

Libro de Raza Cambiante: Ajaba

Por Magus iuvens@hotmail.com

Escrito por: Alexander Weiss

Desarrollo: Magus

Edición: Magus

Maquetación: Cnegro

A partir de la inspiración e información de **Libro de Raza Cambiante: Bastet**, **Guía del Jugador de las Razas Cambiantes**, **Hombre Lobo: El Apocalipsis 20 aniversario**, **Guía de las Razas Cambiantes 20 aniversario**.

Las Ozuzo, las Ajaba caídas, son una creación original de Leath Sheales, y fueron utilizadas como inspiración.

Agradecimientos especiales

A quienes nos hacen reír cuando lo necesitamos.

@ 2025 White Wolf Inc. Todos los derechos reservados. La reproducción con ánimo de lucro sin permiso escrito del propietario está expresamente prohibida, excepto con propósito de reseñas o menciones.

La mención o referencia de cualquier empresa o compañía en este libro no pone en cuestión cualquier derecho de autor.

Quienes abusen de estos derechos o busquen excusas mezquinas para abusar de ellos, que se mueran de risa.

Las portadoras de la lluvia

Índice

Una fábula: Tambores lejanos

Capítulo Uno: Lloro con nosotras

Una historia sobre las Ajaba.

Capítulo Dos: Un coro de risas

Sociedad y cultura.

Capítulo Tres: Manchas en la piel

Sistemas y requisitos.

Capítulo Cuatro: Luz de estrellas y chispas de forja

La magia de las hienas.

Capítulo Cinco: Rostros risueños

Ejemplos de personaje y Ajaba destacadas

Apéndice: Sobre las hienas

Las hienas en el mundo.

Tambores lejanos

El avión se acercaba al aeropuerto de Luanda. Uno de los pasajeros, apenas un adolescente, mostraba un gran nerviosismo. El joven muichacho se removía en su asiento, deseando que el viaje terminara de una vez. A pesar de su velocidad, a Bruno se le antojaba que el avión volaba demasiado lento, pues de alguna forma intuía que el tiempo de su abuelo se acababa. El anciano Valdomiro, que había iniciado el viaje con entusiasmo, poco a poco se iba apagando, y llevaba un rato sin decir esta boca es mía. Cuando Bruno lo miraba con preocupación, el anciano sonreía de manera forzada. Gotas de sudor perlaban su frente, y sus ojos parecían apagarse. Ambos habían comenzado el viaje desde Río de Janeiro, y el abuelo había insistido en acompañarle a pesar de su avanzada edad. No sabía que aquél sería su último viaje.

Las azafatas del vuelo hicieron lo que pudieron. Trajeron agua, informaron a cabina para que una ambulancia esperara en el aeropuerto, y un médico que viajaba a bordo les ofreció sus servicios, pero llegado el momento, Bruno se dio cuenta de que no se podía hacer más. La muerte se acercaba.

Cuando se informó que el vuelo comenzaba su aterrizaje, que todo el mundo permaneciera en sus asientos y

ajustaran sus cinturones de seguridad, Bruno aferró la mano delgada de su abuelo, erosionada por muchos años. Estaba fría, cada vez más fría, pero el anciano mantenía su triste sonrisa.

El avión aterrizó en el aeropuerto Quatro de Fevereiro suavemente. La sonrisa de Valdomiro se ensanchó. Después de muchos años regresaba al lugar del que había partido, el lugar que cantaba en sus canciones, el lugar donde había crecido, el lugar donde había nacido...

-En casa, estoy en casa -dijo débilmente.

Y no dijo nada más.

La ambulancia trasladó a Valdomiro y a Bruno al Hospital Geral. El anciano murió durante el camino, con los ojos cerrados y una sonrisa beatífica. En la muerte parecía rodeado de un aura de paz y tranquilidad. Bruno no pudo evitar derramar las lágrimas que se habían agolpado en su interior en las últimas horas. Tomó la mano de su abuelo bajo la mirada de comprensión de un enfermero.

-Lo siento.

Bruno lloró y en ese momento volvió a escuchar los tambores, un latido monótono que se aceleraba. Un coro de risas enloquecidas lo acompañaba, y con el sonido llegó la visión de una selva en llamas, un rugido aterrador que se mezclaba con el estruendo de una tormenta, una marea de sombras que se desperdigaban y una voz a lo lejos que le decía... "Vuelve, vuelve."

Recordó que se encontraba allí por aquellas visiones que lo llamaban con insistencia. Al principio sólo habían sido sueños que se manifestaban mientras dormían, pero con el tiempo comenzaron a aparecer de improviso. Sueños de tambores que lo llamaban desde la selva. Sueños de los que despertaba empapado en sudor. Voces que le decían que volviera, que le ofrecían respuestas.

Siempre había sido un chico pacífico, hasta que en una ocasión en el instituto había sido asaltado por uno de esos sueños y después se encontraba junto a uno de los matones de la clase derribado e inconsciente a sus pies. Los profesores hablaron con su familia. Sus padres hablaron con él, y el abuelo le había sonreído con tristeza y le había preguntado:

-¿Has oído los tambores?

Bruno le había contado todo. Los sueños agitados, los tambores, las risas, las voces, y el anciano había escuchado pensativo y asintiendo, sin decir nada.

Al día siguiente el abuelo Valdomiro habló con su hijo y su nuera. Bruno no entendió de qué hablaban, pero finalmente el anciano dijo que Bruno tenía que hablar con la familia de Angola. Debían viajar a África. Aunque su padre y su madre también querían ir, el abuelo había dicho que era algo que incumbía sólo a Bruno, y que él lo acompañaría. De nuevo hubo una discusión a puerta cerrada, un intercambio de preocupaciones e interrogantes, y finalmente el abuelo había comprado dos pasajes para Luanda y habían hecho el equipaje.

Para Bruno, África era como uno de sus sueños. Un lugar del que sólo había oído hablar a su abuelo, que había venido de allí, muchos años atrás, poco más que con lo puesto, y una maleta, y cómo había comenzado una nueva vida en Brasil vendiendo frutas y verduras, y había formado una familia de la que se sentía orgulloso. Cuando su nieto era pequeño le contaba cuentos de Angola, le cantaba sobre Angola, y hablaba de la familia que había dejado allí.

Ahora Bruno deseaba haberle hecho más caso, pues su abuelo parecía saber más de lo que decía, pero ante sus preguntas sobre sus sueños y los tambores el anciano le respondía que todo habría de aclararse cuando se reunieran con la familia. Ellos sabrían lo que hacer. Y Bruno había confiado en él.

Y ahora se encontraba solo en un lugar que no conocía, acompañado de sus sueños y del sonido de los tambores. Y no sabía qué hacer.

Bruno esperaba solo en una sala del Hospital Geral, acompañado por varias personas que aguardaban a que les tocara su turno. Era una estancia blanca, donde la gente leía o charlaba entre sí para pasar el rato, pero Bruno estaba concentrado en sus pensamientos, llenos de incertidumbre. ¿Qué iba a hacer en aquel país? El abuelo le había dicho que tenían que visitar a la familia de Luanda, pero no tenía ni idea de quiénes eran ni de dónde vivían. El apellido Buengo tal vez le sirviera para comenzar... pero primero tenía que encargarse del abuelo. Debía repatriar el cuerpo a Brasil y ocuparse del funeral. Los médicos le habían dicho que esperase, que tenían que dejar pasar varias horas.

Durante ese tiempo Bruno dio vueltas y vueltas a sus recuerdos, sus visiones. El sonido de los tambores había cesado, pero de alguna manera se sentía como si todavía estuviera soñando. Aquella estancia blanca parecía estar hecha de...telarañas. Por el rabillo del ojo le pareció que varias arañas metálicas recorrían las hebras que conectaban las luces. Se había puesto tenso y tenía el vello de punta. De repente sintió que a una mujer que estaba sentada a su lado no le quedaba mucho tiempo...de alguna manera olía a muerte. Sabía que iba a morir en cuestión de horas. Tenía que...

En ese momento una enfermera se le acercó, junto a ella caminaba un hombre alto y delgado, vestido con un traje gris. Llevaba una corbata amarilla con lunares negros y esbozaba una amplia sonrisa que a Bruno le inspiró confianza.

-¿Bruno Buengo?

-Sí, señora.

-Este señor es Don António Macedo, abogado. Dice que es amigo de la familia Buengo, y que se encargará de todo lo necesario para el funeral de su abuelo.

António le tendió su mano a Bruno. Era una mano de piel oscura y brillante, con dedos largos y un anillo dorado

con una cara sonriente. El abogado sonrió, mostrando sus dientes blancos.

-Hola, Bruno. La verdad es que además de abogado soy...un primo lejano tuyo, por así decirlo. Tu abuelo había contactado con sus parientes en Angola antes de salir de Río de Janeiro y aguardábamos vuestra llegada. Siento lo ocurrido. Te acompaño en el sentimiento.

Bruno estrechó la mano que le ofrecía el abogado, que le devolvió un apretón firme y amistoso. De alguna manera sintió algo familiar, y que podía confiar en él. Sonrió con timidez, y la pena pareció comenzar a disiparse como el rocío de la mañana bajo el sol.

El funeral fue triste. Bruno despidió a su abuelo en compañía de António, que se mantuvo a su lado todo el tiempo. La familia Buengo de Luanda pagó todos los gastos y a través del abogado Macedo realizó todas las gestiones. Durante la ceremonia fúnebre, Bruno saludó a toda una serie de desconocidos que lo acompañaron en el sentimiento y le dieron el pésame. Eran gente muy diversa, muchos primos y primas que Bruno desconocía.

A partir de las breves conversaciones supo que el abuelo Valdomiro había huido de Angola poco después de la independencia y el estallido de la guerra, pero que aún así había mantenido cierto contacto con los parientes que había dejado allá, por carta y teléfono, e incluso había regresado unos años después para asistir a una boda, pero tras casarse y formar su propia familia en Brasil, no había vuelto a África. Todos decían que era un hombre bueno, y algunos parientes habían creado sus propios negocios gracias a la ayuda económica que Valdomiro les había enviado desde Brasil.

Cuando terminó el funeral, António y Bruno subieron al coche del abogado, un todoterreno azul con las ruedas muy gastadas. António le sonrió, animándole, y aunque la pena seguía allí, presente, Bruno se encontraba mucho mejor.

-Y ahora tenemos que hacer una visita a alguien muy importante.

-¿Otro pariente?

-En cierto sentido, sí. La familia la llama "Mae", aunque la verdad es que nunca ha tenido hijos. Es una especie de matriarca, una abuela, una madre, que ha cuidado de la familia durante décadas. Y quiere conocerte.

-Vine a África para encontrar respuestas. Las visiones...

-...Y ella puede dártelas. Si no todas, por lo menos la mayoría. Escucha Bruno, las visiones, los sueños, los tambores, no son casualidad. Son una señal, una llamada.

-¿Una llamada? ¿De quién?

-Es...complicado. Digamos que es un legado de la familia, un don que se manifiesta de cuando en cuando, y tú lo has heredado.

-¿Tú tienes ese legado?

António se lo pensó un poco antes de responder, pero finalmente sonrió antes de contestar.

-Sí. Y también recibí la llamada en su momento. En aquel entonces me encontraba en Lisboa, en Portugal, estudiando Derecho, y los sueños terminaron trayéndome aquí. No lo lamento.

-Pues entonces, vamos. Es por lo que he venido.

António asintió y puso el coche en marcha. El todoterreno se perdió por las calles de Luanda.

Recorrieron las calles de la ciudad por la *Baixa* hasta que poco a poco fueron llegando a las afueras y dejando las casas atrás, adentrándose en un terreno más natural. Las casas comenzaron a dispersarse hasta convertirse en granjas y fincas cada vez más aisladas. António conducía con seguridad, siempre atento a la carretera, llena de baches, y a los ocasionales vehículos con los que se cruzaba y que improvisaban las elementales normas de circulación. Por la ventanilla del coche, Bruno contempló el paisaje africano, que en cierta manera le resultaba familiar.

De repente el paisaje se abrió, mostrando una serie de acantilados rojizos, que erosionados por el viento y la luna habían dado lugar a una visión fascinante, que no parecía de aquel mundo. El paso del tiempo había arrugado las paredes de los acantilados, con canales naturales excavados en la roca.

-Es *O Miradouro da Lua* -dijo António-. Es uno de los lugares más visitados de Angola, y está cerca de nuestro destino. Ya estamos llegando.

De repente, el todoterreno giró hacia la izquierda por un camino de tierra, y después de un par de kilómetros más Bruno distinguió una granja rodeada por una empalizada de madera, en medio de la sabana angoleña. No parecía muy distinta de otras granjas que habían visto por el camino, un lugar discreto y tranquilo, alejado del bullicio de la ciudad. Se encontraban ante una sabana africana, con praderas de hierba corta, y pequeños árboles recortados contra un horizonte rocoso y el cielo azul salpicado de nubes blancas.

António aparcó ante la empalizada, justo junto a la entrada. A diferencia de otras granjas que había visto al pasar, Bruno no vio animal alguno. No había vacas, ni cabras, ni siquiera gallinas picoteando entre la hierba.

-Hemos llegado.

António descendió del todoterreno azul y Bruno lo siguió, cada vez más pensativo. El abogado le había dicho que encontraría respuestas, pero ahora que se encontraba en el umbral de su destino, no estaba tan seguro. De hecho, comenzaba a encontrarse algo nervioso, y el cabello de su nuca se erizó.

El hombre adulto y el chico se dirigieron hacia el edificio principal de la granja, un enorme granero de madera que había visto tiempos mejores. El sol se encontraba alto en el cielo, marcando el paso del mediodía, y brillando directamente sobre la fachada del granero. António fue el primero en llegar, y empujó la puerta, que se abrió con un crujido hacia el interior. Una vaharada de aire cálido y fétido los recibió, un olor fuerte e intenso, a animal.

Bruno dudó, pero desde la entrada, Antônio le hizo un gesto invitándolo a pasar. La luz del sol se abría paso, pero aún así, gran parte del interior del granero se encontraba en penumbra.

Cuando sus ojos se acostumbraron a la escasa luz, el muchacho se dio cuenta que estaba pisando un suelo recubierto de paja. Delante de él, la oscuridad se arremolinaba en un rincón, lejos de la luz del sol, y pudo ver varios ojos que lo observaban con un resplandor curiosos. Un rumor de gruñidos y risas agudas lo recibió.

-Adelante. No tengas miedo.

La voz de Antônio era casi como una orden, y Bruno se adelantó. Y la verdad es que tenía miedo. Varias figuras oscuras se irguieron con un ligero rumor y comenzaron a avanzar hacia él. A medida que se acercaban a la luz de la entrada pudo distinguirlos y se detuvo. Se trataba de dos enormes hienas manchadas.

Bruno sólo había visto hienas en los documentales de la televisión brasileña y en internet, pero ahora que las tenía allí cerca no pudo evitar quedarse paralizado con un escalofrío. Los animales lo rodeaban por ambos flancos, mirándolo con curiosidad, observándolo, midiendo sus movimientos. El muchacho se quedó quieto y tenso, sin saber qué hacer.

De repente, un tercer animal avanzó hacia él desde la oscuridad. Era una hiena enorme, más grande que las otras dos, un ejemplar albino, con pelaje lechoso y amarillento, y dos enormes ojos rojos que lo miraban directamente. El animal cojeaba visiblemente, y Bruno se dio cuenta de que una de sus patas delanteras terminaba en un muñón. Llevaba puesto un collar de pequeños huesos en el cuello, que tintineaban con su movimiento.

La hiena albina se detuvo justo frente a Bruno y sus ojos rojos se clavaron en los suyos, al mismo tiempo que le mostraba sus dientes, largos colmillos afilados y amenazadores. La mirada parecía atravesar a Bruno hasta su corazón, y en ese momento el muchacho tuvo una nueva visión. El latido de su corazón se entremezcló con el sonido de los tambores de sus sueños, hasta convertirse en el mismo sonido.

La hiena albina pareció crecer y alzarse al mismo tiempo que Bruno menguaba. Con su mirada atrapada en la suya, el animal cambió hasta convertirse en una criatura mucho más grande y amenazadora, algo que era humano y que era hiena a la vez. Al mismo tiempo, Bruno sintió que su cuerpo comenzaba a inclinarse, hasta que sus manos tocaron el suelo del granero. Ante sus ojos el vello creció hasta recubrir sus manos y sus brazos de un pelaje amarillento, al mismo tiempo que sus dedos cambiaban de forma y desarrollaban uñas largas. Sintió que su ropa comenzaba a rasgarse, dejando sitio a un cuerpo más grande que el suyo.

Recuerda.

Una voz resonó en medio de los tambores, y como un torrente, los recuerdos se desataron en su mente.

El sol acababa de ponerse en Río de Janeiro y Bruno acababa de salir de las últimas clases del instituto. Como todos los días, volvería a casa a la hora de comer. Había sido un día cansado y frustrante. A Bruno no se le daba bien estudiar, y a pesar de sus esfuerzos, tenía la impresión de que su examen había sido penoso.

Fue entonces cuando había visto la pelea. Su amigo Wilson se encontraba en apuros. Era un chico pequeño y con gafas, que le ayudaba con sus estudios, aunque ni siquiera eso le servía para mejorar sus notas. Wilson era un buen chico, quizás demasiado, y eso lo convertía en objetivo de los abusones.

Quizás en otra ocasión lo habría pensado más fríamente, pero aquel día Bruno se encontraba de mal humor, y se metió de lleno en la pelea. Apartó de un empujón a uno de los matones y de inmediato dudó. Se trataba de Joao, uno de los chicos más problemáticos del instituto, y con una banda de aduladores que seguían su camino de matonismo, decididos a convertirse en el terror de los demás alumnos.

Pero era demasiado tarde. Bruno había recibido un puñetazo en la barbilla, e instintivamente respondió. Joao y sus amigos se le echaron encima con una lluvia de puñetazos, patadas, y golpes, y lo derribaron en el suelo. Wilson gritaba asustado “¡Parad! ¡Lo vais a matar!” Pero no le hicieron caso, sino que continuaron golpeando, insultando y riéndose.

Bruno había sentido el dolor de los golpes en sus huesos y había reaccionado con rabia. No era justo. No estaba bien. Si pudiera...y su visión se había vuelto roja...y se había levantado...la rabia había surgido de su interior...había gruñido.

Una criatura imposible, surgida de otro tiempo y lugar, se apartó a los matones de encima como si fueran moscas. Se escucharon llantos y crujir de huesos, y los alumnos del instituto huyeron aterrorizados.

Tras deshacerse de los matones, Bruno había llegado de alguna manera a casa unas horas después de madrugada, lleno de magulladuras. Ni siquiera se había dado cuenta de que estaba desnudo, sólo daba gracias de haber conseguido escapar.

Sus padres habían reaccionado con horror, preguntándole qué había ocurrido. Bruno contestó que había escapado de una pelea en el instituto...y se había desmayado. Fue entonces cuando tuvo su primer sueño con los tambores que le llamaban lejos, muy lejos.

Cuando despertó, sus padres y su abuelo Valdomiro se encontraban allí, discutiendo en voz alta. En el telediario local habían dicho que un perro de presa se había escapado y había atacado a unos alumnos a la salida del instituto, provocando varios heridos que habían tenido que ser atendidos en el hospital.

El abuelo Valdomiro le había sonreído, con su sonrisa alegre y a la vez triste. Bruno se encontraba agotado, pero el anciano se había limitado a asentir y le dijo:

-Tenemos que ir a ver a la familia.

Bruno no estaba seguro de por qué tenían que viajar a Angola. El abuelo Valdomiro se había encargado de todo,

y ahora por fin, los recuerdos que había escondido en su mente regresaban para convertirse en la verdad. Ése era el legado que corría por sus venas y que había permanecido oculto durante generaciones. Las raíces de Bruno se encontraban en África y le habían llamado a través de sus sueños.

Levantó la cabeza y se encontró con el rostro de una mujer albina de unos sesenta años. Su rostro estaba surcado por una telaraña de arrugas y algunas cicatrices. Llevaba el cabello corto, y sus ojos rojos miraban al muchacho con seriedad. Sus grandes orejas llevaban abalorios de marfil, y varios collares de hueso tintineaban en torno a su cuello. Lo observaba detenidamente, como si estuviera leyendo su alma.

-Bienvenido al hogar, chico. Te estábamos esperando.

Léxico Ajaba

Ahadi: Una alianza liderada por la Ajaba Kisasi con el propósito de terminar con las hostilidades entre las Ajaba y las demás Razas Cambiantes de África.

Ahu: Principio y fin de todas las cosas, representado por la Umbra profunda o el espacio exterior. Se considera una entidad femenina.

Aktu: Una líder de manada, por lo general una mujer o hembra de hiena.

Asura: La bestia de la corrupción. Una entidad engendradora por Cahlash para huir del cautiverio de Rahja.

Algarada: Una manada de hienas.

Anthros: La forma híbrida bípeda de las Ajaba; más humana que hiena.

Cahlash: El Padre/Madre oscuro que concede misterios pero también destruye lo que existe para abrirle paso a lo que está por venir. Los Garou lo consideran el Wyrn, pero para las Ajaba no es una entidad corruptora, sino su hija, Asura.

Chaya: Espíritus.

Clan: Una gran unidad familiar extendida que incluye Ajaba y su Parentela.

Crocas: La forma de hiena cavernaria; la forma guerrera de cuatro patas de las Ajaba.

Dakan Ra Ghoda: “Las Monturas de las Brujas.” El nombre de las Ajaba asiáticas. A veces simplemente Ghoda. Derivado de su asociación con los hechiceros.

Dakat: Fomori y espíritus malignos que toman forma física.

Hiénido: La forma de hiena; también la Raza de Ajaba nacidos como hienas.

Inaka Mateda: “Las Portadoras de Lluvia.” El nombre de las Ajaba africanas. Derivado de su reputación por seleccionar a quienes van a morir y provocar lágrimas a su paso.

Jamak: Aliados espirituales de las Ajaba.

Ka: Monarca. El Rey o Reina de las Ajaba.

Killi: Las Razas Cambiantes.

Kisasi: Una joven Ajaba de herencia masai que está trabajando para crear y respaldar la paz entre su gente y el resto de cambiaformas de África.

Nala: La Primera Madre. Indecisa entre dos amantes a los que desprecia y adora a la vez, su danza mantiene la creación en movimiento. Entre los Garou es conocida como Kaos.

Ozuzo: Las Ajaba que han sucumbido a la corrupción del Wyrn. También conocidas como la Lluvia Oculta.

Rahja: El Padre. El hermano ambicioso que creó la Tierra para impresionar a Nala. Por desgracia, Rahja no sabe cómo detenerse a la hora de dar forma a las cosas. Entre los Garou es conocido como la Tejedora.

Seb-at-Al: El Forastero de Luz de Luna. El nombre de las Ajaba para Selene.

Siracca: La Primera, la Madre de las Ajaba.

Takuya: Aliados entre los que se incluye a la Parentela, pero sin limitarse a ella.

Yava: Debilidades sobrenaturales.

Watatu: Los Tres. Aunque puede referirse a la Tríada espiritual, entre las Ajaba más a menudo se refiere a “Los Tres Amigos” (Marafiki Watatu): Buitre, Chacal, e Hiena.

Zawadi: El Don del Padre. Habitualmente referido a los Dones y la magia de las Ajaba.

Capítulo Uno: Lloro con nosotras

Siempre me ha parecido que las cualidades y características de la hiena manchada africana han recibido un reconocimiento mas bien escaso por parte de quienes escriben sobre deportes, viajes e historia natural, ya que este animal suele ser descrito de forma breve y concisa como una bestia cobarde y furtiva, descartada con unas pocas palabras despectivas.

Sin embargo, creo que la hiena manchada de África es un animal tan peligroso y destructivo como el lobo de Norteamérica, al que sus biógrafos suelen tratar con respeto, a veces con simpatía, aunque no veo que los lobos tengan en modo alguno un carácter más noble que las hienas.

-Frederick Courteney Selous “Notas y reminiscencias sobre la naturaleza africana.”

En Angola, cerca del Mirador de la Luna:

Había pasado cerca de un mes desde que Bruno se había reunido con su familia y había sido aceptado entre las Ajaba. Había mucho que aprender, mucho que descubrir, y Bruno estaba dispuesto a aceptar su nueva vida. António era

un maestro amable y solícito, que respondía a todas sus preguntas y que le decía que aguardara el momento cuando todavía no estaba preparado para saber algo.

Mae d'os Orfaos, Mama Wa Watoto Yatima, o simplemente Mae, era una maestra muy diferente. La vieja hechicera era una maestra severa y le enseñaba el legado oculto de su pueblo. Le hablaba de los jamak carroñeros, de los ritos propiciatorios, y de muchas cosas que no acababa de comprender del todo. Mae le daba miedo, pero en verdad estaba aprendiendo mucho de ella.

Cauco y Cauca eran dos hienas de la misma camada que no eran Ajaba, aunque por sus venas corría sangre de hiena. A su manera, también eran familia. Carecían de las complejidades de la mente humana, pero Bruno estaba aprendiendo a comprender su naturaleza instintiva y salvaje. Lo aceptaban como un hermano más, un miembro de la mana...no, Algarada. Las Ajaba no rechazaban a sus parientes y los trataban con igualdad.

Aquel día Bruno había merodeado con Cauco y Cauca por los alrededores. Se había extasiado con el paisaje del Mirador de la Luna, y había probado la fortaleza de su forma de cuatro patas antes de regresar a la granja. Allí Antônio lo recibió con una botella de agua fresca, pan, y queso, que aceptó agradecido.

A medida que el sol se ponía, Mae salía del granero. Su piel albina no soportaba bien la luz del día. La anciana salía con una gastada sombrilla azul, vestida con un largo manto hecho con retales coloridos, se cubría la cabeza con un pañuelo rojo y un sombrero de paja de ala ancha, y se ocultaba los ojos con unas gafas de sol. Se acercó a Bruno y se sentó en el suelo, sobre una tela tejida con intrincados diseños, con hienas y otros animales corriendo en círculo y persiguiéndose.

Bruno supo que se acercaba otra lección, y se sentó frente a Mae, inclinándose respetuosamente. Cauco y Cauca jugaban a perseguirse entre ellas, riéndose ajenas a la conversación humana. Antônio trajo una botella de agua fresca y también se sentó.

-Bien, joven. En estas semanas has descubierto lo que eres y a dominar tu cuerpo, tus formas. Sabes que eres una Ajaba, uno de las Hijas de Hiena, pero no sabes lo que eso significa.

Bruno asintió.

-Hoy comenzarás a conocer lo que eres y quién eres. Tu legado y el Don de los espíritus.

“Hay quienes dicen que somos las hijas de una madre loca y promiscua que tuvo muchos hijos e hijas y se acostaba con perros y gatos.

Hay quienes dicen que fuimos creados para compensar la ausencia de los lobos en un lugar al que no llegaron.

Son mentiras, insultos, y ofensas condescendientes de quienes nos desprecian y nos quieren apartar a un lugar bajo y servil que no es el nuestro, y que están tan extendidas que hasta algunas de nosotras han terminado por creérselas, pero no son ciertas.

Cada uno de los pueblos de las bestias o Killi cuenta una historia distinta...o parecida, donde ocupa un papel central, dejando de lado al resto. Nosotras las hienas no pretendemos ser las primeras, ni las mejores, simplemente tenemos un lugar bajo el sol y la luna, igual de respetable que el de los demás. Oh, quizás no tan glorioso ni elevado, pero importante de todas maneras.

La historia en la que aparecemos es una historia que comienza con la creación.”

Los inicios

La luz de la primera mañana

En el principio Ahu, la creación, era una noche eterna y silenciosa. Con el tiempo Ahu deseó compañía en medio de aquel vacío permanente. Su anhelo se convirtió en luz y la oscuridad se iluminó.

Entonces apareció Nala, la Primera Madre. Los gatos dicen que era una gran gata y estoy segura de que los lobos dicen que era una gran loba, así que diré que era una gran hiena llena de curiosidad y anhelo como Ahu, una descripción tan buena como cualquier otra para describir una entidad en cuyo interior danzaban miles de cosas distintas en todas partes y al mismo tiempo. La risa enloquecida de Nala fue el primer sonido de la creación, y Ahu rió también, y otra luz iluminó la oscuridad infinita.

Otra hiena apareció. Era Rahja, y la risa había amplificado su luz, y al mismo tiempo surgió una sombra majestuosa, de otra hiena hecha de oscuridad. Cahlash. Ambos se unieron a su hermana Nala y su luz y su risa puso la creación en movimiento. Ahu ya no se sentía sola, aunque quizás hubiera preferido una compañía más tranquila.

Rahja extendió la luz en la noche, esparciendo fragmentos de sí misma y haciendo rechinar sus dientes como chispas, y bajo su resplandor los tres hermanos hienas cobraron forma. Cahlash persiguió las luces, y comenzó a consumirlas, al mismo tiempo que Rahja seguía creando otras nuevas. Y así comenzó el ciclo de la creación.

El ciclo continuó en el tiempo sin tiempo y poco a poco de las estrellas surgieron los espíritus, los *chaya*, que llevaban en sí mismos la esencia de los tres hermanos. Algunos eran luminosos como Rahja, y otros sombríos como Cahlash. Luz y oscuridad, danzando en el infinito. Con el tiempo se hicieron más complejos y podían compartir una o varias esencias a la vez. Los espíritus también se perseguían y jugaban entre sí, comenzando sus propios ciclos de caza y renacimiento. Algunos se refugiaron en el cuerpo de Ahu, su abuela, que compartió con ellos sus secretos.

Fue en esta época cuando los primeros espíritus ocuparon su lugar en el firmamento, las estrellas, el Sol, la Luna, y los planetas, que entonces tenían otros nombres.

A medida que la creación se extendía, comenzaron a surgir las rivalidades entre las hermanas. Rahja y Cahlash competían por reclamar a los primeros espíritus, pero Nala se enfadó cuando sus hermanos la dejaron de lado, y sus

tormentas de caos hicieron temblar el universo.

Fue entonces cuando Ahu intentó traer de nuevo la paz, y su deseo creó a Gaia, un espíritu que compartía la esencia de los tres hermanos.

Gaia

Aquella creación contenía tierra, la esencia de Rahja, y agua, la esencia de Cahlash, y la sangre que se derramaba sobre todo era la vida, el don de Nala. Dondequiera que miraban, la vida florecía. Rahja quiso hacer suya la creación, y sus espíritus entraron en ella, pero Cahlash se enfureció y no lo permitió, iniciando una serie de ciclos de destrucción. Con el tiempo compitieron por ver quién era capaz de crear las mejores criaturas, y los espíritus de uno y otro transmitieron sus dones y entraron en Gaia para mejorar sus creaciones.

Las propias criaturas cambiaron para adaptarse al enfrentamiento de los hermanos, iniciando el ciclo de la evolución, dando lugar a seres capaz más complejos: invertebrados, peces, insectos, reptiles, dinosaurios, y otras muchas cosas. Los que no morían crecían hasta hacerse más fuertes y grandes. Los hermanos peleaban entre sí para destruir las criaturas del otro, y Gaia terminó por llorar ante la destrucción que se ejercía sobre su cuerpo. Nala, furiosa, desató una tormenta, que apartó a Rahja y Cahlash, y las criaturas de Gaia murieron a millones.

Seb-at-Al, el Forastero de Luz de Luna, y los demás espíritus, acudieron para ayudar a Gaia cuando la pelea hubo terminado, entrando en la creación para curar sus heridas y ayudar a reparar el daño causado. Fue entonces cuando se dieron cuenta de la aparición de un nuevo tipo de criatura, una criatura que contenía la esencia de Nala, de Rahja, y de Cahlash, sin pertenecer realmente a ninguno de los tres: Los seres humanos.

La llegada de Asura

Parecía que la paz entre los tres hermanos había llegado, pero Rahja simplemente se dio cuenta de que no podía vencer a su hermano de aquella manera e ideó una nueva estrategia. Con la ayuda de sus hijos creó un cubil en los confines del espacio y del tiempo con la intención de halagar a Nala: una nueva creación donde sólo ellos dos tendrían cabida.

Se dice que Ananasa, la Araña, acudió a Cahlash para contarle lo que su padre Rahja estaba haciendo, y los celos lo devoraron por dentro. Como un oscuro relámpago de furia, Cahlash se dirigió al cubil de su hermano, decidido a destruir su creación.

Y entonces saltó la trampa. El cubil era en realidad una prisión ideada para contener la oscuridad fuera de la creación. Cuanto más se movía, más atrapado quedaba, como si estuviera pegado en una telaraña infinita. Cahlash escuchó la carcajada de Rahja y se enfureció, pero no podía hacer nada, o por lo menos eso parecía. Con el tiempo llamó a sus hijos, pero quienes intentaron liberarlo quedaron atrapados con él.

Fue entonces cuando Cahlash engendró a Asura. Era Padre y Madre a la vez, y en su odio se fecundó a si mismo, y de ese odio surgió un nuevo espíritu: una criatura que era como una serpiente o un gusano, o un ciempiés. Lleno de cólera comenzó a roer la prisión de su padre, pero con el tiempo se multiplicó y se dirigió al resto de la creación, consumiendo enloquecido todo y vomitando corrupción a su paso.

La corrupción de Asura contaminó a otros espíritus, especialmente entre los hijos de Cahlash, manchando la vida con criaturas que no seguían ninguna ley y que no podían existir: fue el origen de los demonios y otros espíritus malignos, que también entraron en la creación de Gaia.

Siracca

Frente a la corrupción de Asura, los demás espíritus volvieron a reaccionar. Ya habían actuado en el pasado para detener la cólera y destrucción de los Tres Hermanos. En ocasiones se habían manifestado ocasionalmente en la carne y la materia, y seguían haciéndolo.

Bajo la luz de la luna, Seb-at-Al recorrió la creación, y escogió a diversas criaturas para que hicieran frente a la corrupción y les dio dones. El instinto animal no era suficiente para hacer frente a los espíritus corruptores de Asura, que al entrar en la creación se convertían en *dakat*, y eran especialmente astutos y dañinos.

Así que el Forastero de Luz de Luna recurrió a los humanos a la hora de repartir sus dones. De la unión de humanos, bestias, y espíritus fueron modeladas las *Killi*, las Razas Cambiantes. Al principio no siguió un orden concreto ni les dio un propósito concreto. Simplemente elegía a quien creía que podía defender y proteger mejor a Gaia.

Fue entonces cuando fuimos elegidas. No, no nacimos en África para ocupar el lugar de los lobos, como un segundo plato, sino que las primeros Hijas de Hiena nacieron en otro lugar, muy lejos, en las estribaciones de las altas montañas de oriente que hoy en día son conocidas como Himalayas.

Según nuestra historia había una mujer -o una hiena- llamada Siracca y Seb-at-Al acudió a ella en una noche fría, cruzando las praderas como una tormenta silenciosa. La hierba le abría paso, sus ojos eran majestad al desnudo. Cuando sus hermanas huyeron, atemorizadas, Siracca se adentró en la noche y bailó con aquel desconocido, que se la llevó a la cima de las montañas que arañaban el cielo. Durante un año o simplemente un tiempo, la amó con la pasión de un trueno cegador, antes de llevarla de regreso con los suyos.

La semilla de Seb-at-Al terminó dando fruto y tras un parto largo y laborioso que se prolongó a lo largo del día, Siracca dio a luz a las tres primeras Ajaba: Alba, Medianoche, y Ocaso. Eran hijas fuertes y resistentes, dotadas de mandíbulas poderosas. Su padre permaneció junto a ellas, y les enseñó *Zawadi*, nuestro legado.

El Forastero de Luz de Luna nos dijo que debíamos traer la lluvia y mantener sanos los rebaños. Nuestra misión

sería mantener la salud, y apartar la debilidad, la enfermedad, y la vejez. Nuestras fauces concederían el alivio y la salvación al dolor y la muerte lenta, y a cambio alimentaríamos a los carroñeros y a otros depredadores.

Ése fue nuestro legado de nacimiento, reforzado con dones mágicos, y lo desempeñaríamos en la paz y en la guerra.

Pero primero había una guerra por ganar.

La primera guerra contra Asura

La primera guerra de las Killi pudo haber sido la última. En aquellos tiempos lejanos los hijos y servidores de Asura se encontraban un poco por todas partes, y nosotras los perseguimos en consecuencia. Las Ajaba, las Hijas de Hiena, se extendieron por el mundo, desde el corazón de Asia hasta los confines de Europa, y África. Unas pocas incluso llegaron a América, que todavía no había sido explorada por los humanos.

Pero los servidores de Asura eran sólo una avanzadilla para su amo. En aquellos tiempos todavía no era demasiado sutil, y sus esbirros *dakat* se manifestaban como monstruos de leyenda, amalgamas deformes y antinaturales que requerían que todas las Razas Cambiantes unieran sus fuerzas. Nuestra posiciones no estaban todavía del todo definidas, y cada Killi hacía un poco de todo cuando era necesario, aunque no correspondiera a su legado.

En aquellos tiempos las Ajaba todavía no éramos demasiado gregarias. Éramos vagabundos solitarios o que viajaban en pequeños grupos, seleccionando a los débiles y enfermos para mantener los rebaños fuertes. Éramos fuertes y feroces, pero no éramos guerreras demasiado buenos, y teníamos que aliarnos con otros para rechazar a los esbirros de Asura.

Y entonces el propio Asura entró en el mundo como un monstruo de muchas cabezas, que provocaba cataclismos y dejaba yermos envenenados a su paso. Las Killi tuvimos que unirnos para hacerle frente, los espíritus de los padres y madres de las bestias prestaron su fuerza a sus hijos, y aún así la batalla fue igualada y en ella se jugaba el destino del mundo. Quizás la creación hubiera terminado en aquel tiempo sin que pudiera desarrollarse de todo.

Finalmente fueron los lobos quienes salvaron el día. En un ataque desesperado, el Padre Lobo arrancó una garra de Asura, y el monstruo bramó de dolor, con una herida como nunca había sentido antes. El monstruo se retiró del mundo, y en su huida arrastró al Padre Lobo aferrado a su muñón sangrante. Los dos desaparecieron en el cubil de Cahlash, y así Gaia se salvó...al menos por un tiempo.

Los lobos se habían quedado sin Padre, y parecían condenados a desaparecer, pero entonces el Forastero de la Luz de Luna apareció y los adoptó como hijos y otros Padres y Madres espirituales se ofrecieron a adoptar a las manadas de los Garou. Fue así como los lobos fueron recompensados y recibieron muchos dones de los *chaya*, y las demás Killi reconocieron su sacrificio.

Las Ajaba estaban impresionadas por la ferocidad y la valentía de los guerreros de Gaia, y fue entonces cuando algunas de ellas comenzaron a imitar a los lobos, formando Algaradas de hienas bajo la protección de su madre. No abandonaron el legado que les correspondía, pero ahora eran mejores cazadoras y podían cumplirlo con más eficacia.

El Impergium

Como he mencionado, en aquella época distante las Ajaba nos encontrábamos más extendidas por el mundo. Con el tiempo se formaron tres Grandes Cortes de hienas en Europa, en Asia, y en África. Acompañábamos a las grandes hienas prehistóricas, que competían con otros grandes depredadores: lobos, osos, leones, y leopardos. Sí, en aquella época muchas Killi no estaban confinadas en África o en un solo lugar, como ocurre hoy en día.

A medida que criábamos y prosperábamos entre las hienas, las hembras tomaron el mando por tradición. Siracca había sido una hembra al fin y al cabo, y había tenido tres hijas. De esta manera entre nuestro pueblo el gobierno quedó en manos de las hembras mientras los machos ocupaban un segundo plano, a menudo empujados a la periferia de la sociedad. No siempre, pero sí a menudo.

Esta división también tendría consecuencias a largo plazo. La mayoría de las hembras Ajaba nacían entre las hienas, mientras los machos comenzaron a extender nuestra sangre entre la humanidad. Comprendíamos que era necesario encontrar un equilibrio, y se desarrollaron una serie de tradiciones y protocolos para que todos estuvieran representados. No era una situación perfecta, pero por lo menos mantenía cierto orden entre nuestro pueblo. Por supuesto, la armonía era un ideal temporal en el mejor de los casos, en un mundo donde la vida siempre ha sido un desafío, y la muerte de unos es el sustento de otros.

Tras su victoria sobre Asura los lobos comenzaron a destacar entre las Killi. No eran nuestros gobernantes, pero sí se les reconocía cierta prevalencia. Por eso, cuando los reyes Garou conocidos como Colmillos Plateados declararon que la humanidad había crecido demasiado y proclamaron el Impergium para controlarla y evitar que se convirtiera en una amenaza, aceptamos.

En verdad la humanidad había crecido a un número elevado y se había extendido sobre gran parte del mundo. Los humanos eran ingeniosos para sobrevivir frente a las adversidades del clima, del hambre, y los depredadores. Sin embargo, su crecimiento había comenzado a reducir el número de los rebaños de herbívoros, y cuando algunas especies como el mamut comenzaron a ser diezmadas y desaparecer por la presión humana comprendimos que quizás habíamos sido demasiado descuidados, y que era necesario hacer algo.

En cierto sentido, para las Ajaba el Impergium fue una extensión de nuestro legado. Debíamos mantener la prosperidad de la tierra eliminando los excesos que la amenazaran, de modo que los Garou no necesitaron presionarnos para que actuáramos, así que comenzamos la criba sistemática de la humanidad, aunque también hubo algunas objeciones.

La Guerra de la Rabia

Prosperamos durante el Impergium y es necesario reconocer que quizás fuimos más allá de nuestro legado. Como los Garou, comenzamos a formar manadas, y también nos enfrentamos a las amenazas de Asura. Las manadas de hienas comenzaron a competir seriamente con los lobos en Europa y Asia, por lo que no es de extrañar que los Garou terminaran por vernos con malos ojos. Hubo conflictos puntuales por los rebaños, y el territorio, una advertencia de lo que estaba por llegar...y que no supimos ver a tiempo.

Por parte de las Ajaba considerábamos que estábamos haciendo nuestro trabajo de diezmar a los débiles, y a medida que pasaba el tiempo nos irritaba que los Garou nos vetaran el acceso a su Parentela humana. Con el tiempo veíamos que cada vez más Garou nacían entre los humanos, y cada vez había más voces entre los hombres lobo que criticaban el Impergium y querían ponerle fin.

Y un día los Garou se reunieron, y su rey proclamó que el Impergium debía terminar y los humanos debían ser respetados. Lo que había sido un proceso natural y necesario para nosotras se convirtió en algo prohibido. Las hienas ya no éramos necesarias. Por aquel entonces los Garou que habían nacido entre los humanos eran más numerosos que nunca. Los conflictos entre el pueblo de los lobos y el pueblo de las hienas se incrementaron.

La Guerra de la Rabia terminó llegando, y nuestro enfrentamiento se sumó a ella. Todo comenzó cuando los Gurahl, el pueblo de los osos, se negó a utilizar sus dones para resucitar a un campeón Garou que había sido asesinado. Los hombres lobo estallaron en cólera y declararon que los osos habían caído bajo el yugo de Asura. Los atacaron para arrebatarnos sus dones, y el ataque se convirtió en una guerra de exterminio.

Los Grond, el pueblo de los jabalíes, fue el primero en reaccionar en defensa de los osos, y las Ajaba nos unimos a ellos. No sólo se trataba del respeto que sentíamos hacia esas Killi, sino que nuestros monarcas querían utilizar el conflicto para poner a los lobos en su sitio. Solas no teníamos posibilidad de vencerlos, pero entre todos los pueblos de las bestias...

