adoptar una identidad humana: “Susana López.”

Años después, Susana ha dejado atrás su ingenuidad y timidez iniciales, para convertirse en una activista destacada en Andalucía, dando conferencias y disfrutando de la complejidad humana. Incluso ha tenido varios hijos con los humanos.

De alguna manera, cada vez hay más de Susana en Bailando-con-Monos, sintiéndose cada vez más cómoda entre los humanos. Sin embargo, no ha descuidado sus responsabilidades hacia Gaia, enseñando a los humanos a ponerse en el lugar de los lobos, e inspirando varios proyectos de recuperación del lobo. Su objetivo a largo plazo es traer a la especie de regreso al sur de la península ibérica.

Bailando-con-Monos es una loba rojiza jaspeada de ocre. En su forma humana es una mujer de unos cuarenta años, pelirroja y con curiosos ojos castaños, que dispone de una belleza natural que ha cautivado a más de un humano. Tras sus largos años de vigilancia, se desenvuelve con fluidez entre los humanos.

Guardas del Ciervo

Los Guardas del Ciervo posiblemente sean la tribu más numerosa y posiblemente una de las más antiguas de la península ibérica, consiguiendo grandes victorias y derrotas a lo largo de su extensa historia. En época prerromana disponían de un poderoso Túmulo cerca de la ciudad de Numancia, pero tras la conquista romana se retiraron hacia el sur y oeste de la península ibérica. Actualmente sus principales dominios se encuentran en Asturias, Galicia y Portugal, pero debido a su número se les puede encontrar prácticamente en todos los clanes de hombres lobo de la península.

Desde el siglo XIX muchos Guardas del Ciervo fueron seducidos por la moda del celtismo, y sobre todo en Galicia y Asturias muchos miembros de la tribu reivindican una supuesta herencia celta -real o imaginaria, pero para los escépticos ancianos resulta poco importante.

La guerra civil española afectó seriamente a la tribu. Muchos parientes fueron asesinados por grupos de milicianos falangistas. Los ataques de los Danzantes de la Espiral Negra y varias sanguijuelas oportunistas obligaron a muchos de estos Garou a exiliarse a América.

Los Guardas de Galicia y el norte de Portugal son los que tienen una mayor influencia sobre el conjunto de la tribu en la península ibérica, siendo el Clan de los Herdeiros do Lobo el más numeroso de los clanes de hombres lobo en España. Muchos proceden del ambiente rural, donde a lo largo de los siglos han conseguido controlar algunas aldeas y pueblos con sus descendientes. Por otra parte, en el noroeste peninsular se concentra la mayor parte de la población de lobos ibéricos, y en la tribu existen varios Guardas que han nacido como lobos, lo que en los últimos tiempos ha generado algunos roces con las Garras Rojas.

Casiano “Oubeo-de-Rabia” Silva (Ahroun): Casiano es el líder del Clan de los Herdeiros do Lobo, y el líder informal de los Guardas del Ciervo de la península. Nació en Ourense, y pronto mostró señales de convertirse en Garou. Con el apoyo de los jóvenes de su tribu consiguió derrotar a su tío Ernesto en un duelo y asumir su posición.

Sin embargo, el liderazgo resultó más complicado de lo que creía. Su intento de acabar con los Danzantes de la Espiral Negra en Galicia no ha funcionado, y ha tenido que prestar más atención a los desastres ecológicos de la Marea Negra del Prestige y los incendios forestales que han arrasado muchos bosques gallegos.

Casiano ha hecho lo que ha podido, y ahora es consciente de que se encuentra en una posición similar a la de su tío cuando los jóvenes pedían que cediera el liderazgo. De la misma manera y aunque sabe que no es la solución, se aferra al poder, y no está dispuesto a dejarlo sin luchar. Cada vez más Guardas del Ciervo dejan de acudir a sus convocatorias y consejos, y cualquier año espera un desafío abierto por su posición.

Casiano es un hombre bajo y rechoncho de unos cuarenta años, moreno, y calvo, con barba y

bigote negros. Ya no inspira el respeto de antaño, y aunque es un guerrero astuto y capaz, ya no tiene tanta fuerza como en su juventud. En forma lupina, es un lobo pardorrojizo, con los flancos amarillentos.

Habla-con-el-Pasado (Theurge): Este viejo lobo recorre la península ibérica hasta donde puede recordar. No está seguro de dónde nació, pero acompañó a su manada por bosques y cañadas, y de alguna forma este impulso nómada lo ha acompañado desde su Primer Cambio.

A lo largo de su vida ha formado parte de muchos clanes de hombres lobo, y su reputación es bien conocida, ayudando en sus vagabundeos siempre que ha podido. Fue Maestro del Rito con el Clan de los Alegres Compañeros de Alicante, y que ni siquiera con su ayuda hayan podido expulsar a los Danzantes de la Espiral Negra de Valencia constituye una espina en su costado.

Ahora ha regresado a Alicante, trayendo aliados espirituales y la experiencia de sus propias investigaciones para hacer frente tanto a los Danzantes de Valencia como a un culto de adoradores del Wyrn que se encuentra en la ciudad. Sin embargo, no tiene una visión clara de cómo conseguir la clave para acabar con sus enemigos.

Habla-con-el-Pasado es un lobo rojizo, con el lomo más oscuro que el resto del cuerpo. Es bastante activo, y raras veces permanece quieto, salvo cuando se dedica a investigar un enigma. En forma humana, que pocas veces adopta, es un hombre de unos cuarenta años, de piel colorada, cabello castaño despeinado y ojos azules con una expresión de sorpresa.

Hijos de Gaia

Los Hijos de Gaia españoles disfrutaban de gran estima gracias a sus ímprobos y desinteresados esfuerzos a favor de todas las tribus. Su perseverancia ha puesto fin a numerosos conflictos entre tribus, y en muchas ocasiones han sido requeridos como mediadores por las distintas facciones.

El Clan del Toro Blanco es uno de los más poderosos de la península ibérica, controlando un Túmulo que según la leyenda fue un santuario de los Toros de Luna en tiempo inmemorial. El Clan acoge a todos los Garou y a menudo ofrece consejo e inspiración para muchos proyectos en beneficio de Gaia. De forma similar, el Clan del Unicornio Herido ha proporcionado curación y recuperación para muchos hombres lobo que habían sufrido heridas o se encontraban afectados por el Harano o el Hauglosk. No es de extrañar que los Hijos de Gaia sean bienvenidos por todas las tribus.

En la sociedad humana los Hijos de Gaia han disfrutado de una conexión con la Iglesia católica durante siglos, colaborando con las instituciones benéficas y de ayuda a los marginados, en especial a través del Clan de las Trece Penas. Desde la transición democrática se han unido a los esfuerzos de las asociaciones ecologistas, aunque las utilizan sobre todo como fuentes de información sobre potenciales amenazas y evaluación de daños. Ante la amenaza del Wyrn desgraciadamente se requieren otros recursos aparte de los que los humanos pueden aportar. Varios miembros de la tribu han trabajado y trabajan en proyectos de recuperación de especies amenazadas, como el lobo, el oso, el linco, el águila y el quebrantahuesos.

La llegada del Apocalipsis ha llenado de preocupación a la tribu. La separación del Culto de Fenris y los Contemplaestrellas es considerado un fracaso, pero los Hijos de Gaia se han esforzado por acoger entre sus filas a los hombres lobo que no querían seguir a sus compañeros fuera de la Nación Garou.

Algunos héroes destacados

Gabriela “Brazo-de-la-Diosa” Plata (Ahroun): Gabriela nació en Huelva, y siempre fue una niña muy alta y grande, que sobresalía entre sus compañeros. Sufrió algunas burlas en el colegio, pero sus padres la enseñaron a ser paciente y amable, y en pocos años era una de las niñas más populares de su clase. Debido a su velocidad, fuerza y resistencia, pronto comenzó a practicar varios deportes, decantándose por el atletismo y destacando entre sus compañeras.

Una noche, mientras había salido a correr, sufrió el Primer Cambio bajo la luna llena, y tras causar varios incidentes, regresó a casa asustada. Durante varios días intentó comprender qué le había ocurrido, hasta que un hombre lobo acudió a ella para tranquilizarla.