Subestimamos el poder de los hombres lobo, malditos sean. Los Garou, a través del Forastero de la Luz de Luna, habían forjado alianzas con muchos poderosos espíritus, y habían recibido muchos dones, y lo primero que hicieron fue alzar un muro entre el mundo de los espíritus y las Killi, privándolos de ayuda espiritual. Sólo ellos se hicieron capaces de atravesar esa barrera, y aún hoy en día sólo dones secretos y poderosos nos permiten caminar entre los mundos con libertad.

Lo peor llegó después con una serie de matanzas y ataques determinados. Los Garou no eran conocidos como los guerreros de Gaia en vano. Persiguieron a los osos y los despedazaron, convirtieron a los jabalíes y toros en ganado para asegurarse de que no regresaran. Profanaron los nidos de los dragones y las serpientes. Incluso mataron a quienes entre los suyos trataban de encontrar la paz. Muchas Killi murieron a centenares, y algunas desaparecieron para siempre.

Las hienas fueron barridas de Europa y de Asia. Las últimas, que custodiaban el paso entre Asia y América, fueron masacradas por tres tribus de lobos que se abrieron paso hasta unas tierras que habíamos vetado a la humanidad, para que la vida pudiera desarrollarse sin su interferencia.

Cuando la guerra terminó, las últimas Ajaba sobrevivían en África, donde los Garou no las persiguieron. Había pocos lobos en el continente africano, y la presencia de otras Killi era demasiado poderosa como para que el conflicto acabara con ellas.

Sin embargo, todavía no estaban a salvo.

La Guerra de los Felinos

Durante la Guerra de la Rabia, y quizás desde antes, nos habíamos aliado con varias tribus de Bastet para hacer frente a la creciente arrogancia y amenazas de los Garou. Con el tiempo incluso comenzaron a considerarnos “hermanos y hermanas”, aunque en verdad nuestras costumbres y especies eran muy diferentes. Pero ante la necesidad, en los campos de batalla de Europa, de Asia, y de América, hienas, leones, tigres, panteras y otros felinos presentaron batalla y lucharon juntos...para caer juntos.

En aquellos tiempos existía una tribu de felinos de dientes de sable llamada Khara, que decidieron que de la misma forma que las diferentes tribus de lobos se habían unido en una nación, las diferentes tribus de felinos debían hacer lo mismo.

Pero no resultaba nada fácil. Los Garou habían nacido juntos en una misma manada, mientras que los Bastet eran distintos. Cada tribu había surgido en un lugar diferente, donde había recibido la visita del Forastero de la Luz de Luna. Los Khara tomaron la iniciativa y se autoproclamaron orgullosos líderes de todos los Bastet. Pero los demás felinos también eran orgullosos, y la actitud de los Khara les recordaba demasiado a los Garou.

Estalló la guerra entre los felinos, incluso antes de que la Guerra de la Rabia hubiera terminado. Los Khara lucharon junto a los leones Simba, y cuando los Khara desaparecieron, los Simba reclamaron el liderazgo de todos los Bastet con igual o mayor orgullo. Las panteras y leopardos Bagheera aceptaron el liderazgo de los leones, en un intento inútil de alcanzar la paz, y los Swara fueron los siguientes. Los tigres Khan se negaron a someterse a los leones y se enfrentaron a ellos. Fue una época sangrienta y estéril. Al final, sólo la amenaza de los hombres lobo permitió cierta unidad y alianza entre los Bastet, aunque fuera a regañadientes.

Por supuesto, aunque los Simba se proclamaran líderes de todos los felinos, su autoridad se perdía como agua entre las manos a medida que cada tribu reclamaba sus territorios lejos de los arrogantes hombres león.

¿Y las Ajaba? Como habíamos sido casi exterminadas, los Simba consideraban que debíamos estar agradecidas

por dejar que formáramos parte de los Bastet. Nada de diplomacia. El lugar de las hienas era cazar para los leones y conformarse con las sobras que dejaran. Era el precio que debíamos pagar por nuestra supervivencia.

La traición de Adeo

Los Simba hablan de un tiempo idílico en el que todas las demás tribus Bastet habían aceptado su autoridad y que el propio Seb-at-Al les había bendecido. Cada tribu conocía su lugar y el lugar de los leones era el trono. Una mentira embellecida para justificar una historia de tiranía y arrogancia.

Una historia más plausible es que tiempo después de la Guerra de la Rabia, los Simba tomaron el poder en África, o por lo menos, lo intentaron, sometiendo a las demás tribus Bastet y Killi africanos.

Como resultado, un arrogante Simba, que se hacía llamar Señor de la Luz del Sol, se proclamó Rey de Todos los Gatos. Cuando nació su primogénito, convocó a todos sus vasallos y celebró una fiesta. Bastet de toda África e incluso de otras tierras acudieron para rendirle pleitesía, así como enviados de otras Killi. La celebración se fue alborotando a medida que se ponía el sol, y la guardia se descuidó. Los invitados se atiborraron y embriagaron.

Cuando se puso el sol llegaron las Ajaba apenas encontraron resistencia. Se llevaron a la esposa y el hijo del Señor de la Luz del Sol, y cuando se descubrió el secuestro, el rey y sus vasallos emprendieron su búsqueda. No encontraron el cuerpo de la reina hasta la mañana siguiente, completamente destrozado. El rey no encontró el cadáver de su hijo hasta el atardecer.

Entre las Ajaba, Adeo se proclamó Ka, afirmando que él era un verdadero monarca, y no un siervo de los Simba, asumiendo la traición y asesinato de la esposa y el hijo del Señor de la Luz del Sol del Sol. Adeo Ka era un Metis hermafrodita, un hombre en forma homínida y una hembra en forma de hiena. Fue el primero en instaurar una tradición entre las Ajaba por la que los Metis ocuparían las posiciones de poder, junto a las mujeres y hembras del pueblo de las hienas.

La historia de Adeo Ka se ha repetido una y otra vez, un héroe para unos y un asesino para otros. Su traición provocó que las Ajaba se separaran del resto de los Bastet. Sin embargo, algunos relatos afirman que la traición no sólo fue suya y de las Ajaba, sino que contó con la ayuda de otros, entre las tribus felinas, que también se resentían ante la tiranía de los Simba. Sin duda alguien más distrajo convenientemente a los guardias, y la embriaguez de muchos de los invitados sin duda no fue fortuita. Las Ajaba no habían sido invitadas, así que alguien tuvo que ayudarlas.

Por supuesto, hubo consecuencias. La ira del Señor de la Luz del Sol fue devastadora, culpando a otros Bastet por lo que consideraba su negligencia y debilidad, que abandonaron a los Simba. La muerte del heredero al trono también acabó con la posibilidad de unidad. A la muerte del rey, los Simba se dividieron en una serie de guerras civiles que debilitaron su liderazgo y les impidieron imponer su dominio sobre los demás Bastet.

Las Ajaba sufrieron la cólera directa de los Simba, siendo expulsadas y marginadas entre las tribus Bastet. El nombre y el origen de las hienas sería difamado y rechazado, y finalmente estalló una guerra entre leones y hienas que se prolongaría durante los milenios siguientes, con espacios de tregua y de guerra, en las que unos y otros se impondrían y caerían, y que arrastraría en su sangrienta estela a otras Killi y facciones, dispuestas, o no. Adeo Ka dirigió a su pueblo durante las primeras batallas, consiguiendo victorias y derrotas, y sufriendo varios intentos de asesinato por parte de los leones y sus aliados. Pero consiguió sobrevivir, y al final de sus días, ya anciano, hizo que las hienas lo despedazaran y devoraran, hasta el último tendón y hueso, para evitar que los Simba profanaran su cuerpo y privarlos de una venganza póstuma.

El final de la Guerra de la Rabia y la llegada del Primer Rey marcaron el final de una era para las Ajaba. Liberada del Impergium, la humanidad también comenzaba a dar sus primeros pasos y las primeras civilizaciones comenzaban a extenderse.

La llegada de la humanidad

El sol había comenzado a ponerse, y el horizonte azul comenzaba a teñirse de rojo. Mae cerró su sombrilla y agradeció el agua que António le ofrecía. Su relato sobre la creación y las Ajaba había sido narrado con una voz hábil por una maestra de las palabras, pausando lo necesario pero sin dejar nada al azar. Cauco y Cauca, ajenas a la historia que se estaba contando ante ellas, jugaban y se perseguían por la finca, corriendo entre la hierba amarilla.

Bruno estaba maravillado. Todo ese relato formaba parte de su legado. Era uno con las Ajaba y tenía sus propias dudas.

-¿Y nadie intentó hacer la paz con los leones?

-Hubo varios, tanto entre leones como entre hienas, que intentaron poner fin a los ciclos de matanzas y baños de sangre. Y otros que se marcharon lejos en un intento de dejar atrás la guerra. Pero todos terminaron fallando. Y sin embargo...ahora nos encontramos en paz desde hace varios años. Quizás no una paz completa, pero paz al fin y al cabo. Ya ha ocurrido antes, pero ahora nos encontramos ante una nueva oportunidad de dejar atrás los antiguos rencores.

-Tenemos que conseguirlo -intervino António-. No sólo por nosotros, sino porque el tiempo se nos acaba...no podemos seguir luchando inútilmente cuando el final se encuentra tan cerca...si es que no ha llegado ya.

-¿El final?

-El final de la creación -continuó Mae-. Nuestra guerra no tiene importancia alguna cuando la supervivencia de Gaia y todo lo que conocemos está en juego. Debemos mantener la paz, debemos unirnos y prepararnos para lo que está por venir.

-¿Qué está ocurriendo? -Bruno se sentía preocupado.

-Todavía nos queda tiempo -continuó António-. De hecho, todavía queda mucho que contar antes de que lleguemos al presente en que nos encontramos. Mae te ha contado de dónde venimos, pero yo también tengo algo que aportar. Te hablaré de un tiempo posterior, del tiempo en que dejamos la leyenda para unirnos a la corriente de la humanidad. Un tiempo que te resultará más familiar y cercano.

António bebió un sorbo de agua fresca y carraspeó para aclararse la voz antes de continuar.

Un nuevo comienzo

Después de que las Ajaba se separaran del resto de las tribus Bastet seguimos nuestro camino solas, al menos al principio. Los Reyes y Reinas Ajaba se sucedían, y a menudo encontraban muertes violentas. Los sucesivos monarcas también comenzaron a elaborar leyes para mantener a su pueblo unido. Y así nos convertimos en una sociedad eminentemente matriarcal, donde las hembras ocupaban las posiciones de autoridad, y los machos se convertían en subordinados. En aquellos tiempos muchas Ajaba nacían entre las hienas, y a menudo eran las que se convertían en Reinas.

Los machos a menudo se desplazaban a la periferia, protegiendo a la corte y formando Algaradas nómadas. Algunos se convertían en vagabundos errantes y exploradores, luchando y muriendo solos, o retornando victoriosos. Estos vagabundos a menudo dispersaban nuestra sangre por donde pasaban.

Las Ajaba Metis ocupaban un lugar especial. Nacían marcadas por Hiena, hermafroditas y tristemente estériles, de alguna manera simbolizando la unión entre dos mundos. Desde el Primer Rey Adeo, muchas recibían enseñanza para gobernar y ocupaban puestos de importancia. Cuando no eran Reyes y Reinas, solían encontrarse cerca del trono.

No era un orden perfecto, porque simplemente había sido construido en un mundo que no lo era. A veces nacían machos y hembras que no estaban preparados para su posición o que simplemente no estaban conformes con ella y se resentían. Se convertían en descastados y proscritos, pero a veces conseguían abrirse paso contra la adversidad y se convertían en héroes.

La Guerra de la Rabia nos había confinado en África, pero pronto comenzamos a extendernos de nuevo. A veces las Ajaba seguían las migraciones naturales de las hienas, y a menudo la guerra contra los leones y otras Killi también nos ponía en movimiento. El continente africano se había convertido en nuestro dominio y hubo quienes olvidaron que en otro tiempo habíamos habitado otros lugares, incluso entre las demás Killi. Las generaciones de humanos y hienas se sucedieron, y muchas cosas quedaron atrás.

La guerra contra los leones nos había dejado aislados de los Bastet. Éramos un pueblo feroz y orgulloso tras habernos sacudido el yugo de los Simba, pero vimos que necesitábamos aliados y sino aceptación, por lo menos tolerancia de las demás Killi. Por desgracia, nuestro legado y las mentiras sobre nuestra infamia no nos generaban muchas simpatías.

La tierra de Khem

Conseguimos nuestros primeros aliados gracias a Hiena. Había pasado mucho tiempo desde la Guerra de la Rabia y descubrimos que algunos lobos habían buscado la protección de nuestro espíritu. Se trataba de lobos descastados, que a pesar de su condición de depredadores, a menudo recurrían a la carroña para sobrevivir, buscando las sobras que dejaban otros.

El hecho de que Hiena los hubiera aceptado como sus Hijos fue el primer paso para que los aceptáramos. De la tolerancia pasamos a la proximidad, y de allí a las alianzas y acuerdos en base a nuestros objetivos comunes. Estos lobos carroñeros nos presentaron a otros espíritus afines, como Buitre y Chacal, y con el tiempo nos hicimos aliados de los lobos y otras Killi que habitaban en las fértiles tierras oscuras que rodeaban el poderoso río Nilo.

Los pueblos del Antiguo Egipto habían divinizado a muchos animales, y aunque no consideraban a las hienas sagradas, algunos trataron de domesticarlas. Servimos a los lobos de Egipto, los Caminantes Silenciosos, como mercenarias, ayudándoles a combatir a los esbirros de Asura. Aunque hubo amistades, más a menudo nuestros acuerdos eran pragmáticos y honestos, y nuestros servicios eran recompensados. La alianza de los espíritus carroñeros de Buitre, Hiena, y Chacal prosperó.

Había otras Killi entre los antiguos egipcios: cocodrilos sagrados que nadaban en las aguas del río, y una tribu de felinos, los Bubasti, orgullosos místicos y sacerdotes. Aunque no eran beligerantes como los Simba, nos trataban con condescendencia, y pocos pagaban nuestros servicios como mercenarios.

De esta manera, aunque no muy numerosas, las Ajaba estuvimos presentes en la tierra de Khem. En su mayoría se trataba de exploradoras y descastadas de la Gran Corte, pero también aventureras que querían ganarse fortuna lejos de la rivalidad de sus compañeras. Las Algaradas de Ajaba recorrían las arenas del desierto y las riberas de ríos y lagos.

Contemplamos la llegada de los vampiros a Khem, en especial un culto que veneraba a un dios oscuro, Set, que parecía la reencarnación de Asura, o por lo menos, uno de sus avatares. Aunque fuese a cambio de un pago, colaboramos con otras Killi luchando contra los esbirros de Set, y durante siglos derramamos nuestra sangre para luchar contra los no muertos.

Finalmente el propio dios Set dirigió su mirada hacia las Killi de Egipto. Nuestros aliados fueron dispersados: los lobos que seguían a los espíritus carroñeros fueron maldecidos con un hambre de carne humana; los Caminantes Silenciosos fueron maldecidos y expulsados de Egipto; los felinos Bubasti recibieron su propia maldición y fueron confinados y esclavizados. Y en cuanto a nosotras...en cuanto la guerra se volvió en contra nuestra huimos para sobrevivir. Las Ajaba que siguieron luchando murieron hasta la última.

Tardamos bastante en volver, pero para entonces gran parte de nuestras alianzas con otras Killi habían sido

destruidas, y las ciudades egipcias se habían convertido en nidos de vampiros. Pocas Ajaba siguieron acudiendo a la tierra de Khem, aunque de vez en cuando alguna reunía suficiente coraje -o temeridad- para volver a aventurarse en aquel lugar.

La esclavitud

Desde los comienzos de la humanidad, muchos humanos consideraron que la fuerza era suficiente argumento para privar a otros de su libertad, y convertirlos en mercancía. Algunas Ajaba fueron atraídas por el tráfico de esclavos por diversos motivos.

Algunas hienas vieron en el tráfico de esclavos una herramienta para cumplir su legado. Desde el Impergium, habíamos seguido a los ejércitos, alimentándonos a su paso, o cayendo sobre las poblaciones diezmadas y debilitadas. La esclavitud también nos permitía retirar el exceso de población o debilitar los rebaños de nuestros enemigos, y muy especialmente su Parentela humana. Algunas Ajaba acompañaban a los traficantes de esclavos, guiándolos hacia los objetivos que les convenían, o apartándolos de los que no. La marcha forzada de los esclavos hacia los mercados donde eran vendidos también permitía que nuestras compañeras se dieran un festín, alimentándose de los esclavos que eran incapaces de continuar o que simplemente morían durante el camino. Una situación triste e infame, que bajo diversas formas, se ha mantenido hasta hoy en la miseria de exiliados y refugiados.

Pero otras Ajaba veían a los esclavos desde una perspectiva muy distinta. Contemplaban las ocasionales revueltas y huidas, y asentían con aprobación y simpatía, recordando el yugo de los Simba. Varias hienas ayudaron a los esclavos a huir o a rebelarse y tomaron Parientes entre ellos, añadiendo la fuerza de su sangre a la nuestra.

A través de estos Parientes, las Ajaba llegaron lejos, a los mercados de esclavos de los antiguos imperios de África, Asia, y Europa. Estas hienas nacidas en el “exilio” no solían sobrevivir, pero algunas recibieron la ayuda de los jamak de Buitre, de Hiena, y de Chacal, y consiguieron regresar al hogar de sus padres. En tiempos de Alejandro Magno, un macho de hiena llamado Leucro acompañó discretamente a los ejércitos macedonios hasta la India y regresó para contar lo que había visto allí. En los circos de Roma destacó la gladiadora Valeria Crocuta, que se alió y luchó con las tribus de lobos del Imperio Romano.

Por supuesto, eran excepciones. La gran mayoría de las Ajaba permaneció en África al sur del desierto del Sahara, luchando en sus propias guerras contras los leones y otras Killi, pero el comercio, y especialmente el comercio de esclavos, nos ayudó a extender nuestras fronteras y mirar más allá de los mares, al tiempo que salíamos de las selvas y sabanas y nos uníamos a las civilizaciones de la humanidad, aunque fuese a la fuerza.

Los imperios se alzaron y cayeron durante los siglos siguientes. Los Reyes y Reinas de nuestro pueblo se sucedían, con gobiernos gloriosos y períodos de decadencia. En África, la guerra entre leones y hienas era el impulso que realmente marcaba la dinámica de las Killi africanas.

La Rebelión Zanj

Desde el surgimiento del Islam en Oriente Medio en el siglo VII el comercio de esclavos se intensificó, a medida que se extendía la agricultura y las plantaciones. Muchos esclavos fueron importados de África, y fueron puestos a trabajar en los campos del delta de los ríos Tigris y Éufrates. Los grandes terratenientes árabes adquirieron tierras de los campesinos empobrecidos y realizaron diversos cultivos, sobre todo caña de azúcar. Aparte de trabajar en las plantaciones, los esclavos africanos también eran utilizados en minas de sal. Las duras condiciones de trabajo eran extremadamente miserables y la esperanza de vida de los esclavos era muy breve.

Entre los esclavos había algunos que portaban la sangre de las Ajaba. Quienes recibían el Don a menudo huían de regreso a África como podían, pero algunas permanecieron atrás, tratando de proteger a sus amigos y parientes entre los esclavos. No era una existencia fácil.

Finalmente en el año 869 estalló una revuelta. En el año anterior Alí ibn Mohamed, un descendiente de esclavos de Samarra había intentado provocar una revuelta en Bagdad, la capital del califato abbasida, pero se había visto obligado a huir a Basora, donde comenzó a hablar en contra del califa y fomentó la rebelión. Yahya, un hombre hiena que acababa de atravesar el Primer Cambio, escuchó sus palabras y acudió a los esclavos que trabajaban en los pantanos de Basora, a muchos de los cuales conocía personalmente.

Los esclavos y marginados del califato se alzaron contra sus explotadores, realizando incursiones nocturnas. Yahya consiguió contactar con otras Ajaba, y se dice que la revuelta provocó el cambio de otras hienas. Y las Ajaba no estaban solas. Los lobos de la tribu de los Roehuesos se unieron a sus esfuerzos. Más de medio millón de esclavos rompieron sus cadenas, y la rebelión se prolongó durante años. Como los rebeldes tenían más movilidad que los soldados, emprendieron una guerra de guerrillas en los pantanos. La ciudad de Basora fue conquistada y arrasada en el año 871. Las represalias no amedrentaron a los rebeldes, que siguieron atacando ciudades y aldeas, con la ayuda de los nómadas beduinos de la zona.

Finalmente el califato se vio obligado a desplegar un gran ejército, pero la rebelión no fue sofocada hasta el año 883. Yahya fue capturado y llevado a Samarra, donde fue azotado cien veces mientras el califa Al-Mutamid miraba. Sus brazos y piernas fueron amputados y fue despellejado. Finalmente le cortaron la garganta y lo quemaron.

Al final la mayoría de los esclavos se rindieron ante el ejército del califa, pero no todos. Muchos de ellos huyeron y otros siguieron luchando hasta el final, negándose a ser esclavos. Las Ajaba que habían seguido a Yahya ayudaron a muchos esclavos a escapar a África, y le recordarían en sus historias como un héroe.

A largo plazo la revuelta suavizó la actitud del califato hacia los esclavos. El trabajo fue suavizado y los esclavos fueron sustituidos por campesinos libres, y algunos esclavos fueron liberados después de años de trabajo para sus amos.

India: Los Siddi

De la misma forma que en otros lugares, los esclavos africanos llegaron a la India, y con ellos algunas Ajaba. La India era un territorio inmenso, del que habíamos sido erradicadas en el pasado, pero con el que África todavía mantenía contactos comerciales. De hecho, Bastet africanos de las tribus de Bagheera, Simba, y Swara, viajaban a la India, donde sus tribus tenían presencia, y si algún viajero africano manifestaba los dones de Gaia, sería bien acogido allí. De hecho, las tribus Bastet a menudo realizaban intercambios y alianzas matrimoniales entre África y la India.

Las Ajaba no teníamos esa suerte. Desde el final de la Guerra de la Rabia habíamos sido reducidas a África, y la hiena manchada había quedado confinada en ese continente. Cuando una Ajaba se manifestaba en la India se encontraba en territorio hostil, pues la traición de Adeo todavía era bien recordada, y lo mejor que podía esperar de las Killi locales era la advertencia de “Éste no es vuestro lugar, volved a África.”

Pero como había ocurrido en otros lugares, las Ajaba de la India tenían sus motivos para quedarse. Tenían familiares y amigos, y qué demonios, tenían su propio orgullo. Si se encontraban fuera de “su lugar” era problema de los demás.

Las Ajaba fueron relegadas a la población esclava y a la casta de los dhalit, los parias, los intocables, y a veces ni siquiera eso. Solitarias y rechazadas, a menudo vagaban de un territorio a otro, ofreciendo sus servicios como mercenarias a los señores Killi.

En aquella época las tribus de Khan y Simba competían por el dominio de la India, de la misma forma que tigres y leones rivalizaban en la naturaleza. Debido a nuestra enemistad con los leones, era natural que buscáramos alianza con los Khan. Se mostraban desconfiados, pero con el tiempo varias Ajaba mercenarias terminaron al servicio de los rajá Khan por todo el subcontinente indio.

La escasez de recursos y organización eran todo un problema para las Ajaba, pero finalmente conseguimos la ayuda de Hiena. A principios del siglo IX en la India vivía Hosh, un mercenario hiena y un guerrero valeroso que había luchado contra los leones y sus aliados, y había ganado cierto renombre entre las Killi. Hosh conoció a una hechicera llamada Ipshita y se enamoraron. Ambos tuvieron muchas aventuras juntos que se convirtieron en leyenda.

Con la ayuda de Ipshita, Hosh consiguió acceder al mundo de los espíritus y emprendieron un peligroso viaje por la tierra de los muertos hasta que encontraron un camino que llevaba al cubil de Hiena. Allí hablaron con el poderoso espíritu.

No se sabe qué palabras trascendieron entre Hiena y Hosh, pero Hosh y sus descendientes pasarían a formar parte de la India con el resto de las Killi. Las Ajaba que nacen en esas tierras adoptan la forma de las hienas rayadas nativas, lo que les permite adaptarse mejor al entorno sin levantar suspicacias. Las demás Killi nos aceptaron entre ellas de menor o mayor grado, aunque el enfrentamiento con los leones no llegó a superarse. Las heridas que había causado la guerra seguían siendo profundas.

Las Ajaba de la India permanecieron estrechamente unidas a las poblaciones de esclavos *siddi*, *zanj*, y la casta dalit, uniéndose a sus descendientes y velando por ellos. Pero poco a poco su posición en la sociedad de castas creció, a medida que los esclavos adquirían libertad y ocupaban puestos importantes en los ejércitos y la administración de los diversos reinos indios.

El reino Ajaba

Separadas de los Bastet, las Ajaba nos dedicamos a cumplir nuestro legado lo mejor que podían, diezmando los rebaños y ofreciendo la liberación de una muerte lenta por hambre, vejez, o enfermedad. Eliminamos a los deformes y los perversos que manchaban los rebaños con su corrupción. Matamos a los débiles para que los supervivientes pudieran hacerse más fuertes. No tolerábamos ningún desafío cuando nos dedicábamos a nuestra misión sagrada, que considerábamos una muestra de la piedad de Gaia.

O eso era lo que pretendíamos para justificarnos. Nuestros enfrentamientos contra los Bastet y otras Killi a menudo nos desviaban de nuestro cometido. Matábamos para defendernos; matábamos para atacar o para vengarnos. No sólo los “deformes y perversos” caían bajo nuestros colmillos. Y cuando la guerra estallaba en todo su fragor simplemente matábamos todo lo que se interponía ante nosotros. Nos acusaron de ser brutales y caprichosas, y en ocasiones tenían razón.

La guerra contra los Bastet adquirió niveles desesperados. Nuestra beligerancia mantenía el odio y el rencor de los Simba, y las tribus de los leones se volvían despóticas y tiránicas cuando nos acercábamos a ellos. Como resultado, Asura y sus esbirros extendieron silenciosamente sus ponzoñosas garras sobre África, hundiéndolas profundamente en su corazón.

Con el tiempo, y a medida que las batallas iban configurando los límites de los territorios reclamamos la mayor parte del este y el centro de África, rechazando a Asura y ocupándonos de nuestros asuntos sin prestar atención a los demás. Por tradición nuestros monarcas eran hembras y Metis. Algún macho ingenioso y fuerte en ocasiones fue proclamado Rey, pero eran excepciones.

Y entonces, a finales del siglo XV, los europeos comenzaron a explorar lo que había más allá de los mares que conocían. En Europa, Asura había estado preparando sus fuerzas durante los milenios previos y ahora se extendía como una enfermedad desatada sobre el resto del mundo.

Los primeros en llegar fueron los portugueses. Traían con ellos el engaño de su dios y la promesa de grandes riquezas. Los reyes africanos cayeron ante su seducción o la fuerza de sus armas, y emprendieron guerras o encadenaron

a sus propios pueblos para venderlos a los extranjeros. Como he mencionado, muchos reinos llevaban haciéndolo desde la antigüedad, pero ahora la mercancía humana no sólo viajaba hacia el norte y el este, sino también hacia el oeste, hacia un Nuevo Mundo que desconocíamos.

Tambores en el sol poniente

Como había ocurrido en oriente, los parientes, aliados y amigos de las hienas fueron llevados a la fuerza a tierras desconocidas, y a veces se convertían en Ajaba en el Nuevo Mundo. Por desgracia, no había hienas ni aliados al otro lado del mar. Sólo un entorno hostil en el que éramos consideradas igual de invasoras que los europeos. Los tribus felinas que habitaban allí, los jaguares y los pumas, a menudo reaccionaban con ferocidad cuando irrumpíamos en sus territorios, y nos ordenaban que “volviéramos a casa.”

Acompañamos a los esclavos que huían a las selvas, y participamos en sus ocasionales revueltas, como ocurrió en los Palmares en el siglo XVII, pero más a menudo las pocas Ajaba del Nuevo Mundo vivían vidas tristes y solitarias cuando no morían tempranamente o perdían la hiena en su desesperación. Rata se apiadó de ellas, y las adoptó como hijas, encontrando compañía entre los lobos llamados Roehuesos, que también habitaban entre los esclavos y marginados del Nuevo Mundo.

Desde África también escuchamos el lamento de las hermanas perdidas, y una Reina llamada Nyuki decidió ayudarlas. Recurrió a Hiena y a las místicas de su corte, y finalmente idearon el Rito de los Tambores Lejanos. Pactaron con espíritus de viento y de aves migratorias, y enviaron su llamada a aquellas Ajaba que habían nacido tan lejos. Algunas acudieron a la llamada, y otras decidieron que la tierra en la que habían nacido les resultaba más importante. ¿Te suena familiar, Bruno? Tú mismo has sentido la llamada en tu corazón, y yo en su momento la sentí en Europa, donde nací. De esta manera las Ajaba supieron que nacieran donde nacieran siempre tendrían un hogar al que regresar.

Las que regresaron trajeron sus historias, historias de guerra, de hambre, y de invasión, y selvas enormes que se extendían eternamente, y ríos caudalosos que llevaban vida por donde pasaba. Pero las Ajaba ya tenían un hogar, y aunque acogían con los brazos abiertos a los huérfanos que regresaban, pocas sintieron curiosidad por visitar aquellas tierras desconocidas.

La era de la colonización

Habíamos visto las señales de lo que estaba ocurriendo más allá de los mares, pero en África, primero los portugueses, y después otros europeos, llegaban como comerciantes, y no como colonizadores. Podían construir un asentamiento aquí y allá en la costa, pero pocos se aventuraban en el interior, que se les antojaba demasiado peligroso, lleno de tribus y criaturas desconocidas, selvas impenetrables y enfermedades mortales. Gota, a gota, el preludio de la lluvia que estaba por llegar.

Sabíamos lo que iba a ocurrir y nos preparamos. En el siglo XIX en lugares lejanos se decidió el destino de tierras que se desconocían por completo. Los europeos irrumpieron en África, en una carrera ansiosa por reclamar todo el territorio que pudieran. Esta vez traían cadenas de una esclavitud distinta, sometiendo poblaciones enteras a una servidumbre hacia los nuevos gobernantes. Las riquezas de África fueron saqueadas, ordenadas, y enviadas a otros lugares. Los portugueses habían sido los pioneros, pero después llegaron franceses, británicos, belgas, y más rezagados alemanes, italianos, españoles...e inmigrantes de toda Europa deseosos de hacer fortuna.

La India tampoco se libró. Los reinos indios se encontraban divididos y a menudo enfrentados entre sí. Los comerciantes comenzaron la conquista y el gobierno británico la completó, proclamando a su reina emperatriz de toda la India. Por todas partes los servidores de Asura siguieron al saqueo y el hambre.

La naturaleza sufrió. Las selvas y espacios salvajes eran arrasados por la civilización para dejar paso a los edificios y cultivos europeos, o eran ensuciadas por los desechos de las minas y fábricas. Los animales eran cazados por diversión y las vallas y alambradas impedían que vagaran libremente.

Sufrimos. Las hienas inspiraban rechazo y desprecio. Las consideraban animales sucios, crueles, y peligrosos, y eran abatidas por los colonos. Sin embargo, los Bastet se llevaron la peor parte. Su belleza y ferocidad eran admiradas y se convirtieron en trofeos ambicionados por los cazadores. Las balas acabaron con muchos de los grandes felinos, exterminándolos de lugares donde prosperaban.

Y las Ajaba aprovecharon el momento. Reclamaron los territorios que los Bastet y otras Killi habían perdido. Y en ocasiones guiaron a los cazadores hasta sus enemigos. De la misma forma que las hienas habían aprovechado la esclavitud, ahora también recogían los frutos podridos de la colonización, llevando alivio al dolor y reclutando aliados y Parientes entre quienes sufrían la opresión de los europeos. A finales del siglo XIX la Gran Corte de las Hienas se había instalado en el cráter de Ngorongoro y las Ajaba eran la facción más poderosa entre los Killi africanos. Quienes no se sometían a nuestros designios, sobrevivían y morían solos.

No digo que el rencor que otros cambiaformas sentían hacia nosotros comenzara entonces, pero por lo menos se incrementó. Sin embargo, nuestra infamia todavía tenía un largo trayecto que recorrer...

Las guerras de los tigres

Desde que las Ajaba habíamos conseguido cierta aceptación en la India, muchas hienas nativas habían servido como mercenarias, soldados, y ocasionales asesinas a los señores Killi de los diversos reinos. La tribu de los Khan, los tigres cambiantes, a menudo participaba en la guerra con un séquito de hienas. A cambio, éramos debidamente

recompensadas por nuestros servicios.

Pero también pagamos un elevado precio en sangre. Periódicamente, los señores Khan luchaban entre ellos, y en ocasiones estallaban devastadoras matanzas sucesorias, que diezaban a los tigres, pero también las filas de sus aliados y servidores. La Guerra de Tág, entre los Khan mongoles e indios a finales del siglo XIII y principios del siglo XIV, también provocó la muerte de muchas Ajaba.

Durante el siglo XIX, cuando los británicos conquistaron la India y la añadieron a su imperio colonial, los rajás, maharajás, y sultanes Khan habían tomado nota, y se habían unido a los invasores con la intención de no perder el control de sus dominios. Su plan funcionó, al menos al principio, y la sangre del tigre prosperó entre varios aristócratas británicos que habían llegado con la administración colonial. A través de ellos, los Khan se mantuvieron en el poder durante la época colonial.

Sin embargo, con el paso de las décadas, los Khan británicos se volvieron cada vez más arrogantes, considerando que debían ser ellos, quienes debían ocupar el trono de su tribu sobre el resto de las Killi de la India. Lord Clouster, un individuo especialmente cruel, desafió al sultán Jampal.

En lo que a las Ajaba se refería, de los Khan británicos sólo habíamos recibido desprecio, ya que nos consideraban criaturas sucias y por debajo de su dignidad, así que naturalmente nos aliamos con el sultán Jampal. Y hay que decir que fuimos decisivas a la hora de alcanzar la victoria. Lord Clouster fue derrotado y ejecutado, pero la guerra había diezmando las filas de los tigres...y también de las nuestras. Aquella purga dejó una herida abierta, provocando una división inseparable entre los Khan británicos e indios, y la enemistad terminó llevando a una guerra total dentro de la tribu de los tigres.

La guerra Nagda-Rackbur

En el año 1947 la India alcanzó la independencia, pero perdió la unidad que había alcanzado durante la época colonial. Los británicos decidieron crear un estado para la mayoría hindú: la India, y un estado musulmán: Pakistán. Esta división provocó considerables conflictos étnicos y el traslado masivo de poblaciones de un estado a otro.

Entre las Killi de la India estalló una auténtica guerra civil. Quizás hubieran podido mantenerse al margen del hervidero provocado por los choques religiosos y nacionalistas de no haber sido por los Khan. Desde la Purga de Clouster, los Khan indios aspiraban a expulsar a sus hermanos británicos, y la Partición de la India y la retirada de la administración británica era la excusa perfecta. El sultán Nagda, que había sucedido a Jampal, ordenó a los "tigres blancos" que abandonaran la India. Por supuesto, en su orgullo los Khan británicos se negaron, dispuestos a presentar batalla.

Y así comenzó una guerra que arrastró a las Killi y a otras facciones. Tigres británicos e indios contaban con sus propios aliados. Como habíamos hecho en el pasado, las Ajaba nos alineamos con los tigres indios, y fuimos enviadas como asesinas a diezmar las filas del enemigo, algo que hicimos gustosas. Impulsado por la rabia de la guerra, el sultán Nagda cometió una última traición contra los Khan, utilizando un secreto de su tribu: que el sueño se apoderaba de los tigres durante un eclipse.

Fuimos elegidas para actuar mientras los Khan estaban indefensos. Nuestro líder, el visir Vaman, obedeció las órdenes del sultán y las Ajaba viajamos a los cuatro rincones de la India y más allá, asesinando a más de cien tigres y a muchos de sus Parientes.

Sin embargo, la infamia de Nagda provocó la reacción de otros Bastet. Las panteras Bagheera de la India, contemplando la caída de los Khan y las matanzas que habíamos cometido en su nombre, unieron sus fuerzas en nuestra contra. Hubo una sangrienta batalla en plena estación del monzón, pero al final Nagda y sus lacayos, entre ellos el visir Vaman, perecieron junto a su señor.

Las Ajaba de la India fueron perseguidas, especialmente las que habían servido al sultán Nagda, pero también cayeron inocentes entre ellas. Al final las Bagheera ordenaron nuestro exilio y desde entonces ningún Bastet indio volvió a aceptar nuestro servicio. Las escasas supervivientes se refugiaron en Pakistán y Bangla Desh, y los orgullosos mercenarios que antaño habían servido a la nobleza de los tigres se convirtieron en vagabundos errantes.

Fue un preludio de lo que estaba por llegar.

El ascenso y caída de las hienas

Como he mencionado, la colonización significó un período de prosperidad para las Ajaba, pero en cierto sentido, también preparó nuestra caída. Podría decirse que terminamos muriendo de éxito.

La influencia de la Gran Corte de las Hienas en Ngorongoro se había extendido entre las colonias africanas, siguiendo a los europeos o dirigiéndolos contra nuestros enemigos. Pero a medida que la Gran Corte extendía su poder, también comenzaba a fragmentarse. Había líderes Ajaba que sólo servían a la Gran Corte nominalmente, creando sus propios clanes y dominios independientes. Además, mientras en el pasado habían sido las Ajaba nacidas hienas, especialmente las hembras y Metis, quienes habían ostentado la autoridad, durante la colonización el poder comenzó a pasar a las Ajaba nacidas entre los humanos, y especialmente a los hombres. Era un proceso natural, derivado de asociarse con los colonizadores. Este cambio plantó las semillas de una división generacional entre las ancianas Hienas y los jóvenes Homínidos.

Las Ajaba nos adaptamos bien al orden colonial, sirviendo a la administración, y haciéndonos indispensables para los terratenientes europeos. Poco a poco comenzamos a acumular poder en secreto, y aunque en ocasiones apoyábamos revueltas contra el dominio de los terratenientes extranjeros, procurábamos permanecer en las sombras y

aparecer en el momento adecuado para apoyar a los colonos y salvar el día...y llevarnos parte del mérito.

Poco a poco las colonias africanas comenzaron a adquirir más autonomía y también comenzaron los procesos descolonizadores. Tras la Primera Guerra Mundial el dominio de Europa sobre África había comenzado a debilitarse y supimos que iba a llegar nuestro momento. Mientras otras Killi desperdiciaban sus energías en ataques directos y revueltas contra los “invasores,” desde la administración y los gobiernos coloniales nosotras aprendíamos y observábamos los entresijos de la civilización europea y adquiríamos su poder.

De la misma forma que había ocurrido con la colonización, la descolonización llegó de manera paulatina. Primero unas gotas ocasionales, y tras la Segunda Guerra Mundial, una lluvia torrencial. Las potencias europeas habían quedado exhaustas tras la guerra, y decidimos que había llegado nuestro momento.

El resultado fue dispar, pero en conjunto las Ajaba incrementamos nuestro poder, especialmente los jóvenes Homínidos que habían crecido en la administración colonial, y que ahora comenzaron a ocupar puestos de importancia en los nuevos gobiernos independientes. Hubo guerras por la independencia, independencias pacíficas, golpes de estado, y la interferencia de las potencias europeas, los Estados Unidos y la Unión Soviética que habían comenzado una guerra fría y deseaban estados leales a sus intereses.

Adjua Ka

Nació en el pueblo asante, en una aldea de Ghana, un día después del final de la Segunda Guerra Mundial. Su familia descendía de la nobleza local, y había participado en las guerras contra los británicos antes de que tomaran el control del territorio. De alguna manera la familia de Adjua había conservado cierto prestigio durante el dominio británico, y Adjua y sus hermanos habían estudiado en escuelas religiosas.

Por las venas de Adjua corría la sangre Ajaba, y su Primer Cambio se produjo en el año 1957. Fue apartado de su familia y criado entre las hienas, pero después de su rito de iniciación regresó para completar su aprendizaje entre los humanos. Fue durante aquella época que comenzó a interesarse en los movimientos por la independencia que se estaban produciendo en África.

Adjua Ka se convirtió en un prometedor líder de manada, y utilizó su poder para luchar en varias guerras por toda África. Estuvo presente en la Revolución de Zanzíbar, la crisis del Congo, y otros conflictos por todo el continente. También mostró su apoyo a varios movimientos independentistas.

Sin embargo, las luchas por la independencia también le sirvieron para conseguir poder. Bajo la fachada de la guerra reclutó a otras Ajaba y se apoderó de varios enclaves sagrados de las Killi africanas, afirmando que se encontraban desprotegidos o mal protegidos. Su actitud audaz y descarada lo hicieron muy popular, y muy pronto fue una inspiración para muchos hombres hiena, especialmente entre los Homínidos.

La popularidad de Adjua comenzó a despertar recelos en la Gran Corte de Ngorongoro, y la Reina Azizi comenzó a vigilarlo de cerca. No le gustó mucho lo que descubrió. Adjua y sus seguidores utilizaban armas y espíritus modernos, con una profunda indiferencia hacia las tradiciones de las hienas. También efendían que las Ajaba debían medirse por sus méritos, no por su sexo ni por haber nacido entre humanos o bestias. Este desprecio a las tradiciones de la Gran Corte no gustó mucho a las ancianas.

Pero el ascenso de Adjua entre su pueblo era imparable. Derrotó a un poderoso y corrupto vampiro en el Congo, un Asambosam, y acabó con varios nidos de Perdiciones, reclamando Túmulos para las Ajaba. Su prestigio entre las hienas aumentó vertiginosamente, y pronto se convirtió en el líder de varias Algaradas por toda África. Se enfrentó en guerras territoriales con los Bastet, y los expulsó de los dominios de las Ajaba en el centro y este del continente.

En 1974 la Reina Azizi, que había gobernado a las Ajaba durante casi cuarenta años decidió ceder el trono. Desde hacía mucho tiempo era tradición que las Ka de las hienas fueran elegidas entre las hembras o las Metis, preferiblemente nacidas entre las hienas. Pero el mundo había cambiado. Los hombres y los machos de las Ajaba querían ser reconocidos. Aunque en la Gran Corte había poderosas guerreras y místicas, ninguna tenía tanto poder ni popularidad como Adjua. La Ka Ajaba dudó, y durante sus últimos días fue presionada, pero al final tomó una decisión para evitar una guerra sucesoria. Poco tiempo después murió.

Adjua fue elegido Ka de las Ajaba. Por primera vez en mucho tiempo un Homínido varón ocupaba el trono de las hienas. Al principio se mostró magnánimo, aceptando a algunas hienas del entorno de su predecesora, pero pronto se rodeó de las Ajaba que lo habían ayudado a ascender en el poder, Homínidos que comprendían la civilización moderna.

Las Ajaba eran la facción más poderosa entre las Killi de África, y con Adjua Ka su dominio se extendió, arrebatando territorios a otros Bastet y cambiaformas. Quienes se le oponían eran asesinados o expulsados. Embriagadas de éxito, las Ajaba no vieron la podredumbre que corroía a su monarca, ni los pactos que había realizado para tomar el poder. Todavía hoy hay quienes lo niegan, quienes rechazan la vergüenza que ocasiona la verdad.

Porque en su ascenso al poder, Adjua había cedido territorios y lugares sagrados a poderes extranjeros. Había contribuido al expolio de las riquezas de África, y peor todavía, a la profanación de la tierra que ahora gobernaba. En secreto realizó acuerdos con los representantes de la multinacional conocida como Pentex, y abrió las puertas a los servidores de Asura. A cambio recibió riquezas, poder, y soldados para sostener un gobierno que cada vez más se asemejaba a una tiranía.

La Tormenta Interminable

El sol se había puesto y habían salido la luna y las estrellas. Una media luna, como un gajo de fruta. António hizo una pausa, antes de beber agua. Miró a Bruno, esperando alguna duda.

-¿Y eso es todo? ¿Las hienas terminan gobernadas por un tirano?

-No -respondió António-. Todavía quedan algunos años más que contar. Pero aunque podría contarte esa historia tal y como me la contaron, prefiero que lo haga Mae. Ella los vivió en primera persona.

El muchacho se giró para mirar a la anciana Ajaba. Su rostro albino y arrugado permanecía impassible. Se había quitado las gafas de sol y sus ojos rosados le devolvían la mirada, enigmáticos y sabios.

-¿Conociste al rey...a Adjua Ka?

-Sí. Durante un tiempo viví en la Gran Corte de Ngorongoro. No me encontraba entre sus seguidores más leales. Era muy joven y todavía no había atravesado mi Primer Cambio. Me cuidaban mientras aguardaba aquel momento, pero tardaba en llegar. Vi a Adjua Ka en varias ocasiones, aunque siempre que se aproximaba me inclinaba y bajaba la vista, con respeto y temor a la vez. Estuve presente en el momento en que su destino lo alcanzó.

-¿Qué le ocurrió?

El gobierno de Adjua Ka se produjo en un momento en que el hambre, la guerra, y las enfermedades se extendían por África, cobrándose un alto precio, no sólo entre los humanos, sino también entre las bestias y Killi. A medida que Adjua Ka incrementaba su poder y su riqueza mediante la corrupción de Asura, el conflicto entre las Ajaba y el resto de las Killi llegó a un punto como no se había visto antes. A lo largo de los siglos se habían producido batallas entre las Ajaba y los Bastet, pero la situación era tan crítica y la tiranía de las hienas tan detestable que muchos Killi nos convirtieron en su chivo expiatorio. Algunos intentaron asesinar a Adjua Ka, pero fallaron, y el trono del rey de las hienas fue adornado con pieles de león, de leopardo, y de otros.

La mayoría estábamos ciegas. Los seguidores de Adjua Ka lo consideraban un héroe, engordando a la sombra de su riqueza y poder. Quienes no eran sus partidarios preferían mirar hacia otro lado. Al fin y al cabo, al margen de lo que estaba haciendo lo hacía a mayor gloria de las Ajaba, y éramos más poderosas que nunca, ¿no?

Pero sólo era cuestión de tiempo que la tormenta creciente terminara desatando. Y finalmente estalló.

Diente Negro, un Simba violento y despiadado de la tribu Amadu'o, formó una manada de los mejores guerreros que pudo reclutar entre los leones, la Tormenta Interminable, y prometió que libraría África de la "plaga de las hienas." Recurrió a antiguos espíritus para que le ayudaran y sobornó, reclutó, o amenazó a las demás Killi para que se unieran a la guerra, o de lo contrario, compartirían el destino de las Ajaba.

Ante aquella alianza en su contra, y después de que varios clanes y Algaradas de hienas fueran derrotados, Adjua Ka convocó a todas las Ajaba para organizarnos y contraatacar. En 1984 en la Gran Corte de Ngorongoro se reunieron centenares de hombres, mujeres, hienas y Parientes, un ejército de hienas y humanos, con las Ajaba en medio de todos. Adjua Ka insultó y maldijo a los Simba y prometió una guerra sin cuartel, decidido a poner fin a los leones. Fue una noche de alborozo espiritual, de preparación para la batalla, para elevar el espíritu. Iba a ser el preludio de la victoria en que las Portadoras de la Lluvia gobernarían África para siempre.

Se convirtió en una trampa.

Estábamos demasiado embriagadas y eufóricas para darnos cuenta. Recuerdo los pelajes erizados de las hienas y las miradas nerviosas cuando los leones cargaron en la oscuridad de la noche. Al principio hubo sorpresa, pero no miedo por parte de las Ajaba. Éramos las que elegían quiénes iban a morir. Éramos las que diezmaban los rebaños. Vivíamos para tomar vidas, era nuestro deber sagrado, y estábamos dispuestas a cumplirlo sobre quienes quisieran hacernos daño.

Qué poco sabíamos.

Recuerdo vientos que resquebrajaban las colinas y torrentes de agua que apagaban las hogueras de los campamentos cuando la Tormenta Interminable apareció de repente ante nuestros ojos; despedazando a las Ajaba y su Parentela por igual. A la luz de los relámpagos y las detonaciones de las armas de fuego contemplé una marea de leones, leopardos, hombres y mujeres. Se escuchaban los aullidos de los espíritus luchando en su mundo de la misma forma que nosotras en el nuestro. Luchamos con valentía y vendimos caras nuestras vidas. Pero Diente Negro había preparado bien su ataque, conocía nuestras debilidades y las Ajaba cayeron como gotas de lluvia sobre la tierra sedienta.

Los que quedaron atrás fueron masacrados, hasta el último de ellos. Todos los hombres y mujeres, todos los machos y hembras, humanos y hienas, todas las Ajaba. Cachorros y Parientes, guerreros, niños, y ancianos. La Tormenta Interminable los ejecutó a todos, destruyó la Gran Corte de las Hienas, y la adornaron con nuestros huesos para burlarse de nosotras. Cuántas vidas, cuántos destinos, cuántas historias perdidas para siempre.

Una leona me embistió y me arrancó una mano de un mordisco. El miedo me invadió hasta la médula y por primera vez cambié, para convertirme en una hiena coja y asustada que sólo quería huir. Cruzamos la sabana a la carrera y nos dispersamos. Pocos conseguimos escapar.

Mae lloraba. Las lágrimas se derramaban de sus ojos rosados, y el muñón de su mano izquierda temblaba. Bruno sostuvo su mano derecha para tranquilizarla, como había hecho con su abuelo no hacía tanto tiempo, y como su abuelo, la anciana albina le sonrió con tristeza. Una suave llovizna cayó sobre el suelo, pero Mae la ignoró y continuó su relato.

El reinado de Diente Negro

Pero la Tormenta Interminable no se detuvo ahí. Con ellos venían aliados oscuros y retorcidos, y con su ayuda los Simba realizaron un peligroso rito de brujería sobre las praderas del Serengeti, vedándolas a las Ajaba, impidiendo que regresaran en cien años. Obligaron a las Ajaba a abandonar sus hogares y las obligaron a refugiarse lejos. Algunas incluso abandonaron África para escapar, refugiándose en otros lugares del mundo. La mayoría huimos solas o con una

pequeña manada de hermanas y Parientes.

Yo misma me dirigí desde el Serengueti hacia el oeste, y no me detuve hasta que llegué al mar, en Angola. Con el tiempo encontré a otros, huérfanos de la purga, y les di cobijo o les ayudé a continuar su huida. Aprendí a esconderme y a sobrevivir, y enseñé a quienes acudían a mí. Fue entonces cuando me dieron el nombre de Madre de Huérfanos.

-Tu abuelo Valdomiro era uno de esos huérfanos, Bruno. Su padre había viajado a la reunión de la Gran Corte y no regresó. Me ayudó y le ayudé, y con el tiempo decidió viajar a Brasil para ganarse la vida. Yo quedé atrás, cuidando de sus hermanos y de otros huérfanos que llegaron con el tiempo. Enseñé y aprendí hasta el día de hoy.

No sé cuántos murieron y cuántos sobrevivieron. Hay quien dice que en aquella fatídica noche murieron casi dos tercios de las Ajaba de África y muchos Parientes. Y en los meses siguientes morirían más. En cualquier caso, el reinado de Adjua Ka había terminado, para ser sustituido por un tirano todavía más horrible.

La mayoría de las Killi africanas apoyaron a Diente Negro, encantadas de haber terminado con el dominio de las Ajaba. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo se dieron cuenta de que el Rey de los Simba era otro tirano brutal, paranoico y desquiciado. Por toda África se extendieron manadas de leones y bandidos fuertemente armados, que con la excusa de perseguir a las Ajaba acababan con cualquier oposición. Los primeros en caer fueron los leones de su propia tribu, quienes se habían negado a participar en la matanza o habían rechazado su autoridad. Y otros les siguieron.

Las atrocidades de Diente Negro no se limitaron a las Ajaba, sino a todas las Killi; circularon rumores de que el propio Diente Negro cazaba y devoraba personalmente a quienes rechazaban o desafiaban su dominio. Y para mantener su poder había pactado y siguió pactando con peligrosos espíritus, brujos, y vampiros. Durante muchos años la Tormenta Interminable rugió a través de África, dejando terror y destrucción a su paso. Pero con el tiempo, la sed de sangre de Diente Negro quedó saciada. Creyendo que no tenía más enemigos, su purga sobre las Killi terminó.

El dolor de Hiena

Pocos saben cuán cerca estuvimos de perdernos. La corrupción y exterminio de las Ajaba resonó en el mundo de los espíritus. Hiena, nuestra madre espiritual, sufrió, y en su dolor escuchó la voz seductora de Asura llamándola y ofreciéndole consuelo. Cuando un lugar sagrado es profanado, cuando sus defensores caen, los espíritus de la corrupción acuden, como moscas a la sangre. ¿Qué es comparable al dolor de una madre que ha perdido a sus hijos, asesinados brutalmente?

En respuesta a este dolor, hubo Ajaba que enloquecieron y se corrompieron. En algunas esa semilla ya había sido plantada durante el reinado de Adjua Ka; otras decidieron que acompañarían a su madre en su caída. El rencor de otras las llevó a buscar la ayuda de aliados corruptos.

Nunca habíamos sido inmunes a la corrupción; ocasionalmente alguna Ajaba, arrastrada por la desesperación, el engaño, la ambición, y otros motivos, se inclinaba ante Asura y aceptaba sus oscuros dones. Pero siempre habían sido individuos solitarios que no solían durar mucho en cuanto se ponían a nuestro alcance.

Pero la matanza de Ngorongoro y el dolor de Hiena nos llevaron al extremo y muchas Ajaba supervivientes, afectadas por las atrocidades que habían contemplado, se entregaron a Asura y se convirtieron en Ozuzo, las Lágrimas Ocultas. El deseo de venganza las llevó a la locura, y con el tiempo sólo quedó locura en ellas.

Pero Hiena se salvó. Las voces de sus Hijas e Hijos la acompañaron desde los lugares donde se habían escondido. Lloraron con ella y le ofrecieron consuelo. Y no sólo entre las Ajaba; otros Killi también ofrecieron su respeto y consuelo hacia nuestra madre y le pidieron que no se rindiera. Fue una batalla espiritual, que pocos conocen, pero al final Hiena renació de su desesperación y permaneció en el lado de Gaia.

La caída de Diente Negro

África se había convertido en un lugar peligroso para las Ajaba, con las supervivientes dispersas a los cuatro vientos. Pocas eligieron enfrentarse a la tormenta, y tuvieron que recurrir a la tenacidad y el ingenio. Una de ellas, una joven hiena, era Kisasi “Venganza”. Odiaba a los leones tanto como cualquier hiena, pero no sentía sed de venganza. Pero fue el nombre que le dieron tras el Primer Cambio, y desde entonces fue el que llevó.

Cuando le enseñaban la historia de las Ajaba y su papel en la guerra y venganza contra los Simba Kisasi cuestionaba constantemente a sus mayores. ¿Por qué debemos vengarnos? ¿Cómo fortalecerá eso a nuestra gente? ¿Quién más ha sufrido bajo las garras de Diente Negro? ¿Cómo podemos asegurarnos de que esto no vuelva a pasar? Con la inflexible determinación de quienes no saben que están destinados a fracasar, Kisasi evitó las instintivas reacciones de supervivencia y venganza que acosaban al resto de las Ajaba.

Kisasi estaba interesada en la supervivencia, no en la venganza ni en la política, así que siguió su propio camino. Comenzó a establecer lazos diplomáticos con las demás Killi de África, buscando a los que eran lo bastante valientes como para unirse contra la amenaza de los Simba Amadu’o. Terminó atrayendo la atención de Kiva, una hembra de leopardo de la tribu Bagheera, y juntas emprendieron un viaje por toda África, buscando aliados para enfrentarse a Diente Negro y sus partidarios. Los Mokolé, los Mayi’o, los leones que se oponían a la tiranía sobre su propia tribu, lobos de las tribus de Caminantes Silenciosos y Kucha Ekundu... la respuesta fue sorprendentemente numerosa y la esperanza de acabar con la Tormenta Interminable unió a las Killi de África.

El viejo Simba era consciente de la amenaza que se avecinaba. Se decía que tenía un hombre en cada control fronterizo y un francotirador en cada árbol. Invocó a sus numerosos aliados y esperaba a tener noticias de su éxito. Pero si desataba la Tormenta Interminable, un bando u otro perecería.

La guerra contra Diente Negro fue larga y sangrienta, pero al final terminó con la completa aniquilación de su

manada, la Tormenta Interminable y de quienes la apoyaban. Los Kucha Ekundu destruyeron a la Parentela felina de los Simba, y los Caminantes Silenciosos destruyeron a sus aliados vampiros. Los Mokolé salieron de sus pantanos para aplastar a la Tormenta Eterna y las Bagheera y los Bubasti de Egipto despojaron a Diente Negro de su magia. Los combatientes lucharon en un mundo oscurecido durante días, entre sangre, polvo, y humo, a medida que los gritos de guerra y muerte se fundían en uno solo.

Cuando todo terminó, sólo quedó el cráneo de Diente Negro, su cuerpo y su alma fueron despedazados; su tiranía había terminado.

No mencionaremos los nombres de los valientes, los *kganmadi*, que se enfrentaron cara a cara con el tirano y nunca lo haremos. Recibieron homenaje en secreto y renunciaron a cualquier reconocimiento abierto, tanto para evitar venganzas personales como para evitar la tentación de ocupar el poder y crear una nueva tiranía.

Una nueva esperanza: La formación del Ahadi

Tras derrotar a Diente Negro, el Ahadi, la alianza de las Killi africanas, tomó el control de los territorios que había ocupado la Tormenta Interminable. Tras conquistar los Túmulos principales, obtuvieron el control de gran parte de África. Algunas Killi se mostraron cautelosas por si el Ahadi demostraba ser tan tiránico y corrupto como aquéllos a quienes había sustituido. Pero en lugar de extorsionar para conseguir el control, el Ahadi comenzó un proceso largo y tedioso devolviendo territorios y Túmulos a sus legítimos habitantes. Muchos Túmulos se mantuvieron en disputa por parte de varias facciones, cada una de las cuales alegaba haber sido expulsada de él por uno u otro enemigo, tanto si se trataba de Diente Negro, de Adjua Ka, o de otro rival siglos atrás. Es una tarea que ha durado años y todavía continúa, por no hablar de la odisea de devolver Fetiches y reliquias robados que habían pasado por tantas manos, que Kisasi afirmó en una ocasión: “Debería haberlos desterrado al olvido con el alma de Diente Negro.”

El Ahadi se encuentra en una situación precaria, controlando las principales fuentes de poder y debiendo afrontar la tarea de reconstruir lo que Diente Negro ha destruido. Aunque todavía son muchas las Killi que no han aceptado la autoridad del Ahadi, la alianza se encuentra bien organizada y sus miembros dispuestos a trabajar unidos. Mostrando fuerza y conciliación, el Ahadi ha evitado nuevas guerras y ha comenzado a establecer la confianza.

Las reacciones de las Ajaba han sido una mezcla de orgullo, resentimiento e instinto de supervivencia. En la actualidad, la mayoría de las hienas supervivientes se han unido al Ahadi, que resulta una decisión atractiva por diversas causas. En primer lugar, se trata de un refugio seguro; después de largos años huyendo y escondiéndose del tirano Diente Negro y sus esbirros, las Ajaba carecían de aliados, estuvieron solas demasiado tiempo y resulta reconfortante contar por fin con algo de apoyo. El Ahadi también apela al orgullo de las Ajaba: La joven heroína Kisasi no sólo está entre sus fundadores, sino que además las Ajaba asumen el papel del líderes de guerra en las bandas de Killi, algo que consideran de gran prestigio.

Por otra parte, el Ahadi también hiere el orgullo de algunas hienas. Antes de Diente Negro, dominábamos la mayor parte de África, y hay quienes recuerdan el reinado de Adjua Ka con cierta nostalgia, blanqueando o justificando sus crímenes y corrupción. Muchos de los “Túmulos del Ahadi,” fueron propiedad de las Ajaba en el pasado, y hay quienes se resienten al ver a las demás Killi usando sus lugares sagrados, especialmente el cráter del Ngrongoro, de donde fueron expulsadas y rechazadas espiritualmente durante cien años.

Quizás lo peor de todo es que el Ahadi se opone activamente a cualquier Ajaba que intente vengarse de los Simba por el asesinato de sus familias y haberlas llevado al borde de la extinción, pero la alianza exige que leones y hienas trabajen juntos. Para muchas Ajaba, las heridas siguen abiertas y su Rabia sigue candente. Las más radicales afirman que si el Ahadi protege a los Simba de la justificada ira de sus víctimas, entonces debe sufrir el mismo destino que los leones.

Este descontento se encuentra liderado por Shari, una hiena macho que tiene una influencia importante entre las Ajaba del delta del río Okavango. Estas Ajaba no están demasiado contentas con los acuerdos que les han obligado a aceptar a los Simba, a cambio de la ayuda contra Diente Negro, y la disensión de Shari y sus seguidores debilita la posición del Ahadi en el sur de África.

El final que se avecina

“No me gustan los Simba. Presenció de primera mano la tiranía de Diente Negro y durante años deseé que los leones sufrieran como yo sufrí aquella fatídica noche. Comprendo que entre mis hermanas permanezcan la desconfianza, el rencor, y el deseo de venganza. Yo misma todavía albergo esos sentimientos, e intento evitar que nublen mi juicio.

Pero también comprendo que la tiranía de Diente Negro y sus partidarios murió con él, o debería haber muerto con él. Otros antes que él nos llevaron a guerras y enfrentamientos inútiles que sólo contribuyeron a traer dolor y sufrimiento.

Es el momento de parar, de darle una oportunidad a la paz. De aprovechar esta unidad inesperada entre las Killi. Debemos protegerla, cuidarla, y llegado el momento, defenderla. No nos queda tiempo que desperdiciar en rencillas egoístas e inútiles que sólo sirven para dividirnos, para debilitarnos, en un momento crítico.”

-Mira hacia el cielo, Bruno -La anciana Mae extendió un brazo pálido y señaló un punto entre las estrellas.

Bruno contempló el cielo sereno, salpicado de estrellas e iluminado por la media luna. La mano extendida de Mae apuntaba a un lugar concreto, y el muchacho no pudo dejar de observar una estrella roja que destacaba entre las demás, con un fulgor extraño que parecía devorar la luz que le rodeaba. Instintivamente, sintió un escalofrío que le recorrió el espinazo.

-¿La has visto, verdad? -Bruno asintió en silencio-. Esa estrella roja apareció en el cielo de los espíritus poco

tiempo después de la muerte de Diente Negro, en un año lleno de portentos y destrucción. Nuestras hermanas de la India nos hablaron del despertar de un poderoso rey de los demonios. En otros lugares afirman que los muertos se han levantado de sus tumbas, y que algunos humanos han comenzado a vernos como lo que somos y han comenzado a darnos caza.

“No son fruto de la casualidad, sino señales de lo que está por venir. Asura ha despertado de nuevo, ha abierto su ojo encarnado y mira a Gaia. Ya no se conformará con envenenarla poco a poco, sino que volverá a extender sus colmillos ponzoñosos y tratará de devorarla.

“Por eso debemos prepararnos para la guerra. No nos queda tiempo para enfrentarnos por las rencillas del pasado. Nuestro deber ahora está claro. El tiempo se acaba y se acerca la Última Batalla en la que debemos derrotar a Asura y liberar a Cahlash, o el mundo será destruido.”

Las palabras de Mae habían llenado el corazón de Bruno de dudas. Una nube de preocupación lo embargaba.

-¿Queda esperanza? -la pregunta del muchacho había surgido de su interior, sin ir dirigida hacia nadie en concreto.

-Quizás -respondió la anciana, con un tono confortante-. He visto muchas cosas y he visto perderse otras tantas. Sin embargo, creo que la esperanza siempre es posible. Las Ajaba hemos vivido momentos oscuros, pero siempre hemos sobrevivido para seguir adelante. El presente todavía nos pertenece. El futuro todavía está por verse, y vosotros, los jóvenes, estaréis en él.

Cauco se irguió y bostezó con un gáñido ronco, y Bruno se sintió contagiado por el sueño. Como si le hubieran leído la mente, Mae y António se incorporaron, y el muchacho los siguió. La noche estaba avanzada y había llegado el momento de descansar. Aquel día se había hablado mucho, y en el día siguiente habría mucho más que hablar, para que Bruno aprendiera y conociera el legado de las Ajaba, su legado.

Capítulo Dos: Un coro de risas

“Únicamente me río por fuera. Mi sonrisa está a flor de piel. Si pudieras verme por dentro, estoy llorando. ¿Podrías llorar conmigo?”

-El Joker, Batman (1989).

Bruno se despertó temprano, con el amanecer. Cauco y Cauca habían dormido a la intemperie, y el sonido de sus risas y ladridos había terminado por despertarlo. Dio vueltas en la cama, tratando de volver a conciliar el sueño, pero finalmente, se dio por vencido y decidió levantarse. Se lavó con agua fresca para despejarse y se vistió antes de dirigirse a la cocina para desayunar. Había café y galletas de avena en la repisa.

Salió al patio de la finca, y Cauco y Cauca corrieron hacia él. Bruno recordó las lecciones aprendidas, se inclinó y dejó que su espíritu animal fluyera. En cuestión de unos momentos, una tercera hiena se había unido a los juegos de Cauco y Cauca, corriendo entre la hierba, riéndose y disfrutando.

Bruno recordaba su Primer Cambio, y la vergüenza que había pasado tras destrozar su ropa, pero por suerte António conoció un par de trucos para que la ropa cambiara con él. Había aprendido muchas cosas, pero las palabras de Mae el día anterior le habían enseñado que aquellos dones tenían una responsabilidad asociada y que su vida no iba a ser un camino de rosas.

El todoterreno azul de António apareció a lo lejos, y las tres hienas se dirigieron hacia la entrada de la finca para recibirlo. Bruno se irguió y estiró los músculos hasta recuperar su forma humana. Cada vez lo hacía mejor, de forma más natural e instintiva.

António lo saludó con una sonrisa de dientes blancos. Hoy vestía con unos pantalones cortos de color caquí, una camiseta amarilla, y una camisa blanca de manga corta. Llevaba unas gafas de sol de marca. Bruno le ayudó a cargar con la compra que había traído de Luanda, y le ayudó a guardarla en la despensa. No faltaban un par de pedazos de carne de vaca para Cauco y Cauca. Al muchacho le gustaba el optimismo de António y su confianza.

António hizo más café y los dos se sentaron a la mesa de la cocina.

-¿Dónde está Mae? -le preguntó Bruno- Todavía no la he visto hoy.

-Se levantó antes del alba y ha ido a comprobar cómo se encuentra una manada de hienas que vive cerca. Creo que hay una hembra a punto de dar a la luz. Además, también ha ido a saludar a los espíritus que habitan en una acacia sagrada. Tiene algo que hablar con ellos.

Bruno ya había visto suficientes cosas para aceptar con naturalidad las palabras del abogado. António era un hombre extrovertido y hablaba de forma directa, o se sinceraba y decía que había cosas de las que no podía hablar. En cualquier caso, había aprendido mucho de él.

-¿De qué hablaremos hoy?

António rió.

-¡Así me gusta, un chico dispuesto! ¿De qué quieres que hablemos?

-Dices que eres un abogado. Pero también eres una Ajaba. ¿Cómo consigues ser ambas cosas?

-Abogados y hienas no son tan distintos como te crees -respondió con una sonrisa taimada y conspirativa-.

Digamos que he tenido que esforzarme para conciliar mis dos vidas y vivir en dos mundos a la vez. Y de momento, lo he conseguido. No ha sido fácil. De hecho, creo que para ninguna Ajaba lo es. ¿Piensas en lo que has dejado atrás?

Bruno pensó detenidamente antes de responder.

-No creo que pueda volver al instituto. De hecho, no creo que pueda volver a Brasil.

-Tal vez con el tiempo. Primero tienes que aprender quién eres y qué tienes. Después decidirás qué camino quieres seguir.

-Son muchas cosas. Demasiadas. A veces creo que la cabeza me va a estallar. ¿También te sentías así cuando supiste lo que eras?

António se inclinó hacia atrás sobre la silla y jugó con la cucharilla de la taza de café.

-En cierto sentido, sí. En aquel entonces vivía en Lisboa, el hijo adoptado de una familia portuguesa de clase media. Era mi primer año en la universidad, en la facultad de Derecho. Me tocó un examen especialmente difícil y estaba cada vez más nervioso. Comencé a escribir como un demonio y llenar folios sin darme cuenta. De repente, temblaba como una hoja y pensé que me estaba dando un infarto. Fui al baño y al mirarme al espejo de repente me encontré a cuatro patas. Por no hablar del sonido de los tambores que me llamaban a lo lejos.

“Desaparecí un año de casa y tuve mucha suerte. Todavía no sé si encontré a las Ajaba o las Ajaba me encontraron a mí. Un espíritu buitre me guió hasta ellas. Y como puedes ver, no me ha ido del todo mal.”

A Bruno le satisfizo la respuesta y asintió. Masticó una galleta de avena y la acompañó con un sorbo de café antes de volver a preguntar, más confiado.

-Muy bien. Ayer hablamos de la historia de las Ajaba.

-Así es.

-¿Cuántas quedamos?

-No existe un censo de hienas. Nos desperdigamos por el mundo hace tiempo y sólo recientemente hemos podido volver a mostrarnos de manera abierta. Algunas todavía siguen escondidas por miedo, no las culpo, o por sus propios motivos. En cualquier caso, siendo optimista, si hoy vivieran en el mundo más de cien Ajaba me sorprendería. Mae me dijo en una ocasión que cuando vivía Adjua Ka éramos más de medio millar, repartidas en clanes por toda África, pero de nuevo, es una estimación, no una cifra real.

-¿Clanes?

-Las Ajaba de una región...creo que será mejor que te lo explique con más detalle. Ponte cómodo. Será mi clase magistral de hoy -levantó un dedo delgado y golpeó la mesa-. Prepárate, Bruno, la clase magistral de hoy va a comenzar. Buena letra y sin correr, porque yo no tengo prisa.

La gran familia de las hienas

Históricamente la sociedad de las Ajaba ha sido un reflejo de la de las hienas. Se trata de una sociedad bastante flexible, formada por grupos familiares estrechamente unidos: las Ajaba Hiénidas forman Algaradas o manadas, y las Ajaba Homínidas viven en poblados o forman grupos nómadas. Estos grupos estaban formados por Ajaba emparentadas entre sí y su Parentela, desde media docena hasta casi cien miembros.

Cada uno de estos grupos familiares formaba parte de un clan mayor, que incluía a las hienas de la región emparentadas con las Ajaba, o miembros de las tribus humanas de la zona. Tradicionalmente cada clan Ajaba tenía una líder llamada Aktu (por lo general una mujer o hembra), que dictaba el comportamiento del grupo. Cada clan estaba formado por varias algaradas, controladas por líderes de guerra femeninos. Dentro de cada algarada había guerreros, exploradores, curanderos, etc. La manada también protegía a los ancianos, cachorros y niños que todavía tenían que aprender o que no podían cazar, así como los recién llegados que acababan de atravesar su Primer Cambio.

Tradicionalmente los clanes Ajaba no se daban nombres descriptivos. Las interacciones con otros clanes o con los ajenos a las hienas eran limitadas (y normalmente hostiles), así que el nombre de clan solía ser una versión de “nosotros”, “el pueblo”, “la familia,” “los que viven aquí.” Los nombres para los demás clanes eran más descriptivos, aunque por lo general insultantes y son esos “nombres para los extranjeros”, incluyendo las demás Killi y los visitantes, por los que eran conocidos. Así, algunos clanes Ajaba han pasado a la historia como “El clan de la Mariposa” (queriendo decir que se pintaban coloridamente pero eran inofensivos), el “clan del Hombre Viejo” (especialmente insultante para los clanes matriarcales) y “el clan que Come Larvas” (sugiriendo que eran malos cazadores).

En el pasado, y quiero decir, antes de la matanza, estos grupos no se habrían hecho llamar con esos nombres. Sin embargo, en la actualidad, algunas Algaradas y los clanes que se están formando, han vuelto a utilizarlos como referencia a los viejos días y como forma de apropiarse de un insulto convirtiéndolo en su nombre de guerra. Otros grupos de Ajaba sencillamente asumen el nombre de su líder: el clan de Kisasi, por ejemplo, o la Algarada de Sankau. Esto es especialmente común entre los grupos de Ajaba que han conseguido encontrar una forma de mantener sus lazos con sus Parientes hienas frente a quienes se han visto obligados a sobrevivir en zonas urbanas tras la expulsión de sus territorios tradicionales.

Matriarcado

Hasta época reciente, la sociedad Ajaba ha sido profundamente matriarcal. Como sucede con las hienas, son las hembras, quienes por tradición, se han convertido en las líderes de las algaradas y clanes y en sus guerreras más capaces. Incluso entre los hombres de algunas tribus humanas, hasta la llegada de los europeos, las mujeres ocupaban posiciones más importantes que los hombres en la mitología, la política, y la vida cotidiana. Si recuerdas lo que contó Mae ayer, los primeros descendientes de Siracca fueron tres hembras. Da igual que haya sido realidad o leyenda, es una forma de destacar esa importancia.

Para los machos Ajaba eso significaba una vida dura. Los machos que sobrevivían hasta la edad adulta eran

expulsados poco después. Algunos formaban Algaradas de solteros, cazando en pequeños grupos para sobrevivir, o cambiaban de clan con la esperanza de recibir un trato mejor lejos de sus Parientes. Sin embargo, la mayoría se unían a otras Algaradas dentro del clan, donde podían comenzar una nueva vida desde cero y desde lo más bajo de la sociedad. En las Algaradas Ajaba, los machos adultos comían los últimos, eran maltratados físicamente y se les negaba la posibilidad de reproducirse hasta que demostraban ser dignos tras un largo período de iniciación. Aunque cruel, esta actitud resultaba vital para el crecimiento y el poder de cada clan Ajaba, asegurando que sólo los machos fuertes y comprometidos con el clan fueran los que engendraran descendencia, y también asegurando la diversidad genética al alentar a los machos a marcharse fuera de sus grupos familiares para encontrar pareja.

O al menos, ésa la intención de esos comportamientos. Estoy seguro de que muchos hombres y machos Ajaba se sentirían frustrados, y fue precisamente eso lo que permitió que alguien como Adjua Ka se aprovechara de esa frustración.

Tras la masacre, las Ajaba prácticamente abandonaron sus roles tradicionales ante la desesperante necesidad de sobrevivir. Todavía hoy las hembras suelen asumir las posiciones dominantes en las Algaradas, pero los solitarios machos Ajaba suelen fundar las suyas, completándolas con humanos o hienas, e incluso otras Killi, cuando no hay más Ajaba o Parientes.

Como resultado, a día de hoy no existe una estructura real establecida en la sociedad Ajaba. Algunas Algaradas contactan entre ellas con la esperanza de reconstruir los viejos clanes, pero todavía somos demasiado pocas Ajaba y estamos demasiado dispersas para lograr ese objetivo.

La Diáspora

António se dio cuenta de que Bruno tenía una pregunta y se detuvo. El muchacho tenía mucha información que asimilar. Aprovechó para dar otro sorbo a su café y morder un trozo de galleta.

-¿Dispersas por todo el mundo? Ayer me contaste que habíamos llegado a Oriente y la India con la esclavitud. ¿Qué ha sido de esas Ajaba últimamente?

-En efecto. Y en época prehistórica también habitábamos en Europa y en Norteamérica, pero eso se acabó con la Guerra de la Rabia. Sin embargo, desde entonces han pasado milenios, y aunque nuestro hogar se encuentra en África, el paso del tiempo nos ha llevado a lugares muy lejanos, especialmente tras la masacre.

La diáspora Ajaba fue una convulsión brutal y reciente, y las hienas desplazadas tuvieron que adaptarse por necesidad a sus nuevos hogares. Por todo el mundo, muchas Ajaba quedaron aisladas. Individuos solitarios y pequeños grupos familiares o de compañeros unidos en la adversidad.

A lo largo de nuestra historia vigilábamos nuestras tierras ancestrales en el sur y el este de África, eligiendo a quienes sacrificar, pero ya no. Las hienas desplazadas se han reunido en torno a poblaciones de refugiados y expatriados, especialmente de los países de África central y oriental, con la esperanza de encontrar Parientes y por el consuelo de encontrarse con gente de culturas similares a las suyas.

Las Ajaba que huyeron de la Tormenta Interminable han experimentado las mismas dificultades que muchos refugiados y emigrantes africanos. Las fronteras de muchos países europeos se les cerraron. Muchas naciones de Oriente Medio estaban envueltas en conflictos donde cada bando estaba dispuesto a reclutar a quienquiera que pudiese tomar un arma y luchar. En el Lejano Oriente las Killi colaboran entre ellas y siguen las tradiciones de las Cortes de la Madre Esmeralda, pero fuera de nuestras tierras ancestrales, las Ajaba simplemente no tenemos suficiente influencia ni número para comenzar un proyecto de semejantes dimensiones.

Con el paso de los años he tenido la oportunidad de viajar por el mundo y ponerme en contacto con varias Algaradas. He asumido como mi deber personal ayudar a los Cachorros Perdidos como tú, y tratar de forjar lazos entre las familias desperdigadas, haciéndoles saber que no están solas, y que en estos tiempos inciertos podemos encontrar nueva fuerza en la unidad.

África Oriental: La Gran Corte de las Hienas

El cráter de Ngorongoro se encuentra en el este de África, actualmente en el territorio de Tanzania. Es una zona protegida de tierras volcánicas. Es la mayor caldera volcánica inactiva, intacta, y sin rellenar del mundo. El cráter se formó cuando un gran volcán estalló y se deshizo hace millones de años. Todavía hoy en las inmediaciones se pueden encontrar nueve volcanes, aunque sólo uno de ellos, el Oldoinyo Lengai, se encuentra activo. Se encuentra junto a las sabanas del Serengeti, y se lo considera una de las Maravillas Naturales de África.

En el espacio formado por el cráter viven miles de animales: rinocerontes, búfalos, hipopótamos, ñúes, cebras, gacelas, hienas...y una de las mayores concentraciones de leones del mundo.

En semejante espacio también se encuentra uno de los mayores Túmulos de África y del mundo. En el pasado se consideraba una zona de paz, donde todas las Killi podían reunirse para solucionar sus diferencias. Aunque Ajaba y Simba en ocasiones luchábamos por el control del Túmulo, permitíamos acceso a todos los que vinieran en son de paz.

Durante el siglo XIX las Ajaba nos convertimos en los cambiaformas más numerosos y pasamos a controlar el Túmulo. Cuando Adjua Ka llegó al poder en el siglo XX, lo reclamó en exclusividad para las hienas, instaló allí su Gran Corte y expulsó a las demás Killi, especialmente a los Simba. Fue una de las muchas ofensas que prepararían el camino hacia su caída.

Cuando Diente Negro y la Tormenta Interminable acudieron en 1984 al cráter de Ngorongoro y acabaron con

las Ajaba reunidas allí, no sólo destruyeron la Gran Corte y acabaron con nuestra presencia continuada desde hacía siglos. También instalaron una serie de protecciones mágicas y con la ayuda de la brujería lanzaron una maldición por la que ningún hombre hiena podrá poner el pie en la zona durante cien años.

No he estado presente allí, por razones obvias, pero Mae me dijo que quienes intentaron regresar al cráter se encontraron no sólo con que se debilitaban, sino que sentían cómo sus mentes se nublaban y desorientaban, imbuidas por un gran terror. El Ahadi ha intentado levantar la maldición, pero por el momento ha sido en vano. Otras Ajaba se muestran menos impacientes, y aconsejan esperar, pues ya han pasado varias décadas desde la masacre, pero la inminencia de las Noches Finales ha provocado una sensación de urgencia.

No sólo es que las Ajaba hayamos perdido el acceso a un Túmulo muy poderoso. En el cráter de Ngorongoro y las llanuras del Serengeti habita una gran población de hienas, entre las que se encuentran muchas de nuestras Parientes. Algunos de nuestros aliados las han atraído lejos de los límites de la maldición para que podamos recuperar el contacto con ellas, pero se trata de una manipulación forzada y en ocasiones peligrosa.

Hemos perdido nuestro hogar tradicional, pero si las historias son ciertas, no es la primera vez que debemos trasladar la Gran Corte. El cráter de Ngorongoro es simplemente el emplazamiento más reciente. Puede que tengamos que comenzar en otro lugar, y quizás algún día, cuando la maldición se rompa, tengamos la oportunidad de regresar.

De todas las Ajaba que quedan en esta zona del mundo, Kisasi, que tiene contactos entre el pueblo masai de Tanzania, es la más destacada. Ella y su Algarada a menudo merodean en los límites de la maldición, pero más a menudo se encuentran viajando por toda África, manteniendo el contacto entre los aliados del Ahadi. Hay quienes sugieren que debería proclamarse restaurar la Gran Corte, pero por el momento se niega, limitándose a representar a las Ajaba en el Consejo de Ancianos del Ahadi.

África Occidental y Austral

Muchas de las Ajaba que sobrevivieron a la matanza de Diente Negro huyeron hacia el oeste y el sur de África, donde creían que iban a encontrar territorios familiares y fáciles de reclamar entre los caóticos gobiernos humanos y la convulsa situación ambiental. En su lugar se encontraron con otras Killi arraigadas que ya vivían allí desde hacía tiempo y que no se mostraron especialmente acogedoras con los refugiados.

Al principio las Ajaba intentaron asentarse en los espacios naturales y salvajes, ya que no estaban familiarizadas con los asentamientos humanos. Pronto descubrieron que los Mokolé y los Bastet que vivían allí poseían territorios desde hacía mucho tiempo y que no estaban dispuestos a compartirlos con los restos destrozados de una nación tiránica. Las hienas perdieron aún más de sus menguantes filas en diversos enfrentamientos y escaramuzas y se vieron obligadas a buscar refugio en las ciudades que desconocían. Allí se encontraron que las Ananasi y las Ratkin mantenían un dominio firme sobre los territorios urbanos. Las arañas y las ratas estaban dispuestas a permitir que las Ajaba sin hogar se quedaran, si las servían como esbirros y recordaran quién mandaba. El orgullo de las Ajaba ya estaba destrozado por las batallas previas y aceptaron a regañadientes a cambio de cierta protección por parte de sus nuevas amas.

En cierto sentido, estas Ajaba han experimentado una alienación mayor que cualquier refugiado. Aunque se encontraban tan cerca de su hogar como para creer que podían familiarizarse con el nuevo entorno, estos nuevos hogares resultaron ser demasiado extraños y poco hospitalarios. Además, no estaban del todo seguras, pues Diente Negro ofrecía sustanciales recompensas a cualquier Killi que matara a las Ajaba y su Parentela. No obstante, su servicio a las Ananasi y a las Ratkin resultó más valioso que las recompensas ofrecidas por la Tormenta Interminable, pero las hienas refugiadas siempre temieron que eso pudiera cambiar en cualquier momento. Su esfuerzo y paciencia permitieron que Kisasi consiguiera una base fuerte para formar su Ahadi.

Las Ajaba centraron sus esfuerzos en encontrar y reunir a los grupos dispersos de su Parentela y consiguieron reagrupar y formar Algaradas y clanes poco rígidos entre las hienas de la zona, pero también a partir de bandas callejeras y criminales. Todavía se buscan la vida en las calles de las ciudades africanas, como Abiyán, Acra y Conacri, sirviendo a otras Killi. Además, no se limitaron a aguardar pasivamente y ofrecer sus gargantas, y contraatacaron a Diente Negro con sus mismas armas, infiltrándose en grupos humanos que comerciaban con cazadores furtivos, ignorando las leyes sobre la caza de leones y ofreciendo sus propias recompensas a cambio de colmillos, garras, y pieles de león. Unas pocas incluso proporcionaron a los furtivos ventajas sobrenaturales y favores espirituales.

Estos acuerdos acercaron peligrosamente a muchas hienas a la corrupción de Asura y algunas terminaron cruzando la línea, cegadas en su caída por la necesidad de venganza. He oído que algunas Algaradas de África Occidental están formadas por Ozuzo corrompidas por el odio, y el Ahadi todavía tiene que actuar al respecto.

Mae dos Orfaos se encontraba entre estas refugiadas, pero terminó separándose de ellas siguiendo a un grupo de Parientes que se habían refugiado en Angola. Desde entonces ha instalado su hogar aquí, ofreciendo su ayuda a las Ajaba que las necesiten, lo que le ha proporcionado una red de agradecidos aliados entre las hienas y la Parentela humana.

Norte de África y Oriente Próximo

Las Ajaba que huyeron al Norte de África y Oriente Próximo se encontraron con más violencia, guerras civiles, y tumultos. También encontraron oportunidades de hacerse valiosas, renovando su identidad y propósito al unirse a sus compañeras Killi para combatir la creciente influencia de Asura y Rahja. Como cazadoras en algarada, las hienas poseen una comprensión intuitiva acerca de cómo organizar pequeñas células y tomar decisiones en medio del caos que las rodea. Las estructuras matriarcales de las Ajaba también se han conservado aquí mejor que en ningún otro lugar.

Hay que reconocer que también se han encontrado cierta resistencia en países dominados por los hombres, pero

son astutas y conocen el poder de unas palabras bien escogidas y susurradas en el oído de éstos. También utilizan títeres entre los hombres para hacerse con el liderazgo. Las hembras Ajaba no se contentan sólo con organizar a sus compañeras en la lucha, también destacan en las incursiones arriesgadas y los ataques nocturnos, eludiendo con habilidad los roles de cada sexo en la sociedad humana.

Las Aktu de las Algaradas de Oriente Próximo han mantenido comunicaciones abiertas por medio de tecnología moderna, espíritus, y Ajaba mensajeras. Comparten historias de fuerza, habilidad y disposición a la batalla. Cuando la alianza de Kisasi y el Ahadi provocó la caída de Diente Negro y sus aliados, muchas Algaradas de África y Oriente Próximo retornaron a sus tierras ancestrales ansiosas de sangre, furiosas, y listas para la venganza.

En su lugar se encontraron con una situación decepcionante. El Ahadi había aceptado a los Simba entre sus filas. Gracias a la mediación de Kisasi, algunas Algaradas se unieron a la alianza a regañadientes, y otras decidieron regresar por donde habían venido, consolándose con la fortuna del exilio. Todavía hoy en día siguen cooperando con las Killi presentes en la zona, especialmente los lobos Caminantes Silenciosos y Roehuesos, así como los felinos Bubasti. Los vampiros y otros parásitos de Asura se han convertido en su objetivo, desahogando sobre los no muertos su frustración y sed de sangre.

Europa

Europa no ha resultado especialmente acogedora para las Ajaba, y en la mayoría de los países las hienas han acompañado a los refugiados y emigrantes que huyen de las guerras y la miseria que asolan gran parte de África. Muchos países europeos han cerrado sus fronteras a todos los inmigrantes africanos, entre los que se encuentran las hienas y su Parentela, pero con sus dotes y ventajas sobrenaturales a menudo encuentran maneras ingeniosas de atravesar las fronteras.