Se trataba de Arturo Utrera, Brazo de la Diosa del Clan del Toro Blanco, y se convirtió en su mentor. Gabriela siguió llevando una vida humana, y al mismo tiempo recibió adiestramiento de Arturo para convertirse en una guerrera de Gaia.

Gabriela viajó con una manada intertribal por varios países, y a su regreso, fue elegida como Brazo de la Diosa después de la marcha de Arturo, que partía en un viaje personal. Gabriela se muestra bastante confiada en su posición, escuchando a los ancianos, pero al mismo tiempo no deja de tener sus propias dudas de si se mostrará digna si se produjera una crisis. Como Arturo, también se dedica a adiestrar en las artes de la lucha a los jóvenes de la tribu.

Gabriela es una mujer imponente mediada la veintena, de casi 1.90 m de altura. Su cuerpo está equilibrado en velocidad, fuerza y resistencia, y siempre está adiestrando sus reflejos. Su piel es oscura, con rasgos finos, ojos negros y expresión serena. Lleva su largo cabello negro recogido en rastas. En forma lupina, es una loba de color pardo oscuro, con la parte inferior ocre.

Enrique “Sombra-de-Gaia” Anaya (Ragabash): Enrique nació en un pueblo cordobés, y desde que era pequeño se sintió ilusionado por la naturaleza. En la escuela aprendió a identificar plantas y animales, y su profesora de Ciencias Naturales fomentó su interés. A nadie le sorprendió cuando declaró que quería ser naturalista.

Comenzó como una afición, catalogando los plantas y animales que veía. Pasaba horas inmóvil, vigilando con sus prismáticos, y al llegar a casa buscaba en internet todo lo que había encontrado.

Durante una de sus salidas al campo se encontró inesperadamente con un lobo frente a frente. El animal le gruñó y a Enrique no se le ocurrió otra cosa que devolverle el gruñido. El animal se mostró sorprendido, y comenzó a moverse al mismo tiempo que Enrique imitaba sus movimientos. Llegó un momento en que Enrique se encontró caminando a cuatro patas y corriendo junto al lobo sin darse cuenta de que había sufrido su Primer Cambio.

Ahora Enrique ha terminado la carrera de Biología y es un naturalista que ha publicado en varias revistas científicas y de divulgación, así como artículos de opinión defendiendo la protección de la naturaleza. Sin embargo, entre los Garou es conocido por su habilidad para ocultarse y escurrirse sin ser visto, espionando a los esbirros del Wyrn, y en ocasiones sabotando sus planes.

Enrique es un hombre de casi treinta años, de piel pálida, ojos avellana y cabello castaño oscuro, alto y delgado. Suele vestir con ropa práctica para moverse por el monte...o para pasar desapercibido en la jungla urbana. Tiene una memoria prodigiosa para todo, y es hábil y paciente para vigilar a sus objetivos. En forma lupina es un lobo ibérico delgado, de pelaje castaño claro, con manchas negras en las orejas y la cola.

Moradores del Cristal (Protectores del Hombre)

Los primeros Protectores del Hombre llegaron a la península ibérica con los comerciantes fenicios y griegos, y algunos de ellos se asentaron durante la época romana en las ciudades del sur. Durante la Edad Media, una manada de lobos de la tribu siguió el Camino de Santiago, en una búsqueda en la que completaron una serie de pruebas y se asentaron en las proximidades de Santiago de Compostela, donde crearon el Clan del Campo de Estrellas. Tras sufrir una serie de ataques de los inquisidores, decidieron asentarse en la costa, donde se les unirían otros miembros de la tribu.

Otro grupo de Protectores del Hombre también se asentó en el reino de Aragón durante la Edad Media, siguiendo a los mercaderes italianos y catalanes que recorrían el Mediterráneo. Estos Protectores crearon el Clan de las Herraduras de Plata, comerciantes de hierro y telas, prosperando en alianza con los Colmillos Plateados del reino, un pacto que se mantiene hasta el día de hoy.

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

Esta labia y dotes oratorias también les han proporcionado influencias entre las demás tribus,

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

Algunos héroes destacados

Pascual “Grande-entre-los-Lobos” Vidal (Philodox): Pascual nació en Galicia y desde que era pequeño fue un apasionado del dibujo y la ilustración. Sufrió el Primer Cambio mientras estudiaba, y tras poner en orden sus asuntos con su familia viajó extensamente por toda la península ibérica, aprendiendo y estrechando lazos con otras tribus, y sobre todo con los Moradores del Cristal de Madrid y Barcelona.

Tras la retirada de su predecesor, fue elegido líder del Clan del Campo de Estrellas. Sin embargo, cuando formó una familia, decidió dejar las responsabilidades de su cargo, aunque todavía contribuye con su consejo y ocupa un lugar destacado entre los miembros de su tribu en Galicia.

Actualmente trabaja como profesor de instituto en Boiro, y dedica la mayor parte del tiempo a su familia. Sin embargo, en más de una ocasión se siente impulsado a acompañar a otros hombres lobo en sus correrías. De vez en cuando aparece en consejos y asambleas, compartiendo con los jóvenes cachorros lo que ha aprendido, e inspirándolos para que defiendan a Gaia. Su principal aspiración es acabar con la presencia de los Danzantes de la Espiral Negra de Pontevedra.

Pascual es un hombre mediado la cuarentena, de largo cabello negro salpicado de gris, barba y bigote, ojos pequeños y oscuros detrás de unas gafas de montura oscura. Es alto y robusto, y a pesar de su retiro todavía se mantiene en buena forma. Cuando adopta forma lupina, es un lobo grande y robusto, con el pelaje salpicado de gris, negro y blanco.

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

Esteban fue adoptado por Arashi, una Contemplaestrellas, que lo introdujo en su tribu. Permanecieron juntos hasta que su mentora decidió seguir el camino de sus compañeros a Oriente. Esteban quiso acompañarla, pero ella le dijo que su vida le aguardaba en Galicia, aunque terminarían viéndose de nuevo.

Así fue cómo Esteban se unió a los Moradores del Cristal, y con el paso del tiempo ha comprendido que su madre adoptiva tenía razón. Con el paso de los años terminó asentándose con su manada en Vigo, donde establecieron un Túmulo y un clan para protegerlo: las Raíces del Olivo; bajo su liderazgo rechazaron la presencia de los Danzantes de la Espiral Negra y también se ha convertido en un líder respetado entre los Moradores del Cristal.

Lo más importante para Esteban es su familia. Hace años que se ha casado y ha tenido hijos, y de alguna forma se siente feliz. Sin embargo, todavía teme a las sombras oscuras de su pasado, y aspira a acabar con la presencia del Wyrn en Pontevedra, la ciudad donde nació y murieron sus padres.

Esteban es un hombre mediado la treintena, aunque parece más joven. Lleva su cabello castaño claro bien peinado, con ojos avellana en un rostro pálido y serio. Es una persona amable y educada, y a menudo viste formalmente, especialmente cuando se reúne con otros hombres lobo. En forma lupina es un lobo de pelaje castaño claro, con manchas oscuras y grises.

Roehuesos

Los Roehuesos son una de las tribus más numerosas de la península ibérica. Llegaron en tiempo inmemorial, y ya estaban presentes entre los pueblos prerromanos de la antigüedad, especialmente entre los íberos, mostrando una insuperable adaptabilidad y tenacidad, pero en aquellos

tiempos antiguos, los Roehuesos ibéricos gobernaban sus propios dominios, en lugar de ocupar posiciones marginales en la sociedad.

La llegada de otras tribus relegó a los Roehuesos a un segundo plano, y cuando llegaron los fuegos de la Inquisición, acogieron a muchos Garou para salvarlos de las persecuciones. Sin embargo, otros pagaron el precio definitivo.

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

Durante el siglo XVI los Roehuesos se reunieron nuevamente, en esta ocasión en la ciudad de Lisboa. Habían llegado noticias del descubrimiento de un Nuevo y comenzó el éxodo hacia las nuevas tierras, siendo Corazón-Busca-Bocado uno de los principales guías.

No obstante, muchos Roehuesos permanecieron en la península ibérica, sobreviviendo frente a la opresión. Durante la Guerra de la Independencia, tras expulsar a los Garou y sanguijuelas que acompañaban a los invasores franceses, se aliaron con otras tribus y decidieron que no volverían a ser subyugados por otros Garou.