Las Ajaba que se han instalado en Europa lo han hecho con discreción. Más allá de las políticas de aceptación de refugiados, para las Ajaba resulta más fácil entrar ilegalmente, después de todo, las autoridades humanas no consideran que ser perseguidos por leones sea motivo para aceptar a un refugiado.

Las Aktu más astutas e inteligentes utilizan su mentalidad estratégica para aprovechar la facilidad de viajar dentro de la Unión Europea cuando se encuentran en un proyecto peligroso. Unas pocas incluso han tratado de aproximarse a los orgullosos lobos europeos, proponiendo alianzas y ofreciéndose a colaborar con ellos. Hace unos años, incluso atacaron a la Parentela y los intereses de los Garou implicando a los Simba y extendiendo rumores sobre las ambiciones de Diente Negro fuera de África, tratando de provocar una nueva Guerra de la Rabia contra los Bastet. Sin embargo, no todos los lobos fueron tan ingenuos, y algunos llegaron a percatarse del patrón, dirigiendo su Rabia contra las Ajaba presentes en Europa.

He oído que algunas Ajaba han buscado en Europa indicios y restos de la presencia de las hienas prehistóricas. Pero si queda alguno de nuestros lugares sagrados hace mucho tiempo que se perdió o que fue reclamado por los lobos. Estas Ajaba creen que en algunas cuevas y antiguos yacimientos todavía podrían encontrarse Fetiches y objetos que reclamar, pero si es así, se encuentran muy bien ocultos.

En conjunto las Ajaba europeas son pocas y se encuentran dispersas, casi en su totalidad Homínidas, y las comunicaciones modernas han permitido la formación de algunas Algaradas para protegerse. Yo mismo nací en Europa, y mis viajes a menudo me llevan una y otra vez al viejo continente. Tiene mucho potencial, y tal vez con el tiempo consigamos construir una presencia más organizada...pero el tiempo se acaba.

India

Después de África, la India es el segundo lugar donde las Ajaba se encuentran en mayor número. Aunque la población de hienas también resultó diezmada durante las guerras de los tigres, su situación es algo mejor que la de sus hermanas africanas. Las Ajaba indias se adaptaron hace siglos a su entorno, tomando parejas entre las poblaciones *siddi* y las castas de dhalits y guerreros, y también adoptaron a la hiena rayada local entre su Parentela. Muchas también establecieron relaciones con brujas y hechiceros locales, y se rumorea que han aprendido algunos secretos místicos de ellos.

Recientemente, las filas de la Ajaba de la India se incrementaron con la llegada de hienas refugiadas de África. Fueron aceptadas y encontraron un buen lugar en el que esconderse, entre los inmigrantes africanos, por lo que no llamaron la atención. Sin embargo, en las zonas rurales la situación ha sido más compleja, pues mucha gente se aferraba al sistema de castas para justificar su rechazo y relegar a los refugiados extranjeros a lo más bajo.

En las zonas urbanas, la velocidad de la expansión de las ciudades exige que los trabajadores inmigrantes se encarguen de los trabajos que los indios consideran de muy baja categoría, cerrando la puerta a muchas oportunidades y empujando a muchas Ajaba al inframundo criminal, donde han entrado en conflicto con las Ratkin que reclaman las ciudades de la India como suyas.

Ha habido escaramuzas entre ratas y hienas, y estos encuentros fueron poco favorables para las hienas, pero atrajeron la atención de otras Killi. Así, los enemigos de las Ratkin se convirtieron en potenciales aliados y una esperanza para el futuro. Con la ayuda de las Ajaba indias, las hienas poco a poco han recuperado cierta aceptación entre las Killi, aunque haya sido a costa de derramar sangre en un conflicto que no deseaban.

Otro peligro para las Ajaba de la India se encuentra entre un puñado de Simba indios que han adquirido cierto poder tras la caída de los sultanes Khan. Estos Simba cuidan de una pequeña población de leones asiáticos, tras haberlos salvado de la extinción. Por suerte, los Simba indios se mantienen aislados y tienen poco contacto con otras Killi, por lo

que al final decidieron dejar a las hienas en paz a pesar de la tentación de las recompensas ofrecidas por Diente Negro y sus secuaces.

Las Ajaba indias son más numerosas en el oeste y en Pakistán, donde han mantenido su presencia durante siglos, incluso tras la última debacle hace décadas. Aunque entre ellas se encuentran algunas refugiadas, la mayoría de las Ajaba africanas se han instalado en ciudades como Mumbai y Calcuta.

Daakan ra Ghoda: Las monturas de las brujas

Cita: *Hemos servido a reyes y guerreros, hemos luchado junto a ellos, nos hemos aventurado donde otros no se atrevían, hemos sufrido y derramado sangre, hemos cargado con las culpas de otros. ¡No te atrevas a despreciarme!*

Trasfondo: Hubo un tiempo en que las Ajaba vivían fuera de África, antes de la Guerra de la Rabia. Cuando el comercio entre África comenzó, comerciantes y mercaderes atravesaron las rutas del Océano Índico, intercambiando todo tipo de productos, y también esclavos.

El tráfico de esclavos permitió a las Ajaba asentarse de nuevo en la India. Sin embargo, otras Razas Cambiantes las rechazaban, considerándolas extranjeras, pero algunas Ajaba tenían familia, aliados y amigos, y querían permanecer a su lado.

Finalmente, en el siglo IX, un guerrero legendario llamado Hosh emprendió un viaje espiritual y consiguió la bendición de Hiena, lo que permitió a las Ajaba reproducirse con las hienas rayadas de Asia. Hosh también realizó pactos con varios hechiceros y consiguió la aceptación de los rajás de los Khan, la tribu de los tigres.

La alianza entre hienas y tigres dio a las Ajaba cierta legitimidad, recibiendo el nombre de Daakan ra Ghoda (“monturas de brujas”), o simplemente Ghoda. Se convirtieron en soldados, mercenarios, y guerreros al servicio de los Khan, lo que permitió a los señores tigre convertirse en la facción más poderosa entre las Killi de la India. Ocasionalmente también sirvieron a otras facciones sobrenaturales, siempre a cambio de un precio, ofreciendo su habilidad guerrera y también un poco de hechicería.

Este pacto se mantuvo con altibajos durante siglos, y las hienas se vieron arrastradas a los conflictos de sus señores. Durante el siglo XX, la última guerra civil de los Khan devastó la tribu, y también arrastró a las hienas en su caída. Muchas murieron, y muchas supervivientes se vieron obligadas a huir, perseguidas por los enemigos de sus amos, deseosos de venganza.

Desde entonces han mantenido un perfil bajo, en cierto sentido volviendo a sus inicios, pero poco a poco han ido recuperando sus filas, y vuelven a ofrecer sus servicios como mercenarios, sicarios, y matones a sueldo. La llegada de Ajaba refugiadas a la India les ha permitido incrementar sus filas y conseguir un renovado respeto, aunque todavía les acompaña una reputación mercenaria, oportunista, y de utilizar trucos y magia prohibida.

Cultura y parentela: En la sociedad humana de la India, las Daakan ra Ghoda suelen mezclarse con las castas más bajas, o entre los pueblos ajenos al hinduismo, entre ellos musulmanes, budistas, y parsis. Tienen un vínculo histórico con los grupos descendientes de los antiguos esclavos africanos, los *siddi* de India y Pakistán, aunque esta conexión se ha atenuado con el paso del tiempo. En cualquier caso, suelen valorar el ingenio y la autosuficiencia entre sus parejas, pero también lealtad familiar y mantener la palabra en sus tratos. La gran mayoría de la Ajaba que nacen en la India son Homínidos.

La Parentela hiénida de las Daakan ra Ghoda es la hiena rayada (*Hyaena hyaena*), que se extiende desde el Norte de África hasta el este de la India. Es algo más pequeña y menos agresiva que la hiena manchada africana.

Organización: Las Daakan ra Ghoda suelen ser solitarias, pero también forman Algaradas de entre tres y seis individuos. En el pasado todas las Ghoda respondían ante la figura de un *Firzan* o *Visir*, habitualmente una Metis, que representaba al conjunto de las Ajaba indias en sus tratos con los sultanes Khan y otras Killi, pero a mediados del siglo XX el último visir, Vandam, murió y no fue sustituido. Actualmente, un consejo de tres Ghoda, líderes de varias algaradas, son quienes suelen tomar decisiones generales, como la reciente acogida de las Ajaba africanas.

Apariencia: Las Daakan ra Ghoda han asumido muchas costumbres y formas de vestir de los pueblos entre los que habitan, especialmente de los *siddi*, utilizando ropas de colores vivos. Tienden a ser robustas, con cabello hirsuto que despliegan en melenas ensortijadas o recogen en moños. Con la globalización suelen vestirse con ropas modernas, pero llevan collares y pendientes con simbología propia de su cultura.

Asia: Las Cortes de las Bestias

Después de las matanzas y purgas en la India y África, algunas Ajaba viajaron hasta los territorios de los Hengyokai, las Killi del Lejano Oriente, y quedaron desconcertados por lo que encontraron. Las Cortes de las Bestias son una experiencia extrañísima para las hienas; y muy especialmente la disposición de las distintas Killi para colaborar juntas en una misma organización. Las portadoras de la lluvia estaban cansadas de huir y no provocaron peleas. Comprendieron que esas tierras no les pertenecían y no exigieron dominio.

Algunas de las hienas más jóvenes y curiosas se aproximaron a los Hengyokai con la esperanza de encontrar un lugar, y quienes demostraron su valía fueron aceptadas, aprovechando esa oportunidad para sumergir en una cultura que les resultaba completamente extraña. Quienes encontraron aceptación en los *sentai* del Lejano Oriente, buscaron un lugar de acuerdo con sus naturalezas individuales.

Otras hienas se contentaron con vivir y dejar vivir. Necesitaban tiempo para recuperarse y evitaron problemas. Cuando Kisasi y el Ahadi acabaron con la tiranía de Diente Negro, muchas de estas Ajaba exiliadas regresaron a África, donde contaron lo que habían visto, las Killi colaborando juntas.

La mayoría de las Ajaba que huyeron al Lejano Oriente habitan en China, en especial en las ciudades costeras, como Guanzhou y Shangai.

América del Norte

Norteamérica, y especialmente Estados Unidos y Canadá, han sido el destino de muchos refugiados e inmigrantes africanos, pero en gran parte es un territorio de los Garou. Las Ajaba que se asentaron allí se mantuvieron en movimiento, buscando un lugar que llamar suyo, y pronto comenzaron a contactar con los lobos, ofreciéndoles su fuerza y poder. Las hienas desconocían muchas cosas sobre lobos, y éstos quedaron sorprendidos al encontrarse con un pueblo de Gaia que nunca habían visto o que como mucho sólo conocían de oídas o por rumores. Las primeras interacciones estuvieron llenas de curiosidad, aunque con el tiempo se produjeron algunas confrontaciones. Las tribus urbanas de los lobos se mostraron más receptivas hacia los recién llegados, especialmente los Roehuesos.

Sin embargo, muchas hienas se encontraron con la hospitalidad de otra tribu...los Danzantes de la Espiral Negra, una tribu que servía a Asura y que aprovechó bien el rencor y el miedo de las Ajaba para atraerlas a su bando. Algunas se aliaron con los Danzantes de buena gana y otras...lo mejor que pudo ocurrirles es la muerte.

Ozuzo: Las Lágrimas Ocultas

Cita: *No podemos ser débiles como las demás Killi. Los malditos bastardos nos dispararon, nos rechazaron, nos golpearon con todo lo que tenían, y aquí seguimos. No sé por qué pero me da que ellos no serán tan duros. Que se queden con su Madre muerta, pronto irán a hacerle compañía. ¡Su carne será nuestro festín!*

Trasfondo: Las Ajaba son un pueblo orgulloso y fuerte, cumpliendo su legado de eliminar a los débiles para mantener fuertes los rebaños. Sin embargo, desde el principio de los tiempos hubo algunas hienas que cayeron en las tentaciones de Asura, o que dieron por completo la espalda a Gaia. Las Ajaba no eran hipócritas: esos renegados habían demostrado ser débiles y debían de morir acuerdo con su deber sagrado. Las Ajaba caídas eran algo ocasional. Un individuo solitario, una Algarada corrupta. En cuanto eran descubiertas, esas *Ozuzo* eran exterminadas para que no transmitieran la enfermedad de Asura al resto.

Pero en el siglo XX, a medida que se producían cambios en la sociedad de las hienas, a medida que abrazaban el mundo moderno y conocían la civilización, hubo varias Ajaba que olvidaron su deber, buscando poder y riqueza. El gobierno de Adjua Ka resultó próspero para ellas. A través de sus pactos con la corporación Pentex, África fue vendida en trozos y a cambio las hienas recibieron todo lo que quisieran, todos sus caprichos.

Diente Negro y la Tormenta Interminable dispersaron a las Ajaba por todo el mundo, pero algunas de ellas sabían dónde encontrar refugio. Recurrieron a Pentex, que les había ayudado y proporcionado armas y tecnología en el pasado, y se pusieron a su servicio. Ahora las Ozuzo han encontrado fuerza en su número y propósito, sirviendo a Asura junto a los Danzantes de la Espiral Negra, y los dakkat que trabajan para las diversas subsidiarias empresariales.

Las Algaradas de Ozuzo prepararon sus armas. Regresaron a África y lucharon contra la Tormenta Interminable junto a las demás Killi por todo el continente, pero tras la muerte de Diente Negro y la celebración de la victoria, poco a poco comienzan a mostrar sus verdaderos objetivos. Otras permanecen infiltradas, ocultándose mediante una mezcla de habilidad y poder, esperando el momento de actuar y causar daño.

Cultura y parentela: La gran mayoría de las Ozuzo son de origen africano, aunque con el paso del tiempo, varias han nacido en los países industrializados, especialmente en los Estados Unidos. Suelen buscar pareja de forma oportunista, habitualmente entre los empleados de Pentex. Los matones fuertes y que disfrutan amedrentando a los demás les resultan atractivos.

Casi no existen Ozuzo nacidas entre las hienas, ya que se encuentran mal adaptadas para la complejidad empresarial, aunque unos pocos individuos especialmente llenos de rencor y odio animal contra las demás Razas Cambiantes se han unido a sus filas.

Organización: La corporación Pentex recluta a las Ozuzo en cuanto sufren el Primer Cambio y las contrata con un suculento empleo y sueldo antes de darles un objetivo. A menudo lideran proyectos corporativos en los países africanos, que incluyen la profanación del medio ambiente, la caza furtiva, y el tráfico de especies protegidas. Karen Fieldman, una Ozuzo de Ciudad del Cabo, es una hiena que ha alcanzado el puesto de Directora en una subsidiaria de Pentex en Sudáfrica, y hasta cierto punto ejerce cierta influencia sobre el conjunto de las Ajaba caídas.

Apariencia: Las Algaradas de Ozuzo parecen bandas de pandilleros y fraternidades universitarias, comportándose de forma ruidosa, pendenciera y desordenada hasta que llega el momento de ponerse serios y aplicar brutalidad ordenada al servicio de sus líderes. Otras más sutiles, comportándose como topes infiltrados hasta que llegue la orden de actuar.

¿Una oportunidad planificada?

¿Se aprovechó Asura del rencor y el odio que la matanza de Diente Negro hizo surgir entre los Ajaba o le susurró al tirano Simba en la oscuridad, instándole a atacar a las hienas para crear la oportunidad de atraerlas a su servicio? ¿Empujó Asura a Adjua Ka hacia el camino de la ruina? Nadie, excepto posiblemente el difunto Diente Negro, lo sabe. Los Narradores deberían sentirse libres de utilizar el escenario que mejor se adapte a su Crónica.

América Central y del Sur

Desde hacía siglos, la población africana había sido trasladada a la fuerza a las colonias americanas, como

resultado del tráfico de esclavos. Como había ocurrido en otros lugares en siglos anteriores, de vez en cuando alguna Ajaba sufría el Primer Cambio en un lugar desconocido donde se encontraba aislada, y con un ambiente a menudo hostil. Las amplias selvas y las elevadas montañas eran el dominio de otras Killi. Por esa razón, muchas hienas preferían tratar de encontrar una forma de regresar a África, o vivían y morían solas. Con el tiempo las Ajaba africanas consiguieron encontrar una forma de contactar con sus compañeras americanas, pero nunca fueron muy numerosas.

No obstante, durante el siglo XX, existían algunos reductos americanos donde la Parentela de las Ajaba se había instalado. Algunos Parientes, conscientes de su naturaleza, a menudo ayudaban a quienes tenían sangre de hiena como podían, aunque su conocimiento era escaso. No obstante, era mejor que nada.

Por esta razón, cuando llegó la Tormenta Interminable, muchas Ajaba prefirieron huir a América Central y del Sur, donde les resultaba más fácil encajar y se encontraba un número menor de hombres lobo. Las grandes ciudades se convirtieron en su refugio, pues las grandes selvas eran el escenario de una feroz guerra entre los lobos, los jaguares, y la corporación Pentex. Irónicamente, la guerra permitió que las Ajaba fueran ignoradas ante un problema más acuciante.

¿Te resulta familiar, Bruno? Tú eres uno de esos descendientes. Tu abuelo era un Pariente angoleño que emigró a Brasil y que recibió la ayuda de Mae, y como él, existen otras familias de emigrantes voluntarios o forzosos que llevan nuestra sangre y de vez en cuando reciben la bendición de Hiena. La mayoría viven dispersas en la costa atlántica americana, especialmente en ciudades como La Habana, Caracas, Bahía, y Río de Janeiro.

António terminó de hablar de sus viajes por el mundo y las hienas que había conocido. El sol ya había llegado a lo más alto en el cielo, y en breve comenzaría su descenso. Las paredes de adobe proporcionaban un refugio fresco, pero aún así comenzaba a hacer algo de calor, así que sacó algo de refresco, una botella de agua con limón y miel.

En ese momento, la puerta de la casa se abrió, y Mae entró, envuelta en vendas, como una momia, y con sus gafas de sol. António se levantó para recibirla y le ofreció una silla para descansar.

-Gracias -dijo la anciana, visiblemente cansada-. Creía que podría ir y venir antes del mediodía, pero el parto se prolongó de más y el sol me pilló de lleno a la vuelta.

-¿Cuántos cachorros ha tenido? -preguntó António.

-Tres -Dos hembras y un macho. La madre está más fatigada que yo.

-¿Son...de nuestra familia? -preguntó Bruno.

Mae sonrió. El muchacho estaba aprendiendo.

-Sí. La sangre de Hiena es fuerte en ellas, y quizás algún día surja una Ajaba en su linaje. Aún así son criaturas de Gaia y merecen nuestra atención. ¿Qué has aprendido hoy?

-Hemos estado hablando de las hienas en el mundo y de los viajes de António.

Mae escuchó mientras se retiraba las vendas que protegían su piel albina de los rayos del sol. Aún así tenía partes enrojecidas. Sacó un tarro de crema hidratante de aloe de su bolso y comenzó a extenderse sobre su brazo, arrugado y curtido por la edad. El muñón de su mano izquierda terminaba en una redondez, como si la mujer hubiera nacido así.

António recogió la cafetera y las tazas y las puso en el fregadero. Llenó un vaso de refresco y se lo ofreció a Mae sin palabras.

-Supongo que no le has hablado el muchacho de los mundos del más allá -dijo de repente Mae.

-No, no conozco mucho de los reinos de los espíritus.

Los ojos de Bruno se agrandaron, llenos de sorpresa.

-¿Hay otros mundos?

La Umbra: El mundo de los espíritus

-Así es. Hubo un tiempo, al principio de todo, cuando todos los mundos eran uno. Sin embargo, esa unidad se rompió después de que los Watatu, la Tríada, se pelearan entre ellos. Una barrera dejó a los espíritus a un lado, y el mundo de la materia en el otro.

Las Killi éramos criaturas de espíritu y materia, creadas con la esencia de los Watatu, y por lo tanto, podíamos viajar entre los mundos con facilidad. Sin embargo, durante la Guerra de la Rabia, los lobos nos arrebataron los dones del Forastero de Luz de Luna, poniéndonos las cosas difíciles. Desde entonces viajar entre los mundos nos resulta mucho más difícil, y sólo podemos hacerlo en determinados lugares sagrados donde espíritu y materia se tocan, como los Túmulos, o con magia especialmente poderosa.

-¿Tú puedes viajar entre los mundos? -preguntó Bruno

-Sí -sonrió Mae-. Aunque he tenido que esforzarme en buscar durante mucho tiempo para conseguirlo y al final fue Hiena me enseñó el secreto. Aún así no es un viaje fácil, y más allá de este mundo hay otros peligros.

-¿Cómo es? ¿Qué has visto?

-Podría pasar toda una vida hablándote de los muchos mundos de los espíritus. Sólo te diré que habitualmente viajamos por el más cercano, que es un reflejo del mundo material, pero donde los colores son más vívidos, y todo tiene su propio espíritu. Un ritualista o un maestro del espíritu puede hablar con ellos, realizar pactos y obtener sus bendiciones...y maldiciones.

Imagínate una selva virgen, llena de sonidos y colores, pero a medida que te adentras en ella, las leyes del mundo material se van alterando cada vez más. Los espíritus comienzan a volverse más extraños, y ya no son sólo de los animales y plantas que conocemos. Algunos son de criaturas que ya no existen, que han dado lugar a la leyenda o que han surgido

de ella.

Y más allá del reflejo del mundo de la materia comienzan a aparecer otros muchos reinos que tienen sus propias leyes, llenos de maravillas y peligros. Reinos en los que viven los espíritus de los muertos y de los sueños, donde moran los grandes espíritus de la naturaleza, los dioses, y cosas que nunca ha visto la humanidad. Algunos habitantes de esos mundos son aliados, otros son adversarios. Hay quienes dedican toda una vida a explorar esos mundos, y aún así sólo han descubierto una pequeña parte. Por desgracia, las Ajaba no destacamos como viajeras espirituales.

Hiena

La Gran Hiena es nuestra madre, de la misma forma que Gaia. Gracias a Seb-at-Al, el Forastero de la Luz de Luna, tomó forma en este mundo y nos dio vida a nosotras, sus hijas. En los primeros tiempos formaba parte de los seguidores de Cahlash, pero después de que el espíritu fuera aprisionado siguió su propio camino en el seno de Nala. Hiena es una madre cariñosa y severa, que nos enseña a cazar, pero también a buscar alternativas cuando la presa escasea. Ama a sus hijas, pero tampoco permite que nos olvidemos de sus hijos. Es orden y es caos, una dualidad depredadora. Muchos la consideran una simple oportunista, que recoge la carroña y los desechos que otros dejan, pero en realidad Hiena es la cazadora que nos guía hacia quienes tienen que morir para que otros vivan.

Hiena se manifestó en sus tres primeras hijas a través de Siracca, su elegida. A una la enseñó a vivir entre las hienas, a mantener los rebaños de las bestias fuertes seleccionando a los débiles, a otra la enseñó a vivir entre los humanos, a aprender y buscar secretos, y a llevar la muerte entre ellos cuando fuese necesario, y a la más joven la enseñó a vivir entre ambos mundos, la guardiana de sus hermanas. Pero al margen del camino que siguieran sus descendientes desde entonces, todas somos sus hijas, todas somos familia.

Hiena ha sido una madre que siempre ha permanecido a nuestro lado en momentos de necesidad y que ha sido generosa con nosotras. Nos consuela con su risa, enseña los dientes a nuestros enemigos, rompe los huesos más duros para alimentarnos. La mayoría de las Algaradas recurren a ella para que las guíe, y muchos de sus espíritus *jamak* acompañan a las Ajaba que prefieren viajar en soledad errante.

Ha compartido nuestro dolor en la guerra, y las matanzas de tigres y leones la han llenado de tristeza. Mientras sigamos considerándola nuestra madre estaremos a salvo, y si alguna vez caemos, nos acompañará en nuestra caída.

Los espíritus carroñeros

A medida que viajábamos lejos de nuestro hogar descubrimos que la muerte seguía presente, y conocimos a otros espíritus que la acompañaban, como hacía Hiena. No son como nuestra madre, pero aprendimos a honrarlos y ocasionalmente nos prestan ayuda y alimento.

Alto en los cielos vuela Buitre, y ve todo lo que se encuentra bajo el sol. Avisa cuando llega la muerte y da inicio el festín para quienes no pueden alimentarse por sí mismos. Cuando desciende, le seguimos. Es un espíritu cínico y de trato difícil, pero que enseña paciencia y comparte sabiduría. Quienes siguen su camino bajo sus alas nunca se encuentran faltos de alimento y terminan convirtiéndose en grandes sabios.

Chacal es compañero y rival de Hiena. Ambos comparten y pelean por sus presas, pero Chacal a menudo prefiere a los que ya han muerto. Encontró seguidores entre los lobos de Egipto, y gracias a él hicimos alianzas y pactos con ellos. Cuando nos relacionamos con los lobos a menudo recurrimos a Chacal para que nos acompañe y guíe, pues entre ellos corre su sangre.

Hay otros muchos espíritus en África. Normalmente no seguimos espíritus de presas, y cuando lo hacemos, los honramos por su sacrificio. Hace tiempo que nos enemistamos con los espíritus de los grandes felinos, leones, panteras, y tigres, y rara vez buscamos su consejo. Debemos ser muy, muy cautas y pacientes con ellos, pues todavía recuerdan las afrentas del pasado. Aún así, cuando reconocen que servimos a Gaia, también pueden prestarnos su ayuda.

Los espíritus del exilio

Quienes acompañaron las cadenas de la esclavitud encontraron a Rata en las ciudades. Es un espíritu guerrero, y su misión es parecida a la nuestra. Devora los alimentos, contagia enfermedades, y diezma los rebaños para evitar que crezcan demasiado, pero no es tan selectiva. Quienes buscan alimento en las ciudades a menudo pueden confiar en la guía de Rata. Tiene hijos propios, escurridizos, desconfiados y traicioneros, y también es venerada por una tribu de lobos que hace tiempo se adaptó a la vida en las ciudades, y que a menudo han sido hospitalarios con nosotras, aunque no siempre. Al fin y al cabo, no dejan de ser lobos.

La Abuela Mangosta es considerada una pariente lejana de Hiena. Su rapidez y astucia la llevan a golpear y esquivar rápido antes de que sus presas puedan reaccionar. Cuando queremos asestar una muerte rápida y sin dolor, a menudo recurrimos a las lecciones de la mangosta. Es apreciada especialmente por las hienas más guerreras, sobre todo en la India.

Recurrimos a los vientos y a las aves para llevar nuestra risa y nuestro llanto a quienes se encuentran lejos, y entre ellos guardamos un especial respeto por Garcilla. Los espíritus de Garcilla han viajado lejos por el mundo buscando secretos y nos han ayudado a localizar a los cachorros perdidos y a guiarlos de regreso a casa. Además, se alimenta de pulgas, garrapatas, y otros parásitos, por lo que hay quienes buscan su compañía.

Hicieron una pausa para comer. António preparó una parrillada fuera de la casa, pero antes apartó unos trozos de carne para Cauco y Cauca, que aguardaban, ansiosas. El hombre esperó a que las brasas se hicieran y después

preparó la carne con habilidad, dándole vueltas y aguardando el momento justo hasta que estuvo en su punto. Las acompañó con verduras que también preparó braseadas, y añadió una pizca de sal y especias.

Mae comió poco, mientras que António y Bruno hicieron gala de un buen apetito.

-Al principio creía que como hiena sólo podría comer carne -dijo Bruno.

-Eres humano, eres hiena, y eres espíritu -contestó António-. Además, hasta las hienas comen frutas y verduras cuando tienen la ocasión. Come para saciarte, disfruta del placer de la comida para vivir, y no dejes que la comida se estropee. No eres un león remilgado, que arroja a un lado con condescendencia lo que no le gusta.

El muchacho sonrió y de repente se encontró recordando las comidas familiares en compañía de su abuelo. El recuerdo todavía dolía, pero ahora también era agradable. El tiempo de duelo se terminaba.

Después de comer descansaron a la sombra y bebieron agua. Bruno observaba la piel albina de Mae y una duda se formó en su mente, por lo que decidió preguntar.

-Quería hablarte de algo personal, Mae.

-Dime. Recuerda que estás aquí para aprender antes de que decidas cuál será tu camino.

-Cuando me enseñaste a cambiar de forma no pude dejar de ver que cuando tú adoptas la forma de hiena eres un macho, y cuando adoptas la forma humana eres una mujer, y cuando adoptas la forma de guerra eres las dos cosas. No quisiera parecerte impertinente.

La mujer se reclinó en su asiento y sonrió, marcando las arrugas de su cara.

-No lo eres. Es mi marca de nacimiento.

Las Tres Hijas

Las Hijas de Cahlash (Metis)

Una de las tres hijas de Siracca fue bendecida por Cahlash, y como Cahlash es hermafrodita, desde entonces los descendientes de la tercera hija también lo han sido. Otras Killi creen que se trata de una maldición, pero nacer con los dos sexos no lo es. De hecho, en el principio, las Terceras Hijas eran fértiles y su concepción se veía como una forma de mantener el equilibrio entre humanos y hienas, actuando como guardianas y jueces de su pueblo. Llevaban una marca que indicaba su posición y eran respetadas entre las demás Ajaba.

Pero cuando Cahlash fue aprisionado y nació Asura, las Terceras Hijas perdieron su equilibrio. Quedaron estériles, y además de la marca de Cahlash también llevaron la marca de Asura, una señal del desequilibrio. Cuando el mundo sane, la maldición de Asura se habrá terminado.

La marca de Asura puede adoptar muchas formas, pero siempre es dañina de una manera o de otra, a veces más evidente y a veces no tanto. En mi caso es la piel albina, que me obliga a protegerme del sol, y que también hace que llame la atención y me haga visible para mis presas.

Las Terceras Hijas siguen esforzándose por ser las guardianas de sus hermanas, las intermediarias entre los dos mundos, y a menudo hemos protegido las Algaradas, a la Parentela, o nos hemos sacrificado para poner a nuestras hermanas a salvo. Muchas Terceras Hijas fueron concebidas tras la matanza de Diente Negro, en un intento no sólo de volver a recuperar la fuerza de nuestro número, sino también para protegernos, asegurando que siempre hubiera Ajaba presentes para velar por nuestra Parentela.

Las Hijas de Rahja (Homínidos)

La segunda de las tres hijas de Siracca fue bendecida por Rahja y se crió entre los humanos. Las Segundas Hijas siempre han sido numerosas, porque la humanidad ha crecido sin control y Rahja parece dispuesto a quedarse egoístamente con toda la creación para él solo.

Por esta razón siempre hemos procurado limitar el número de Segundas Hijas, y hemos evitado que acapararan las posiciones de poder. Los lobos se hicieron demasiado humanos y han perdido su contacto con la naturaleza. Nosotras nos resistimos, pero al final el crecimiento de la humanidad fue imparable. Necesitábamos Segundas Hijas para comprender a los humanos, para guiarlos, pero demasiado a menudo con la humanidad viene un egoísmo innato, una necesidad, un hambre insaciable de dominar, de devorarlo todo. Cuando Adjua Ka fue nombrado rey de las hienas, pensábamos que podría controlarse, que nos ayudaría a detener la marea imparable de la civilización humana.

Nos equivocamos y pagamos caro nuestro error.

Veo vuestras miradas tristes, pues los dos habéis nacido entre humanos, en medio de la sociedad humana, pero debo decir que también hay virtud en las Segundas Hijas, voluntad de comprender, de mejorar, y de corregir los errores del pasado. Frente a los actos de infamia que han cometido también hay actos de grandeza, y creo que sin la humanidad el mundo habría sido un lugar más insípido, y nos habríamos perdido muchas maravillas y belleza que sólo los humanos pueden crear y enseñarnos a apreciar.

Las Hijas de Nala (Hiénidos)

La primera hija de Siracca fue bendecida por Nala, la Primera Madre, y se crió entre las hienas. Las Primeras Hijas comprenden mejor que sus hermanas el mundo natural, y eran más numerosas en el pasado, por lo que su pérdida es una herida que no termina de sanar. Desde el principio de las Ajaba fueron nuestras guardianas y nos enseñaron a vivir de forma sencilla, confiando en nuestros instintos y nuestra conexión con lo salvaje.

La vida de la hiena no es fácil, y cada vez quedan menos. Cuando llegó el momento de huir de la Tormenta

Interminable, fue muy difícil para ellas refugiarse en las ciudades y renunciar a los territorios salvajes en los que habían nacido. Su mente suele pensar en el corto plazo, y a menudo no tiene en cuenta la complejidad de la mente humana, los motivos y deseos humanos. Se dejan llevar demasiado por la ira y el instinto, y creo que es una de las razones por las que la guerra entre hienas y leones ha durado milenios. A las Primeras Hijas les cuesta perdonar, pero son honestas en lo que quieren y se esfuerzan por conseguirlo.

Gran parte de lo que hemos sido y lo que somos como pueblo es obra de las Primeras Hijas. Muchas costumbres y tradiciones que resultan extrañas a los humanos son obra suya, pero también nos han conseguido muchos aliados entre los espíritus de las bestias.

Hermafroditas y Hiénidos

Las hienas ocupan un extraño nicho en el reino animal. Aunque comparten muchos rasgos físicos y de comportamiento con los cánidos (garras no retráctiles, caza no arbórea, etc.) se clasifican dentro del suborden Feliformia y demuestran muchos de los comportamientos de aseo, emparejamiento y territorialidad de los felinos. Las Ajaba, sus primos cambiaformas, tienden a la estructura de manadas y socialización de los Garou, al tiempo que comparten los Yava de los Bastet.

Esto, junto con el aire de misterio (y desconfianza) que rodea a las hienas, ha dado como resultado que se las clasifique erróneamente como un bastardo híbrido entre cánidos y felinos. No obstante, en realidad comparten más ancestros con las mangostas, civetas y jinetas que con los lobos y grandes felinos salvajes.

Debido a las características únicas del sistema reproductor de las hienas hembra, los europeos creyeron durante siglos que eran animales hermafroditas, que poseían tanto genitales masculinos como femeninos. En el siglo XXI, los investigadores descubrieron la verdad: las hembras hiena tienen un pseudopene clitoriano por el cual orinan, se aparean y dan a luz. Esto, junto con su mayor peso y su naturaleza más agresiva, fue la causa de gran parte de la confusión sobre los roles sexuales dentro de los grupos naturales de hienas.

Esta característica única está presente en las Parientes hiena de los Ajaba, mientras que la Parentela humana tiene una anatomía totalmente humana. Las Ajaba hembras demuestran agresividad y poderío de combate al igual que sus Parientes hembra. Sin embargo, informes póstumos de los investigadores encargados de descubrir si también compartían las peculiaridades anatómicas de su Parentela hiena no eran concluyentes al respecto. Los (difuntos) investigadores no estuvieron disponibles para más comentarios.

Los Aspectos

Se dice que hubo un tiempo en que nos guiábamos por el Forastero de la Luz de Luna para guiarnos en nuestro cometido, pero terminamos apartándonos. Hay quienes dicen que nos obligaron los lobos, otros dicen que fue el sacrificio que tuvimos que hacer para unirnos a los felinos. En cualquier caso, ahora nos guiamos por el día y la noche. Algunas Ajaba lo siguen desde el momento en que nacen, y otras desde el momento en que cambian por primera vez. No está claro lo que lo determina.

Hubo Ka que quisieron modificar el camino, que las hembras siguieran uno, que los machos siguieran otro. Los lobos dicen que seguimos un camino sin luna, sea lo que sea que signifique eso. Ha habido Ajaba que dieron la espalda al camino que había marcado ante ellas para seguir el suyo propio. Machos que ocuparon el lugar de las hembras, hembras que se comportaron como machos... Al final, el camino que marcan los espíritus no está grabado en piedra, pero como en parte somos criaturas de espíritu, termina influyendo algo en nuestro carácter y en las decisiones que tomamos.

Alba

Quienes nacen o cambian por primera vez entre el amanecer y el mediodía, cuando el sol se encuentra más alto, siguen el camino del Alba. Es un camino lleno de furia y rabia, de emociones y pasión. Las Ajaba que lo siguen suelen encontrarse ansiosas de luchar contra sus enemigos o demostrar su dominio sobre su propia gente, y son muy competitivas, enérgicas, y combativas, ofendiéndose con facilidad, y rara vez se pueden quedar quietas sin hacer o pensar algo. Muchas hienas Atku que lideran Algaradas han seguido el camino del Alba, pero no todas han tenido el control suficiente para templar su furia y convertirse en líderes de clan o Ka.

António es un Caminante del Alba. Desconozco en qué momento del día nació, pero cambió en un arranque de actividad, y desde entonces no ha dejado en su empeño de recorrer el mundo, de ayudar a otros por donde va. No le gusta permanecer mucho tiempo en un mismo lugar.

Ocaso

Quienes nacen o cambian por primera vez entre el mediodía y la noche, cuando el sol comienza su descenso, siguen el camino del Ocaso. Estas Ajaba llevan su furia y su rabia en el interior y aprenden formas más sutiles de cumplir su deber o seguir su camino. A primera vista son pensativas y calmadas, y suelen cultivar la paciencia, pero de repente se desatan, golpeando de forma inesperada, acechando a sus presas hasta el momento en que se muestran vulnerables o pueden sorprenderlas.

Los Caminantes del Ocaso ven más allá de lo evidente, planifican a largo plazo y se aprovechan de las debilidades de sus enemigos para cumplir con su deber, ya sea sacrificando el ganado de forma selectiva o liderando Algaradas y clanes.

He visto en ti, Bruno, que eres un Caminante del Ocaso. Lo veo en la forma en que aprendes, en tu actitud

callada, en tus preguntas. Todavía no sabes qué camino seguir, y te llevará un tiempo descubrirlo, pero cuando comiences a caminar hacia tu destino, sea cual sea, tu paso será seguro y firme.

Medianoche

Quienes nacen o cambian por primera vez cuando el sol desaparece del cielo, entre la puesta del sol y el alba, e incluso durante los ocasionales eclipses, siguen el camino de la Medianoche. La furia de estas Ajaba está oculta, y también ocultan sus intenciones, por lo que no suelen destacar entre las demás, y suelen ocupar posiciones bajas.

Históricamente el Camino de la Medianoche también era conocido como el Camino del Macho o el Camino del Hombre, pues a menudo eran relegados a servir a las demás Ajaba y se consideraba que éste era el camino más adecuado para ellos, al margen del momento del día en que hubieran nacido. Esta actitud provocaba contradicciones y frustración, generando tensiones e inestabilidad en nuestras Algaradas y clanes, por lo que terminó siendo abandonada, cuando la presión y el descontento de las hienas macho. Tras la matanza de la Tormenta Interminable, tampoco quedan monarcas ni líderes dispuestos a avasallar a sus compañeros.

Pero al margen de la posición que ocupen, los Caminantes de la Medianoche son muy importantes, manteniendo unidas a las Algaradas y clanes de los que forman parte. Vigilan en busca de amenazas, observan a sus compañeros, y los aconsejan y ayudan, mostrando resistencia y paciencia frente a las adversidades.

Yo misma sigo el Camino de la Medianoche, habiendo cambiado en la terrible noche en que la Gran Corte fue destruida. Desde entonces he tomado sobre mis hombros la tarea de ayudar a las Ajaba supervivientes, de enseñar a las nuevas generaciones y compartir lo que he aprendido. No ha sido un camino fácil, pero me siento en paz conmigo.

El legado de las hienas

-¿Y hacia donde lleva nuestro camino? ¿Cuál es nuestro deber en estos tiempos? -preguntó Bruno.

-Resulta difícil decirlo. Hace tiempo las Ajaba teníamos leyes que compartíamos con los Bastet, la *Karush*, pero las fuimos abandonando. Nuestros enemigos dijeron que habíamos dado la espalda a Gaia, pero no era verdad. Simplemente no nos sentíamos ligadas por una serie de leyes que nos habían impuesto otros.

“Servimos a los espíritus según creíamos conveniente, y cuando cumplíamos nuestro deber éramos recompensadas. Hay otros que afirman seguir las leyes y letanías de Gaia, y sin embargo, sólo son una excusa conveniente para justificar su tiranía o su capricho egoísta. Los reyes lobos que proclamaron la Guerra de la Rabia afirmaban seguir la ley de Gaia, y también Diente Negro cuando masacró a nuestro pueblo.

No seguimos “leyes” grabadas en piedra, aunque eso no significa que carezcamos de principios. De hecho, tenemos varios, aunque deberían considerarse directrices y consejos flexibles. No tienes que estar siguiendo la “ley” todo el tiempo, simplemente procura que todo lo que te rodea esté bien y tú estés en paz.

Honra tu legado

Nuestras leyendas dicen que en el principio de los tiempos Seb-at-Al nos reunió y nos dijo que debíamos elegir entre el rebaño, acabar con los débiles y corruptos, para que pudieran crecer los sanos y fuertes. Las palabras pueden variar, pero el principio sigue ahí. Es quizás la parte más importante de nuestro legado, y la más difícil de cumplir, y además, su interpretación ha cambiado con el paso del tiempo.

Cumplir este principio entre las bestias resulta sencillo, forma parte del orden natural de las cosas, pero entre los humanos es más complejo. Hubo un tiempo en el que impusimos un diezmo sobre la humanidad, el Impergium, y como resultado los humanos nos rechazaron y dieron la espalda a la naturaleza. El miedo a la muerte y a los monstruos les llevó a abrazar la oscuridad.

El mundo ha cambiado mucho y ya no podemos declarar la guerra a la humanidad sin más. La única forma de cumplir este principio sería un genocidio para el que no estamos preparadas, y si los humanos se volvieran contra nosotras, seríamos exterminadas. Nunca subestimes el poder de los humanos cuando la ira y el miedo los dominan.

Este principio puede resumirse en una palabra: equilibrio, el deber de Cahslash en el principio. Debemos corregir y enderezar lo que nos rodea, mantener el orden de la naturaleza, el ciclo de la vida o como quieras llamarlo. Y se puede hacer de muchas maneras. La muerte debería ser sólo el último recurso.

Pero cuando llegas la hora de la muerte debes aceptarla sin miedo, porque simplemente el final habrá llegado.

Honra tu tierra

Somos hijas de la luna y la tierra, moldeadas por las Tres, engendradas por Hiena, y bendecidas por Gaia. Cuando la corrupción infecte el corazón del mundo, cuando Asura extienda sus garras ponzoñosas, no debemos permanecer impasibles. Disponemos de muchas armas para proteger nuestro mundo. Hemos visto la extinción demasiado cerca como para no tomarnos estas cosas a la ligera.

Éste es del Deber de Nala. Debemos permanecer unidas para no contribuir a la corrupción de la tierra y no permitir que la destruyan. Descubriremos los planes para corromper el mundo y daremos caza a los furtivos. Ayudaremos a las demás Killi e incluso nos uniremos a ellas, si es necesario para detener a los servidores de Asura. No debemos aliarnos con la oscuridad ni la corrupción.

Honra tu familia

Las Ajaba podemos vagar solas por necesidad o elección, pero no existimos en el vacío. El legado de las hienas es compartido por muchas voces y corazones, y si alguna vez la soledad es una carga demasiado pesada, si cumplir tu deber es demasiado difícil o el enemigo demasiado numeroso, recuerda que tienes una familia a la que puedes recurrir. Y no te olvides de que tú también eres responsable hacia ella. Es el Deber de Rahja.

En nuestra familia reside nuestra fuerza, mientras otras Killi son despreocupadas, egoístas, y solitarias, nosotras somos criaturas sociales, ya sea como humanos o como hienas. Y por lo tanto tenemos la responsabilidad de cuidar esa fuerza, proteger a nuestros Parientes, acudir en su auxilio y plantar cara juntas al enemigo cuando llega el momento.

No toda la familia comparte tu sangre. También hay amantes, amigos, aliados, o simples conocidos que eliges a lo largo de tu vida. Cuando has tomado la decisión de considerarlos familia, también te vuelves responsable hacia ellos.

La Parentela

La familia siempre ha sido importante para las Ajaba, aunque no siempre la hemos honrado como merecía. Desde tiempo inmemorial los lazos familiares, los linajes, y nuestra identidad como Hijas de Hiena tenían gran importancia. Cuando cazábamos, Ajaba, hienas, y humanos formábamos partidas de caza. En las asambleas los Parientes siempre han tenido voz, y en ocasiones han tomado las decisiones.

Ahora muchos linajes ancestrales han sido cortados para siempre por la Tormenta Interminable. No sólo mataron Ajaba, sino también sacrificaron a nuestros Parientes, e incluso nuestros amigos y aliados, cayeron en la masacre. Los cazadores furtivos recibieron recompensas por matar a todas las hienas que pudieran encontrar, en un intento genocida de borrarlos de la faz de la tierra. Lanzaron maldiciones y magia oscura para separarnos de nuestras tierras.

La diáspora nos llevó a la desesperación. Algunas Ajaba se sacrificaron para proteger a sus Parientes, pero otras se volvieron celosas hasta el punto de la locura...y hubo abusos. He oído que algunos padres y madres obligaron a sus hijos e hijas a tomar parejas y amantes que no querían para tener descendencia a cualquier precio. Y algunos llegaron a recurrir al crimen del incesto...Es una mancha vergonzosa que no podemos justificar con la desesperación en que nos encontrábamos. Esta vergüenza rompió familias y provocó suicidios, y alejó a algunos Parientes de nosotras para siempre, o las víctimas fueron culpadas por lo ocurrido. Abominable.

Otras Ajaba buscaron nuevas parejas en la diáspora y trataron de construir nuevas familias, desoyendo las voces de los ancianos más amargos que les acusaban de “contaminar la sangre.” Ninguna familia construida con amor es impura, y al final es eso lo que importa.

En el pasado la mayoría de las Ajaba nacían entre los pueblos (y las hienas) del este, el centro, y el sur de África, pero actualmente nos encontramos por todo el continente y más allá. António ya te ha hablado de nuestra presencia por todo el mundo.

Opiniones sobre los demás

Mae hizo un descanso para beber agua, pues tenía la garganta reseca. Aunque la tarde ya estaba avanzada, todavía hacía calor. Bruno aprovechó para hacer otra pregunta. Cauco y Cauca se habían cansado de jugar, y se tumbaron en las cercanías, mirándoles con atención, moviendo las orejas con ocasional nerviosismo. Sin embargo, las palabras humanas les resultaban aburridas, por lo que finalmente se levantaron y se marcharon.

-Hasta ahora hemos hablado de nosotras las Ajaba, pero habéis mencionado que hay otros. Las Killi, los hechiceros...¿qué debo saber sobre ellos?

Mae y António se sonrieron. Y fue António el que tomó la palabra.

-En verdad, no estamos solos en el mundo, aunque a algún aspirante a tirano le gustaría que fuera así. Muchos son los hijos de Gaia que surgieron con la creación o que aparecieron después. Algunos son amigos, otros son hostiles, otros son indiferentes. A lo largo de mis viajes me he encontrado con algunos, y he oído hablar de otros. Podemos darte una descripción general de quién puedes encontrarte en tu camino, pero mi opinión, y creo que también la de Mae, es que no te dejes llevar por los prejuicios ni por la ingenuidad, y que juzgues por ti mismo quién merece tu amistad y a quién debes evitar.

Las Killi

Ananasi

Comenzaré por las Arañas. Sí, existen arañas cambiantes, que toman forma humana, forma de araña...y de una monstruosidad intermedia. Las incluimos entre las Killi, las Razas Cambiantes, aunque personalmente tengo mis dudas. Son muy diferentes a los demás, y no estoy del todo seguro de que sirvan a Gaia. Por suerte, la mayoría prefieren las ciudades para tejer sus telarañas y atrapar a sus presas. Ya ves, sienten un gusto goloso por la sangre. A mí me recuerdan a los vampiros, y no me extrañaría que fuesen parientes cercanos.

Mae interviene: *Son las Hijas de Ananasi, la Primogénita de Rahja, y son muy parecidas a su abuelo. Les gusta controlarlo todo y dominarlo todo. António tiene razón en que se relacionan poco con las demás Killi y prefieren que las dejen en paz, pero no se limitan sólo a las ciudades. También he visto arañas que cazan en las selvas o tejen trampas bajo la tierra. Las Ajaba que se refugiaron en las ciudades se encontraron a menudo con las Ananasi, y tuvieron que pagar un elevado precio a cambio de su ayuda, pero debo decir que una vez se aceptan sus condiciones, las Arañas*

mantienen su palabra.

Bastet

Hace mucho tiempo las Ajaba fuimos Bastet, la alianza de las tribus felinas. Por aquel entonces nos consideraban medio parientes o parientes lejanas, y luchamos juntos durante la Guerra de la Rabia. Pero la alianza se rompió y nos fuimos...y nos culpan por ello, acusándonos de todo tipo de infamias. Nadie nos ha preguntado cuál es nuestra versión.

Bagheera

Los Leopardos y Panteras son la mayor de las tribus felinas y quizás la más razonable. Si ellos hubieran sido los líderes de los Bastet quizás hoy todavía estaríamos entre ellos...aunque tengo mis dudas. Pero no quieren ser líderes, prefiriendo juzgar desde las sombras y observar, actuando cuando otras tribus se pasan de la raya. Eso no quiere decir que sean jueces infalibles y su juicio a menudo llega demasiado tarde. Hay que admitir que han castigado a tigres y leones, pero no debemos olvidar que estuvieron junto a Diente Negro la noche en que comenzó la matanza de las Ajaba.

-Pero también se alzaron contra Diente Negro después de esa noche, negándose a continuar con el exterminio de las hienas, y pagaron el precio de su desafío. Y la primera aliada de Kisasi y una de las fundadoras del Ahadi fue Kiva, una Bagheera. No son jueces infalibles, está claro, pero por lo menos intentan hacer justicia. Aunque sean territoriales, egoístas y caprichosos como todos los Bastet, creo que si tienes que depositar tu confianza en uno de los Felinos, los Leopardos son los más fiables.

Bubasti

En Egipto hay una tribu de gatos que afirman descender de los antiguos faraones. Según me han dicho, una tribu de Leones se enamoró de la tierra de Khem y renunciaron a su fuerza para convivir con los humanos y aprender su magia. Hay quien los creía extintos después de la guerra contra el dios oscuro Set, pero todavía sobreviven, ocultos entre las sombras. Sólo los he visto de reojo, pero me dan escalofríos. La magia que conocen no es algo bueno.

-Los Bubasti se convirtieron en los protectores de la tierra de Khem, y a cambio de obtener poder, se unieron al destino de la tierra. No sólo son hábiles en los dones de Gaia, sino que guardan los secretos de una antigua hechicería, sutil e imprevisible. Dicen que todavía luchan contra los vampiros que conquistaron su Egipto, aunque se rumorea que la corrupción que sembraron las sanguijuelas se ha apoderado de ellos.

Khan

Los Tigres se alzaron entre las Killi de la India con nuestra ayuda, y demostraron ser señores honorables, justos...e implacables. Las Ajaba indias se convirtieron en sus soldados y esbirros de confianza, acompañándolos en su destino. Cuando comenzaron a matarse entre ellos, nos arrastraron a su guerra, y caímos con ellos. Ahora son pocos y también se encuentran desperdigados y en muchos casos, lejos de sus tierras. Aunque nuestra alianza haya sido próspera y fructífera, la caída de los Khan es un ejemplo de que no podemos dejar nuestro destino en manos de otros.

-La arrogancia y la soberbia son defectos habituales entre los Bastet, aunque por lo menos concedo a los Khan que intentaran ser gobernantes justos. Las Ajaba no podemos ser siervas sin concesiones de nadie. Debemos elegir nuestras batallas, y no lanzarnos ciegamente a las guerras de otros.

Simba

¿Qué puedo decir de los Leones que no haya dicho ya? Gran parte de nuestra historia consiste en la guerra contra ellos. Creo que en el fondo envidiaron la unidad de los Lobos durante la Guerra de la Rabia y quisieron imponerla por la fuerza entre los Bastet, por lo que no es de extrañar que su alianza terminara mal. Y siguen sin aprender la lección, a pesar del odio (ellos lo llaman envidia) que han generado hacia ellos, a pesar de las derrotas y pérdidas. Y en su arrogancia no se dan cuenta de que se están condenando, cada vez son menos, sus golpes son cada vez más desesperados. Aunque ahora estemos en paz, comprendo a las Ajaba que quieren acabar con ellos hasta el último. Y aunque no levantaré mi mano contra los Simba, si alguna vez desaparecen, no lloraré su pérdida.

-He sufrido en mi propia carne la furia genocida de los Simba. Los he visto matar a muchos de mis hermanos y hermanas. Y también he conocido el daño que les causamos, y he asistido a la derrota de Diente Negro. Se ha derramado demasiada sangre innecesariamente y con el Apocalipsis encima de todos debemos poner fin a esta guerra sin sentido. Sigo odiando a los Leones, pero seré la primera en luchar junto a ellos para salvar este mundo.

Swara

Los Guepardos son escurridizos y veloces. Se dice que fueron los mensajeros de los Bastet, pero que los Leones (una vez más), los asustaron y obligaron a huir. Creo que intentaron hacerles lo mismo que a las Ajaba y reaccionaron de la mejor forma que sabían: corriendo. Resulta difícil saber en qué andan metidos, aunque ocasionalmente nos han advertido de algún peligro común. Desde que se unieron al Ahadi son una presencia más frecuente, alertando de las amenazas y peligros que encuentran en sus viajes, aunque todavía siguen guardándose sus secretos y sospecho que tienen una pata en la salida por si tienen que volver a huir.

-La tribu de los Swara es honesta en su cometido. No son luchadores fuertes, pero han combatido a Asura a su manera, y creo que un par de golpes anónimos contra los esbirros de Asura bien pueden ser responsabilidad suya, pero no es costumbre entre los Guepardos quedarse para asumir ningún mérito o culpa. Hace poco hemos sabido que también son viajeros espirituales, pero lo que han visto en sus viajes sólo ellos lo saben.

Los otros

Hay más tribus Bastet en otros lugares del mundo. Hay Jaguares, Linceos, y Pumas en América, y son feroces y territoriales, aunque como sus parientes felinos son solitarios y no están tan organizados como las tribus felinas de África y Asia. En Europa también hubo Leones, Leopardos, y Tigres, pero fueron exterminados con la Guerra de la Rabia junto a los Hienas, y para los Bastet, el continente europeo es tan ajeno para ellos como para nosotras.

Corax

Y también están los Cuervos. Una alegre y divertida compañía, pero que termina haciéndose pesada después de un rato. Como Buitre, los Cuervos nos guían a la carroña y los secretos que buscamos, y nos alertan de posibles amenazas. El problema es que son algo bocazas y lo que le cuentes a un Cuervo posiblemente terminará compartiéndolo con los suyos, y con las Killi, sólo para presumir de lo que sabe o simplemente para pasar el rato.

-Pero saben ponerse serios cuando llega el momento. Durante la Guerra de la Rabia ayudaron a varias Killi a ponerse a salvo de la furia de los Lobos, entre ellas a las Ajaba. Los Makunguru de África callaron después de la matanza de la Tormenta Interminable, y nos ayudaron a encontrar lugares donde escondernos. Aunque les encanta hablar y dar rienda suelta a su humor, no están en el mundo para hacernos reír.

Garou

Los Lobos fueron elegidos para ser los guerreros de Gaia, en un momento en que las demás Killi no podíamos hacer frente a las hordas de Asura. Hay quienes dicen que las Ajaba fuimos creadas para ocupar el lugar de los Garou en África, donde no había Lobos, pero no es verdad, ya estábamos en el mundo antes de que llegaran. De hecho, según he oído, es muy posible que las Hienas comenzaran a formar manadas para poder competir con los Lobos con los que compartían territorio.

En cualquier caso, recuerda que fueron creados para la guerra, y su temperamento es todo un problema. Por suerte, la Guerra de la Rabia hace mucho tiempo que quedó atrás y las viejas rencillas han quedado olvidadas, o por lo menos de lado, pero la verdad, me siento más cómodo sabiendo que África está separada por mar de Europa y América. Por otra parte, se encuentran divididos en tribus, como los Bastet, y las perspectivas y tradiciones de unas y otras pueden ser muy distintas.

Caminantes Silenciosos

Conocimos a esta tribu en el Antiguo Egipto, donde habían instalado su territorio. Con el tiempo conseguimos establecer ciertos pactos gracias a la mediación del espíritu de Chacal, que ellos conocían como Anubis, lo que permitió que las Hienas sirvieran como mercenarias y guerreras para los líderes de los Caminantes Silenciosos. Una relación de señor y vasallo, en el mejor de los casos.

Irónicamente, cuando fueron derrotados por el dios Set y condenados al exilio de su tierra, fue cuando nuestras relaciones se invirtieron, y los orgullosos Caminantes pasaron a servir a las Ka de las Hienas como mensajeros y mercenarios. Y en una doble ironía del destino, desde que caímos en desgracia, ahora somos aliados en igualdad de condiciones.

-Los Caminantes Silenciosos añoran su tierra de la misma forma que las Ajaba, y hemos sido igualmente expulsados. Los Caminantes llevan miles de años tratando de romper la maldición que los exilió de Khem, y en principio nosotras tendremos que aguardar cien años para conseguirlo, por lo que aconsejaría paciencia. Que ahora seamos aliados en el Ahadi es una buena noticia.

Kucha Ekundu

Los Licaones son una tribu Garou reciente, no sé cuál es su origen, pero de alguna manera los perros salvajes africanos consiguieron que los espíritus les concedieran sus propios protectores. Todos los Kucha Ekundu nacen entre los Licaones, no conozco a ninguno de ellos que haya nacido humano, por lo que hay que decir que a pesar de su ferocidad, son honestos y directos, y muy bien adaptados a los espacios salvajes, por lo que suelen llevarse mejor con las Ajaba que han nacido entre Hienas.

-Los Kucha Ekundu son un enigma. ¿Son Licaones que han sido aceptados entre los Garou o son Garou que han conseguido mezclarse con los Licaones? Si es lo segundo, sería interesante saber cómo lo consiguieron, pues podría ayudarnos a incrementar nuestra Parentela Hiénida.

Roehuesos

Los Roehuesos son una tribu Garou que se formó entre los Lobos marginados y rechazados, que se unieron para mantener su fuerza y acudieron a los espíritus carroñeros para que les ayudaron. Fue a través de Hiena que contactaron con las Ajaba, y desde entonces hemos mantenido varias alianzas, acuerdos, y ocasionales escaramuzas. Ayudaron a las Hienas marginadas y nos acogieron cuando nos vimos obligadas a huir de la Tormenta Interminable.

-De la misma forma que compartimos a Hiena con los Roehuesos, ellos compartieron a Rata con nosotras. Como prefieren las ciudades, no solemos tener conflictos por el territorio, pero hay un punto en el que debemos tener cuidado: los Roehuesos protegen a los marginados y a los débiles, y las Ajaba elegimos a los débiles para el sacrificio. Por lo tanto, cuando estéis disfrutando de la hospitalidad de los Roehuesos caminad con cuidado y sed respetuosas con vuestros

anfitriones.

Los otros

Existen otras muchas tribus Garou, extendidas por todo el mundo. En el pasado reclamaban sus propios territorios, especialmente en Europa y Norteamérica, pero con el paso de los siglos se han ido volviendo más humanas y han comenzado a mezclarse entre ellas, aunque su convivencia no siempre es armoniosa. Cuando los europeos colonizaron África y Asia, algunos llegaron arrogantes a instalarse en nuestro territorio, protegiendo a los colonos, pero la mayoría terminaron retirándose después de que los europeos se marcharan. Quizás los peores de ellos fueran los llamados Colmillos Plateados, autoproclamados Arrogantes Reyes de los Lobos. Me recuerdan mucho a los Simba.

-En una cosa tienes razón, António. Los Lobos se han vuelto demasiado humanos y no ven el peligro. Muchos ya no sirven a Gaia, sino a los intereses de la humanidad, y la Madre Tierra sólo se ha convertido en una excusa. Y los Colmillos Plateados que mencionas tienen en sus manos la sangre de la Guerra de la Rabia. Pero si hemos aceptado a los Simba después de lo que hemos sufrido, quizás podamos luchar con los Lobos en el Apocalipsis.

Gurahl

He oído que la Guerra de la Rabia comenzó cuando los Lobos atacaron a los Osos, lo que provocó que las demás Killi acudiéramos en su ayuda. No conseguimos salvarlos. Me han dicho que los Osos eran curanderos y sanadores, tanto de humanos y animales como de las tierras en que vivían, y ahora quizás nos hacen más falta que nunca.

-Oso es un espíritu lejano para las Ajaba, pero me han dicho que todavía sigue compartiendo sus dones curativos a pesar de la desaparición de sus hijos. Quizás nos recuerde de cuando compartíamos las cavernas y espacios de Europa con sus hijos y pueda ayudarnos.

Mokolé

Los Cocodrilos han ayudado a formar el Ahadi. Son sabios y pacientes, y la mayor parte del tiempo prefieren permanecer alejados de los demás, pero cuando su paciencia se colma y deciden actuar, su furia es aterradora. La Tormenta Interminable cometió el error de provocar su cólera, y no sólo se unieron a los enemigos de Diente Negro, sino que salieron de sus ciénagas en pie de guerra. Un espectáculo devastador ante el que es mejor no interponerse. No obstante, en tiempos de paz son conocidos por su consejo y sabiduría.

-Fueron los primeros de todos, y recuerdan muchas cosas. He tenido la fortuna de tener largas conversaciones con varios Mokolé, lo que me ha permitido recuperar algo de conocimiento sobre las Ajaba. En cuanto a los Reyes Lagarto...se dice que hubo un tiempo en el que intentaron gobernar el mundo y provocaron una devastación sin precedentes que sólo ellos recuerdan. Su paciencia es mas bien prudencia para no volver a repetir ese error, y por eso su furia es lenta y meditada.

Nagah

Las Serpientes eran artistas de gran talento, maestras de la música y la danza. Parece que actuaban como diplomáticas y mediadoras, pero eso no las salvó de la furia de los Lobos, que acabaron con ellas hasta la última.

-No estoy segura de esta imagen tan inofensiva de las Nagah. ¿De qué le sirve el veneno a un artista o a un diplomático? Creo que las Serpientes guardaban secretos peligrosos en los que es mejor no indagar y por eso murieron.

Ratkin

Las Ratas desempeñaban un papel parecido al nuestro, diezmando a la humanidad y evitando que creciera demasiado, utilizando el hambre y la enfermedad como armas. En cierto sentido, podría decirse que preparaban el terreno para las Ajaba. A los Lobos no les hacía gracia que diezmaran a sus humanos, por lo que las Ratkin fueron especialmente afectadas por la Guerra de la Rabia. Las supervivientes se escondieron en las ciudades y todavía siguen allí.

Cuando huimos de Diente Negro nos encontramos con las Ratas y los resultados fueron mixtos: algunas nos aceptaron (no gratis, por supuesto), otras nos rechazaron, y otras nos vendieron. Tened cuidado con las Ratkin, pues no son de fiar.

-La Guerra de la Rabia enloqueció a las Ratas, y ahora no confían en nadie, ni siquiera en los elegidos de Rata, aunque puedan mostrarse más comprensivas. Pero las Ratkin son un pueblo paranoico y con mentalidad de asedio. Durante mucho tiempo han permanecido en las sombras, criando sin ser vistas, extendiendo hambre y enfermedades a su paso. Me inquieta su silencio, aunque me alivia saber que su odio va dirigido hacia los Lobos.

Rokea

...Y llegamos a los Tiburones. Al no compartir espacio no sabemos mucho, pero bajo las olas de los océanos del mundo deben ocupar un lugar similar a otras Killi. No sé si hay tribus o divisiones entre ellos, pero teniendo en cuenta su ferocidad y reputación deben ser similares a los Lobos.

-No hay humanidad en ellos y han permanecido aislados del resto de las Killi durante mucho tiempo. Al igual que tú, desconozco cuál es su deber o el motivo de su creación, pero alguien debe proteger y vigilar los mares del mundo, donde nadie más puede llegar.

Los otros

Lejos de nuestras tierras he oído historias sobre otras Killi, que no sé si serán ciertas, o por lo menos no he podido comprobarlas personalmente: Coyotes en América y Zorros en Asia. Los pocos rumores que he oído hablan de embaucadores con un retorcido sentido del humor. También me han contado que había otros que murieron en la Guerra de la Rabia: recordamos a los Jabalíes de Europa, y creo que también había Murciélagos y Toros.

-Con la ayuda de los espíritus, Gaia creó guardianes en función de sus necesidades. Algunos han desaparecido en el olvido cuando dejaron de ser necesarios y otros cayeron por culpa de motivos demasiado humanos. Nuestra matanza no sólo me entristece por el daño que hemos sufrido las Ajaba, sino porque parece que las Killi estamos condenadas a repetir los mismos errores una y otra vez.

Los Pueblos del Ocaso

Las Killi no somos las únicas habitantes de este mundo en estas noches inciertas. Hay otros pueblos de la noche, que acechan en las sombras, y que prefieren mantenerse ocultos de la humanidad...y también de nosotras. Alguna vez coincidimos, pero preferimos evitarnos. Cuando llegamos a acuerdos es para evitar conflictos que nadie desea, y rara vez cooperamos por voluntad propia.

Vampiros

Sanguijuelas. Garrapatas. Granos Supurantes en el Culo. Hemos luchado contra ellos desde los tiempos antiguos y por buenos motivos. Son parásitos de la humanidad, ansiosos de sangre y todo aquello en lo que pueden hincar sus colmillos. Los más jóvenes todavía recuerdan cómo parecer humanos, pero la podredumbre ya ha enraizado en su interior. Si dejas que crezcan como una mala hierba con el tiempo se hacen muy peligrosos. Lo peor es que no suelen atacar directamente. Crean una telaraña de esbirros a su alrededor para protegerse mientras lo envenenan todo y muchas veces ni te darás cuenta de que en realidad están luchando contra los chupasangres. El sol y el fuego son tus mejores aliados contra ellos.

-Los vampiros reflejan lo peor de la humanidad y crean corrupción. En África se hacen pasar por chamanes y reyes, creando una parodia de la sociedad tribal, y reclamando pueblos enteros como ganado y alimento a su servicio. Los Reyes Ocultos en ocasiones han interferido en la guerra entre Leones y Hienas, y algunas de las Ajaba más corruptas han caído en la tentación de aceptar aliarse con los no muertos. Necias.

Las peores son las Ajaba que han sucumbido a la tentación de la vida eterna. Pero la sangre envenenada de las Sanguijuelas y el espíritu de nuestros cuerpos no se llevan bien. Sólo la magia más oscura es capaz de crear una Abominación que sólo tendrá una existencia solitaria, desgraciada, y normalmente breve.

Magos y brujas

Hay quienes entre la humanidad han encontrado el camino al mundo del espíritu y descubierto la forma de obtener poder de él. Desde el principio de los tiempos han existido magos y brujas que han aprendido a crear sus propias leyes y utilizar el poder de los lugares sagrados, lo que a menudo los ha puesto en conflicto con las Killi.

A veces hemos negociado con los hechiceros, especialmente las Ajaba solitarias, y quienes no han sido esclavizadas con su magia, en ocasiones han conseguido algunos trucos, aunque me pregunto hasta qué punto habrá merecido la pena. Nuestras hermanas de la India parecen haber tenido una relación estable con algunos brujos de la India, y se dice que su Parentela aprende hechicería para ayudar a las Hienas. Entre los magos de la India existe un culto dedicado al estudio de la muerte, pero sus miembros suelen llevar el hedor de Asura con ellos.

Aquí en África también hemos forjado alianzas con individuos solitarios para proteger determinados pueblos, pero también sabemos que son peligrosos: varias *sangoma* ayudaron a Diente Negro y la Tormenta Interminable con su magia, y les ayudaron a crear maldiciones que nos han separado de nuestras tierras ancestrales. No guardamos mucho amor por estas brujas.

-Quienes practican la magia no son muy diferentes de los multimillonarios de las grandes corporaciones o de los políticos embriagados del poder. Simplemente tienen en sus manos algo que creen que los sitúa por encima de los demás, pero la mayoría simplemente no lo comprenden, y lo usan y malgastan como la humanidad usa y malgasta los recursos de la Madre Tierra.

Pero algunos de estos magos y brujas aprenden y se vuelven sabios, observando las conexiones del mundo de los espíritus. Los que defienden las tradiciones y mantienen su arraigo con los antiguos pueblos conocen a Gaia y se puede razonar con ellos, aunque en ocasiones el conflicto es inevitable, sobre todo cuando se trata de los espacios sagrados.

Fantasmas

En el mundo de los espíritus se encuentra la Tierra de los Muertos, una selva oscura y azotada por las tormentas donde habitan los difuntos. Desde ese mundo, estos espíritus regresan a veces al mundo, especialmente los que sufrieron una muerte prematura o tienen asuntos que solucionar. Ayúdales si puedes, y hazles entender que éste no es su lugar. Por suerte, las Ajaba pocas veces nos vemos obligadas a enfrentarnos a ellos.

-No todos los difuntos se convierten en fantasmas, pero a veces, sobre todo si se ha producido una muerte violenta o el muerto ha dejado asuntos sin resolver, regresa, lleno de ansia y a veces enloquecido por lo que sufrió antes de morir. Ayudarles suele ser suficiente, pero no siempre, y a veces lo que los retiene aquí son deseos oscuros que no debemos ayudarles a cumplir. Por suerte, suelen estar vinculados a determinados lugares u objetos, por lo que es

preferible evitarlos.

Hay espíritus tan ansiosos de regresar que a veces vuelven a ocupar los cuerpos que habitaron, sembrando el caos y causando destrozos por donde van. Por lo general, nuestras garras suelen ser suficientes para solucionar el problema, pero en ocasiones el poder de la muerte los convierte en enemigos formidables. Ten cuidado.

Hadas

A veces los sueños y deseos cobran vida...y también las pesadillas. Estos espíritus suelen ser un reflejo de la humanidad, surgidos de los cuentos y leyendas. Se dice que en la antigüedad eran adorados como dioses, pero por algún motivo, con el paso del tiempo han ido menguando y cada vez son más difíciles de ver.

-Las Ajaba conocemos al pueblo de los Eshu, vagabundos errantes que cuentan historias y recorren los caminos de África trayendo nuevas. Hace tiempo Navela Ka dio refugio a una caravana de Eshu y a cambio los espíritus se comprometieron a acudir en su ayuda. Quienes recuerdan las palabras adecuadas todavía pueden convocarlos.

-¿Conoces esas palabras, Mae? -preguntó Bruno.

Mae sonrió y no dijo nada.

Más historias

-...Y también he oído historias sobre hechiceros que consiguieron la inmortalidad en el Antiguo Egipto, espíritus demoníacos y angelicales que vieron los primeros días de la Creación, criaturas de pesadilla creadas mediante ciencia enloquecida, chicas de instituto elegidas para cazar a los monstruos y...

-Creo que el muchacho ha tenido suficiente información que asimilar por hoy, António -interrumpió Mae-. Ni siquiera tú y yo conocemos todo lo que habita en este mundo en que nos ha tocado vivir. Ya tendrá tiempo de aprender por sí mismo. No tendrá mejor maestra que su propia experiencia.

Bruno se encontraba fascinado por todo lo que le habían contado. Fascinado y un poco amedrentado por la enormidad del mundo que se había abierto ante él, pero en conjunto, con una chispa de esperanza en su interior. Todavía no sabía qué hacer cuando terminara su aprendizaje en Angola. Quería regresar a Brasil y hablar con sus padres...António había dicho que le ayudaría.

El sol estaba a punto de ponerse y un pájaro blanco llegó volando y descendió del cielo para posarse cerca de las Ajaba reunidas. Bruno no sabía qué especie era.

-Una garcilla bueyera -dijo António-. Es un buen presagio.

-Es una mensajera -los ojos de Mae se entrecerraron mientras su mirada se cruzaba con los ojos del ave-. Un espíritu de Garcilla.

Mae mantuvo la concentración, atenta y de repente soltó una carcajada.

-Siempre supe que había sangre de Hiena en ellos, pero no hasta ese punto.

-¿Qué quieres decir? -preguntó Bruno.

-Venid conmigo y vedlo vosotros mismos.

Se acercaron al viejo granero, donde Cauco y Cauca dormían, y escucharon bullicio en su interior. Las dos hienas debían encontrarse dentro, jugando. De repente escucharon risas...pero eran risas humanas.

Bruno fue el primero en entrar dentro del granero, y pudo ver a un chico joven, tambaleándose intentando caminar sobre dos piernas que obviamente no estaba muy seguro de cómo utilizar, con la lengua babeante. También había una chica moviéndose a cuatro patas, sobre brazos y piernas. Ambos estaban desnudos, pero no se mostraban avergonzados.

-Cuando los recogí, Cauco y Cauca eran dos Parientes huérfanos nacidos entre las hienas, pero ahora son algo más. -dijo Mae.

-¿Cómo ha sido posible que no nos diéramos cuenta hasta ahora cuando lo teníamos ante nuestras narices? -preguntó António.

-Quizás su sangre decidió permanecer oculta de cualquier peligro, o simplemente así lo ha decidido Hiena. En cualquier caso, tenemos dos nuevas hermanas. Mañana tendrán que comenzar a aprender lo que son. Espero que me ayudéis.

-No me importaría repetir la lección -dijo Bruno con una sonrisa.

Capítulo Tres: Manchas en la piel

La integridad es un valor neutro. Hasta las hienas tienen integridad. Son pura hiena.

-Jonathan Franzen

Desde el principio, quisieras o no, eras distinto. La gente murmuraba que eras raro o te lanzaba miradas significativas. Si creciste entre animales, te evitaban, o te gruñían para que te mantuvieras lejos. A medida que crecías comenzaste a sentir curiosidad, a hacerte preguntas, porque también reconocías que te sentías raro. Se trataba de impulsos inesperados que señalaban que había algo que no encajaba. O quizás...supiste que eras Ajaba desde el principio, algo que no era humano ni era hiena, sino ambas cosas, y te criaron apartado de todos, un secreto difícil de guardar o una esperanza que debía madurar.

¿Cuándo fue la primera vez que sentiste a la hiena en tu interior, moviéndose bajo tu piel, correteando sigilosa?
¿Cuándo fue la primera vez que sentiste el calor y la conciencia humana bajo tu pelaje sacudiendo tus instintos animales?
¿Cuándo fue la primera vez que los dos se fundieron en uno y te apartaron para siempre de tus iguales? ¿Cómo aprendiste lo que eras? ¿Acudieron los espíritus para guiarte o tu maestro fue un Pariente u otra Ajaba que te mostró un mundo lleno de secretos? ¿Le diste la bienvenida o huiste asustado, negándote a aceptar lo que eras? ¿Y cuándo tuviste respuestas, fueron suficientes?

Tantas preguntas. Tantas vidas. Ahora ya sabes lo que eres, y lo que hagas con ello depende de ti.

Una Ajaba no es un humano ni una hiena. Es una unión mística de humano, hiena, y espíritu. Esa mezcla busca un equilibrio que no es fácil de alcanzar. La conciencia humana, los instintos animales, y los secretos del más allá se entremezclan generando inestabilidad. Todos estos rasgos y otros muchos se manifiestan en sus acciones, en sus palabras, en los enemigos que elige, y en los amigos con los que se rodea.

La comunicación de las Ajaba

Las hienas son criaturas expresivas con un amplio sistema de vocalizaciones, sonidos, movimientos y señales sonoras y visuales, y pueden comunicar mucho más que las simples palabras. Este lenguaje se amplía tras el Primer Cambio, introduciendo expresiones y términos vocales llamado Chauja. Hasta las Ajaba que han nacido humanas terminan comprendiendo este lenguaje instintivo de sus hermanas tras unos pocos meses. Las hienas más jóvenes quizá deban hacer una tirada de Inteligencia + Impulso Primario para descifrar lo que otras hienas intentan comunicar.

Resulta complicado expresar pensamientos abstractos o complejos mediante este idioma, pero las advertencias o mensajes sencillos se comprenden bien. Las conversaciones más complejas pueden requerir el cambio de forma para obtener mayor claridad.

Además, las Ajaba también pueden utilizar símbolos rúnicos y marcas olorosas, aunque los Homínidos no emplean estas últimas tan a menudo como los Hiénidos. Los símbolos de las hienas originalmente eran compartidos con los Bastet, pero desde que se separaron de los felinos, también han introducido runas Garou, creando su propio sistema escrito.

Rasgos

Las Ajaba son criaturas místicas y espirituales, con talentos y dones sobrehumanos. Algunos de esos talentos son similares a los de otras Razas Cambiantes, pero también tienen sus propios rasgos peculiares. De vez en cuando, esas diferencias se manifestarán en el juego.

Eso significa que tu personaje hiena cambiante tiene rasgos que difieren de los que se presentan en el manual básico de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. En general, los personajes Ajaba se crean de forma similar a los Garou, con iguales cantidades de puntos y vulnerabilidad a la plata, el fuego, o los residuos tóxicos. El uso de la Rabia, la Gnosis, el Delirio...funcionan igual en las hienas, salvo en los siguientes rasgos:

- Las Ajaba no tienen Auspicios, sino Aspectos basados en tres momentos del día: Alba, Ocaso, y Medianoche.

- La Rabia y la Gnosis dependen de su Aspecto.

- Todas las Ajaba comienzan con una Fuerza de Voluntad básica de 3.

- Las Ajaba no pueden cruzar a la Umbra de forma natural, como los Garou. Para ello necesitan utilizar dones o ritos especialmente poderoso, o acceder a determinados lugares donde la Celosía es débil (como los Túmulo).

- Los Rasgos que se describen a continuación sustituyen a los de **Hombre Lobo**.

Razas

Como muchos cambiaformas, las Ajaba tienen tres Razas, determinadas en su nacimiento: Homínido (de padres humanos), Metis (de la unión entre dos cambiaformas) y Hiénido (de progenitores hienas). Históricamente, las Ajaba Hiénidas eran las más numerosas, pero las matanzas y purgas iguales golpearon igual a las Ajaba que caminaban sobre dos y cuatro patas. Cuando se vieron obligadas a abandonar sus territorios, los Homínidos pudieron esconderse con más facilidad en los rincones de las ciudades que sus hermanas nacidas hienas.

La sangre cambiante corre con fuerza entre las Ajaba. Tres de cada diez nacimientos entre su Parentela (humanos o hienas) terminan sufriendo el Primer Cambio y se convierten en Ajaba, y la proporción se incrementa de manera drástica cuando uno de los progenitores es una Ajaba.

- **Homínido:** Tradicionalmente, la mayoría de las Ajaba nacían entre los pueblos nativos del África subsahariana, especialmente en el centro, el este, y el sur del continente, creando una amplia diversidad. Una rama de las Ajaba terminó desplazándose a la India y Oriente hace siglos, y después de la expulsión reciente de sus tierras natales, esta diversidad se ha incrementado todavía más.

La desesperación por recuperar la fuerza de su número, las Ajaba se sienten impulsadas a asegurarse de que las siguientes generaciones sean numerosas.

- **Dones Iniciales:** Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Persuasión.

- **Metis:** Los emparejamientos entre dos Ajaba también son especialmente frecuentes, y cuando ocurre la concepción siempre da como resultado un Metis. Las Ajaba nunca han sentido los prejuicios habituales entre otras Razas Cambiantes hacia los Metis, y en su situación actual son más aceptados que nunca como miembros de pleno derecho. Aunque son estériles, se convierten en adultos funcionales en pocos años en lugar de experimentar la larga infancia y

adolescencia de los Homínidos. La seguridad de engendrar a una Ajaba Metis ha llevado a muchas Ajaba a emparejarse entre ellas para incrementar su número.

Al igual que los investigadores humanos creían erróneamente que las hienas eran hermafroditas, todas las Ajaba Metis exhiben hermafroditismo. En forma Hiénida exhiben un sexo, en forma Homínida otro sexo, y en forma Crinos una combinación de ambos. No se trata de una deformidad, sino de un rasgo inherente a las Ajaba Metis.

Sin embargo, ni siquiera las Ajaba Metis están libres de sus propias debilidades, algo que las hienas atribuyen a la maldición de Asura, exhibiendo todo tipo de deformidades y debilidades habituales en los Metis de otras Razas Cambiantes, algunas más evidentes y otras más discretas. Todos los personajes Metis deben elegir una deformidad durante su creación, aunque Hedor, Mandíbula Deforme, y Sarna se encuentran extendidos.

Dones iniciales: Cabeza de Rata, Crear Elemento, Ira Primaria, Muda, Sentir al Wyrn.

• **Hiénido:** Existen varias especies de hiena, pero sólo la hiena manchada o moteada (*Crocota crocota*) y la hiena rayada (*Hyaena hyaena*) son la Parentela tradicional de las Ajaba. A pesar de su reputación como repugnantes carroñeros, las hienas manchadas cazan hasta el 95 % de sus presas y otros depredadores de la zona (como los leones) suelen intentar robarles las piezas que han cazado.

Las Ajaba Hiénidas han sido históricamente las más comunes, aunque su número se ha reducido en los últimos siglos. Actualmente, el rápido crecimiento de las hienas es un gran beneficio en sus esfuerzos por restaurar su población a los niveles previos a la masacre. Por desgracia, debido a las guardas místicas que los Simba han levantado sobre muchos de los territorios tradicionales de las Ajaba han situado a gran parte de la población salvaje de hienas fuera de su alcance. Por fortuna, todavía quedan poblaciones dispersas de hienas en el África subsahariana y algunas Ajaba recurren a la Parentela que se encuentra en zoológicos, reservas, y refugios naturales.

Las Ajaba que habitan en el Norte de África, Oriente Próximo, o la India recurren a emparejarse con la hiena rayada que se encuentra en esos lugares, aunque su población no es tan numerosa como la de sus parientes manchadas.

Habilidades Restringidas: Los personajes Hiénidos no pueden escoger las siguientes Técnicas y Conocimientos con sus puntos iniciales. Pueden, no obstante, utilizar puntos gratuitos para adquirirlos, quizás como resultado del prelude del personaje. Igualmente, se pueden usar puntos de Experiencia para mejorar esas Habilidades como resultado del entrenamiento o la “experiencia vital” en el curso de la crónica.

Técnicas: Armas de Fuego, Artesanía, Conducir, Etiqueta, Latrocinio.

Conocimientos: Academicismo, Ciencias, Informática, Leyes, Tecnología.

Dones iniciales: Arsenal del Depredador, Mente de Presa, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Sentir Presa

Aspectos

Históricamente, las ancianas Ajaba reconocían tres Aspectos mayores: Alba, Medianoche, y Ocaso. Alba y Ocaso eran más comunes entre las hembras, que reclamaban ser más aptas para liderar Algaradas y clanes. El Aspecto Medianoche era tradicionalmente masculino y se lo conocía como el Camino del Hombre. En algunas Algaradas y clanes se asignaba a machos y hombres, que recibían poco respeto.

El Aspecto de una Ajaba se determina por el momento del día en que nace o experimenta su Primer Cambio, un proceso que no es del todo claro, pero que termina manifestándose. Del amanecer hasta el mediodía es Alba, del mediodía a la puesta del sol es Ocaso y cuando desaparece el sol es Medianoche. No obstante, muchas Ajaba insisten en que el Aspecto es una directriz flexible y que cada hiena termina eligiendo su camino.

Todas las Ajaba recuperan dos puntos de Rabia al amanecer.

• **Alba:** Las Ajaba del Alba están llenas de furia y Rabia, ansiosas por luchar contra sus enemigos o demostrar su dominio sobre su propia gente. Son enérgicas y combativas, se ofenden con facilidad y son hiperactivas. Históricamente han sido fuertes líderes de manada, aunque suelen carecer del control necesario para liderar un clan entero.

Rabia inicial: 5.

Gnosis inicial: 1.

Dones iniciales: Garras como Cuchillas, Golpe Final, Reflejos Relámpago, Resistir Dolor, Ritmo del Tambor del Corazón, Sentir al Wyrn, Tácticas de Manada.

• **Medianoche:** Las Ajaba de la Medianoche son el equilibrio hecho carne. Aunque puede que su furia no iguale la del Aspecto Alba, ni su fuerza sobrenatural la del Ocaso, tampoco muestran debilidad en ninguna de ellas.

Históricamente, los machos Ajaba solían exhibir el Aspecto de la Medianoche -o se les obligaba a aceptarlo. Esto les daba un lugar único en la sociedad Ajaba, ya que eran considerados los individuos más estables y equilibrados de la Raza a pesar de su bajo estatus social. Lo irónico de esta situación es que eran conscientes de ello. Desde el pasado siglo, este Aspecto está recibiendo un renovado respeto, pues sus caminantes han sido vitales para la supervivencia de las Ajaba.

El Aspecto de la Medianoche de las Ajaba suele ser el pegamento que mantiene unido a la algarada o al clan y muchos de los Dones de Aspecto reflejan ese talento o la simple habilidad de aguantar frente a la adversidad.

Rabia inicial: 3.

Gnosis inicial: 3.

Dones iniciales: Habla Mental, Lágrimas de los Cielos, Lenguaje de las Bestias, Persuasión, Grabar lo Visto, Recuerdo Perfecto, Roce Materno.

• **Ocaso:** Las Ajaba del Ocaso interiorizan su Rabia y aprenden formas más sutiles de cumplir su deber sagrado. Las hienas cambiantes del Aspecto del Ocaso golpean desde las sombras, acechando a su presa hasta el momento en que

es más vulnerable. Saben cómo ver más allá de lo obvio, averiguar las debilidades de su objetivo y aprovecharse de ellas, ya sea para sacrificar selectivamente al ganado o para liderar al clan.

Quienes se convierten en líderes suelen recibir un respeto temeroso, pero otras Caminantes del Ocaso prefieren gobernar en silencio, ocultas entre las sombras y tirando de los hilos de sus títeres. Otras se dedican a juzgar y observar, interviniendo para mantener la algarada o el clan fuerte, y no siempre actúan de manera amable.

Rabia inicial: 1.

Gnosis inicial: 5.

Dones iniciales: Abrir Sello, Carcajadas en la Noche, Defecto Fatal, Ojo Nublado, Olor a Agua Corriente, Susurros en la Hierba.

Formas

Las Ajaba pueden asumir cinco Formas: Homínido, Anthros, Crinos, Crocas y Hiénido. Las dificultades asociadas con las cinco Formas son las mismas que las de los Garou.

- **Homínido:** Las Ajaba en Forma Homínido parecen humanos de pelo hirsuto. Tienen torsos robustos y miembros desproporcionadamente delgados y largos. Sus voces suelen ser roncas y desagradables. Mientras están en Forma Homínido, las Ajaba poseen un perturbador aire astuto, aunque habitualmente con algo poco digno de confianza o incluso maníaco en sus gestos.

- **Anthros:** La Forma Anthros posee características híbridas entre las de un humano y una hiena, camina erguida pero es claramente inhumana. El cuello, cejas, mandíbula y otros rasgos faciales de una Ajaba en Anthros se ensanchan y su vello corporal se eriza y se vuelve áspero. Su musculatura se hace mucho más fuerte que en Forma Homínido, pero a cambio de esta condición física mejorada gana una apariencia aterradora que dificulta las interacciones no violentas.