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

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

Actualmente la tribu de los Roehuesos se encuentra extendida por toda la península ibérica, con representación en prácticamente todos los clanes, aunque son más numerosos en el este. En Cataluña, Madrid y Valencia se encuentran algunos de sus principales dominios.

Algunos héroes destacados

Sara “Sangre Rabiosa” Cobián (Ahroun): Desde hace siglos los Garou madrileños no han tenido una existencia fácil, luchando contra las sanguijuelas y los esbirros del Wyrn en la capital de España. El Clan de las Trece Penas mantiene una posición defensiva, una luz en las tinieblas que rodean la ciudad.

Sara nació en Madrid, poco después de que sus padres fueran desahuciados. Vivió con muchas estrecheces, pero encontró amabilidad en su barrio, donde las drogas y la delincuencia eran mantenidas a raya por una banda de jóvenes con sudaderas. Cuando creció lo suficiente, Sara se unió a ellos, y fue cuando descubrió que se trataba de hombres lobo. De hecho, ver a uno de aquellos pandilleros cambiar ante ella fue lo que se desató su Primer Cambio. El joven hombre lobo se llevó toda una sorpresa cuando aquella adolescente lo derribó de un golpe.

Desde entonces se ha convertido en toda una luchadora, aprendiendo las técnicas de supervivencia urbana, y sobre todo, conocer el motivo por el que lucha: los desfavorecidos. Participó en las manifestaciones del Movimiento 15-M, y apartó a las sanguijuelas del movimiento como garrapatas.

Recientemente, el anciano Marino Laguía decidió apartarse del liderazgo del Clan de las Trece Penas, y Sara fue elegida como su sucesora. Mientras el anciano y sus compañeros se dedican a la labor de administrar el Túmulo, Sara se dedica a su protección física. En estos momentos las sanguijuelas de Madrid se encuentran divididas y enfrentadas entre sí, y Sara y sus compañeros

procuran acabar con las que se acercan demasiado al Túmulo.

Sara es una mujer joven, mediada la veintena. Tiene el cabello castaño y corto, a menudo teñido de colores chillones. Sus ojos verdes tienen una mirada de desconfianza, y su rostro pálido está marcado por el tatuaje de una estrella. No tiene un gusto especial por la moda, salvo los colores que la atraen en el momento. Es bastante paciente, pero una vez se desata su furia, es una visión aterradora. Aunque acepta las reglas de los combates honorables, si tiene la oportunidad de utilizar cualquier truco sucio a su disposición lo hará.

Àngels “Mirada-del-Espíritu” Palacios (Theurge): Àngels nació en Badalona, hija de un mujer loba de la tribu de los Roehuesos, que se alegró cuando su hija tuvo su Primer Cambio a los diez años, mientras veía una película de terror a escondidas. A Àngels no le gustó tanto comenzar a ver espíritus por todas partes.

Un Theurge de la tribu se convirtió en su mentor y Àngels se mostró como una aventajada discípula. Aprendió no sólo a ver a los espíritus, sino también a hablar con ellos y tranquilizarlos, o, llegado el caso, combatirlos.

Cuando los Roehuesos del Clan de los Alegres Compañeros perdieron a su Theurge durante una incursión en Valencia, el maestro de Àngels acudió en su ayuda, pero finalmente fue Àngels la que se quedó. Todavía no está muy segura de cómo fue el acuerdo, pero no está del todo incómoda, especialmente por el respeto de los Roehuesos valencianos, que la tratan casi como una líder, y la verdad es que en los últimos tiempos Àngels ha sido la artífice de una alianza con varias manadas de hombres lobo, con el objetivo de recuperar la ciudad de Valencia, bajo la tenebrosa influencia de los Danzantes de la Espiral Negra y otros esbirros del Wyrn.

Àngels es una mujer joven, de cerca de treinta años. Es alta y muy delgada, de piel morena, cabello largo y negro. Sus ojos son grandes y muy claros, con una cualidad especial, y de hecho se vuelven blancos cuando observa la Umbra o se mueve por el mundo de los espíritus. Se viste de manera informal, preferiblemente con ropa cómoda, y últimamente se envuelve con un manto remendado que la protege de los ataques espirituales y que perteneció a su predecesor. En forma lupina, Àngels es una loba ibérica de color pardorrojizo.

Señores de la Sombra

Ya presentes en época prerromana, la tribu de los Señores de la Sombra llegaría en gran número durante la caída del Imperio Romano, con varias manadas mercenarias lideradas por el poderoso Theurge Mira-el-Cielo-Nocturno. Tras un período ayudando a otras tribus, pronto Mira-el-Cielo-Nocturno vio la oportunidad de conseguir territorios para los Señores de la Sombra atacando a los Danzantes de la Espiral Negra, presentes entre los vascones. Las demás tribus les ayudaron, pero rechazaron esos dominios temiendo que seguirían su camino de corrupción.

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

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

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

Pero finalmente el dominio de los Señores de la Sombra se quebró durante la Guerra de Independencia. Las demás tribus les ayudaron a expulsar a los invasores franceses pero no estaban dispuestas a regresar a una posición sumisa. Durante el siglo XIX los Señores de la Sombra intentaron

conservar su poder, pero poco a poco se vieron obligados a retirarse hasta sus dominios del norte.

La guerra civil española fue un momento oscuro y a la vez glorioso para los Señores, que recuperaron parte de su prestigio perdido enfrentándose a las tropas franquistas y a los Fenrir que las acompañaban. Aunque no consiguieron cambiar el rumbo de la guerra, su actuación fue decisiva en la derrota de los Fenrir.

Los Señores de la Sombra apoyaron al nacionalismo vasco en la clandestinidad, evitando los enfrentamientos entre los mortales pero protegiendo a sus parientes y aliados. Durante un tiempo se extendió entre ellos una actitud apocalíptica, y se prepararon para los Últimos Tiempos.

Ahora que el Apocalipsis ha llegado, aunque no como esperaban, los Señores de la Sombra utilizan sus recursos y espías contra sus enemigos. Aunque han sufrido pérdidas, han conseguido acabar con varios nidos de sanguijuelas, enfrentándolas entre ellas, y se alían con otras tribus contra los enemigos de Gaia. Para los Señores de la Sombra no hay que caer en la desesperación ni lanzarse a una estúpida carga suicida. Es necesario adaptarse y sobrevivir, pues detrás de la tormenta viene la calma.

Algunos héroes destacados

Markel “Marca-de-los-Ancestros” Txabarri (Galliard): Markel nació en un pueblo de Gipuzkoa, donde sus padres se habían refugiado en una noche de tormenta. Quizás era una señal del destino que le esperaba, pero pronto comenzó a ver cuervos que volaban en el cielo cuando salía de casa. Comenzó a recorrer lugares que había visto en sus sueños y con sólo diez años tuvo su Primer Cambio. Los Señores de la Sombra acudieron a buscarlo.

Markel descendía de un largo linaje de la tribu, y pronto fue educado en sus tradiciones y costumbres. Tuvo una juventud rebelde, luchando de alguna forma contra sus visiones, pero tras un año de búsqueda interior, durante el que viajó solo por la península y parte de la Umbra, finalmente aceptó su destino.

Ocupó un lugar preeminente en el séquito de María Elgorriaga, la líder de los Señores de la Sombra. Aprendió mucho de ella y finalmente terminó desafiándola. María aceptó su derrota y partió al exilio, sin vergüenza ni desprecio por sus pares.

Markel es un líder visionario. Escucha las voces de los ancestros y en ocasiones pronuncia palabras y cánticos que no se habían oído en mucho tiempo. Cada victoria y sangre derramada en su nombre le agrada, pero Markel también es consciente del coste, tanto por el precio que deben pagar quienes le siguen, como en su propia cordura. Su objetivo es conseguir la paz, y ceder el liderazgo a alguien que pueda llevar el pesado testigo, pero de momento está resultando una meta difícil.

Markel es un hombre de unos treinta años, alto y pálido como un vampiro, con cabello negro y liso como el plumaje de un cuervo, y unos ojos azules y resplandecientes que parecen de un loco o un poseído. Habla poco y resulta inquietante para quienes no lo conocen, pero hay sabiduría en su discurso, y una oscura predestinación. Cuando adopta forma lupina, es un lobo oscuro como la noche.

Viento-de-la-Noche (Theurge): Durante un ataque contra las sanguijuelas, el Custodio de Secretos de los Señores de la Sombra cayó, y la tribu se reunió para elegir un sucesor. Viento-de-la-Noche había nacido en las montañas de Extremadura, en una manada de lobos, y había sido la única superviviente de su camada. Escoltada por una bandada de espíritus de cuervo, se presentó ante los Señores de la Sombra del País Vasco, reclamando el puesto.

Desde su Primer Cambio, Viento-de-la-Noche ha recorrido los caminos de la tierra y la Umbra, a veces en compañía, pero a menudo en soledad. Conoció a su predecesor, que le enseñó los ritos para dominar las fuerzas de la naturaleza, y después viajó por la península como un espíritu nómada, ayudando a las manadas y clanes de hombres lobo con los que se encontraba. Cuando su maestro cayó, aulló de dolor y emprendió el camino para ocupar la posición para la que la había preparado.

Viento-de-la-Noche es una loba oscura con ojos amarillos, de pelaje espeso incluso en verano, y que se mueve en un inquietante silencio. En las pocas ocasiones que ha adoptado forma humana es una mujer pálida como la luna, de unos treinta o cuarenta años, no demasiado agraciada, con el cabello

rubio plateado y ojos grises.

Los otros

Contemplaestrellas

La tribu de los Contemplaestrellas siempre ha estado rodeada de misterio y extrañeza en Occidente, y la península ibérica no es una excepción. No obstante, según las leyendas de los hombres lobo, entre los peregrinos que llegaban a Santiago de Compostela llegaría una manada llegada de Oriente, formada por Garou de esta tribu. Estos Contemplaestrellas habrían descubierto (o encontrado) la red de Túmulos que rodean la ruta jacobea en el mundo espiritual, y habrían compartido su conocimiento con otras tribus. En el siglo XVII construyeron un Túmulo en Finisterre, que compartían con los Moradores del Cristal.

De todas formas, a lo largo de los siglos, la presencia de los Contemplaestrellas en España ha sido muy esporádica. Tras la reciente separación de la tribu de la Nación Garou y su “regreso” a Oriente, parece que no queda ningún representante en la península. No obstante, se sabe de al menos dos antiguos Contemplaestrellas en España que recientemente se han unido a las tribus de los Hijos de Gaia y los Moradores del Cristal, pero que guardan silencio sobre la decisión tomada por su tribu.

El Culto de Fenris

Los Fenrir llegaron a la península ibérica con sucesivas oleadas de invasores y conquistadores: romanos, visigodos, vikingos, cruzados, franceses... De estas invasiones surgieron varias manadas que incluso llegaron a controlar algunos territorios en los reinos de Castilla y León, pero con el paso de los siglos la tribu sufrió un progresivo declive. Otras tribus siempre los consideraron una presencia “extranjera”, y los ideales de pureza arrogante de los Fenrir no les granjearon muchas simpatías.

Quizás en un intento de recuperar las glorias pasadas, durante la guerra civil española los Fenrir se cubrieron de vergüenza, aliándose con sus compañeros nazis y luchando entre las tropas franquistas. Algunos incluso acompañaron a la División Azul para luchar al lado del ejército nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Otras tribus no olvidaron, y se vengaron posteriormente, atacando y expulsando a los pocos Fenrir españoles.

En las últimas décadas los Fenrir trataron de limpiar su reputación, pero la reciente separación del Culto de Fenris de la Nación acabó con estos esfuerzos. Entre los pocos Fenrir que permanecían en la península se produjo un sangriento conflicto, y los supervivientes se unieron a otras tribus. Actualmente se cree que ningún miembro de esta tribu caída permanece en la península ibérica, aunque se rumorea que alguno o varios de ellos podría estar vinculado a varios movimientos neonazis y de extrema derecha, ocultándose entre sus filas.

Otros cambiaformas

Hace mucho tiempo estalló la Guerra de la Rabia, un conflicto a medio camino entre la leyenda y la realidad en la que los hombres lobo se enfrentaron a los demás cambiaformas para someterlos. Los Garou, al ser los guerreros de Gaia, llevaban ventaja y ninguno de los demás pueblos cambiaformas consiguió resistir a su ferocidad. Como resultado, varias especies fueron extinguidas, y las demás se ocultaron desesperadas en lugares apartados...o se convirtieron en objetivo de los servidores del Wyrn, que aprovecharon su debilidad.

Existen muchas lagunas sobre esta guerra entre cambiaformas, y lo poco que se sabe se encuentra en mitos y leyendas. Según los Garou ibéricos hubo un tiempo en el que convivían en la península con jabalíes, osos y toros cambiantes.

Sin embargo, no todos los cambiaformas resultaron exterminados en la guerra. Algunos consiguieron sobrevivir, y cuando los Garou fueron conscientes del alcance de lo que habían hecho, los evitaron y dejaron de perseguirlos.

Con la llegada del Apocalipsis, los cambiaformas han comenzado a reaparecer, y las leyendas se convierten en avistamientos esporádicos. Los hombres lobo desconocen cuál es la situación de los demás cambiantes, pero salvo contactos individuales y muy puntuales, cada pueblo cambiaformas

prefiere seguir su propio camino. Quizás ante la situación apremiante del Apocalipsis los viejos rencores puedan ser olvidados y los servidores de Gaia puedan alcanzar un nuevo entendimiento, aunque por ahora es sólo una utopía.

Arañas

Las leyendas sobre las arañas cambiaformas las describen como criaturas terribles y odiadas. Con su capacidad para ocultarse entre los pequeños arácnidos consiguieron evitar la destrucción de la Guerra de la Rabia con más facilidad. La mayoría de las arañas ibéricas simplemente se apartaron del conflicto y huyeron, aguardando con paciencia característica a que la guerra terminara y les dieran por muertas.

Poco a poco comenzaron a regresar, cruzando el Mar Mediterráneo, entrando en pueblos y ciudades donde había pocos hombres lobo y abundancia de presas humanas. Algunas arañas crearon cultos, adoptando poblaciones humanas como señores feudales y protegiéndolas de todo daño. Surgieron festivales y ceremonias en su honor donde hombres y mujeres jóvenes bebían y ofrecían su sangre a sus señores. Con el paso de los años la danza se convirtió en sinónimo de amor no correspondido.

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

Actualmente unas pocas arañas cambiaformas sobreviven en España, a menudo como matriarcas de extensas familias que constituyen su orgullo y sus herramientas, a las que dedican toda su vida, y no dudan en eliminar a todos los enemigos que se cruzan en su camino.

Cuervos

Los cuervos cambiantes fueron el único de los pueblos cambiaformas que consiguió mantener una paz relativa con los Garou desde la Guerra de la Rabia. Sin embargo, no mantuvieron una neutralidad estricta, sino que ayudaron a otras bestias cambiantes a ocultarse y huir cuando la guerra se volvió definitivamente contra ellos.

Aunque debido a sus vínculos espirituales con ciertas tribus, como los Guardas del Ciervo, los Hijos de Gaia y los Señores de la Sombra, pueden convivir de manera relativamente pacífica con ellas, las interacciones con otros hombres lobo son, en el mejor de los casos, tensas, complicando la labor de reunir información, pero los hombres cuervo siempre se han preocupado de mantener vigiladas a todas las tribus, aunque sólo sea para salir volando en caso de peligro.

Los cuervos cambiantes son especialmente numerosos en el norte de la península ibérica, pero su curiosidad les ha llevado prácticamente a cualquier lugar. Mientras en otros lugares su número parece haber menguado, en España se ha acrecentado ligeramente, aunque siguen siendo poco numerosos. Galicia, Asturias, Cantabria y el País Vasco alojan comunidades de hombres cuervo, y sus mensajeros recorren toda la península, manteniendo el contacto entre ellos.

Osos

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

Según la leyenda, un importante héroe de los Garou había sido asesinado, y los hombres lobo pidieron a los osos cambiantes que lo revivieran. Los hombres oso se negaron de forma reiterada, y finalmente los Garou les declararon la guerra para arrebatarles su conocimiento, acusándolos de servir al Wyrn.