- **Crinos:** Esta Forma existe para la batalla. Fuerte y hábil, la Forma Crinos proporciona a la Ajaba la mayor protección de todas sus Formas, aunque aún permite manipular armas y equipo con poca dificultad. Con un pelaje muy espeso y enmarañado y el pelo erizado, una Ajaba en Crinos pesa varias veces más que en sus Formas Homínido o Hiénido, y cada kilogramo adicional está diseñado para sobrevivir. Las Ajaba en Forma Crinos provocan Delirio.

- **Crocac:** Imagina una hiena tan grande, fuerte y peligrosa como un oso y a la vez capaz del mismo sigilo y astucia que un felino salvaje. La Forma de fiera primordial Crocas recuerda a los días prehistóricos en los que las hienas de las cavernas se escabullían por las sombras, listas para arrebatar cualquier pieza no vigilada o cualquier presa con la guardia baja que pudieran lograr. Con un pecho del tamaño de un barril, cuello ancho y unas mandíbulas como un cepo de acero, su mordisco inflige un dado adicional de daño.

- **Hiénido:** La Forma Hiénido de las Ajaba es como una hiena normal: fuerte, hábil y muy adaptada al mundo a su alrededor. Las hienas son cazadoras que se basan en la resistencia, confían en su aguante para desgastar a su presa. Esto hace de la Forma Hiénido más útil para el movimiento que cualquier otra Forma, pero carece de la Fuerza de las Formas Crocas o Crinos, o la flexibilidad de las Formas humanoides.

Estadísticas de las Formas Ajaba

<i>Anthros</i>	<i>Crinos</i>	<i>Crocac</i>	<i>Hiénido</i>
<i>Fuerza +2</i>	<i>Fuerza +3</i>	<i>Fuerza +3</i>	<i>Fuerza +1</i>
<i>Destreza +1</i>	<i>Destreza +2</i>	<i>Destreza +2</i>	<i>Destreza +2</i>
<i>Resistencia +1</i>	<i>Resistencia +4</i>	<i>Resistencia +3</i>	<i>Resistencia +2</i>
<i>Manipulación -1</i>	<i>Manipulación -2</i>	<i>Manipulación -2</i>	<i>Manipulación -2</i>
<i>Apariencia -3</i>	<i>Apariencia 0</i>	<i>Apariencia 0</i>	

Renombre

Las Ajaba siguen un sistema de Ferocidad, Compromiso, e Ingenio –dos rasgos aprendidos de los Bastet, y un tercero que refleja su naturaleza más pragmática. Para avanzar en Ferocidad, una Ajaba debe ser valiente (y feroz) en combate y fuera de él; para avanzar en Compromiso, las hienas cambiantes deben poner el bien de su raza por encima del propio; para avanzar en Ingenio, deben demostrar ser listas y adaptarse a todas las situaciones. El avance en rango se maneja mediante la misma clase de ritos y desafíos sociales que utilizan los Garou, aunque las Ajaba no suelen preocuparse del tipo de Renombre que adquieren.

Algunas Ajaba renegadas y al margen del Ahadi, y especialmente las Ozuzo, utilizan el rasgo de Infamia en lugar de Compromiso, pero cada vez más se encuentran en minoría.

Ferocidad

Ejemplo de Conducta

	Recompensa
Demostrar la valentía en una situación rutinaria; resistirse al frenesí	1
Ignorar una herida no fatal en combate, resistir sin ser afectados los intentos de tentarte o sobornarte	2
Derrotar a un enemigo sin sufrir daño, permanecer tranquilo ante una adversidad extrema	3

Mantener el protocolo ante una humillación, realizar una hazaña peligrosa sin sufrir daño	5
Ser el único responsable de éxito en un objetivo general de las Ajaba; causar que tu enemigo pierda prestigio (y rango) cuando intente tentarte	7
Sucumbir al frenesí de zorro	-1
Ser derrotado por un enemigo sin conseguir herirlo	-3
Realizar una hazaña peligrosa y resultar tan herido que otros deben rescatarte exponiéndose al peligro	-5

Compromiso

Ejemplo de Conducta	Recompensa
Enseñar a otra Ajaba; participar en un desafío justo	1
Crear algo que ayude a la Algarada o al clan;	2
Mantener la discreción para proteger a las Ajaba; reparar el Velo	3
Ganarse el respeto de otra Ajaba, vengarte de alguien que haya dañado a la Algarada o al clan	5
Morir protegiendo la Algarada o el clan (póstumo); realizar una hazaña que afecte a toda las Ajaba	7
Dar un mal consejo	-1
Aceptar la palabra de un extraño en lugar de la de uno de los tuyos	-3
Dañar el Velo	-5

Ingenio

Ejemplo de Conducta	Recompensa
Hacer la primera sangre en un combate; crear un amuleto, descubrir un secreto útil	1
Proteger un secreto importante, sobrevivir a un golpe incapacitante	2
Herir a un poderoso enemigo y retirarse prudentemente, realizar una operación de sabotaje; crear una distracción útil	3
Crear un fetiche; diseñar un plan maquiavélico que tiene éxito; robar algo de valor de la guarida de un enemigo	5
Destruir una fortaleza enemiga; crear un Túmulo; crear un nuevo Don	7
Fallar en la creación de algo; ser capturado por el enemigo	-1
Ser descubierto en una mentira; convertirse en la omega de la Algarada; no proteger un secreto	-3
Hacer daño a otras Ajaba mediante el descuido o adrede; ser atrapada intentando engañar a los ancianas	-5

Tabla de Renombre

Rango	Renombre total
1	3
2	8
3	13
4	18
5	23

Secretos peligrosos: El Yava

Tras su Primer Año, las Ajaba reciben los Tres Secretos de las Hienas, que en conjunto se designan con el nombre de Yava, y no deben revelarse jamás. No está muy claro cuál es su origen. Hay quienes dicen que son una prenda de confianza y responsabilidad por parte de Seb-at-Al, y otros afirman que fueron maldiciones por alguna transgresión olvidada. Se rumorea que la Maldición del Vino y la Piedad del Niño son maldiciones que surgieron después de que las Ajaba asesinaran al heredero del rey Simba. A los cachorros que no son considerados dignos para proteger estos secretos peligrosos simplemente no se le cuentan nada hasta que demuestren su valía.

El Yava sólo se puede transmitir de forma consciente y voluntaria. Ningún tipo de manipulación mental puede obligar a una Ajaba a revelar lo que sabe, ni tampoco leer su mente. Por desgracia, la tortura resulta efectiva, así como el espionaje. Contarle el Yava de los tuyos a un extraño no es una muestra de confianza, sino una traición a tu pueblo.

El Yava abre canales místicos entre el conjunto de las Ajaba y quien descubra sus secretos. En principio son tabúes y debilidades concretos, pero tienen más poder que eso. A las criaturas sobrenaturales que conozcan el Yava les resultará más fácil utilizar sus poderes contra las Ajaba. En términos de juego, quien conozca el Yava reduce en -2 la dificultad de cualquier poder místico contra las Ajaba. Las hienas cambiantes incrementan en +2 la dificultad de sus Dones, Ritos, y otros poderes místicos, cuando los utilizan contra un extraño que conozca el Yava.

Los Simba descubrieron estos secretos y los aprovecharon, siendo cruciales en el exterminio casi completo de las Ajaba. Aún así, no son de conocimiento público; los Leones han cultivado su imagen de superioridad y niegan que el

Yava hayan tenido nada que ver en su éxito a la hora de derrotar a las Hienas. Se desconoce cuántos Simba conocen actualmente el Yava de las Ajaba, aunque sin duda la mayoría perecieron con la destrucción de Diente Negro y la Tormenta Interminable.

- Cada Ajaba tiene una incisión del tamaño de una moneda de 25 centavos en la nuca. Quien golpee este punto destruye el cerebro.
- Verter vino blanco en la huella de una Hiena emborracha al animal que la dejó. Cuando más fuerte sea la bebida, más durarán los efectos.
- Una Ajaba no puede soportar la carne de bebé; un niño menor de un año siempre está a salvo de ellas.

Tácticas de Algarada

Aunque su coordinación no es comparable a la de los Garou, las Ajaba están acostumbradas a trabajar en grupo y emplean Tácticas de Algarada parecidas (consulta en manual básico de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**). Las siguientes tácticas pretenden ser ejemplos; los jugadores deberían sentirse libres de inventar las suyas propias.

Círculo: Normalmente esta maniobra es utilizada para interrogar o intimidar a un oponente. La algarada lo rodea, atrapándolo en un círculo estrecho. Si intenta escapar, el personaje más cercano lo ataca, pero no necesariamente para hacerle daño. A menos que el oponente entre en Frenesí o esté decidido a huir aunque le cueste la vida, no hay necesidad de tiradas tras la formación del círculo. De otra forma cada jugador debe realizar una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 8 para que su personaje impida que el oponente se libere.

Miembro de Algarada necesarios: 3 **¿Realizable en solitario?:** No.

Cortar y Desangrar: Esta táctica es la favorita de las Ajaba, aunque algunas manadas Garou también la utilizan. Los personajes atacan a su oponente con precisión quirúrgica, utilizando sus garras como armas, cortando en diferentes puntos y partes del cuerpo. Esto incrementa la dificultad de Destreza + Esquivar del oponente en +1 por cada miembro de la algarada. La dificultad de Esquivar no puede incrementarse por encima de 10, pero la víctima debe liberarse de alguna forma del grupo para que la dificultad vuelva a ser normal.

Esta maniobra requiere que la víctima sea rodeada por la manada.

Miembros de Algarada necesarios: 3 **¿Realizable en solitario?:** No.

• **Despedazar:** Esta maniobra requiere que la Ajaba haya utilizado con éxito un ataque de mordisco en el turno anterior. Gracias a este ataque la hiena cambiante puede mover violentamente su cabeza a un lado y a otro, despedazando a su víctima con sus poderosas mandíbulas. A no ser que la víctima pueda romper el agarre de la Ajaba (mediante una tirada opuesta de Fuerza), la hiena puede continuar realizando esta maniobra cada turno.

Realizable en Solitario: Ajaba en forma Crinos.

Tirada: Destreza + Pelea

Dificultad: 6

Daño: Fuerza +2

Acciones: 1

Trasfondos

Las Ajaba utilizan los mismos Trasfondos que los Garou, aunque una Pura Raza elevada es raro desde la purga de la Tormenta Interminable. Como criaturas sociales, las Hienas también pueden tener Tótem de Algarada (similares a los Tótem de Manada de los Garou), pero las Ajaba que eligen vidas solitarias también recurren a espíritus personales llamados Jamak. Algunas también recurren a los espíritus en busca de compañía, y los mantienen aunque pasen a formar parte de una Algarada.

Jamak

Un Jamak es un espíritu amigo, un aliado que hace favores a cambio de que tú también le ayudes a él. Del mismo modo que los Tótem de los Garou, los Jamak suelen elegir a sus amigos, y no al revés. Algunas Ajaba presentan a sus cachorros a los espíritus, pero no suele hacerse a menudo, ya que las Hienas creen que un Jamak es algo muy personal que no se comparte con terceros.

Los Jamak son espíritus especiales, Gaflinos menores de Incarna mayores. Sin embargo, al contrario que los Garou y sus Tótem de tribu, los Jamak se desarrollan de manera personalizada en función de su amigo, adquiriendo elementos de su carácter. La relación resultante es más estrecha y flexible que con un Tótem.

El coste del Trasfondo: Jamak es personal. Al contrario que el Trasfondo: Tótem, su valor no se acumula con el resto de tus compañeros. Normalmente estos espíritus serán invisibles para todo el mundo salvo la Hiena a la que han elegido, aunque si tienen esa capacidad y lo deciden, pueden manifestarse. Además, los Jamak exigen respeto y pueden desear que se guarde cierto protocolo.

El Jamak es un personaje en sí mismo y te habla como un igual. Puede ayudarte con favores, información, o enseñarte Dones. Más allá del tipo de espíritu los Jamak terminan adquiriendo nombres personales. Aunque no siempre están a disposición continua, el Jamak se vuelca en su aliado, aunque puede ayudar a otros a instancias de su amigo, o si hacerlo le beneficia.

Por lo general, los Jamak casi nunca se alían con los cachorros; suelen esperar al paso del tiempo y que la Ajaba haya adquirido cierto Renombre antes de fijarse en ella. Si después de eso la Hiena y el espíritu congenian, establecen un

vínculo ritual y comienzan su relación intercambiando favores. No obstante, si se realizan muchas peticiones o se produce algún desaire, la relación puede romperse.

A lo largo de la Crónica, puedes deshacerte del Jamak de tu personaje. En este caso los Favores del espíritu (los poderes que concede) desaparecen y los puntos de Trasfondo quedan “en reserva” hasta que aparece otro Jamak (o los puedes utilizar para otros fines). Es el Narrador quien debe dar permiso para cambiar el Trasfondo, y el cambio debe adaptarse a la historia. Igual que sucede con las relaciones interpersonales, los vínculos afectivos de los Jamak pueden disolverse cuando surgen situaciones negativas y los Jamak no suelen ser muy pacientes. Si un Jamak se siente despreciado o es abandonado por otro, puede convertirse en un rival de un personaje y favorecer a sus enemigos.

El número de puntos gastados indica el poder relativo del espíritu. Con uno o dos puntos, no debería poder proporcionar más allá de información, con tres o cuatro podría proporcionar una bonificación en una habilidad mundana o reducir la dificultad en la misma, y con cinco podría ayudar al personaje a justificar el aprendizaje de Dones o guiarle para que encuentre los espíritus adecuados, reduciendo el coste de experiencia necesario. En cualquier caso, estos favores deberían concederse mediante la interpretación de la relación entre personaje y Jamak y nunca deberían darse por sentados.

- Espíritu pequeño
- Espíritu menor
- ... Espíritu respetado
- Espíritu venerado
- Espíritu Tótem

Rasgos de los Jamak

Los Jamak prefieren permanecer en estado inmaterial. Quizá hablen con sus aliados y amigos o se manifiesten con formas fantasmagóricas, pero normalmente una Ajaba no tendrá mucho contacto “físico” con su Jamak a menos que interactúe con él en la Umbra. En contadas ocasiones, una crisis urgente o un capricho excepcional lograrán que el espíritu se manifieste más allá de la Celosía, o que se una a un combate en la Umbra. Cuando esto ocurra, habrá que esbozar los Rasgos del Jamak, con la potestad de añadir lo que se considere apropiado. Es necesario recordar que los Jamak son fragmentos de un avatar mayor y que podrían poseer numerosas y sorprendentes habilidades. Algunos Rasgos básicos serían:

- 10 puntos de Poder por cada punto en el Trasfondo: Jamak.
- Los Hechizos de Materializar y Percibir Trochas.
- De 10 a 15 puntos a dividir entre Rabia, Gnosis, y Fuerza de Voluntad.

Méritos y Defectos

La mayoría de los Méritos y Defectos de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** son perfectamente apropiados para las Ajaba o se pueden adaptar fácilmente, como el Mérito: Glabro Atractivo, que se podría convertir en Anthros Atractivo. De la misma forma el Defecto: Hijo Metis no proporcionaría puntos a una Hiena, ya que las Ajaba no sufren estigmas sociales por engendrar o criar Metis. Los siguientes Méritos adicionales son específicos de la Raza Cambiante:

Libre del Yava (Mérito de 3, 4, o 5 puntos)

Quizás un poderoso espíritu ha bendecido a tu personaje; o tal vez sea un extraño prodigio. Sea cual sea la razón, el personaje no sufre la restricción de uno o más secretos del Yava: el Mérito de 3 puntos te libera de un secreto, el de 4 de dos, y el de 5 de todo el Yava.

Humano Salvaje (Mérito de 5 puntos)

La Forma Anthros del personaje es inusualmente peligrosa; quizás sea el resultado de tu práctica en el cambio de forma, o simplemente el personaje recibió esa forma tras el Primer Cambio. En cualquier caso, la forma Anthros de tu personaje dispone de garras que pueden causar daño agravado.

Caminar de Lado (Mérito de 7 puntos)

Al contrario que la mayoría de las Ajaba, tu personaje puede caminar de lado de la misma forma que los Garou. Mientras otras Ajaba tienen que acceder a la Umbra a través de Dones o Ritos, tu personaje tiene una conexión inherente con el mundo espiritual. Quizás esto sea una bendición particular de Hiena o quizás sea un misterio tanto para él como para los demás.

Magia de Hiena (Mérito de 7 puntos)

Además de las bendiciones de Seb-at-Al y de Gaia, el personaje posee la capacidad de utilizar la magia humana menor; es capaz de aprender lo que los magos llaman “Magia Estática.” El personaje puede utilizar este talento para imitar los efectos de Dones y Ritos, y puede desarrollar sus propios Ritos místicos con tiempo y la aprobación del Narrador. Para una visión más profunda de la Magia Estática, consulta **Hechicero revisado**.

Resumen de creación de personajes Ajaba

Proceso de creación de personajes

- **Paso Uno:** Elegir Concepto, Raza, Naturaleza, Conducta, Aspecto.
- **Paso Dos:** Elegir Atributos (7/5/3).
- **Paso Tres:** Elegir Habilidades (13/9/5).
- **Paso Cuatro:** Elegir Trasfondos, Dones (cuatro Dones de Nivel Uno: Dos de la lista General, uno de Raza, y otro de Aspecto), Renombre (3), y Fuerza de Voluntad (3).
- **Paso Cinco:** Anotar Rabia y Gnosis (Ambas por Aspecto), Méritos y Defectos (opcional) y Rango (1). Gasta los Puntos Gratuitos (15) como estimes conveniente.

Concepto

- **Artista:** Músico, bailarín, actor.
- **Solitario:** Vagabundo, guardián de las tradiciones, sabio, eremita, hiena salvaje.
- **Nativa:** Cazador, miembro de una tribu, renegado moderno, chamán.
- **Profesional:** Abogado, maestro, médico, policía, programador.
- **Erudito:** Profesor, lingüista, folklorista.
- **Investigador:** Místico, cazador de tesoros, estudioso de secretos, viajero.
- **Clandestino:** Espía, asesino, ladrón, chismoso, carroñero.
- **Vividor:** Buscador de emociones, artista circense, jugador.
- **Nómada:** Motorista, hiena fugitiva, desertor, viajero.
- **Guerrero:** Guardián, soldado, guerrillero, vengador, terrorista.

Raza

- **Homínido:** Nacido de progenitores humanos; tu nueva vida es un misterio y una aventura.
- Dones Iniciales:** Bendición del Mono Artesano, Carrera Urbana, Maestro del Fuego, Olor a Hombre, Persuasión.
- **Metis:** El hijo de la unión de dos Ajaba; eres hermafrodita y sufres una deformidad permanente, pero un estrecho vínculo te une a la creación.
- Dones iniciales:** Cabeza de Rata, Crear Elemento, Ira Primaria, Muda, Sentir a Asura.
- **Hiénido:** Naciste y te criaste entre las hienas, en cautiverio o en libertad. Antes del cambio tu vida estuvo marcada por la supervivencia y los ciclos de la naturaleza.
- Dones iniciales:** Arsenal del Depredador, Mente de Presa, Salto de Liebre, Sentidos Agudizados, Sentir Presa

Aspecto

- **Alba:** Honesto y directo, sueles tomar el toro por los cuernos.
- Rabia inicial:** 5.
- Gnosis inicial:** 1.
- Dones iniciales:** Garras como Cuchillas, Golpe Final, Reflejos Relámpago, Resistir Dolor, Ritmo del Tambor del Corazón, Sentir a Asura, Tácticas de Manada.
- **Medianoche:** Te gusta no llamar la atención y estás atento a lo que te rodea.
- Rabia inicial:** 3.
- Gnosis inicial:** 3.
- Dones iniciales:** Habla Mental, Lágrimas de los Cielos, Lenguaje de las Bestias, Persuasión, Grabar lo Visto, Recuerdo Perfecto, Roce Materno.
- **Ocaso:** Eres pensativo y prudente. Piensas y planificas antes de actuar.
- Rabia inicial:** 1.
- Gnosis inicial:** 5.
- Dones iniciales:** Abrir Sello, Carcajadas en la Noche, Defecto Fatal, Ojo Nublado, Olor a Agua Corriente, Susurros en la Hierba.

Trasfondos

- Consulta las páginas de este libro y los apartados de Trasfondo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis**.
- **Aliados:** Amigos de todo tipo.
 - **Ancestros:** La habilidad de canalizar el conocimiento y las habilidades de las Ajaba que murieron tiempo atrás.
 - **Contactos:** Conocidos que te proporcionan todo tipo de información.
 - **Destino:** Una profecía que cumplir; ya sea personalmente o con tu Algarada.
 - **Fetiche:** Un objeto que posee, imbuido de algún tipo de poder espiritual o mágico.
 - **Herencia Espiritual:** Has sido tocado por un espíritu en particular y te tratan como uno de los suyos.
 - **Jamak:** Un aliado espiritual, que comparte información y otras bendiciones contigo.
 - **Mentor:** Un maestro y guía que comparte contigo su sabiduría e interviene en tu favor en ocasiones.
 - **Parentela:** Parientes no Ajaba, tanto humanos como hienas, que son inmunes al Delirio y hasta cierto punto

saben lo que eres.

- **Pura Raza:** Tu pedigrí y tu linaje entre tu pueblo, que te proporciona cierto respeto.
- **Recursos:** Los bienes que tienes a tu alcance.
- **Ritos:** Las ceremonias que conoces y que puedes realizar con todo tipo de efectos.
- **Tótem:** El poder del espíritu que ha adoptado a tu Algarada.

Tabla de coste de Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Dones	7 por Don (sólo Nivel Uno)
Fuerza de Voluntad	1 por punto
Gnosis	2 por punto
Habilidades	2 por punto
Rabia	1 por punto
Trasfondos	1 por punto

Capítulo Cuatro: Luz de estrellas y chispas de forja

“Lo más difícil fue encontrar una forma de disfrazar la cara de la hiena. Pasamos horas y horas buscando una manera, pero ella siempre rechazó mis sugerencias. Al final dijo:

-Creo que he encontrado la solución, ¿tienes una criada?

-Sí -dijo desconcertada.

-Entonces, ya está. Llama a tu doncella, y cuando entre, nos abalanzamos sobre ella y le arrancamos la cara. Esta noche llevaré su cara en lugar de la mía.

-Leonora Carrington, La debutante

Dones

En términos de juego, los Dones de las Ajaba funcionan igual que los de los Garou. Al contrario que los Lobos, no disponen tanto de la ayuda de los espíritus, así que a menudo se enseñan Dones unas a otras y practicando hasta que también pueden usarlos.

Emplear un Don no sólo consiste en gastar unos pocos puntos de Gnosis y en tirar un dado; para el personaje significa recurrir a lo más profundo de su ser, después al mundo que le rodea, y por último convertir ambos en la expresión de sus deseos en la que la hiena, el mundo, y el espíritu se unen en uno.

Aunque los Dones se basan más en la comprensión personal que en una “enseñanza”, el Rango del personaje determina qué Dones puede aprender y cuáles no. Una hiena que no conoce lo suficiente no entiende lo que ve. Puede hacerse una idea del proceso místico en funcionamiento, pero no conseguirá activarlo hasta que alcance el Rango necesario.

Dones generales

Cualquier Ajaba puede aprender los siguientes Dones si encuentra una maestra dispuesta. En las reuniones de las Hienas suelen compartirse, y suelen ser la recompensa de muchos Tótem y circulan por toda la sociedad Ajaba. Como es lógico, un Don común no resulta fácil de encontrar si no te reúnes con otros de tu especie. Aunque a veces los Jamak y otros espíritus conceden Dones, la fuente más habitual son otras Ajaba.

• **Don del Terror (Nivel uno):** Este Don induce un terrible temor y respeto hacia la naturaleza y provoca que el humano objetivo tema alterarla de cualquier forma. Cualquier espíritu depredador puede enseñar este Don.

Sistema: La hiena cambiante debe establecer contacto visual con el objetivo, pero puede estar en cualquier forma cuando lo haga. El jugador tira Carisma + Impulso Primario (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Los efectos duran un día por éxito. Durante ese tiempo, el humano deberá tirar Fuerza de Voluntad para abandonar su hogar y no podrá acercarse a nada que se parezca a un bosque, tundra, pantano o cualquier lugar salvaje e indómito sin gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si el humano abandona su hogar, estará nervioso y lleno de miedo hasta que vuelva, y su jugador pierde tres dados de todas las reservas Mentales y Sociales.

Por otro lado, este Don puede afectar a la vez a un número de humanos igual a la puntuación de Rabia del hombre lobo (la dificultad es la Fuerza de Voluntad más alta en el grupo). En este caso, en vez de hacer contacto visual, los humanos deben escuchar la risa de la Ajaba en forma Hiénida. Este Don puede usarse sobre Parentela, magos, Ghouls y otros humanos “sobrenaturales”, pero la dificultad aumenta en dos.

• **Ira Primaria (Nivel uno):** La Ajaba se sacrifica para alimentar la Rabia en su corazón, consumiendo su propia sangre y músculos en el proceso. Los espíritus de ancianas Hienas enseñan este Don.

Sistema: El personaje puede infligirse un único nivel de daño agravado una vez por escena, y a cambio gana tres puntos de Rabia (incluso si hacerlo hace que supere de su valor de Rabia permanente).

• **Mueca Feral (Nivel uno):** Con un gruñido o una mirada, la Ajaba fuerza a su oponente a retroceder

desconcertado. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: La Ajaba añade dos dados a todos los intentos de intimidar a otros de igual o mayor Fuerza de Voluntad. Cuando trate de intimidar a alguien con menor Fuerza de Voluntad, la Ajaba suma dos dados o su puntuación de Impulso Primario, lo que sea mayor. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Ojo del Cazador (Nivel uno):** Igual que una hiena puede evaluar a una manada de presas, este Don permite a la Ajaba determinar correctamente cuál es el miembro más débil y cuál el más fuerte de cualquier grupo que pueda ver. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). Si tiene éxito, la Ajaba descubre qué miembros del grupo escogido dentro de su campo visual son los más fuertes o más débiles y cuál es el líder. Si la Ajaba ataca al grupo después de haber usado este Don, gana un dado de ataque adicional contra el individuo más débil durante el resto de la escena.

• **Risa Contagiosa (Nivel uno):** La risa es la herramienta que promueve la iluminación y el cuchillo que corta el velo de la Rabia. Cuando la Hiena se ríe, quienes la rodean se ven forzados a secundarlo, olvidando sus disputas. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: La Ajaba debe hacer algún comentario burlón sobre la situación en la que se encuentre y luego reírse de ello. El jugador tira entonces Manipulación + Expresión (dificultad igual al valor de Rabia más alto de entre todos los que estén escuchando). Superar la tirada provoca que quienes escuchen el comentario de la Hiena y su risa dejen de aferrarse a su ira, y olviden lo que los había disgustado en primer lugar (aunque su temperamento volverá si se les recuerda lo que la Hiena les hizo olvidar).

• **Sentir Presa (Nivel uno):** Este Don permite a la Ajaba cambiante localizar suficientes presas como para alimentar a su algarada. En un ambiente urbano, esto tiende a guiar a la Hiena a cazar en parques, alcantarillas, refugios de animales o incluso zoos, llevándolo sin falta hasta las presas. Los humanos y los carnívoros demasiado grandes o peligrosos no cuentan como presas para una hiena solitaria. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Impulso Primario. La dificultad es 5 en ambientes naturales y 7 en ambientes urbanos. Superar la tirada indica la localización de suficientes presas como para alimentar a una manada grande durante un día.

• **Aroma Odioso (Nivel dos):** La Ajaba puede amplificar su almizcle natural hasta que incapacite a los enemigos. Un espíritu de chinche hedionda enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. Mientras dure la escena, todos los seres que sean capaces de percibir olores y estén dentro de un radio de 6 metros (20 pies) alrededor de la Ajaba, excepto la Hiena y sus compañeros de manada, pierden dos dados en todas las reservas al esforzarse para poder respirar.

• **Cambio de Sexo (Nivel dos):** En ocasiones las Ajaba encuentran necesario pasar desapercibidas en el mundo del sexo opuesto. Este Don permite a la Hiena cambiar de sexo a todos los efectos ante los ojos de los espectadores. Sus facciones y su físico se volverán decididamente más masculinos o femeninos y su atuendo cambiará en función de ello. Su pelo, ojos y color de piel serán los mismos; el resultado es un hombre o una mujer que muestra un ligero parecido con la Ajaba. Funciona igual de bien cuando los machos Ajaba lo usan para disfrazarse de mujeres. Un espíritu Ancestro o un espíritu rana enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). La ilusión dura una escena por éxito o hasta que la Ajaba Cambie de Forma. El disfraz resiste contactos táctiles casuales, aunque un contacto profundo o violento revelará la verdad.

• **Maldición del Odio (Nivel dos):** La Ajaba se aferra al odio de su alma y lo extiende a sus palabras, azotando los espíritus de aquéllos a quienes se dirige. Un espíritu de odio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Expresión (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo). Si tiene éxito, su oponente pierde dos puntos de Fuerza de Voluntad y dos puntos de Rabia. Este Don sólo puede usarse contra un oponente una vez por escena.

• **Mandíbulas Demoledoras (Nivel dos):** Sólo la muerte puede aflojar las mandíbulas de una Ajaba. Cuando varias Ajaba usen este Don a la vez, pueden desmembrar hasta al más poderoso oponente. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad tras ejecutar un ataque de mordisco con éxito para encajar sus mandíbulas. Cada turno posterior, la Ajaba inflige automáticamente un nivel de Salud de daño agravado que no puede absorberse conforme sus mandíbulas destrozan los huesos y desgarran la carne. No puede realizar ninguna otra acción, salvo dejar ir a su presa de forma voluntaria. Mientras esté así, todos los ataques a corta distancia se realizan a – 2 de dificultad debido a su relativa inmovilidad. Sólo la muerte puede hacer que suelte su presa contra su voluntad.

• **Pulso de la Presa (Nivel dos):** Si la Ajaba sabe algo sobre su presa (incluso un mote, sus iniciales, o una descripción básica) puede buscarla tan rápido como pueda viajar. Este infalible sentido de la orientación funciona en cualquier lugar y es tan útil para rastrear espíritus a través de la Umbra como ejecutivos de Pentex en Johannesburgo. Un espíritu hiena o perro enseña este Don.

Sistema: No se requiere una tirada a menos que el objetivo esté ocultándose activamente, en cuyo caso el jugador tiraría Percepción + Enigmas contra una dificultad que sería la suma de la Astucia + Sigilo del objetivo. Si el objetivo es un espíritu, la dificultad es la Gnosis de éste.

• **Carcajada del Alma (Nivel tres):** La gimoteante risa entre dientes de la Ajaba se clava en las mentes de los enemigos, convirtiéndose en heraldo del terror y la locura. Los espíritus de miedo enseñan este Don.

Sistema: La Ajaba ríe y el jugador hace una tirada de Manipulación + Intimidación (la dificultad es igual a la

Fuerza de Voluntad de la víctima). Un éxito incomoda al objetivo, tres le provocan temblores a causa de la paranoia y ataques de ansiedad y cinco le hacen huir gritando en la noche. Obtener tres o más éxitos empuja al Frenesí del Zorro a las criaturas capaces de sufrirlo a menos que gasten dos puntos de Fuerza de Voluntad para resistirlo durante el resto de la escena. Incluso entonces, permanecen inquietas y asustadizas.

- **Don de la Mofeta (Nivel tres):** Con este Don la Ajaba puede hacer crecer sus glándulas almizcleras, permitiéndole rociar almizcle como si fuese una mofeta. Por supuesto, un espíritu mofeta enseña este Don.

Sistema: La rociada se dirige con Destreza + Impulso Primario (dificultad 7, máximo alcance 3 metros [10 pies]). Un objetivo golpeado con este ataque debe gastar Fuerza de Voluntad para hacer cualquier cosa que no sea perder el primer turno vomitando. Después, resta uno a sus reservas de dados durante el resto de la escena por cada dos éxitos obtenidos. Sumergirse en el agua niega este Don y no es efectivo contra objetivos que carezcan de sentido del olfato.

- **Mandíbula Apretada (Nivel tres):** La Ajaba muere con tanta fuerza que sus mandíbulas no se aflojarán hasta que decida hacerlo; incluso tras la muerte, permanecen cerradas. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: Después de hacer un ataque de mordisco exitoso, el jugador puede gastar un punto de Rabia para invocar este Don. Por cada turno consecutivo que decida mantener el agarre, hace una tirada de ataque de mordisco (dificultad 3). Aunque los enemigos pueden hacer tiradas enfrentadas de Fuerza para romper el agarre (sufriendo un nivel adicional de Salud en el proceso de intentar liberarse), la Ajaba puede añadir la mitad de su Fuerza de Voluntad a su reserva de dados (redondeando hacia arriba).

- **Risa de la Hiena (Nivel tres):** Hiena no sigue a nadie; al contrario, se ríe de quienes se hacen llamar reyes. La Ajaba blande el poder de esta risa burlona, permitiéndole resistir cualquier intento de orden, adulación o exigencia para que haga algo que no quiere hacer. Este tipo de rechazo nunca es sutil; la Hiena se carcajea como lo que es cuando invoca este Don. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: Todos los intentos de forzar mentalmente a la Ajaba sufren una penalización de +2 a la dificultad siempre que se ría con fuerza de ellos.

- **Atiborrarse (Nivel cuatro):** Cuando haya comida disponible las hienas comerán tanto como les sea posible para ayudarlas a superar los tiempos austeros que están por venir. ¿Quién sabe cuándo llegará su próxima comida? Con este Don, una Ajaba puede atiborrarse de Rabia, Gnosis o Fuerza de Voluntad de forma similar. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: Al aprenderlo, el jugador elige qué Rasgo (Rabia, Gnosis o Fuerza de Voluntad) puede almacenar el Garou. A partir de ahí, el personaje puede acumular tres puntos adicionales del Rasgo apropiado por encima de su puntuación permanente. Estos puntos adicionales deben recuperarse de la forma habitual y no añaden dados adicionales a las tiradas relacionadas con el Rasgo en cuestión. Para amplificar más de un Rasgo, el personaje debe aprender el Don (y pagar los puntos de Experiencia) de nuevo.

- **Caminar entre Mundos (Nivel cuatro):** Las Ajaba y otras Razas Cambiantes fueron separadas del mundo espiritual durante la Guerra de la Rabia. Con tiempo y esfuerzo, las Hienas consiguieron encontrar el camino de vuelta. En cualquier caso, este Don permite que una Ajaba camine en la Umbra del mismo modo que los Garou.

Sistema: Una vez aprendido este Don, Caminar de Lado se convierte en un talento natural para las Ajaba.

- **Roer (Nivel cuatro):** Las mandíbulas de la hiena cambiante se fortalecen hasta el punto en que sus dientes pueden atravesar casi cualquier cosa. Sus colmillos infligen más daño en combate, y sólo la muerte romperá su presa si clava sus dientes en un oponente. Los espíritus de hiena enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + 4 contra una dificultad variable (3 para madera, 6 para esposas de acero, 9 para un acople entre trenes). El tiempo que lleva roer algo depende del número de éxitos. Adicionalmente, el Don concede al mordisco del personaje dos dados adicionales de daño durante el resto de la escena.

- **Sacrificar a los Débiles (Nivel cuatro):** Las Ajaba usan la fuerza que Gaia les concedió para marcar a los débiles y luego permitir que las propias debilidades de sus enemigos los preparen para la matanza. Un espíritu buitre enseña este Don.

Sistema: Siempre que un oponente que aún no ha logrado herir a la Ajaba durante la escena trate de atacarla, pero no logre infligirle niveles de Salud de daño en ese ataque, pierde automáticamente un punto de Fuerza de Voluntad y un punto de Rabia (si es aplicable).

- **Fuerza del Kilimanjaro (Nivel cinco):** El cuerpo de la Ajaba está imbuido de un aguante más allá del de los seres inferiores. Un espíritu jabalí enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito, el valor de Resistencia de la Ajaba se duplica durante la escena.

- **Mirada Marchitante (Nivel cinco):** Este Don permite que la hiena cambiante mate con una mirada, haciendo que las víctimas mueran entre agónicas convulsiones.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Rabia. La dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima y cada éxito inflige un nivel de daño agravado.

- **Superviviente (Nivel cinco):** Sin necesidad de comida, agua o sueño, la hiena cambiante se convierte en la superviviente definitiva. Ignora temperaturas extremas, enfermedades naturales y venenos. Las toxinas de Asura sólo tienen la mitad de su efecto habitual en ella. Un espíritu galápagos enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia. Los efectos duran un día por éxito. Gastando un segundo punto de Gnosis, el personaje puede ganar tres puntos adicionales de Resistencia y no sufre penalizaciones por heridas, pero el Don acabará prematuramente una vez transcurridos 10 turnos. La Ajaba debe dormir

durante al menos ocho horas cuando el Don acabe y se despertará con un hambre de hiena.

Dones del Alba

• **Garras como Cuchillas (Nivel uno):** Pasando sus garras sobre piedra, acero u otra superficie dura, la hiena cambiante las afila hasta que están afiladas como cuchillas. Un espíritu felino enseña este Don.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Rabia y la Ajaba emplea un turno completo afilando sus garras. Todos los ataques de garra infligen dos dados adicionales de daño y tienen un -1 a la dificultad durante el resto de la escena

• **Golpe Final (Nivel uno):** Un enemigo que sólo está herido es un enemigo que aún puede luchar; muerto no puede hacer más daño. Este Don, enseñado por un espíritu león, ayuda a una Ajaba a terminar con sus presas.

Sistema: Cuando ataque a un enemigo que ya sufre una penalización por heridas de al menos -2, el jugador puede gastar un punto de Rabia (antes de hacer la tirada del ataque) para doblar la Fuerza del Ajaba a la hora de determinar el daño.

• **Reflejos Relámpago (Nivel uno):** Las Ajaba son grandes guerreras de Gaia, alternando sin esfuerzo entre el ataque y la defensa según dicten las necesidades de la batalla. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta de forma refleja un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el día siguiente, el personaje no necesita ni hacer tiradas de Fuerza de Voluntad ni gastar puntos de Fuerza de Voluntad para cancelar una acción y convertirla en defensiva.

• **Resistir Dolor (Nivel uno):** Fortaleciéndose con resolución y voluntad, la hiena cambiante calma el dolor de sus heridas. Un espíritu tejón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad; el personaje ignora todas las penalizaciones por heridas durante el resto de la escena.

• **Ritmo del Tambor del Corazón (Nivel uno):** La hiena cambiante se convierte en una cazadora ineludible, siempre guiada por el latido del corazón de su presa hasta que aquél queda en silencio. Un espíritu servidor de Hiena o del Viento enseña este Don.

Sistema: La Ajaba debe tener un objeto que pertenezca a su objetivo, una muestra de su víctima (unas gotas de su sangre, un mechón de su cabello) o debe haber probado la sangre de su presa en el pasado. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Supervivencia (dificultad 7). La Ajaba puede escuchar el latir del corazón de su presa durante un día por éxito, sin importar cuán lejos pueda estar. El latido suena más alto cuanto más se acerca la hiena cambiante, haciendo que el rastreo se lleve a cabo sin esfuerzo.

• **Sentir a Asura (Nivel uno):** La hiena cambiante puede sentir manifestaciones de Asura cercanas. Este Don implica un sentido místico, no una imagen visual u olfativa, aunque las Ajaba a menudo describen las emanaciones espirituales de Asura como pestilentes. Este Don no detecta necesariamente *devoción* a Asura, meramente el contacto con su esencia espiritual que puede aferrarse incluso a las almas intachables. Sentir a Asura requiere concentración activa; la capacidad espiritual que concede no funciona de forma pasiva. Cualquier espíritu de Gaia puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo. La dificultad depende de la concentración y la fuerza de la influencia de Asura: sentir a un único Fomor en la habitación contigua tendría dificultad 6, mientras que detectar el hedor de una Perdición que estuvo en la habitación hace una hora tendría dificultad 7. Los vampiros son percibidos como manchados por Asura, salvo aquéllos con valores de Humanidad 7 o más.

• **Tácticas de Algarada (Nivel uno):** Las Ajaba no dudan en que las buenas guerreras son quienes deben asumir el control de las Algaradas durante la batalla. Al tomar el mando y coordinar sus acciones, la Ajaba proporciona a sus compañeras de Algarada una gran habilidad en el fragor de la lucha. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad antes de iniciar una táctica de Algarada (consulta Tácticas de Manada en el manual básico de **Hombre Lobo**) y divide una reserva de dados igual a su puntuación de Liderazgo entre todos aquéllos que estén realizando la maniobra. Los dados deberían dividirse lo más equitativamente posible, aunque el jugador puede elegir dónde distribuir los dados restantes (o en el caso de que los dados que concede el Liderazgo de la Ajaba sean menos que los miembros de la Algarada).

• **Comandar Espíritu (Nivel dos):** La Ajaba puede dar órdenes a los espíritus que encuentra y esperar obediencia. Este Don no concede la habilidad de invocar espíritus, sólo de forzarlos a obedecer. Como siempre que se trata con espíritus, las palabras claras son esenciales, ya que algún espíritu inteligente siempre intentará retorcer el espíritu de las órdenes obediéndolas al pie de la letra. Cualquier avatar de Incarna puede enseñar este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Liderazgo (la dificultad es la Gnosis del espíritu). El personaje puede darle órdenes sucesivas una vez que esté bajo su control; cada orden adicional requiere que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad adicional. Al espíritu no se le puede ordenar que deje un lugar u objeto (o, en el caso de Fomori, una persona) al que esté vinculado.

• **Danzar con el Alba (Nivel dos):** Al desplazar el fuego de su corazón hacia sus miembros, la Ajaba se arroja sin recibir daño alguno a través de las filas de los enemigos de Gaia. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia de forma refleja, permitiendo al personaje esquivar un ataque con su reserva de dados completa a pesar de las otras acciones que haya realizado durante el turno. Alternativamente, puede gastarse un punto de Rabia para mejorar una acción normal de esquivar añadiendo tres dados a la defensa

• **Dientes al Alba (Nivel dos):** Actuar primero es signo de confianza y poder; una hiena que tenga la iniciativa en batalla es casi imparable. Un espíritu leopardo enseña este Don.

Sistema: Siempre que la Ajaba tenga la Iniciativa más alta en un turno de combate, añade dos dados a cada uno

de sus ataques ese turno. Los efectos de este Don son permanentes.

- **Escudo de Rabia (Nivel dos):** Tal es la Rabia que arde en el corazón de la Ajaba que quienes tengan una furia menor se estremecerán ante ella. Un espíritu tejón melero enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante el resto de la escena, las puntuaciones de Rabia de todos los espíritus se consideran dos puntos más bajas que sus valores reales a efectos de tiradas de daño contra la Ajaba.

- **Espíritu de la Refriega (Nivel dos):** Un espíritu felino concede a la Ajaba el Don de una velocidad cegadora y los reflejos del rayo, permitiéndole atacar antes que cualquier enemigo.

Sistema: Una vez que la Ajaba aprende este Don, sus efectos son permanentes. Añade 10 a todas sus tiradas de Iniciativa y, si lo desea, puede gastar un punto de Gnosis para añadir otros 10 a una tirada de Iniciativa (sin embargo, este tipo de gasto impide gastar puntos de Rabia para acciones adicionales).

- **Festín Sangriento (Nivel tres):** La Madre Hiena puede enseñar a sus hijos favoritos cómo obtener fuerza de la carne y la sangre de un enemigo. Un avatar del Tótem Hiena enseña este don.