Ante el ataque contra los osos, otros cambiaformas acudieron en su ayuda, comenzando de este modo la Guerra de la Rabia. Los Garou, temerarios e impulsivos, golpearon primero, y aunque los hombres oso eran duros guerreros, su escaso número y sus hábitos solitarios no les permitieron

vencer a las manadas de aullantes hombres lobo que les atacaban.

Finalmente los osos optaron por retirarse del campo de batalla, refugiándose entre los hielos eternos, en páramos, cuevas o lugares apartados, durmiendo una profunda hibernación y esperando que la paz regresara. Muchos Garou todavía creen que se extinguieron.

Pero con la llegada del Apocalipsis, varios hombres oso han despertado, especialmente en la Cordillera Cantábrica y los Pirineos. Ante la situación desesperada en que se encuentran los osos ibéricos, los cambiaformas no dudan en utilizar todos los recursos a su alcance para protegerlos.

Ratas

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

La Guerra de la Rabia golpeó duramente a los hombres rata, diezmados después de que sus guerreros cayeran oleada tras oleada ante el avance imparable de los Garou. Los hombres rata nunca han perdonado a los Garou, albergando un odio feroz hacia los hombres lobo. Los supervivientes huyeron a la Umbra para reagruparse, lamer sus heridas y reproducirse. Sin dejar de aparearse, todavía hoy muchas ratas cambiantes creen en sus corazones que la guerra continúa, por lo que aguardan el momento en que puedan cumplir su venganza contra los Garou.

Debido a sus vínculos espirituales con el espíritu Rata, algunas ratas cambiantes mantienen en secreto cierto entendimiento con la tribu de los Roehuesos, aunque los demás Garou lo verían como entendimiento con el Wyrn. Sin embargo, no ha sido una relación fácil. Es verdad que en ocasiones los Roehuesos han recibido una ayuda misteriosa en situaciones desesperadas, y otras de forma más directa, con ejército de ratas que han cambiado el curso de algunas batallas. Sin embargo, la alianza entre ambos grupos es temporal en el mejor de los casos, pues la cooperación a corto plazo suele dar lugar a la traición a largo plazo.

Los hombres rata se ocultan en el subsuelo de muchas ciudades españolas. Desde las alcantarillas planean las mejores formas de llevar el Kaos a los lugares contaminados por la Tejedora, pero ese dominio no es seguro ni de lejos. De hecho, algunas colonias de ratas cambiantes han desaparecido repentinamente debido a los peligros que acechan ocultos en el subsuelo.

Saurios

Al reproducirse con especies de grandes reptiles de zonas tropicales, la presencia de los saurios cambiaformas en Europa nunca fue un hecho común, aunque algunos Garou creen que algunas leyendas sobre dragones podrían tener su origen en algún hombre saurio.

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

Las Islas Canarias.

En las islas vivía una especie de lagartos gigantes que también se mezclaban con los indígenas canarios. En su aislamiento se convirtieron en un pueblo pacífico, que no estaba preparado para la violencia de la conquista.

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

Los hombres saurio sufrieron y murieron. Los últimos de su pueblo se aliaron con los espíritus y hadas canarios, que también habían sufrido con la conquista. Se dice que uno o varios consiguieron sobrevivir, escondidos en una isla envuelta en hechizos de misterio. En las leyendas posteriores sería conocida como la isla de San Borondón: un paraíso situado sobre el lomo de un titánico monstruo marino al que ningún hombre podía llegar.

Actualmente los Garou ibéricos consideran extintos a los hombres saurio, y muchos de ellos ni siquiera saben nada de la población que existió en Canarias.

Tiburones

Pocas leyendas de los Garou hablan sobre los tiburones cambiantes, y la mayoría ni siquiera saben que existen. Gaia tiene sus propios guardianes en el mar, antiguos e inmutables, y como sus antepasados, nadan bajo las aguas desde hace millones de años, sobreviviendo y engendrando. Los pocos encuentros que han tenido con los habitantes de la superficie han quedado ocultos bajo leyendas de “accidentes” y “espíritus marinos.”

Los tiburones frecuentan las mareas que rodean la península ibérica, pero ignoran gran parte de lo que ocurre en tierra firme. Tienen sus propios Túmulos en las profundidades marinas y también combaten a los esbirros de Wyrms que acechan en los abismos. No guardan mucho aprecio por los habitantes de la superficie, pero cada vez les causan más problemas, construyendo embarcaciones cada vez más grandes y contaminantes, por no hablar de los vertidos tóxicos que oscurecen las aguas.

En el año 2002 tuvo lugar el hundimiento del petrolero Prestige frente a las costas de Galicia. El vertido causó una de las mayores catástrofes ambientales de la historia de la navegación, afectando a la costa atlántica con una marea negra que destruyó gran parte de la vida marina de la zona.

Los tiburones cambiaformas se enfrentaron a un gran desafío luchando contra las Perdiciones y espíritus que se formaron a partir del vertido, criaturas de pesadilla que invadieron las profundidades. Muchos tiburones se sacrificaron luchando contra estos enemigos para que su pueblo sobreviviera y salvar sus lugares sagrados.

Los supervivientes no están nada contentos y el aumento de incidentes marítimos en los últimos años es una señal de su cólera. Varias embarcaciones han sufrido ataques o averías repentinas, y al menos un yate en el que viajaban varios ejecutivos de Pentex se hundió de forma inesperada sin dejar ningún superviviente.

Los enemigos

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

Danzantes de la Espiral Negra

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

Cuando los Danzantes de la Espiral Negra se corrompieron, las demás tribus Garou se unieron contra ellos, pero fue la llegada de los Señores de la Sombra durante las invasiones germánicas la que les asestó el golpe decisivo. Fueron forzados a ocultarse bajo la superficie de la tierra o a huir a otros lugares, aunque de vez en cuando reaparecían de improviso sembrando el terror entre las tribus, secuestrando cachorros e intentando corromper Túmulos.

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

enteros. Aún hoy en día algunas familias llevan el estigma del Wyrn, y constituyen fieles agentes de los hombres lobo corruptos.

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

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

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

Algunos villanos destacados

Francisco “Terror-en-el-Silencio” García (Ahroun): Francisco nació en una familia de Valencia. Su padre era director de un hotel, y cada vez que llegaba, se desataba un infierno en la casa. Francisco creció como un niño aparentemente callado y sumiso, aguantando apáticamente las palizas de sus padres hasta que finalmente la furia pudo más y estalló, matando a sus padres con un cuchillo. Disfrutó con la última mirada de terror de su padre y cuando la sangre le salpicó, se relamió gustoso, sufriendo el Primer Cambio.

No se quedó a esperar a la policía, pero alguien lo encontró primero. Su tío materno, un Danzante, vino a buscarle, y se lo llevó con sus compañeros, los Colmillos de la Noche, que lo recibieron como un hermano más. Le enseñaron a cultivar su apetito por la sangre y a canalizarlo de forma creativa, convirtiéndolo en un guerrero del Wyrn.

Durante la última batalla contra los esclavos de Gaia, Francisco mató a dos Garou, y cuando regresó con sus hermanos, el espíritu de Murciélagos chilló su bendición, convirtiéndolo en el nuevo líder de la manada.

Francisco vive para matar, adiestrándose en cuerpo y mente. Se considera un profesional, y para él no hay honor ni reglas para conseguir su objetivo, sino que debe simplemente matar al enemigo. Es un estratega frío y calculador, pero no se le da bien alcanzar acuerdos. Si no hay muerte de por medio, un conflicto no tiene sentido.

Francisco es un hombre alto y delgado mediada la treintena, de cabello negro y ensortijado, labios delgados y bien vestido, parece mucho más estable que la mayoría de los Danzantes...hasta que alguien se fija en su mirada. Hay algo aterrador en ella, locura gélida. No suele hablar mucho, y se mueve de una forma aterradoramente silenciosa, apareciendo de improviso. En forma lupina, es un lobo de pelaje gris oscuro metálico de patas especialmente largas, con ojos rojizos, que acecha en silencio.

Esther “Lengua-de-Veneno” Area (Ragabash): Esther nació en una familia de abogados de Pontevedra, que la presionaron para que sacara siempre las mejores calificaciones, castigándola e insultándola cuando no cumplía unas expectativas que siempre parecían estar demasiado altas. Pasó una infancia terrible, estresada y a los quince años estuvo a punto de suicidarse.

Pensó que en la universidad encontraría una salida, pero hasta allí la seguía la autoridad paterna, vigilando todos sus pasos y amenazando con “dejarla en la calle.” Su expediente era brillante, se esforzaba todo lo que podía...y finalmente una noche sin luna llegó la salvación del infierno con el

Primer Cambio.

Decidió tomar en sus manos las riendas de su vida, y poco después sus padres y su hermano sufrían un accidente, dejándola como única heredera. Terminó la carrera de Derecho, que ahora era simplemente un desafío personal, para dirigir el bufete de sus padres.

Y al mismo tiempo fue reclutada por la multinacional Pentex. En Pontevedra se encontraba uno de los activos de la empresa, una importante fábrica de celulosa que también era el hogar de la Colmena del Árbol Muerto, liderada por su tía abuela Beatriz, que acababa de morir luchando contra los Garou. A Esther no le gustaron mucho sus compañeros Danzantes, pero encontró que eran útiles a su manera para deshacerse de obstáculos.

Esther utiliza su inteligencia al servicio de Pentex, defendiendo sus intereses, y apoyando su expansión en Galicia. Busca subvenciones, soborna políticos y presenta los impactos medioambientales como “costes inevitables” de empresas que producen grandes beneficios y puestos de trabajo.

Esther es una mujer de unos treinta años. Es pequeña, muy pálida y delgada, con cabello rubio y ojos claros con mirada de aburrimiento y desprecio. Es inteligente y lo sabe, manipulando a quienes le rodean en un juego que le resulta fácil y aburrido, aunque ante un verdadero desafío se pondría nerviosa. Viste de forma profesional, con trajes ejecutivos. En forma lupina, es una pequeña loba albina, de un color blanco enfermizo.

Los Profundi

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

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

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

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

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

Los Profundi veneran al Wyrn en sus encarnaciones marinas, monstruosos espíritus como Dagón, Hidra, Leviatán o Kraken, que se dice pueden haber sido los creadores de esta especie de Fomori. Algunos Profundi son poderosos hechiceros y utilizan su magia para extender la corrupción, tanto en el mar como en la costa. Bajo la forma de mareas rojas y otros elementos, contaminan los bancos de peces, que al ser consumidos hacen más susceptible a la población humana a la corrupción del Wyrn.

En España los Profundi son especialmente numerosos en Galicia, donde se encuentra una colonia en la ciudad submarina de Duius, pero con el tiempo se han extendido por todo el litoral

atlántico, dominando algunos pueblos sobre todo tras la crisis de la industria pesquera. Las familias Mariño, Cambarro y Loira han mezclado su sangre con la herencia de los Profundi y algunos de sus descendientes han alcanzado cargos en la administración gallega y en el gobierno. Otra colonia de Profundi más reciente se ha asentado en el Golfo de Cádiz, utilizando los desechos radiactivos de los submarinos ingleses que repostan en Gibraltar para sus fines. Se dice que estos Profundi poseen una bomba nuclear, perdida por el ejército estadounidense durante la posguerra.

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

Alejandro Combarro: Alejandro es el líder de los Profundi ibéricos. Criado en una familia de marineros, durante un viaje al Pacífico se encontró con parientes lejanos que lo iniciaron en el culto al Wyrn, en el que participó gustosamente a cambio de fortuna. En su juventud viajó por todo el mundo, visitando las colonias de su especie. Con sus compañeros comerciaba con desechos tóxicos y radiactivos, arrojándolos de forma clandestina en puntos naturales especialmente sensibles.

Se dice que Alejandro fue artífice del hundimiento del Prestige, aunque lo que sí está claro es que aprovechó la marea negra producida por el hundimiento del petrolero para convocar Perdiciones y espíritus de corrupción, que durante muchos años plagaron la costa gallega.

Ahora con casi setenta años, Alejandro siente de nuevo la llamada del mar, para unirse con sus parientes que habitan en las oscuras grutas submarinas de Duius. Su transformación está casi completa, pero todavía se aferra a tierra firme, donde vive en una mansión decadente, aguardando la llegada de un esposo digno para su hija Uxía.

Alejandro apenas sale de su mansión, por lo menos no de día. Su cuerpo escamoso es una mezcla de extraños rasgos de pez y anfibio. Sus enormes ojos fijos resplandecen inquietantes, y su cuerpo de monstruo está envuelto grotescamente en un traje hecho a medida. Debe apoyarse en un bastón para caminar, ya que sus enormes pies le dificultan moverse en tierra. Su mano izquierda le fue amputada por un mordisco de tiburón, y en su lugar le han surgido un manojito de tentáculos.

Los Agotes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fidel Aranegui: Fidel nació en Barcelona, hijo de un farmacéutico, que lo instruyó en el oficio y que también le enseñó su legado secreto, descendiente de una familia de brujos y envenenadores que habían tenido que huir en varias ocasiones para continuar sus prácticas. Durante un viaje de negocios, los padres de Fidel fueron asesinados por los hombres lobo, y recién licenciado en Farmacia, tuvo que hacerse cargo de la empresa familiar.

Los Danzantes de la Espiral Negra le dijeron lo que había ocurrido, y le prometieron que le ayudarían a vengarse. A través de ellos también contactó con Pentex, y durante un tiempo trabajó para la empresa.

Actualmente Fidel es director de su propia empresa farmacéutica, que distribuye productos médicos y estéticos en la Unión Europea. También ha acumulado un considerable conocimiento ocultista, que utiliza para protegerse de sus enemigos, entre ellos los Garou. Tiene a su disposición varias cepas de enfermedades y venenos y orgullosamente ha diseñado componentes que pueden causar gran daño a los hombres lobo, y que Pentex adquiere generosamente. Prefiere evitar los enfrentamientos directos, utilizando sus venenos para deshacerse de sus víctimas.

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

Fidel tiene más de cincuenta años, pero parece más joven gracias a sus conocimientos ocultistas y sus pactos con los espíritus del Wyrn. Es un hombre moreno de cara colorada, mandíbula cuadrada, sonrisa enigmática, cabello bien peinado y gafas de montura metálica. Cuando no se encuentra trabajando con su bata de farmacéutico, utiliza traje y corbata. Lleva un guante en la mano izquierda para ocultar la podredumbre que la corroe, y utiliza perfume para disimular el mal olor. Él afirma que se trata de unas quemaduras de ácido producidas por un accidente.

Pentex

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

Las primeras operaciones de Pentex a gran escala se produjeron a través de las bases militares estadounidenses, suministrando material militar desfasado a través de **Nastrum Enterprises** y

contaminando a algunos de los trabajadores españoles para que extendieran inadvertidamente la corrupción.

Otras zonas influenciadas por Pentex durante la época de la dictadura franquista fueron la industria siderúrgica en el País Vasco y la industria minera en Huelva, pero la corporación fue muy sutil. Viendo que muchas de las empresas españolas se desarrollaban por sí mismas sin preocuparse por el impacto sobre el medio ambiente, los agentes de Pentex se limitaban a supervisar su evolución, otorgando créditos ventajosos a las empresas más contaminantes e incluso combustibles y componentes a bajo precio. El turismo de la postguerra hacia España también fue fomentado por Pentex, asegurándose de que las cadenas hoteleras construyesen cerca de los lugares más sensibles a la degradación.

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

En los últimos años, Pentex se ha introducido en el escenario político, sobornando a funcionarios y financiando las campañas de varios partidos, introduciendo a sus propios agentes, que procuran gestionar gobiernos municipales, provinciales y autonómicos para que hagan la vista gorda en políticas medioambientales y sociales, manteniendo la impunidad de las empresas de Pentex en varios delitos contra el medio ambiente.

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

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

Black Dog Games: La empresa líder de los juegos de rol en el mundo tiene su propia sucursal en España: Monstruo Rol, que se dedica simplemente a la mera traducción de los juegos de la editorial norteamericana. Zombie: la Pudrición, Licántropo: el Éxtasis, Brujo: la Pretensión, Duende: el Espejismo y Espectro: la Aniquilación. En las últimas décadas la empresa ha cosechado grandes beneficios publicando ediciones de lujo y aniversario con materiales exclusivos y contaminantes, que hacen vulnerables a sus consumidores a Perdiciones de Avaricia.