Sistema: La Ajaba debe morder a su oponente y saborear su sangre; para ello, debe infligirle al menos un nivel de daño letal o agravado y su víctima debe ser algo que sangre. Si el oponente tiene sangre tóxica o ninguna sangre en absoluto, este Don no funciona. El jugador tira Gnosis con una dificultad igual a la Resistencia del oponente +3. La Ajaba gana un punto de Fuerza por cada dos niveles de daño infligidos por el mordisco (máximo de +5 a la Fuerza). La Fuerza adicional dura dos turnos por éxito en la tirada de Gnosis. Sin embargo, la carne y la sangre pueden ser adictivas; el jugador de la Ajaba debe hacer inmediatamente una tirada de Frenesí el turno siguiente a la activación del Don.

- **Mandíbulas de Plata (Nivel tres):** El Forastero de la Luz de Luna no ha abandonado del todo a sus hijos, y les enseña este poderoso pero doloroso Don a aquellos guerreros que se ganan su favor. Cuando es invocado, transforma las mandíbulas de la hiena cambiante en plata.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 7) para activar este Don. Las mandíbulas de plata infligen daño agravado a todos los objetivos y, naturalmente, ni los Garou ni la mayoría de los Fera pueden absorberlo. La Ajaba sufre una abrasadora agonía mientras se manifiestan estas mandíbulas de plata. Cada turno gana un punto de Rabia automáticamente y la dificultad de todas las acciones que no sean de combate aumenta en uno por la distracción. En cada turno en el que sus puntos de Rabia excedan su Fuerza de Voluntad, deberá hacer una tirada de Frenesí. El Don dura una escena, a menos que la Ajaba gaste un turno para acabarlo antes de forma voluntaria.

- **Redirigir Dolor (Nivel tres):** Este Don permite a la Ajaba descargar el dolor de sus heridas sobre aquéllos que las infligieron. Un espíritu cuco enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Manipulación + Impulso Primario (dificultad 8). Durante una escena, el objetivo sufre las penalizaciones que están indicadas en el nivel de heridas actual de la Ajaba, independientemente de si en realidad siente o no el dolor.

- **Sentir lo Antinatural (Nivel tres):** La hiena cambiante puede sentir cualquier presencia sobrenatural y determinar su tipo y fuerza aproximadas. Las presencias sobrenaturales pueden incluir la magia, espíritus, manchas de Asura, fantasmas, vampiros, hadas y cualquier otra manifestación antinatural, aunque no los identificará específicamente como tales. Una hiena cambiante puede percibir a una persona embrujada con la misma facilidad que a un fantasma. Cualquier siervo de Gaia enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Percepción + Enigmas (dificultad 6). Cuanto más éxitos consiga, más información obtiene. Sin embargo, el registro sensorial es vago y objeto de interpretación. Por ejemplo, un vampiro podría oler a sangre coagulada, miedo, carne putrefacta o cualquier cosa que el Narrador encuentre apropiada.

- **Aferrar el Más Allá (Nivel cuatro):** La hiena cambiante puede introducir y extraer cosas de la Umbra sin tener que dedicárselas (como si usara el Rito del Talismán Dedicado). Este Don afecta a objetos, personas y animales, tanto si consienten como si no. Un espíritu mono enseña este Don.

Sistema: El personaje debe sujetar el objeto o persona que desee llevar consigo hacia o desde el mundo espiritual y gastar cierta cantidad de puntos de Fuerza de Voluntad: uno para objetos pequeños (un cuchillo o un teléfono), dos para objetos mayores (una mochila o una pistola) y tres para objetos de tamaño humano (incluyendo personas).

El jugador hace la tirada habitual de Gnosis para atravesar la Celosía y caminar de lado; si tiene éxito, tanto él (si su personaje puede caminar de lado) como el objeto o persona deseados pasan a la Umbra. Un sujeto reticente puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad; cada éxito resta uno de los de la Ajaba. Si se les deja en la Umbra durante demasiado tiempo, los seres vivos se transforman en espíritus por completo.

- **Avivar la Caldera de la Furia (Nivel cuatro):** Este Don permite a la Ajaba administrar su Rabia, haciendo que continúe ardiendo mientras los enemigos de Gaia aún hayan de ser derrotados. Un espíritu tejón enseña este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes. La hiena cambiante recupera un punto de Rabia en cualquier turno en el que reciba daño. Esta Rabia no causa una tirada de Frenesí, aunque la de otras fuentes generarán las tiradas habituales. Además, el jugador puede gastar un punto de Rabia por turno sin perder ninguna Rabia temporal. Sin embargo, si se gastan múltiples puntos de Rabia en cualquier turno, han de marcarse *todos* ellos.

- **Concentración de Furia de Batalla (Nivel cuatro):** La Ajaba entra en un trance de batalla, minimizando los puntos que deja descubiertos a sus oponentes. Un espíritu mangosta enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Destreza + Atletismo (dificultad 7). El Ajaba puede esquivar de forma refleja todos los ataques dirigidos contra él durante el resto de la escena con una reserva de tres dados.

- **Fortaleza de Voluntad (Nivel cinco):** La voluntad de la hiena cambiante que posee este Don es firme como una roca. También puede compartir esta fuerza terrorífica con otros, liderándolos contra un ejército de Simba sin un

momento de miedo o vacilación. Un espíritu hiena o el avatar de un Incarna enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Carisma + Liderazgo (dificultad 8). Cada éxito concede a todas Ajaba aliadas en un radio de 30 metros (100 pies) y a sus compañeras de Algarada en cualquier sitio en un radio de 160 kilómetros (100 millas) un punto adicional de Fuerza de Voluntad. Los puntos adicionales duran el resto de la escena y pueden aumentar la Fuerza de Voluntad de un aliado por encima de su máximo (e incluso por encima de 10). Este Don sólo puede usarse una vez por escena.

• **Rompehuesos (Nivel cinco):** El ya despiadado mordisco de la hiena cambiante ahora puede retorcer y amputar miembros con facilidad. Un avatar de Hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Fuerza + Impulso Primario (la dificultad es igual a la Resistencia +3 del oponente). Si la Ajaba acierta en el blanco con su próximo ataque de mordisco, retorcerá e inutilizará un miembro del oponente, infligiendo tres niveles de Salud de daño agravado automáticos que no pueden ser absorbidos, además de cualquier daño obtenido en la tirada. El miembro queda inservible hasta que el objetivo pueda regenerar el daño, o permanentemente en caso de humanos u otras criaturas que no puedan regenerarse. Si el jugador consigue cinco o más éxitos en la tirada de Fuerza + Impulso Primario, el miembro es amputado.

Dones de la Medianoche

• **Grabar lo Visto (Nivel uno):** La Ajaba de Medianoche puede grabar un instante en la memoria de otra persona, asegurándose de que no puede olvidar ni un solo detalle de lo que vea u oiga. Este Don, enseñado por un sirviente de Helios, suele usarse en las escenas de grandes atrocidades contra Gaia.

Sistema: La Ajaba toca a quien desea forzar a recordar y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. El objetivo obtiene un recuerdo perfecto de todo lo que ocurre durante la escena hasta el día de su muerte.

• **Habla Mental (Nivel uno):** Invocando el poder de soñar despierto, la Ajaba puede comunicarse silenciosamente con los personajes que elija. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad por cada ser consciente y tira Manipulación + Interpretación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima) si algún participante se resiste. Todos aquéllos que han sido incluidos en el sueño lúcido pueden interactuar de forma normal a través del Don Habla Mental, aunque no pueden infligir daño. Sus cuerpos reales siguen activos, aunque sus reservas disminuyen en dos dados. Habla Mental termina cuando todos los participantes así lo deseen o en el turno en el que la Ajaba falle una tirada contra un miembro que se oponga. Todos los seres afectados deben estar dentro de la línea de visión. La Ajaba puede incluir a toda su Algarada en sueño lúcido gastando un solo punto de Fuerza de Voluntad, si así lo desea.

• **Lágrimas de los Cielos (Nivel uno):** Levantando el brazo y recitando un poema improvisado, la Ajaba invoca la lluvia. Un espíritu de cielo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Expresión (dificultad 8). El éxito provoca que llueva sobre una zona en torno al Ajaba igual a su Compromiso por 1,6 kilómetros (o su Compromiso en millas) durante 10 minutos por éxito.

• **Lenguaje de las Bestias (Nivel uno):** La hiena cambiante puede entender intuitivamente y comunicarse con cualquier animal natural, desde peces a mamíferos. Sólo necesita hablar de forma normal para ser entendido por los animales, junto con un toque del lenguaje corporal apropiado; no es necesario ladrar como un perro. Este Don no cambia las reacciones básicas de los animales o su disposición; la mayoría todavía temen a los depredadores como las hienas. Cualquier espíritu animal puede enseñar este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes

• **Persuasión (Nivel uno):** Este Don imbuje las palabras de una Ajaba con una credibilidad y convicción intrínsecas, provocando que suenen como verdaderas al oído y que alcancen al corazón. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). Los éxitos bajan la dificultad de todas las tiradas Sociales en uno durante el resto de la escena y permite que las tiradas exitosas tengan un impacto extraordinariamente fuerte (como cambiar viejos ideales políticos, o hacer que un adicto reconsidere seriamente el curso de su vida).

• **Recuerdo Perfecto (Nivel uno):** La Ajaba es capaz de recordar y evocar cualquier recuerdo con perfecta claridad. Un espíritu elefante enseña este Don.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Gnosis para recordar a la perfección cualquier detalle, sin importar lo pequeño que sea, de cualquier momento de la vida del personaje.

• **Roce Materno (Nivel uno):** La Ajaba canaliza poder espiritual a través de sus manos, sanando las heridas de cualquier otra criatura viva. Este Don no puede curar a la propia Ajaba, ni tampoco a espíritus o a no-muertos. Un espíritu rinoceronte o unicornio enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Empatía (la dificultad es el nivel de Rabia actual del objetivo o 5 para quienes no poseen Rabia). Cada éxito cura un nivel de daño letal, contundente o agravado. El sanador puede incluso curar Cicatrices de Batalla de esta forma si el Don se aplica durante la misma escena en la que se recibe la Cicatriz y se gasta un punto adicional de Gnosis.

• **Bendecir las Lluvias (Nivel dos):** La Ajaba compone palabras de agradecimiento a la lluvia que cae a su alrededor, haciéndole cumplidos por compartir sus riquezas con la tierra seca. La lluvia responde con generosidad. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Expresión (dificultad 7). Seguidamente, la lluvia restaura un nivel de daño contundente o letal a todas las criaturas no manchadas por Asura que toque y vuelve

inusualmente fértil el terreno sobre el que cae. Este Don sólo puede usarse bajo la lluvia y la Ajaba sólo puede fortalecer una tormenta una vez, aunque los efectos del Don actúan sobre todos los sitios sobre los que caiga la lluvia.

• **Distracciones (Nivel dos):** La Ajaba puede emitir ladridos, gañidos y risas para desviar la atención de su objetivo. Un espíritu hiena enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Interpretación (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de la víctima). Cada éxito resta un dado de la reserva del objetivo durante los próximos tres turnos.

• **Habla Onírica (Nivel dos):** La Ajaba puede caminar por los sueños de los demás y por lo tanto afectar su curso. La hiena cambiante no necesita estar cerca de su objetivo, pero debe conocer o haber visto al soñador. Un Quimerlino enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Empatía (dificultad 8). Si el soñador se despierta mientras el Galliard todavía está en su sueño, el hombre lobo es arrojado fuera del mundo de los sueños y pierde un punto de Gnosis.

• **Rebuscar Comida (Nivel dos):** La Ajaba puede consumir y digerir con seguridad cualquier objeto físico que entre en su boca, desde carroña a pistolas o desechos tóxicos: sus mandíbulas pueden masticarlo y su estómago puede procesarlo. Un espíritu cabra enseña este Don.

Sistema: Los efectos del Don son permanentes, aunque cuesta un punto de Gnosis comer algo directamente venenoso (como desechos tóxicos) en lugar de simplemente nocivo o incomible. La digestión de la Ajaba destruye Fetiches y otros objetos fortalecidos, aunque los objetos indestructibles de forma sobrenatural pueden sobrevivir a la digestión. La Ajaba puede incluso destruir la armadura de un oponente durante un combate mordisco a mordisco.

• **Sombras del Serengueti (Nivel dos):** Cuando la Ajaba canta una canción por sus Parientes caídos, las sombras de éstos se alzan del polvo para prestarle su fuerza. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Compromiso (dificultad 8). Por cada éxito, una ultraterrena hiena-sombra se alza del suelo en torno a la Ajaba y la ayuda hasta el final de la escena. Estas sombras tienen los Rasgos de una hiena normal, salvo que sólo poseen tres niveles de Salud. Las hienas-sombra tienen presencia física, pero no son auténticos fantasmas ni espíritus.

• **Canción de los Héroes (Nivel tres):** Recitando una historia de antiguo heroísmo Ajaba, la Hiena conjura el espíritu de los héroes caídos e infunde a quienes lo escuchan una porción de su poder. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: Requiere recitar toda una historia épica de heroísmo, lo cual llevará al menos varios minutos. Al final de la historia, el jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Carisma + Interpretación (dificultad 8). Cada dos éxitos en esta tirada añaden un punto a una única Habilidad a todas las Ajaba y Parentela que estén escuchando, de forma muy parecida al Trasfondo Ancestros. Esta bonificación dura hasta que sale el Sol.

• **Exorcismo (Nivel tres):** Éste es el Don para expulsar espíritus de lugares, objetos o incluso personas, tanto si la posesión es forzada como si es voluntaria. Cualquier avatar de Incarna puede enseñar este Don.

Sistema: La hiena cambiante debe concentrarse durante tres turnos ininterrumpidos. Si el espíritu no desea irse, el jugador debe tirar Manipulación + Intimidación (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del espíritu). Si éste estaba vinculado a su alojamiento, el exorcista debe obtener más éxitos que los que consiguiese quien lo ancló cuando unió al espíritu a su localización. Este Don puede usarse para “curar” Fomori, aunque hacerlo inflige diez niveles de daño agravado a un ritmo de un nivel por turno según la Perdición va siendo arrancada de su hogar carnal. Esto garantiza la muerte del huésped a menos que un poderoso sanador se las arregle para preservar su vida durante el exorcismo.

• **Llamar a los Eshu (Nivel tres):** La Ajaba puede invocar antiguos pactos entre su gente y los Eshu. Emitiendo una risa especial, la hiena cambiante puede llamar a cualquier Eshu que esté en la zona para que lo ayude. Obedecerán a la Ajaba, pero no sin rechistar. Un espíritu de sueño enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta al menos un punto de Gnosis y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Gastar más Gnosis aumenta el poder en bruto de los Eshu que responden, mientras que más éxitos significan que acudirá un mayor número de ellas. Cuando se usa en la Tierra, este Don llama más comúnmente a los espíritus del sueño conocidos como Quimeras, aunque con mayor gasto de Gnosis pueden aparecer los changeling o sus parientes oscuros; las hadas verdaderas sólo responden a la invocación en los reinos umbrales apropiados.

• **Sabiduría de las Antiguas Costumbres (Nivel tres):** Todas las hienas cambiantes tienen una conexión innata con sus Ancestros, un subconsciente espiritual y racial accesible a través de una intensa meditación. La Ajaba puede acceder a esos recuerdos profundos para rememorar saber antiguo. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El personaje debe meditar durante un corto período de tiempo, concentrándose en el pasado. El jugador tira entonces Gnosis (dificultad 9, -1 por cada punto de Ancestros que tenga la Ajaba). El número de éxitos determina cuán detallada y exacta será la respuesta que reciba.

• **Fantasmagoría (Nivel cuatro):** La Ajaba crea una ilusión inmóvil que contiene elementos visuales, auditivos, olfativos e incluso táctiles. Un espíritu de los cereales enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis por cada 3 metros (10 pies) de radio que vaya a afectar la ilusión y entonces tira Inteligencia + Expresión. Cualquiera que tenga motivo para dudar de la ilusión debe tirar Percepción + Alerta y superar los éxitos del Garou para ver a través de ella.

• **Lágrimas Amargas (Nivel cuatro):** De pie bajo la lluvia intensa, la Ajaba compone un poema espontáneo que exprese su pesar por el deshonrado estado de Gaia; la intensidad de la lluvia se redobra y contagia parte de su pena. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Expresión (dificultad 7). Todos los humanos tocados por la lluvia cuya principal vivienda se encuentre en un lugar con una Celosía 7 o más, se ven asaltados por una

enorme y lánguida melancolía mientras dure la lluvia y sufren una penalización de -3 en todas las tiradas de dados. Este Don sólo puede usarse bajo la lluvia.

• **Regalo de los Sueños (Nivel cuatro):** La Ajaba crea un sueño y después lo exhala hacia un individuo dormido. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Expresión (dificultad 6) para crear el sueño; más éxitos permiten sueños más vívidos e impactantes. Para asegurarse de que el individuo experimenta este sueño, el Galliard debe exhalarlo en la boca del objetivo mientras éste duerme. El jugador gasta un punto de Gnosis para completar el Don. Los sueños creados mediante este Don suelen ser inusualmente vívidos y dramáticos, a menudo dejando incluso a los que fueron escépticos durante toda su vida convencidos de que tienen un profundo significado.

• **Lluvia de Perdición (Nivel cinco):** De pie bajo la lluvia, la Ajaba señala un objeto hecho por el hombre o un edificio y escupe insultos y maldiciones contra él, expresando su furia y desdén. La lluvia actúa como ácido cuando toca la estructura, agujereando el hormigón y corroyendo el acero. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Rabia y tira Astucia + Impulso Primario (dificultad 8). La cantidad de éxitos determina el tamaño de la estructura que puede destruirse. Sólo se necesita uno para derribar una cabaña, tres para un edificio de tres plantas y cinco para un complejo de oficinas. Este Don sólo puede usarse bajo la lluvia.

• **Tejido de la Mente (Nivel cinco):** Las Ajaba de la Medianoche más poderosas pueden traer a la vida los productos de su imaginación, creando criaturas a partir de la esencia de los sueños. Los Quimerlinos enseñan este Don.

Sistema: El jugador debe hacer una tirada extendida de Inteligencia + Interpretación (dificultad 8). Puede crear cualquier forma de vida que pueda imaginar, asignándole un punto de Rasgos por cada éxito conseguido en la tirada. La hiena cambiante puede tomarse el tiempo que quiera para darle forma a la criatura, acumulando éxitos turno a turno, pero una vez se detenga, el ser onírico toma forma y requiere el gasto de un punto de Gnosis por escena para seguir manifestándose.

Dones del Ocaso

• **Abrir Sello (Nivel uno):** La Ajaba puede abrir casi cualquier tipo de artefacto cercano cerrado con o sin llave. Un espíritu mono enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad igual a la puntuación de Celosía local). Si el objeto está sellado mágicamente, el jugador debe gastar un punto de Gnosis antes de hacer el intento.

• **Carcajadas en la Noche (Nivel uno):** Como cualquier buena hiena, la Ajaba es mucho más peligrosa una vez que se pone el Sol y mucho más audaz para tomar una presa. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El personaje añade permanentemente un dado a todas sus tiradas nocturnas de Sigilo.

• **Defecto Fatal (Nivel uno):** La Ajaba puede espiar las debilidades de un objetivo, ganando ventaja en combate. Un ave carroñera enseña este Don.

Sistema: La Ajaba se concentra un turno completo y el jugador tira Percepción + Empatía (la dificultad es igual a la Astucia + Subterfugio del objetivo). Superar la tirada concede al Garou un dado adicional de daño durante un combate contra ese objetivo. Los éxitos adicionales proporcionan mayor conocimiento sobre más debilidades, pero no más dados.

• **Lenguaje Espiritual (Nivel uno):** Este Don concede comprensión del lenguaje del mundo espiritual, permitiendo a la Ajaba entender claramente y hablar con cualquier espíritu que encuentre. Este Don no influye de ninguna forma en la actitud de los espíritus hacia la hiena cambiante, ni asegura que tengan deseo alguno de comunicarse con él. Cualquier espíritu puede enseñar este Don.

Sistema: Los efectos de este Don son permanentes.

• **Ojo Nublado (Nivel uno):** La forma de la hiena cambiante se convierte en un borrón trémulo e impreciso, como si quien mira padeciese graves cataratas, incluso bajo el sol del mediodía. No obstante, la Ajaba no es realmente invisible y, si la descubren, la protección de este Don falla hasta que se distraiga al observador. Un espíritu camaleón o comadreja enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Sigilo (dificultad 8). Cada éxito aumenta la dificultad de todas las tiradas de Percepción hechas para detectarlo en uno durante el resto de la escena.

• **Olor a Agua Corriente (Nivel uno):** La Ajaba puede enmascarar su olor por completo, haciéndola virtualmente imposible de rastrear. Un espíritu zorro enseña este Don.

Sistema: La dificultad de todas las tiradas para rastrear a la Ajaba aumenta en dos. Los efectos de este Don son permanentes, aunque la hiena cambiante puede suprimirlos temporalmente a voluntad (algo que puede ser necesario para integrarse en las algaradas de hienas).

• **Susurros en la Hierba (Nivel uno):** La hiena cambiante puede moverse sin hacer ruido a través de cualquier entorno natural; la hierba se dobla sin hacer ruido y las ramas secas se parten en silencio a su paso. Un espíritu ratón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Astucia + Sigilo a dificultad 6. Cada éxito reduce la dificultad de moverse en silencio por un entorno natural en 3 (hasta un mínimo de 2). Este Don no tiene efecto en entornos creados por el hombre.

• **Trampa para Espíritus (Nivel uno):** La Ajaba lanza una red mística invisible que enreda a los espíritus hostiles, confundiéndolos mediante un mezcla de fuerza mística y ley de Gaia, quebrantada desde antiguo, pero todavía potente. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 8) para lanzar un ataque dirigido contra un espíritu que esté a menos de 9 metros (30 pies), del que éste puede defenderse de forma normal. En lugar de infligir daño, este ataque reduce la Fuerza de Voluntad efectiva del espíritu en dos para todas las acciones de

combate durante el resto de la escena. Las aplicaciones adicionales de este Don no se acumulan.

• **Armadura de Luna (Nivel dos):** La Ajaba invoca el poder sagrado de Seb-at-Al. Su cuerpo queda brevemente envuelto por un centelleo de luz lunar que le concede la protección del Forastero de Luz de Luna. Una Lúnula enseña este Don.

Sistema: La Ajaba se concentra durante un turno; el jugador gasta un punto de Gnosis y tira Resistencia + Supervivencia (dificultad 6). Cada éxito permite a la Ajaba añadir un dado a su reserva de absorción. Estos dados, y sólo estos dados, pueden tirarse incluso para absorber daño de plata. El beneficio dura una escena.

• **Bendita Ignorancia (Nivel dos):** La Ajaba puede volverse completamente invisible a todos los sentidos, espíritus o sistemas de monitorización quedándose quieta. Un espíritu camaleón enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Resistencia + Sigilo (dificultad 5). Cada éxito resta un éxito de la tirada de Percepción + Alerta de aquéllos que busquen al personaje. Si nadie está buscando *activamente* a la hiena, un éxito basta para ocultarse a la perfección

• **Emboscada (Nivel dos):** Cuando la Ajaba golpea desde un escondite, sus golpes arden con Rabia, derribando a su oponente de un solo golpe. Un espíritu leopardo enseña este Don.

Sistema: El jugador puede gastar un punto de Rabia cuando haga un ataque sorpresa, tras hacer la tirada de daño, para doblar la cantidad de daño infligido antes de que su objetivo lo absorba.

• **Tomar lo Olvidado (Nivel dos):** Una Ajaba del Ocaso con este Don puede robar algo de un objetivo y hacer que su víctima se olvide de que alguna vez poseyó el objeto robado. Un espíritu ratón enseña este Don.

Sistema: Después de robar con éxito el objeto, el jugador debe sacar tres éxitos en una tirada de Astucia + Latrocinio (a una dificultad igual a la Inteligencia + Callejeo de la víctima).

• **Visión del Más Allá (Nivel dos):** Éste es un Don de profecía. La Ajaba se convierte en un oráculo, propensa a sueños y visiones que le dan pistas sobre oportunidades futuras, retos y amenazas por llegar. Estas visiones están siempre veladas con simbolismos: una guerra inminente contra los vampiros locales puede ser presagiada por visiones de rascacielos rezumando sangre de sus pisos superiores, mientras que una muerte en el clan podría anunciarse mediante sueños de un coro de pesados ladridos hacia una luna pálida como un fantasma. Los espíritus búho enseñan este Don.

Sistema: Las visiones están enteramente bajo el control del Narrador y se manejan mejor a través de la interpretación, aunque un jugador que se haya quedado verdaderamente sin palabras puede pedir una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 7) para tratar de interpretar una visión particularmente desconcertante

• **Golpe Umbral (Nivel tres):** La hiena cambiante desaparece e inmediatamente reaparece tras un oponente hasta a 15 metros (50 pies) de distancia. Un espíritu ratón o saltamontes enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y uno de Rabia, la víctima debe estar en su línea de visión. La hiena cambiante puede atacar inmediatamente en el mismo turno a -2 de dificultad.

• **Mirada Paralizante (Nivel tres):** La Ajaba dirige una mirada aterradora a un objetivo, haciendo que se quede helado de terror. Un espíritu de tormenta enseña este Don.

Sistema: El hombre lobo se concentra durante un turno. El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Intimidación (la dificultad es igual la Fuerza de Voluntad del objetivo). Cada éxito paraliza al objetivo donde se encuentre durante un turno, lo que hace que sea incapaz de moverse o atacar, aunque todavía puede defenderse. El objetivo debe poder ver al Garou.

• **Pulso de lo Invisible (Nivel tres):** Los espíritus llenan el mundo, y nadie conoce este hecho mejor que las Ajaba del Ocaso. Este Don concede una consciencia constante del mundo espiritual. Incluso en el mundo físico, la Ajaba puede interactuar con los espíritus de la Penumbra a voluntad. Aunque la mayor parte de la actividad espiritual no merezca su atención, la Ajaba será automáticamente consciente de cualquier cambio dramático o agitación cercana. Cualquier espíritu puede enseñar este Don.

Sistema: Si la Gnosis permanente de la Ajaba iguala o excede la Celosía local, puede ver en la Umbra de manera automática. Si no, el jugador debe tirar Gnosis para ver a través de la Celosía (la dificultad es el valor de Celosía). Este tipo de consciencia dura el resto de la escena o hasta que el personaje entre en un área con una Celosía más fuerte.

• **Paso Humeante (Nivel tres):** La Ajaba del Ocaso puede escapar con facilidad antes de que la carnicería que ha desatado tras defender a Gaia la atrape. Este Don le permite saltar a través de un muro como si estuviera hecho de humo, dejando sólo una fantasmal ondulación que marca su paso. Un espíritu de humo enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis. La Ajaba puede saltar a través de cualquier muro durante ese turno a su velocidad de movimiento completa siempre que no sea más grueso que su Ferocidad por 0,3 metros (o su Ferocidad en pies).

• **Abrir Heridas (Nivel cuatro):** La hiena cambiante provoca que la siguiente herida que inflija sangre profusamente, debilitando aún más a su oponente. Un espíritu de dolor enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Fuerza + Medicina (dificultad 7). Si el siguiente ataque de la Ajaba hace cualquier daño, el objetivo sangrará continuamente, sufriendo un nivel de daño letal no absorbible por turno durante un número de turnos igual al número de éxitos de la tirada.

• **Convertirse en el Bufón Nocturno (Nivel cuatro):** Aunque este Don no concede ningún poder durante el día, la Forma Crocas del Ocaso adquiere el aspecto de un terror nocturno durante la noche: una hiena primitiva de ojos rojos y pelaje negro del tamaño de un oso polar. La propia Hiena enseña este Don.

Sistema: Durante la noche, la Forma Crocas del personaje añade un punto a su Fuerza, su Destreza y su Resistencia. Los efectos de este Don son permanentes.

• **Ecos de Asamando (Nivel cuatro):** Las Ajaba del Ocaso poderosas aprenden oscuros senderos hacia la

victoria, cosechando sabiduría de voces a las que más valdría evitar escuchar. Este Don, enseñado por un espíritu Ancestro, permite a la Ajaba hablar y ser oída por los muertos... y oír sus respuestas.

Sistema: El personaje debe matar para usar este Don. Si mata una bestia, un hombre o un monstruo es irrelevante, pero debe poner fin a una vida para oír los Ecos de Asamando. Además, en el minuto siguiente a la muerte debe gastar un punto de Gnosis. Durante el resto de la escena, la voz de la Ajaba puede oírse claramente a través del Manto y puede escuchar cualquier cosa que los fantasmas circundantes digan con la misma claridad que si estuviese en el mismo Inframundo.

• **Alcanzar la Umbra (Nivel cinco):** La Ajaba puede entrar y salir de la Umbra a voluntad sin necesidad de una superficie reflectante o siquiera esfuerzo. Un espíritu búho enseña este Don.

Sistema: La Ajaba puede caminar de lado instantáneamente, en cualquier momento, sin miedo a quedar “atrapada”. No se necesita una tirada. Todas las tiradas para entrar o salir de los reinos umbrales reciben una bonificación de -2 a la dificultad. No puede, sin embargo, gastar Rabia el mismo turno que camina de lado. La Ajaba podría no caminar de lado lo suficientemente rápido como para esquivar un ataque que ya hubiese sido declarado.

• **Algarada de Sombra (Nivel cinco):** La hiena cambiante invoca copias sombrías de sí misma para que luchen junto a ella en la batalla. Estas hienas de sombra se parecen a la Ajaba y comparten algunas de sus capacidades. Un espíritu de noche enseña este Don.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 8) y gasta cierta cantidad de puntos de Gnosis. Aparece una copia de sombras por cada punto gastado. Éstas tienen los mismos Atributos y Habilidades que la Ajaba, pero no sus Fetiches y no pueden usar Dones, Gnosis o Fuerza de Voluntad. Cada una tiene sólo un nivel de Salud. Los duplicados desaparecen al final de la escena.

Ritos

Las Ajaba emplean variaciones de la mayoría de los Ritos que usan los Garou. Desde que terminó la amenaza de la Tormenta Interminable, muchas Hienas se esfuerzan por recuperar muchos de sus Ritos culturales únicos, que se perdieron durante la matanza.

Canción del Hogar

Nivel tres, Rito de Reconciliación.

El primer Rito nuevo desarrollado por las Ajaba en el exilio cuenta la historia de su patria y la tragedia por medio de la canción y la danza. El Rito tiene tres aspectos. Recuerdo rememora la pérdida de su patria. Restauración reafirma su vínculo con Gaia. Venganza escupe maldiciones contra los Simba y jura no olvidar nunca. Cada aspecto fortalece a las Ajaba de forma distinta.

Sistema: El celebrante del Rito elige qué aspecto enfatizar y reúne a los bailarines. Si el Rito tiene éxito, a su conclusión todos los participantes se sienten renovados y recuperan toda su Fuerza de Voluntad (Recuerdo), Gnosis (Restauración) o Rabia (Venganza).

Tambores Lejanos

Nivel cuatro, Rito Místico

Este antiguo Rito fue creado por las Ajaba para atraer a los cachorros perdidos o que nacían en el exilio. Requiere un tambor hecho de materias naturales y un poco de sangre de Ajaba. Tocando el tambor, la Ajaba se comunica con espíritus del viento y de las aves viajeras, y que buscan a las hienas a punto de cambiar. Si alguno de ellos ve a una Ajaba, transmitirá la llamada.

Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo. La dificultad básica es 7, aunque puede incrementarse hasta 10 si realiza la llamada sin nadie concreto en mente, buscando al azar. Si el personaje se ha encontrado con el objetivo en el pasado la dificultad será de 6. El número de éxitos indica la intensidad de la llamada.

- 1 éxito -Se escuchan tambores y una llamada lenta y dubitativa.
- 2 éxitos -Se escuchan tambores y el objetivo verá el lugar de la llamada.
- 3 éxitos -El objetivo se sentirá impulsado a acudir.
- 4 éxitos -La Ajaba puede comunicarse con frases breves con el objetivo.
- 5 éxitos -La Ajaba puede comunicarse con fluidez con el objetivo.

Tótems

Los siguientes espíritus son los aliados y protectores más frecuentes de las Ajaba, y normalmente están dispuestos a ayudarlas como Tótems de manada, o permitiendo que sus hijos les ayuden como Jamak o dando poder a Fetiches y Amuletos para que sean utilizados contra sus enemigos comunes. Desde su unión al Ahadi, los espíritus aliados potenciales de las hienas se han incrementado.

Tótems de Guerra

Mangosta

Coste de Trasfondo: 4

Mangosta es muy rápida y astuta, y guía a sus hijos para que maten antes de que sus enemigos tengan la oportunidad de atacar. Matar es un arte, no un juego sucio -Mangosta enseña a esquivar los ataques de un oponente hasta que se presenta la oportunidad de asestar un golpe mortal.

Las Ajaba la llaman Abuela Mangosta, reconociendo su parentesco lejano con las hienas, y es muy popular entre las guerreras solitarias, especialmente en la India y otros lugares de Asia.

Rasgos: Mangosta enseña a sus Hijas los Dones: Defecto Fatal y Resistir Toxina. También añade tres dados en maniobras de esquivar a los miembros de una Algarada bajo su protección.

Prohibición: Mangosta requiere que sus Hijas y Algaradas nunca muestren miedo.

Rata

Coste de Trasfondo: 5.

Rata es la astuta y silenciosa maestra de la guerra de hostigamiento, el Tótem original de los guerrilleros. Aunque Rata lucha para debilitar, tullir y después arrollar, puede ser tan feroz como cualquier otro Tótem cuando es arrinconada.

Rata fue uno de los primeros Tótem que conocieron las Ajaba cuando comenzaron a explorar más allá de sus territorios ancestrales. De la misma forma que los Roehuesos adoptaron al espíritu de Hiena, las Ajaba hicieron lo mismo con Rata como parte de sus alianzas y pactos.

Rasgos: Las Hijas de Rata restan uno a la dificultad de todas las tiradas para morder y de todas las dificultades de las tiradas que impliquen sigilo o silencio. Las Algaradas de Rata pueden usar una reserva de cinco puntos temporales de Fuerza de Voluntad por historia. Los Roehuesos ayudarán a la Algarada y hasta los Ratkin serán, en cierta forma, tolerantes con su existencia.

Prohibición: Las Hijas de Rata no deben matar alimañas de ninguna clase.

Tótems de Ingenio

Garcilla

Coste de Trasfondo: 4

La Garza es grácil, sabia y tranquila, requiriendo elegancia de sus Hijos pero tampoco se puede resistir a meter su pico en los asuntos de los demás. En cambio, Garcilla no es tan remilgada ni exquisita, sino una oportunista que sigue a los rebaños para alimentarse de insectos y parásitos, o robando huevos y pollos de otras aves.

Garcilla ha volado lejos por todo el mundo, y por esta razón las Ajaba han pactado con ella para que les ayude en territorios extraños y hostiles o enviar noticias a sus congéneres.

Rasgos: Los Hijas de Garcilla adquieren un punto de Conocimiento de Zona sobre cualquier lugar del mundo donde habiten las garcillas mundanas. Además las Algaradas adquieren dos puntos en Enigmas y el Don: Abrir Sello.

Como efecto adicional, las Hijas de Garcilla no se ven afectadas por parásitos como pulgas y garrapatas, que desaparecen al poco tiempo de acercarse a ellas.

Prohibición: A Garcilla le gustan los secretos y chismorreos. Una vez al mes, sus Hijas deben revelar algún tipo de información privada, propia o ajena. Es indiferente que se trate de un secreto valioso o de un chisme, pero debe ser verdad y hacerse público.

Hiena

Coste de Trasfondo: 4

La Madre Hiena se burla de cualquiera que tenga poder, sin miedo a las posibles venganzas. Encuentra defectos en todo lo que ve, y los utiliza para criticar a los líderes, instándoles a asumir sus errores y dar ejemplo a los demás. Quienes están oprimidos por la autoridad o sus líderes, pueden recurrir a la ayuda de Hiena.

De todas maneras, Hiena es más comprensiva y maternal con sus hijas, las Ajaba, y las ayuda en momentos de necesidad, y recientemente, tras casi perderlas a manos de la Tormenta Interminable, ella sufrió su dolor, y podría haber caído de no ser por el consuelo y el esfuerzo de las hienas supervivientes.

En contraste, quienes siguen a Hiena sin ser Ajaba, deben tener cuidado, ya que aunque cuenten con la simpatía de las hienas, su camino puede llevarles a la locura y la anarquía.

Rasgos: Todas las Hijas de Hiena ganan Impulso Primario 2 y Subterfugio 2. Tras alcanzar el Rango 3, todos los miembros de una Algarada adquieren el Don: Risa de Hiena. También pueden utilizar 4 puntos adicionales de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: Hiena es sabia e inteligente, y muy protectora con sus hijas Ajaba, y comprendiendo lo que han sufrido, hace tiempo que no requiere ningún servicio de ellas, más allá que protejan y cuiden de las hienas mundanas.

Sin embargo, Hiena es un Tótem peligroso para quienes no son Ajaba. Quienes la siguen demasiado de cerca sin ser de su sangre son víctimas de una locura insidiosa que se intensifica cuando se alejan de los suyos para acercarse a las hienas. Todas las mañanas, un cambiaformas no Ajaba que siga a Hiena debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si ha pasado un tiempo dentro del boun de un Túmulo en el espacio de un mes, la dificultad se reduce a 6. Si falla la tirada, el personaje cae víctima de un tipo de delirio o demencia decidido por el Narrador durante el resto del día. Estos delirios suelen ir dirigidos contra opresores y tiranos potenciales (como ancianos y Simba) y deberían incluir algún tipo de broma o justicia poética.

Tótems de Sabiduría

Buitre

Coste de Trasfondo: 6

Después de Hiena, posiblemente sea Buitre el espíritu más seguido por las Ajaba. Desde las alturas lo ve todo, y observa a moribundos y agonizantes, a la espera de alimentarse de sus cadáveres. Aunque otras Razas Cambiantes más remilgadas pueden evitarlo, las Ajaba saben que posee importantes conocimientos que compartir con quienes toleren su compañía.

Sin embargo, Buitre es un deslenguado al que le gusta meterse con sus hijos para pasar el rato. Cualquiera que tenga la paciencia suficiente como para aguantarlo, se merecerá su favor.

Rasgos: En ocasiones Buitre susurra al oído de las hienas pistas y atisbos del futuro como si hubieran utilizado el Don: Visión del Más Allá, y suele ayudarles cuando consideran que se encuentran un poco “perdidas”. Sus hijos aprenden a separar la verdad de la mentira con el Don: Olor de la Auténtica Forma, y añade dos dados a las tiradas de Enigmas, e Investigación. Los Hijos de Buitre también pueden adquirir 3 puntos de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: Los Hijos de Buitre deben dejar una parte de sus despojos y botines para los carroñeros, y además, gastar un punto de Gnosis después de un combate en que se haya producido una muerte, para que los espíritus de las presas puedan partir en paz.

Chacal

Coste de Trasfondo: 5

Chacal era un Tótem carroñero muy venerado en el Norte de África por los Roehuesos y los Caminantes Silenciosos, que lo conocían por otro aspecto como Anubis. Las Ajaba se unieron a estas dos tribus Garou en su guerra contra los vampiros de Egipto, y tras su derrota, algunas hienas cambiantes siguieron venerando a Chacal.

Chacal es más prudente y solitario que Hiena y Buitre, y a menudo ocupa un lugar intermedio entre ambos. Las Ajaba que siguen a Chacal a menudo disponen de contactos entre algunos Lobos.

Rasgos: Las Hijas de Chacal adquieren el Don: Ojo Nublado, y las Habilidades Liderazgo 1 y Supervivencia 2. Cada Ajaba de la Algarada de Chacal también adquieren un punto en el Trasfondo: Ancestros.

Prohibición: Es muy raro que Chacal dé el primer golpe en una pelea; espera que otros se ocupen de ello. Si es atacado, se defenderá, pero los seguidores del Tótem son pacientes y prefieren esperar y cebarse en sus víctimas cuando todo termine. Esto no les impide provocar a un enemigo para que ataque u ordenar atacar a otros, como “auténticos carroñeros,” prefiriendo aprovechar los talentos de otros guerreros más fuertes. Tras la caída de Khem, los seguidores de Chacal también son conocidos por su mala suerte.

En una Algarada de Chacales, si uno de sus miembros da el primer golpe en una lucha, el Narrador puede disponer un marcador representando al Tótem sobre el jugador. Mientras ese jugador lleve el marcador, estará exento de la Prohibición y podrá seguir siendo el primero en atacar. No obstante, sufrirá una racha de mala suerte. En el plazo de tres sesiones de juego, el Narrador puede retirar el marcador convirtiendo una tirada con éxito en un fracaso. Si el jugador conserva el marcador después de tres sesiones de juego, el Narrador lo retira sin aplicar la Prohibición. Independientemente de esta maldición, las Algaradas de Chacales suelen elegir a una guerrera entre ellas para que dé el primer golpe -y sufra las consecuencias- por el bien común.

Fetiches

Guía de viaje

Nivel uno, Gnosis 5.

Las Ajaba se vieron obligadas a integrarse en culturas extrañas para evitar a los cazadores de Diente Negro. Estos simples Fetiches les facilitan la tarea y se han extendido rápidamente por toda la diáspora. Este Fetiche se crea con una genuina guía de viaje de cualquier lugar, con un espíritu Ancestro vinculado a sus páginas. Cuando se activa, la Ajaba ve reducida en 2 la dificultad de cualquier tirada social o de Callejeo realizada para encajar en un grupo o cultura.

Espejo de vanidad

Nivel tres, Gnosis 7.

Esta pequeña baratija de metal tiene un elemental metálico altamente reflectante en su interior. Originalmente, las Ajaba los crearon para escapar de los Simba, pero también funcionan contra otros. Cuando se activa, todo el mundo que vea el Fetiche debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad igual a la Gnosis del espejo de vanidad. Si no igualan al menos el número de éxitos que la Ajaba obtuvo en la tirada de activación, encuentran irresistible cualquier superficie reflectante cercana y no pueden realizar ninguna acción durante un número de turnos igual a su Gnosis. Atacar a cualquiera que esté así de embelesado proporciona al atacante dos dados adicionales en su acción. El efecto del Don termina de inmediato si se ataca a cualquiera de las personas afectadas; este Fetiche se creó para huir, no para luchar.

Capítulo Cinco: Rostros risueños

Calumniamos a la hiena; el hombre es el animal más feroz y cruel.

-Henry David Thoreau

Bajo el pelaje de cada hiena acecha una cazadora libre y tan belicosa como un lobo. Son astutas e inteligentes y subestimarlas no es para nada una buena idea.

Las jóvenes Ajaba son una nueva generación que tiene ante sí el camino de la reconstrucción y una última esperanza ante la llegada del Apocalipsis. Las Ajaba que se describen a continuación han encontrado a la hiena interior y están ansiosas, expectantes, y nerviosas. Todas tienen ganas de demostrar lo que valen o por lo menos de conseguir algo que las haga respetar -o temer. Las respuestas están en manos de Narradores y jugadores, las Crónicas y las historias que les ofrezcas. En cualquier caso, lo que importa es pasarlo bien entre toda la Algarada.