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

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

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

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

Mar Cintolesi: Mar era una chica poco agraciada que nació en una humilde familia de Barcelona. Comenzó a trabajar vendiendo productos de belleza, que utilizó para mejorar su propio físico y pronto se convirtió en su propia mejor cliente.

Los cosméticos le dieron poder, y se convirtió en una Seductora, una Fomori con una belleza letal. Un ejecutivo de Pentex le ofreció un trabajo en Siren Cosmetics, vendiendo productos y seduciendo clientes.

Sin embargo, Mar se dio cuenta de que podía aspirar a más. Conoció a otros ejecutivos, y pronto consiguió aliados para convertirse en directora regional de Pentex, desbancando a la directora Bibiana Abad, a la que consiguió seducir, y que tuvo la poca profesionalidad de arrojarle por la ventana de un décimo piso cuando supo que había sido despedida.

Ahora que es directora, la ambición de Mar no ha terminado. Sabe que varios de quienes la han apoyado a ocupar su puesto, planean manejarla como una marioneta, pero ella está comenzando a enfrentarlos entre sí. Fidel Aranegui, que era el brazo derecho de Bibiana, y también es su lugarteniente, también se está convirtiendo en su principal rival. Por otra parte, a los Danzantes de la Espiral Negra no les gusta que haya desplazado a una de sus parientes, por lo que ha comenzado a coquetear con uno de ellos para tranquilizarlos. De ser una vendedora de cosméticos, ahora Mar se encuentra en medio de un estanque lleno de tiburones, y disfruta con la emoción. Al contrario que su predecesora, si cae de un décimo piso se llevará a tantos rivales como pueda con ella.

Debido a su condición sobrenatural, Mar tiene una belleza idealizada que se adapta a los deseos de quien la ve. Parece una mujer joven, de larga cabellera y cuerpo de modelo. Viste con la elegancia que ofrecen las marcas de lujo. Aunque puede utilizar su poder para tratar de seducir a quien se propone, la propia Mar siente debilidad por las mujeres atractivas.

El Culto del Ángel Negro

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

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

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

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

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

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

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

que la superan quedan completamente bajo su control.

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

Entre los seguidores del Culto se encuentran varias criaturas sobrenaturales, entre ellas los Danzantes de la Espiral Negra, sanguijuelas y brujos. Sin embargo, el verdadero poder en torno al que gira el grupo es un antiquísimo espíritu de oscuridad.

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

Guillermo es el asesor espiritual de banqueros y políticos, que le sirven a cambio de rituales para ayudarles a prolongar su vida. Suele mantener su palabra, pero siempre deja claro que hay un precio que hay que pagar. Mantiene un laboratorio alquímico en el centro de la ciudad, custodiado por tres Fomori de su secta. También realiza experimentos con sangre de vampiros, hombres lobo y duendes.

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

Poderes Fomori: Inmunidad al Delirio, Voz del Wyrn.

Poderes Mágicos: Guillermo posee varias sendas de hechicería menor, que son similares a los poderes de un Theurge de Renombre 5.

Los vampiros

Los vampiros han caminado en la península ibérica desde antes de la llegada de Roma. Las leyendas de los Garou hablan de la presencia de las Sanguijuelas entre los pueblos prerromanos, que eran corrompidos y tratados como ganado para alimentar a sus dioses de sangre.

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

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

Entre los vampiros españoles destacan por su número y peligrosidad muchas sanguijuelas, que parecen tener el poder de invocar los poderes del Abismo, el reino Umbral de la oscuridad y el vacío. Los Garou reducen la dificultad de entrar en Hauglosk en 1 cuando se encuentran ante una manifestación de estos poderes, que parecen haber corrompido espiritualmente la ciudad de Madrid, que desde la Umbra parece haber sido envuelta en una telaraña de hebras de oscuridad, y en la que se encuentra un portal al Abismo.

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

Madrid: La capital de España aloja el mayor número de no muertos de la península. Durante mucho tiempo fue el dominio de un figura sombría y tenebrosa conocida como el Arzobispo, que asesinó o expulsó a muchos hombres lobo de territorios que actualmente forman parte del parque del

Retiro. El Clan de las Trece Penas, dirigido por los Roehuesos, es la única presencia que ha conseguido resistir la influencia de las sanguijuelas en el último siglo.

A finales del siglo XX, el Arzobispo fue asesinado, pero la situación en Madrid no es mucho mejor. Diversas facciones de sanguijuelas luchan ferozmente entre sí por apoderarse del dominio. Aunque la ciudad está lejos de ser un lugar seguro para los hombres lobo, por lo menos ya no son una prioridad para los vampiros.

Barcelona: La ciudad de Barcelona fue un lugar disputado por hombres lobo y vampiros hasta que los Moradores del Cristal consiguieron alcanzar un acuerdo entre ambas facciones para reducir los conflictos. Sin embargo, recientemente los hombres lobo encontraron bajo las calles barcelonesas una antigua biblioteca llena de conocimiento y antiguos artefactos en manos de las sanguijuelas, y se apoderaron de ella. Por ahora los vampiros barceloneses guardan silencio, pero muchos dan la tregua por rota y parece que la guerra es inevitable.

Sevilla: Recientemente los Garou consiguieron acabar con una sanguijuela especialmente peligrosa, que se había aficionado a la sangre de hombre lobo y era un cazador despiadado. Sin embargo, la batalla no ha terminado. Varios de sus compañeros han sobrevivido y buscan venganza, preparando trampas y encerronas contra los Garou, y utilizando plata en sus cacerías.

Algunos Túmulos del Wyrn

Colmena del Árbol Muerto

Este Túmulo se encuentra en la ciudad de Pontevedra, en unas cámaras subterráneas de una planta papelera de la empresa Celulosa y Energía Inc. (CELNE). Aunque aparentemente ya no es tan contaminante como hace unas décadas, todavía sigue liberando sustancias tóxicas en el aire de la ciudad y en el subsuelo. En el centro del Túmulo se encuentra un tronco antiguo carcomido por hongos oscuros de repugnante aspecto. De vez en cuando el árbol deja caer semillas con su esencia espiritual, que son plantadas por los servidores del Wyrn en varias plantaciones de eucaliptos por toda Galicia. Un Clan de Danzantes de la Espiral Negra protege este Túmulo, tras haber conseguido expulsar la presencia de los Garou hace décadas.

Toxinas: +3

Celosía: +3

Espíritu Guardián: El Hongo Oscuro +3

Colmena de los Colmillos de la Noche

Este Túmulo bajo las calles de la ciudad de Valencia fue arrebatado a los Garou durante la guerra civil española y se ha convertido en una fortaleza de los Danzantes de la Espiral Negra, que han horadado un laberinto de túneles que les permiten moverse por toda la ciudad rodeados por tinieblas completas. Los servidores de Murciélagos pueden ver perfectamente en esta negrura absoluta.

Los Garou han intentado arrebatar el Túmulo a los Danzantes en varias ocasiones, pero hasta el momento no lo han logrado. En parte se debe gracias a la alianza de los Danzantes valencianos con varias sanguijuelas y los cultistas del Ángel Negro.

Violencia: +3

Celosía: +3

Espíritu Guardián: Murciélagos: +3

Colmena del Abismo Aullador

Este pequeño Túmulo olvidado en unas cuevas próximas a la ciudad de Jerez, antiguas minas de hierro, fue reclamado por una manada de Danzantes de la Espiral Negra, que lo utilizan como refugio entre sus periódicas incursiones. No es un lugar especialmente corrompido, y de hecho resulta bastante discreto, pero permite que los Danzantes permanezcan ocultos en un territorio próximo a un dominio Garou.

Sigilo +2

Celosía +2

Espíritu Guardián: Chotacabras

Colmena de la Alegría Envenenada

Un Túmulo del Wyrn creado recientemente en Marbella, una manada de Danzantes de la Espiral Negra, la Alegría Envenenada, aprovecha la corrupción provocada por el turismo descontrolado para sus propósitos. Los Danzantes fomentan el tráfico de drogas y alcohol, sembrando las semillas para recoger una cosecha de violencia y abusos sexuales que utilizan para alimentar Fomori y Perdiciones, que crece vigorosamente durante el verano.

Toxinas +2

Celosía +2

Espíritu Guardián: Mosca verde +2

El mundo espiritual

El paisaje Umbral

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

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

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

El Camino de las Estrellas

Semejante a otras sendas espirituales, el origen del Camino de las Estrellas no está claro. Se dice que fue creado en época prerromana por los hombres lobo o magos de gran poder, o quizás una alianza de ambos. Durante la Edad Media adquirió su forma actual, cuando varios magos cristianos unieron el reflejo espiritual de los principales santuarios y lugares sagrados en torno al Camino de Santiago. Esta inmensa tarea llevó siglos, pero finalmente se concluyó en el año 1188, aprovechando la red espiritual previa.

A grandes rasgos, el Camino de Santiago coincide con el reflejo Umbral del Camino de las Estrellas. En su momento de mayor auge, llegaba desde Fisterra, su final, recorriendo todas las rutas de peregrinación hasta puntos tan distantes como Novgorod o Constantinopla.

Desgraciadamente, los enfrentamientos entre magos y hombres lobo arruinaron parte del camino. Muchas rutas y santuarios fueron destruidos u ocultados a lo largo de los sucesivos conflictos. Quienes conocían su existencia la ocultaron como un secreto compartido sólo por unos pocos privilegiados.

Durante la Edad Media un grupo de Garou de los Contemplaestrellas y los Protectores del Hombre descubrieron la red espiritual del Camino de las Estrellas y la utilizaron para sus propios propósitos, conectando discretamente sus propios Túmulos y utilizando el Camino para viajar rápidamente. Aunque los magos abandonaron paulatinamente muchos tramos, sólo los Garou

continuaron recorriéndolo en toda su magnitud, para viajar entre muchos Túmulos europeos.

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

La Catedral de las Tinieblas

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

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

Sólo un pequeño faro de luz se encuentra justo en el límite de la oscuridad: el Túmulo de las Trece Penas. Los escasos hombres lobo que han explorado la zona y han regresado para contarlo afirman que poderosos espíritus del Abismo y de la Noche infestan la zona, alimentándose de sangre como vampiros. Los espíritus generalmente vagan de un lado a otro como nubes negras, pero de improviso, pueden lanzarse sobre cualquier cosa que llama su atención, envolviéndola en la oscuridad. Últimamente los espíritus abisales parecen más numerosos e inquietos que de costumbre, y la oscuridad de la Catedral de las Tinieblas se extiende lentamente. Los hombres lobo lo asocian a la debilidad del Túmulo de las Trece Penas, cuyo poder parece estar menguando, como si fuera absorbido por la oscuridad envolvente.

Habitantes espirituales

La Umbra es un lugar de maravilla y terror. El mundo espiritual muestra las cicatrices de la Guerra de la Rabia y de los avances de la Tejedora y el Wyrn. Algunos espíritus son hostiles y deben ser evitados o apaciguados. Además, los Danzantes de la Espiral Negra han tenido cierto éxito a la hora de trazar alianzas con algunos espíritus. Muchos de los espíritus de la Umbra ibérica aparecen en suplementos de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. A continuación se exponen algunos de los espíritus característicos del paisaje espiritual ibérico.

Espíritus de la Noche

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

Hechizos: Percibir Trochas, Metamorfosis, Sentido del Reino.

Lamias

Las Lamias son mujeres con afiladas garras y colmillos y cuerpo terminado en una cola de

serpiente. Suelen atacar a los hombres en sueños, drenando su fuerza de voluntad, como una especie de súcubos.

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

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

Mandrágoras

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

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

Toros Negros

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

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

Vacas Cadavéricas

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

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

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

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

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

Poderes: Regeneración (como los Garou), Anillo de Devastación (Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, la Vaca Cadavérica puede marchitar toda la vegetación en

un radio de 3 metros, recuperando un nivel de salud).

Los Perdidos

La península ibérica fue testigo de la desaparición de dos especies de cambiaformas que se extinguieron completamente, los Comedores de Hierba. Aunque aún sobrevivirían en otros lugares durante algún tiempo, cuando el polvo de la Guerra de la Rabia terminó por asentarse, habían desaparecido por completo. Pocos son los que conservan recuerdo de los Perdidos, un recuerdo doloroso y peligroso, que lleva consigo la amenaza del Harano.

Jabalíes

Los hombres jabalí han sido olvidados, salvo algunas referencias vagas en la mitología europea. Habitaban bosques y pantanos, y cumplían el papel de purificadores y jardineros de Gaia, utilizando sus dones para retirar basuras, parásitos y contaminación de su cuerpo. Hozaban en los bosques y el fango para eliminar todas las impurezas. Vivían en grandes piaras que tenían Reyes y Reinas y conseguían su posición en duelos rituales.

Cuando los osos cambiantes fueron atacados por los Garou, los hombres jabalí acudieron a defenderlos y mataron muchas manadas de hombres lobo. Sin embargo, cuando sus aliados desaparecieron, también comenzaron a caer ante las garras de los Garou, hasta que no quedó ninguno.

Los Uros

Los Uros o “Toros de la Luna” realizaban ritos en honor de la Luna, el Sol y las Estrellas, cumpliendo los planes de Gaia, armonizando el cielo y la tierra. Aunque eran enormes toros salvajes y herbívoros, podían asumir poderosas formas de minotauros para la guerra y devoraban a los humanos que eran tan estúpidos como para cazarlos.

Se dice que los últimos Uros se sacrificaron para impedir que los Garou llegaran a África. Su sacrificio impidió que los hombres lobo asolaran el continente. Su recuerdo es mantenido por la tribu de los Hijos de Gaia, que todavía reverencia al espíritu de Toro.

La Batalla del Sol Negro

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

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

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

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

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

Fauces-de-Muerte lanzó un tercer aullido de desafío. Sólo quedaba en pie Gran-Oso-Gris.

Pero no se movió. Contempló con tristeza los cadáveres de sus compañeros y murmuró:

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

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

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

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

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

Tras pronunciar sus palabras de condena, Gran-Oso-Gris murió, el Sol se cubrió con un velo de luto y arrojó su lanza. El Túmulo del Amanecer y todos los que allí se encontraban desaparecieron, salvo unos pocos inocentes que contemplaron la destrucción desde lejos. El cielo se cubrió de nubes negras de tormenta, y una sima insondable de oscuridad se abrió en la tierra, engullendo los restos de la matanza.

Cuando el sol volvió a salir tres días después, no quedaba nada. Y así ocurrió. El Túmulo del Amanecer desapareció en los abismos, y todos olvidaron, salvo unos pocos hombres oso que durmieron aguardando paz. Los Aulladores Blancos ganaron la guerra, pero su número se redujo drásticamente y se retiraron hacia el norte, donde permanecerían hasta el cumplimiento de la aciaga profecía de Gran-Oso-Gris, mucho tiempo después, y se convirtieron en Danzantes de la Espiral Negra.

Y ahora han llegado los tiempos del Apocalipsis. Sin los Jabalíes, nadie puede purificar a Gaia, sin los Uros, nadie puede armonizar el cielo y la tierra. Unos pocos Garou se han dado cuenta de su terrible error. Pero es demasiado tarde.

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

-El Hombre de los Bosques, un oso cambiaformas, en una conversación con los Garras Rojas.

El Apocalipsis ha llegado a la piel de toro

Son las Últimas Noches, o quizás ya han pasado. Hay quienes dicen que Gaia agoniza, o que ha muerto. El mundo del espíritu se apaga, y los hombres lobo no saben que hacer. Frente a la desesperación o la rabia impotente, sólo les queda luchar para salvar todo lo que pueden. ¿Pero tiene su lucha sentido o llega demasiado tarde? En las amplias tierras de la península ibérica, desde las montañas del norte a las cálidas aguas del sur, todavía queda esperanza, aunque como una pequeña llama que podría apagarse en cualquier momento.

Rabia en España incluye:

- Una propuesta de escenario en España para **Hombre Lobo: El Apocalipsis**
- Una historia general sobre la presencia de los cambiaformas en España.
- Una visión de los principales lugares de interés para los hombres lobo.
- Un vistazo a las tribus de la Nación Garou.
- Aliados, enemigos y leyendas que se cuentan en torno al fuego.