La cazadora de furtivos

Cita: *Todo esto es tan hermoso. El cielo azul, las praderas amarillas, las cebras blancas y negras...y has tenido que venir tú para estropear un día tan bonito. ¿Te creías que era una hiena tonta y estúpida? ¡Ahora la que se ríe soy yo! ¡Ja,ja,ja!*

Preludio: Naciste en un cubil de hienas en una reserva natural. Tu madre cuidaba de su camada, atenta a cualquier peligro. Por suerte para vosotras, a los cazadores furtivos no les interesabais. De hecho a veces os dejaban las carcasas muertas de los animales que mutilaban por sus pieles, cuernos, y colmillos. No estabas segura de por qué, pero creías que estaba mal.

Cuando creciste lo suficiente, aprendiste a competir por la comida, a seguir el vuelo de los buitres y a pelearte con los chacales. Y cuando creciste, acompañaste a las hienas mayores en la caza. Ése era tu mundo y no podías pedir más.

Pero te intrigaban los humanos, que parecían extraños simios lampiños sobre dos patas. Venían armados con extraños palos y hacían sonar truenos. En un par de ocasiones los seguiste a distancia por curiosidad, y lo que aprendiste de ellos te desagradó. Mejor mantener las distancias.

A uno de los cazadores furtivos no le gustó que las hienas merodearan en torno al elefante que acababan de abatir una mañana, y le disparó a tu madre como advertencia. Cuando cayó muerta, el pelaje de tu lomo se erizó, apretaste los dientes y sentiste la rabia fluir. Corriste hacia el cazador, y a medida que corrías sentías que el mundo se volvía rojo, el suelo temblaba bajo tus pies y tus mandíbulas se cerraban con un poderoso chasquido en el cuello de aquel hombre. Los demás levantaron sus armas y trataron de disparar, pero estaban paralizados de miedo ante la monstruosidad que de repente había aparecido ante ellos.

De repente te encontraste sola en medio de una matanza. Tu algarada había huido despavorida, y los buitres volaban en círculos. Comenzaste a gañir triste al recordar la muerte de tu madre y darte cuenta de que tus compañeras y hermanas te habían abandonado.

Pero entonces aparecieron otras hienas que no conocías. Gruñiste, pero la mirada de una de ellas te obligó a guardar silencio. Te rodearon y te uniste a una nueva algarada, viajando con ellas, aprendiendo lo que eras y a utilizar nuevos trucos.

Tiempo después regresaste a la reserva, cambiada y decidida. Con tu forma humana aprendiste a vivir entre los humanos, a diferenciar entre protectores y furtivos. Algunos incluso te enseñaron a ver y apreciar la naturaleza con nuevos ojos. Has estado en la ciudad y has decidido que eso no es para ti. A veces acompañas a las algaradas, especialmente para luchar contra amenazas comunes, pero te gusta recorrer la sabana y las selvas, aprendiendo sus secretos. Te han dicho que existe un lugar de selvas y sabanas donde moran los espíritus, y te gustaría visitarlo algún día.

Concepto: En el pasado evitabas a los cazadores furtivos; pero ahora son ellos los que deberían evitarte a ti, o por lo menos lo harían si supieran lo que eres. Has entablado amistad con varios humanos y hienas, y te consideras tanto una guardiana y protectora, como una jardinera que cuida del equilibrio de su territorio. La humanidad te fascina por su complejidad, y al mismo tiempo te repele por su negligencia y corrupción. Los problemas de los humanos no son asunto tuyo hasta que interfieren en tu territorio. Te dan igual los motivos de los cazadores furtivos, aunque a veces dejas supervivientes para que aprendan la lección. Los que no ven las señales en forma de los regalos ensangrentados que les dejas, mueren, y alimentan a las hienas. Y así es cómo debe ser.

Consejos de interpretación: Conoces lo justo de los humanos para poder relacionarte con ellos, observándolos antes de actuar. A menudo te comportas de forma extraña o te ríes inesperadamente, pero aprendes rápido a no llamar la atención. La vida de hiena es más sencilla y cómoda. La naturaleza es tu compañera, y cuando disfrutas de ella te muestran tan feliz que pocos pensarían que eres una hiena salvaje.

Equipo: Mochila, cuchillo, una muda de ropa.

Raza: Hiénida

Aspecto: Alba

Concepto: Cazadora de furtivos

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia (Robusta) 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Impulso Primario 3, Intimidación 3, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Liderazgo 1, Sigilo 3, Supervivencia (Rastrear) 4, Trato con Animales 1
Conocimientos: Enigmas 1, Investigación 2, Lingüística 1, Medicina 1, Rituales 1
Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2
Dones: Garras como Cuchillas, Mueca Feral, Ojo del Cazador, Sentir Presa
Renombre: Ferocidad 1, Ingenio 1, Compromiso 1
Rabia 5, Gnosis 5
Fuerza de Voluntad: 4

La reina pirata

Cita: *¡Al abordaje! ¡Sonríe antes de morir! ¡Que no piensen luego que lo has pasado mal!*

Preludio: Te dijeron que tu madre era una reina o una princesa de algún lugar remoto de África. Pero la habían obligado a marcharse de su tierra ancestral. Nunca te contó la verdad. Nunca te dijo quién era tu padre. Pero hizo de todo para salir adelante en medio de la miseria de una ciudad costera.

El lugar en que naciste se encontraba en un país en guerra y la autoridad estaba en manos de bandas armadas, que favorecían a sus respectivas tribus sin importar quien se cruzara en su camino. Abusaron de ti de forma violenta y te trataron con desprecio. Los soldados extranjeros que supuestamente habían venido a traer la paz resultaron inútiles o estaban aliados con una banda u otra, y si querían podían hacerte lo que le habían hecho a tu madre.

Cuando murió tu madre ya sabías lo bastante para resultar útil y escapar de los abusos que sufrían quienes eran más débiles que tú y sobrevivías de forma relativamente decente. Por lo menos hasta que comenzaron los sueños antes de que cumplieras los dieciocho años. Comenzaste a comportarte de forma errática y recurriste al alcohol para acallar los sueños salvajes.

En una ocasión te despertaste a mediodía cubierta de sangre y te encontraste cambiada. La gente supersticiosa hablaba de hombres hiena y de una muerte que les acechaba. Permaneciste oculta hasta que alguien que había oído hablar sobre lo que habías hecho acudió a ti. Era un risueño capitán pirata que quería que te unieras a una tripulación muy especial.

Tu madre había sido una princesa de las hienas, y había perdido su trono bajo las garras de los leones. Los supervivientes de su corte habían huido, y algunos de ellos habían recurrido al mar para protegerse. Ahora viajáis por el Océano Índico y más allá, y vuestros colmillos se ciernen sobre las presas desprevenidas. Tu existencia te da la oportunidad de desahogar tu adrenalina y también momentos de soledad que disfrutar sola o en compañía de tu Algarada.

Concepto: Eres una pirata de verdad, aunque a veces juegas con los estereotipos del cine por divertirte o burlarte de otros. Sabes pelear, guardarte tu dolor, proteger tu botín, y todo lo demás. El legado de las Ajaba te resulta distante, pero no te importaría derramar sangre de león si tuvieras la oportunidad. Quienes te consideren una ingenua se buscan problemas.

Consejos de interpretación: En el mundo hay cazadores y presas. Tú eres una cazadora, y te consideras bastante buena. Con la práctica te harás mejor. Mientras te alejas física y mentalmente de la miseria de tu antigua vida, das tus primeros pasos en la sociedad de las Ajaba y te relacionas con tus compañeras de tripulación. Siempre serás una pirata, pero no dejarás que eso te impida ser otras cosas.

Equipo: Ropas de mar, cuchillos y armas, un diario de a bordo.

Raza: Homínida

Aspecto: Alba

Concepto: Reina pirata

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Agarre) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 2, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. (machete) 4, Armas de Fuego 3, Pericias 2, Sigilo 2, Supervivencia 3

Conocimientos: Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 1,

Trasfondos: Aliados 2, Mentor 2, Pura Raza 1

Dones: Ira Primaria, Maestro del Fuego, Reflejos Relámpago, Risa Contagiosa

Renombre: Ferocidad 2, Compromiso 1

Rabia 6, Gnosis 3

Fuerza de Voluntad: 5

El documentalista

Cita: *¿Se necesitan primeros planos de las hienas y nadie se atreve a acercarse? Dame algo de tiempo y te los conseguiré, pero no te saldrá gratis.*

Preludio: Tu madre murió tras un parto especialmente difícil, y después te llevaron y cuidaron de ti. Te dijeron que eras diferente, pero también una esperanza para tú pueblo. Te criaron apartado, te enseñaron, y aunque tenías ganas de salir de los sótanos y casas donde te confinaban, te dijeron que tenías que esperar.

Una noche escuchaste el canto de un búho, y te arrastraste hasta el ventanuco del sótano para mirar la luna y las estrellas. Estabas cansado de vivir encerrado, y sólo deseabas poder salir y caminar libre, y explorar el mundo que se te había prohibido. Tus lágrimas corrían por tus mejillas. Y la luna te escuchó.

Despertaste con forma humana y aprendiste a cambiar de forma para no provocar miedo y moverte entre los humanos y las hienas. Por fin eras libre y querías aprender y conocer todo lo que habías soñado hasta entonces.

Las Ajaba te enseñaron muchas cosas, pero tú querías explorar el mundo. Conseguiste un trabajo ayudando a unos biólogos, y de ellos aprendiste a sacar fotos y grabar vídeos, a esperar el momento adecuado. Riéndote para tus adentros sabías que tenías los medios para hacerlo mejor.

Desde entonces has participado en la grabación de varios documentales de la naturaleza, has fotografiado especies muy difíciles de localizar, y los humanos están sorprendidos de las maravillosas imágenes que eres capaz de conseguir y que han ganado varios concursos. Tú les dices que simplemente conoces a la gente adecuada, los lugares adecuados, y tienes paciencia, pero lo cierto es que para alguien capaz de mezclarse con la naturaleza tu trabajo resulta mucho más sencillo.

Concepto: Eres un amante de la naturaleza y los animales, y utilizas tu poder para defender a las criaturas y darlas a conocer. Piensas que tus imágenes crearán conciencia entre la humanidad, enseñándoles a los humanos un mundo en gran parte desconocido, y también las utilizas para denunciar crímenes y atentados contra la naturaleza. Aunque tu crianza aislada te limita hasta cierto punto socialmente, te has adaptado bastante bien a moverte entre los humanos, en parte debido a tu gran trabajo.

Consejos de interpretación: Sientes una maravilla infantil ante el mundo que te rodea, pero al mismo tiempo eres consciente de su fragilidad y de los problemas, lo que te hace más maduro de lo que parece. Cumples tu trabajo con eficiencia y disfrutas con él, y nunca te niegas a ayudar a los animales en apuros, por mucho que te digan que tienes que eliminar a los débiles. Tu capacidad para trabajar entre las Ajaba y los humanos te convierten en alguien muy valioso para los tuyos.

Equipo: Cámara fotográfica, cámara de video, ropas y guía de campo.

Raza: Metis

Aspecto: Medianoche

Concepto: Documentalista

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta (Paciencia) 4, Callejeo 1, Empatía 2, Expresión 3, Impulso Primario 3, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 1, Pericias 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Ciencia 1, Enigmas 1, Informática 1, Investigación 2, Medicina 1, Rituales 2, Tecnología 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Recursos 1, Ritos 1

Dones: Don del Terror, Grabar lo Visto, Sentir a Asura, Sentir Presa

Renombre: Compromiso 2, Ingenio 1

Rabia 3, Gnosis 3

Fuerza de Voluntad: 3

Deformidad Metis: Sensibilidad a la Plata

El hijo del predicador

Cita: *Vengo a ayudar. No, no quiero nada a cambio. Lo hago porque es mi trabajo.*

Preludio: Nunca conociste a tus padres biológicos. En cuanto naciste te entregaron a un orfanato africano y entraste en un programa de adopción internacional. Un pastor evangélico de los Estados Unidos te adoptó con otros huérfanos, ya que su esposa no podía tener hijos.

Fuiste educado en una familia muy religiosa, pero al contrario que tus santurriones hermanos, tú eras un niño travieso y rebelde, que ponía a prueba la paciencia de sus padres. Realmente no eras malo, y a veces admitías tu culpa y te portabas bien cuando querías. Pero en un momento, tu carácter rebelde y curioso, volvía a reaparecer. A medida que crecías, dejabas los estudios del Evangelio para disfrutar de “la vida de verdad.”

Una noche fuiste a una fiesta universitaria a la que no estabas invitado y te metiste en un lío. Una chica te besó de sopetón para darle celos a su novio y te echaron de la casa a golpes y patadas, y la paliza continuó en la calle.

Despertaste en un hospital y tu padre estaba junto a ti, rezando en silencio. Dijeron que te habían encontrado desnudo y lleno de golpes en un callejón, y que habían matado a varios chicos de la fiesta. La policía te interrogó sobre lo ocurrido, y aunque tenían sospechas, te dejaron en paz. Sin embargo, la devoción de tu padre hacia ti te había superado y decidiste convertirte en un hijo pródigo.

Poco después comenzaste a escuchar tambores lejanos y tuviste sueños en los que te convertías en un animal y recorrías las selvas. Un pájaro blanco vino a ti y te puso en contacto con una anciana Ajaba que ayudaba a las hienas huérfanas que desconocían su legado. Así supiste lo que eras, y cuando estuviste preparado, regresaste con tu padre y le dijiste que querías ayudar a los demás.

Ahora trabajas en una organización internacional que realiza programas de desarrollo en varios países africanos. Prestas ayuda a los desfavorecidos, y también a los cambiaformas, informándoles de las acciones de los humanos y ayudándoles a proteger la naturaleza de la profanación.

Concepto: Eres un joven de buena formación y educación religiosa. Gaia o Dios, el nombre no importa, sino el principio que simboliza. Proteger la tierra y a quienes viven en ella simplemente es bueno. Te resulta difícil aceptar el credo de las Ajaba de seleccionar a los débiles, pero lo interpretas asumiendo que ayudando a sanar y haciéndolos fuertes

estás cumpliendo con tu deber hacia Gaia.

Consejos de interpretación: Eres creyente, pero no un fanático. Confías en tus buenas obras para mostrar aquello en lo que crees, pero no intentas convertir a nadie a tus creencias a menos que acuda a ti en busca de respuestas. Eres paciente con quienes te consideran un santurrón o se burlan de ti, pero de vez en cuando respondes con un comentario afilado. Observas y esperas, y actúas en consecuencia, aunque cuando se comete una injusticia ante ti te cuesta ser paciente. Que Gaia te perdone entonces.

Equipo: Ropa limpia, vaqueros gastados, y camisa blanca de manga corta. Un kit de herramientas, una biblia de bolsillo.

Raza: Homínido

Aspecto: Medianoche

Concepto: Hijo de predicador

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia (Réplicas) 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 3, Expresión 2, Impulso Primario 2

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 1, Pericias 2

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia 2, Informática 2, Lingüística 2, Medicina 2, Tecnología 2

Trasfondos: Aliados 2, Herencia Espiritual 2, Recursos 1, Ritos 2

Dones: Don del Terror, Olor a Hombre, Risa Contagiosa, Roce Materno

Renombre: Compromiso 3

Rabia 3, Gnosis 4

Fuerza de Voluntad: 5

El imitador

Cita: *¿Qué es eso? Me gustaría probarlo. Sabe a canela. ¿Cómo se hace? Me gustaría probar eso otro. ¿Es pistacho?*

Preludio: Naciste en una manada de hienas en la sabana de un país africano, y llevaste una vida tranquila como cachorro. Aprendiste a cazar con tu familia, y a aprovechar los restos que dejaban otros depredadores que compartían vuestro territorio, ah, y también aprendiste a defenderlo.

Pero una tarde que estabais comiendo, con el horizonte rojo de fondo, los leones aparecieron. Y no les gustó nada veros en su territorio. Comenzó una pelea, pero confiabas en que erais más. Pero de repente uno de los leones se puso sobre dos patas y tras matar a dos de tus hermanos puso al resto de las hienas en fuga. Tú también saliste corriendo, con tan mala fortuna, que caíste en un barranco, y te golpeaste al fondo.

Dolorido, estabas asustado, porque además escuchabas el rugido de los leones a los lejos y la risa asustada de las hienas. Querías salir de allí, pero por mucho que saltabas no podías, hasta que de repente...sí que podías, te pusiste sobre dos patas y comenzaste a trepar como un mono desnudo. Saliste de allí, y te fuiste corriendo por la sabana.

Los humanos encontraron a uno de los suyos, perdido, asustado, y deshidratado. No sabían muy bien qué hacer, así que te llevaron a un hospital, y allí decidieron que no estabas bien y te metieron en un psiquiátrico.

Estabas asustado, pero allí había personas amables. Permaneciste callado y observaste. Por la noche descubriste que podías volver a ser una hiena, y también algo más, pero todavía no querías marcharte. La comida allí era deliciosa.

Pasaste un tiempo entre los humanos, aprendiendo a hablar e imitando lo que hacían, y cuando al final decidiste que sabías lo suficiente, una noche te escapaste del psiquiátrico a las calles de la ciudad, y desde entonces sigues aprendiendo, imitando a los humanos y probando muchas cosas ricas. Con el tiempo has conseguido encontrar a dos de tus hermanos y te los has traído a la ciudad, donde por lo menos estarán a salvo de los leones de la sabana.

Concepto: Eres una especie de extraño vagabundo callejero que se comporta de forma excéntrica, al menos hasta que aprendas a disimular mejor. Realizas trucos y juegos en la calle para ganar algo de dinero, y cobras a los turistas por sacarse fotos con tus hermanos. Te has encontrado con otras Ajaba y te han hablado de lo peligrosos que son los leones, y también los humanos, y te aconsejan que tengas cuidado, pero poco a poco estás pensando en regresar a la sabana y ajustar cuentas.

Consejos de interpretación: Eres un individuo callado, pero en cuanto te lanzas, puedes compensar los momentos de silencio con una charla muy locuaz y divertida. No es que tengas miedo, es que disfrutas observando a los demás y aprendiendo a ser humano. Eres bueno imitando voces y sonidos, y te encanta la complejidad de la ciudad humana, de la tecnología, y de todo...pero de vez en cuando sueñas con la sabana y te invade una chispa de nostalgia.

Equipo: Ropa variopinta y usada de colores chillones, bisutería diversa, cosas que llaman tu atención.

Raza: Hiénido

Aspecto: Ocaso

Concepto: Imitador

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación (Mendigar) 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Callejeo 2, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 2

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

Conocimientos: Enigmas 1, Informática 1, Investigación 1, Lingüística 2

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Parentela 2

Dones: Lenguaje de las Bestias, Mueca Feral, Ojo del Cazador, Ojo Nublado, Salto de Liebre

Renombre: Ferocidad 1, Ingenio 2

Rabia 3, Gnosis 5

Fuerza de Voluntad: 4

Ajaba destacadas

Las Ajaba se aferran a su pasado, tratando de recuperar lo que han perdido. Durante un tiempo se vieron obligadas a mantener un perfil bajo para no atraer la atención de sus enemigos, pero ahora que la paz les ha dado tiempo y espacio para recuperarse, algunas han recurrido al ejemplo de los héroes del pasado y del presente.

En cualquier caso, las siguientes Hienas se han forjado una reputación, buena o mala, aunque sólo sea por los rumores y leyendas que circulan entre sus descendientes y compañeras.

Adeo Ka, el Primer Rey de las Hienas

La figura de Adeo está envuelta en la leyenda y el mito, y son muchas las exageraciones sobre su heroísmo -e infamia que circulan no sólo entre las Ajaba, sino también entre otras Razas Cambiantes.

Adeo fue el Primer Rey (Ka) de las hienas cambiantes desde el final de la Guerra de la Rabia. Asumió el título en una época convulsa, en la que acababa de estar una guerra abierta entre leones e hienas, que de manera intermitente continuaría hasta nuestros días, siendo el ascenso y caída de Diente Negro el último episodio hasta el momento.

Tal y como lo cuentan las Ajaba, Adeo era un Metis, que era hombre en su forma Homínida y hembra en su forma Hiénida, aunque esa asignación varía en algunos relatos. Nació en una época en la que los Simba estaban gobernados por un poderoso león llamado “Señor de la Luz del Sol”, que mantenía unidas a las tribus Bastet mediante una combinación de autoridad, poder, y terror. En el plan de Señor de la Luz del Sol, todas las tribus felinas ocuparían un lugar y las Ajaba se encontraban en el lugar más bajo, limpiando de débiles, enfermos, y cadáveres los territorios del Rey León.

Se ha contado una y otra vez la historia de cómo Adeo lideró a una banda de Ajaba para atacar la corte del Rey León. De cómo robaron los secretos de la corte de los leones, de cómo ocultaron su llegada, de cómo drogaron a los guardias, de cómo envenenaron el festín, y de cómo sembraron la muerte en los asistentes, secuestrando a la reina de los leones y su heredero y asesinandolos de forma ignominiosa.

Las Ajaba justifican a Adeo afirmando que Señor de la Luz del Sol había ordenado matar a sus padres, pero en retrospectiva hay quienes creen que Adeo no actuó solo y que otros le ayudaron. Adeo sólo se convirtió en el chivo expiatorio de una conspiración entre los Bastet contra el Rey León.

En cualquier caso, el resultado es conocido. Las Ajaba abandonaron a los Bastet y se cubrieron de infamia. Los Simba se debilitaron en una guerra sucesoria, y las tribus Bastet, aunque se mantuvieron unidas, mantendrían una posición de cierta igualdad entre ellas. Las hienas nombraron Ka a Adeo, y se convirtió en el Primer Rey. Sus acciones también llevaron a elevar la posición de los Metis entre las Ajaba, y durante su reinado instauró una serie de tradiciones para asegurar que los Metis fueran respetados y ocuparan un lugar digno en la sociedad hiena.

Más allá de cómo Adeo se convirtió en rey, existen otras historias que cuentan cómo Adeo burló los intentos de asesinarlo, tanto por parte de los Simba como por otras Razas Cambiantes. Sin embargo, no vivió muchos años. Debido a su condición, envejeció rápidamente como una hiena, y cuando sintió que las fuerzas le abandonaban, abdicó de su corona y se dejó despedazar por sus seguidores, asegurándose de que no quedara ningún resto para que fuera profanado por sus enemigos. Así terminó el Primer Rey de las Hienas.

Valeria Crocuta “La que saluda al matar”

Valeria nació en Alejandría, en Egipto, en el siglo I a.C., durante el reinado de Cleopatra. Era hija de una esclava nubia, y con apenas unos años de vida, sufrió la conquista romana. Su madre murió para protegerla, y terminó en manos de un traficante de esclavos. Valeria era una niña rebelde, y su amo estuvo contento en deshacerse de ella, vendiéndola en Roma.

Según lo que se sabe, Valeria se metió en un altercado cuando era adolescente, cuando tres jóvenes esclavos trataron de abusar de ella. Valeria los derrotó a los tres y les dio una paliza, matando a uno de ellos. Como resultado, los esclavos fueron vendidos, pero Valeria terminó en manos de un mercader que vio potencial en ella, y la preparó para los juegos, convirtiéndola en una gladiadora. Aunque se trataba de un mundo eminentemente masculino, las mujeres gladiadoras también aparecían en los espectáculos.

No se sabe cuándo Valeria sufrió el Primer Cambio, pero se cree que fue en algún momento durante su carrera como gladiadora. Aprovechó su fuerza y resistencia superiores para destacar entre los gladiadores, mostrando una habilidad superior, aunque de vez en cuando su amo le ordenaba perder o no dañar demasiado a sus adversarios. Mientras la pagaran bien, ella estaba dispuesta.

Valeria entró en contacto con los Garou romanos de la tribu Roehuesos. Algunos de ellos tenían Parientes entre los gladiadores, y con el tiempo se alió con estos lobos, que le ofrecieron protección y ayuda. Valeria luchó junto a sus aliados contra los esbirros del Wyrms y también contra los lobos más aristocráticos. Llegó incluso a enfrentarse con un hombre lobo de la tribu de los Colmillos Plateados, cuyo nombre ha sido convenientemente olvidado, y lo derrotó y castró.

en un duelo singular.

Como resultado, los Colmillos Plateados ordenaron que fuera expulsada de Roma, y no contentos con eso, pusieron precio a su cabeza. Los amigos Roehuesos de Valeria la ayudaron a escapar en un barco que se dirigía a Egipto.

La última vez que fue vista, Valeria Crocuta se encontraba en un espectáculo de gladiadores en su ciudad natal de Alejandría. Se cree que después de su última lucha en la arena, se retiró del espectáculo, y que viajó hacia el sur, siguiendo el curso del río Nilo, se cree que buscando a su familia entre las hienas.

Aunque sólo se conservan canciones y leyendas en torno a su figura, en Roma todavía se conserva un mosaico con el nombre de Valeria Crocuta, que representa a una mujer gladiadora vestida con una piel de hiena.

Hosh “Montura de Bruja”

Hosh es otra figura legendaria entre las Ajaba, quizás no tan conocida, pero que también ha tenido un papel importante entre las hienas, aunque sus hazañas no son tan conocidas fuera de su hogar natal de la India.

Según la leyenda, Hosh nació en la ciudad de Bharuch, en el oeste de la India, hijo de esclavos traídos de África, o hijo de una esclava africana y un noble rashtrakuta. En cualquier caso, fue separado de sus padres cuando era pequeño y criado para ser un guerrero.

Pero con quince años Hosh recibió una visita de la diosa Lakshmi, que le reveló su verdadera herencia. Aceptó su legado Ajaba y escapó de la esclavitud. Durante su huida estudió con distintos maestros, tanto entre los humanos como entre las Razas Cambiantes. Se dice que aprendió el arte de la guerra de una mangosta, de una pantera, y de un mono. Con su ayuda y enseñanzas se convirtió en un guerrero poderoso, y puso su espada al servicio de diversos señores, y su fama y sus hazañas se extendieron a lo largo de la India.

Durante sus aventura rescató a una hechicera llamada Ipshita del cautiverio de un brujo araña. Ambos se enamoraron, y se prometieron amor eterno.

Sin embargo, el padre de Ipshita no quería que su hija se casara con un esclavo fugitivo, y le dijo a Hosh que sólo aceptaría su matrimonio si el Rey de los Tigres lo aceptaba a su servicio. Se trataba de un desafío difícil, pues tigres y hienas no se llevaban bien, pero Hosh consiguió presentarse ante el Rey de los Tigres y éste le impuso una prueba para aceptarlo: la bendición de los dioses.

En esta ocasión Ipshita intervino en favor de su amante y lo acompañó en su búsqueda, viviendo muchas aventuras hasta que llegaron a las puertas del reino de los dioses, e Ipshita consiguió abrirlas con su magia. Finalmente, tras interrogar a tres dioses y ser rechazado, fue la propia Hiena la que bendijo a Hosh, y su pelaje se convirtió en el de una hiena rayada.

Hosh e Ipshita regresaron junto al Rey de los Tigres, que nombró a Hosh como su Visir. Con su aceptación en la Corte de los Tigres, Hosh regresó junto a su suegro y le pidió la mano de su hija. Juntos fueron felices y dieron lugar a un prestigioso linaje entre las Ajaba de la India.

Hosh fue llamado “Montura de Bruja” por sus envidiosos enemigos, que afirmaban que estaba sometido a Ipshita, pero Hosh asumió el insulto como un nombre de honor, y las Ajaba de la India todavía se siguen llamando Daakan ra Ghoda recordando a su ancestro. De hecho, en la ciudad de Bharuch todavía se puede encontrar un santuario oculto en el que se recuerdan las hazañas de Hosh e Ipshita, y donde se encuentra una representación de ambos donde la hechicera aparece cabalgando una hiena.

Kisasi “Venganza”

Kisasi es una leyenda viva entre las Ajaba. Aunque es una figura visible que se sienta en el Consejo de Ancianos del Ahadi, sus hazañas están siendo contadas una y otra vez y se están convirtiendo en leyendas que resulta difícil distinguir de la realidad.

Después de que la muerte cayera sobre las Ajaba con la llegada de Diente Negro y la Tormenta Interminable, pocas hienas decidieron resistir los vientos de la tormenta en África, pero las que lo hicieron eran astutas y tenaces, forzadas por la necesidad. Una de ellas era Kisasi, una niña masai que fue educada sin conocimiento de su herencia, y que tras el Primer Cambio recibió el nombre de Kisasi, “Venganza”, aunque no era muy consciente de su significado.

Kisasi estaba más interesada en la supervivencia y la tierra mientras las ancianas Ajaba hablaban de venganza y política, pero para ella eran conceptos abstractos que no terminaba de entender. Prefería cuidar de la tierra y seguir los dictados de Gaia, y de esa forma fue bendecida.

El camino de Kisasi fue largo y difícil, pero no estuvo sola. Era consciente de que para acabar con la tiranía de Diente Negro y cambiar África eran necesarios aliados, y desde el principio buscó ayuda, no sólo entre las Ajaba, sino entre otras Razas Cambiantes. Su primera aliada y consejera fue Kiva, una leopardo hembra de la tribu Bagheera, quien le habló de la situación de los diversos cambiaformas, y Kisasi decidió que tenía que solucionarla.

A continuación, Kisasi viajó hacia las tierras bañadas por el Nilo, donde se reunió con los Mokolé, el pueblo de los cocodrilos, y ellos a su vez la enviaron al pueblo de los chacales, los Caminantes Silenciosos, quienes le advirtieron que no lucharían si eso sólo significaba cambiar un tirano por otro.

El siguiente paso de Kisasi fue quizás el más difícil. Dejando de lado sus odios y resentimientos, acudió a los Simba Mayi’o, que no aceptaban a Diente Negro como su rey. La negociación fue larga y difícil, pero el Rey Mayi’o finalmente respetó su tenacidad y aceptó unirse a la alianza contra el tirano.

Los Caminantes Silenciosos atrajeron a los felinos Bubasti de Egipto a la alianza, y los licaones Kucha Ekundu también terminaron por unirse. Una vez reconocidos los lazos que los unían a todos, la alianza del Ahadi se formó y

comenzó la guerra contra Diente Negro. Una guerra larga y sangrienta, que se cobró muchas vidas, pero al final el tirano y sus seguidores fueron derrotados.

Tras la victoria, Kisasi fue nombrada Ka de las Ajaba, con gran reticencia por su parte. A pesar de que hay quienes cuestionan su poder, especialmente entre las ancianas que recuerdan el reinado de Diente Negro, es muy popular entre las hienas jóvenes y quienes están cansadas de la guerra y quieren darle una oportunidad a la paz.

Los esfuerzos de Kisasi han animado a las demás Ajaba del mundo. Les ha dado un propósito y un estandarte por el que unirse y la oportunidad de redimirse, y las hienas han acudido a ella con la ansiedad de un perro hambriento. Los Simba y los demás Bastet finalmente han perdonado a las Ajaba por los pecados del pasado y como resultado, las hienas están creciendo de nuevo en fuerza y número.

De hecho, a pesar de varios problemas latentes, el Ahadi continúa siendo la facción más poderosa y extendida entre las Razas Cambiantes de África. Puede que a largo plazo continúe o termine fallando, pero por lo menos habrá servido como un precedente prometedor del resultado de la cooperación entre diferentes cambiaformas.

Por lo que se refiere a la propia Kisasi, a medida que pasan los años, se encuentra cada vez más impaciente por delegar su autoridad y dedicarse a sus propios asuntos personales, entre ellos formar una familia. Todavía no ha manifestado sus intenciones mientras no aparece una sucesora adecuada, pero guarda esperanzas en los planes a largo plazo.

Shari “Malvado”

Kisasi no fue la única Ajaba que se opuso activamente al reinado de Diente Negro, sólo ha sido la más exitosa. Otras Ajaba lucharon, con mejor o peor fortuna, y muchas terminarían uniéndose a ella en la guerra contra la Tormenta Interminable.

Shari nació en Botsuana, en el delta del río Okavango, un macho de hiena que terminó atravesando el Primer Cambio. Otras Ajaba educaron a Shari para la guerra, recordándole lo que había hecho Diente Negro. Shari veía en la lucha contra el tirano la oportunidad de convertirse en el siguiente Rey de las Hienas y alcanzar su propia gloria. Reclutó a otras Ajaba y formó su propia Algarada, iniciando una guerra de guerrillas contra los Simba en el sur de África. Asumió el nombre de Shari, que significa “Malvado” y “Demonio” como nombre de guerra, pues era el nombre que le daban sus enemigos.

Los esfuerzos de Shari y su Algarada debilitaron la presencia de los seguidores de Diente Negro en el sur de África, aunque también sufrió graves pérdidas. Atacó indiscriminadamente a todos los Simba, tanto los que seguían al tirano como los que no reconocían su autoridad. Mientras Kisasi iba reclutando aliados entre las Razas Cambiantes, Shari se encontraba solo y aislado.

Con algo de reticencia, pero reconociendo el éxito de Kisasi y sus seguidores, Shari se unió a las Ajaba y el Ahadi y participó en las feroces batallas contra la Tormenta Interminable. Shari aspiraba a ocupar un lugar de importancia en el nuevo orden y tenía la esperanza de que cuando hubieran acabado con Diente Negro, los Simba fueran castigados por lo que habían hecho y exterminados en venganza.

Pero Kisasi no quería venganza y quería cambiar las cosas. Ocupó un lugar de igualdad con sus aliados en el Consejo del Ahadi. Reconoció la ayuda de Shari y sus partidarios, pero se negó a escuchar sus sugerencias de cómo “castigar a los leones.” Frustrado, Shari terminó regresando a su tierra natal, reclamando los territorios del delta del Okavango.

En su aislamiento, Shari y sus partidarios se han convertido en la principal oposición a Kisasi entre las Ajaba, pero a medida que pasa el tiempo, poco a poco está comenzando a reconsiderar su postura. El Ahadi ha traído la paz a las Razas Cambiantes de África, y también ha conseguido victorias sobre los esbirros de Asura. Shari no puede negar que en ocasiones ha recibido ayuda de otros cambiaformas de la zona, y está pensando que quizás está cometiendo un error. Convencer a sus partidarios que dejen atrás el rencor contra los Simba que ha cultivado durante años puede ser una tarea titánica y el temor a perder seguidores o caer en desgracia, lo llena de dudas y le impide intentarlo.

Mae “Madre de los Huérfanos”

Mae nació antes de la caída de las Ajaba en 1984. Era una Metis huérfana, que había perdido a su madre durante el parto, y a su padre a manos de Diente Negro, por lo que fue llevada a la Gran Corte de las Hienas en el cráter de Ngorongoro para ser educada entre las Ajaba.

Se crió entre otros huérfanos Metis, ansiando el Primer Cambio para entrar de lleno en la sociedad de las hienas, pero ese ansiado momento no llegó hasta la noche de la matanza de las Ajaba por parte de Diente Negro y la Tormenta Interminable. Una leona le arrancó una mano y el dolor y el terror hicieron que cambiara de forma. Huyó como hiena hasta que no pudo más, y terminó uniéndose a una Algarada de supervivientes que se dirigieron hacia donde se ponía el sol.

Acompañó a la Algarada durante un tiempo, pero sus compañeras Ajaba eran guerreras brutales y consumidas por el rencor de venganza. Mae no quería lanzarse en una batalla suicida contra los Simba y sus partidarios, creía que todavía no había llegado el momento y quería salvar todo lo que pudiera de las Ajaba. De hecho, adoptó a un cachorro huérfano de hiena y se fue, en busca de un lugar donde no la alcanzara la guerra.

Viajó de un lugar a otro por toda África, sin detenerse mucho tiempo. Durante esta época aprendió a hablar con los espíritus, especialmente con Garcilla, que se convirtió en su compañera. El espíritu la guió hasta un lugar apartado, cerca de Luanda, en Angola, donde construyó un santuario y refugio para las hienas, ya fueran Homínidas, Metis, o

Hiénidas.

Durante los años siguientes Mae recibió el nombre de Madre de los Huérfanos, y ayudó y enseñó a muchas Ajaba que acababan de sufrir el Primer Cambio en soledad. También envió espíritus en busca de cachorros perdidos en el exilio, y los atrajo a su santuario para enseñarles el legado de Hiena. Otras Ajaba la ayudaron con el tiempo, conscientes de su valiosa labor. En una ocasión tuvo que enfrentarse a una Simba que la atacó en su santuario, y varios de sus protegidos se convirtieron en guerreros en la lucha contra la Tormenta Interminable.

Cuando llegó la paz, Mae apoyó a Kisasi buscando la conciliación entre las Razas Cambiantes del Ahadi, y muy especialmente entre Ajaba y Simba. Aunque todavía guarda cierto resentimiento hacia los leones, está dispuesta a dejarlo de lado para evitar más muertes sin sentido. Gracias a su postura, varias ancianas Ajaba terminaron apoyando a Kisasi, o por lo menos no interfiriendo en sus decisiones a favor del Ahadi.

Mae es una anciana Metis albina, a la que le falta una mano, envejecida prematuramente por los sinsabores de su vida. Sin embargo, todavía sigue con la energía suficiente para ayudar a los jóvenes huérfanos que terminan acudiendo a ella en busca de guía y apoyo. Si alguien tratara de hacerle daño, tendría que enfrentarse a la mayoría de las Ajaba. Por otra parte, ha recibido numerosos regalos por parte de sus “hijos adoptivos” y el favor de muchos espíritus.

António Macedo “Sigue el Viento”

António es una de las Ajaba que nacieron en el exilio tras el ascenso de Diente Negro y la caída de la Gran Corte de las Hienas. No está seguro de su origen, aunque cree que sus padres procedían de Mozambique, desde donde huyeron a Europa, y nació en Lisboa. Poco tiempo después lo abandonaron en un orfanato, y fue adoptado por una pareja de abogados.

António recibió mucho cariño en su hogar, y una buena educación. Su infancia fue feliz, con las alegrías y penas propias de su edad. Tras terminar el instituto, y sin tener muy claro qué hacer, decidió seguir el oficio de sus padres, e ingresó en la facultad de Derecho. Como cuenta el propio António, su Primer Cambio llegó durante un frustrante y difícil examen que lo llenó de tanto nerviosismo y adrenalina, que tuvo que ir un momento al baño, donde por suerte su cambio se produjo sin causarle daño a nadie.

Tras el Primer Cambio y asustado, António se escondió, hasta que un espíritu buitre lo guió hasta las Ajaba. Durante un año viajó con las hienas, aprendiendo y descubriendo su legado, pero finalmente regresó con sus padres, que se encontraban muy asustados y lo habían estado buscando. António les contó una extraña historia de un secuestro y un viaje a un lugar lejano, del que finalmente había conseguido escapar.

Con esfuerzo y un par de trucos, consiguió un título de abogado y comenzó a ejercer la abogacía en favor de las Ajaba. Viajó por el mundo y les hizo creer a sus padres que trabajaba para un bufete con conexiones internacionales. Conoció a otras Razas Cambiantes, participó en varios ataques contra las fuerzas de Asura, pero cada vez más comenzó a utilizar sus habilidades para ayudar a los cachorros perdidos con nuevas identidades, certificados de adopción, pasaportes, y todo lo necesario para evitar que cayeran ante sus enemigos.

Recientemente el camino de António se cruzó con el de Mae en Angola, y ambos han estado colaborando para ayudar a las Ajaba que sufren la confusión del Primer Cambio.

António es un hombre elegante que aparenta unos treinta años y que viste con trajes ejecutivos cuando ejerce su oficio y siempre lleva una corbata amarilla con manchas negras, pero se desenvuelve con igual facilidad en cenas exclusivas con diplomáticos como en fiestas callejeras. Lo único que no pierde nunca es su brillante sonrisa blanca. Es un gran seductor, que triunfa tanto entre hombres como entre mujeres.

Nasira Nawaz “Joya Escondida”

Nasira nació en la ciudad de Quetta, en Pakistán, en una familia de joyeros con una larga tradición, que habían servido a rajás, sultanes, y lores británicos. Debido a la riqueza de su familia, tuvo la oportunidad de estudiar, a pesar de las limitaciones sociales hacia su sexo y recibió educación en varias escuelas y en la universidad de Karachi, donde aprendió inglés. Sin embargo, a pesar de su esfuerzo por educarse, le frustraba el desprecio que recibía de varios hombres, entre ellos algunos de sus parientes. Uno de sus novios la enfureció cuando le dijo que cuando se casaran debía pensar primero en ser madre y dedicarse a su familia, que él se encargaría de trabajar para mantenerlos a los dos.

La frustración de que su talento fuera menospreciado por los hombres terminó provocando su Primer Cambio. Tras la sorpresa inicial, Nasira consiguió convencer a sus padres de que necesitaba un año sabático y que le ayudaran a estudiar inglés en el extranjero, pero realmente se unió a las Ajaba, antes de regresar, cambiada y con un propósito en mente.

Gracias a los dones de las Ajaba cambió de sexo para participar de lleno en el mundo de los hombres y entrar en lugares donde estaba vedada. Se volvió bastante hábil y con el tiempo y con un disfraz adecuado creó la identidad de Ali Agha, un periodista e investigador paquistaní. Con sus dos identidades Nasira ha conseguido destapar varios escándalos que han provocado la caída de funcionarios corruptos y esbirros de Asura, pero al mismo tiempo hay quienes han puesto precio a su cabeza.

Sin embargo, a estas alturas Nasira no sólo es hábil cambiando a una identidad, sino que ha creado numerosas identidades y disfraces para confundir a sus perseguidores. A veces incluso los atrae para engañarlos y acabar con ellos cuando menos se lo esperan. Otras Razas Cambiantes de Pakistán admiran su trabajo, e incluso ha colaborado frecuentemente con los Garou locales, especialmente la tribu de las Furias Negras, que también se resienten ante el sistema patriarcal y machista del país.

Nasira es una mujer de treinta años, de largo cabello negro y liso, piel morena y enormes y curiosos ojos negros. Habitualmente viste de manera tradicional, y muestra una actitud callada, conformista, y sumisa, pero en un abrir y cerrar de ojos es capaz de asumir una identidad diferente, desde el extrovertido y simpático periodista Ali Agha, pasando por médicos, abogados, camareros, que parecen encajar en cualquier lugar donde se encuentran.

Apéndice: Sobre las hienas

-Ella es tu espíritu animal -dijo la débil voz de la anciana-. Un ser poderoso, como no se ha visto en generaciones. Dominante, territorial y con ganas de proteger. Su alma es tan formidable como su determinación, y hará falta una Reina obstinada para moderar su necesidad de defender a los más débiles que ella. Que son prácticamente todos. Synthia, tendrás que ser fuerte para encontrar un equilibrio entre tu alma y la de ella. Como la mayoría de los animales, ella ama todo lo que tiene, tanto a su familia como a su gente.

-Ann Mayburn, Reina Hiena

Este capítulo contiene información variada sobre las hienas, tanto sus rasgos zoológicos, como su importancia en la cultura y datos sobre las hienas en el mundo, así como algo de bibliografía.

La familia de las hienas

Los hiénidos (Hyaenidae) son una familia de mamíferos carnívoros del orden de los feliformes. Aunque biológicamente emparentados con félidos y vivérridos, su comportamiento y morfología son similares a los de los cánidos en muchos aspectos, y son principalmente cazadores corredores que atrapan a sus presas con los dientes en lugar de las garras.

Los hiénidos aparecieron en Eurasia durante el período Mioceno, hace unos veintidós millones de años, de ancestros parecidos a las mangostas y civetas. Con la llegada de los cánidos, comenzaron a desaparecer de gran parte de Eurasia, hasta que sólo quedaron las cuatro especies actuales. Las Ajaba se aparean con la hiena manchada y la hiena rayada:

Hiena manchada (*Crocota crocota*): Se trata de la mayor especie de los hiénidos, extendida por gran parte del África subsahariana, habitando gran número de ecosistemas e incluso en la proximidad de las ciudades. Es la única especie del género *crocota*, aunque el período pleistoceno algunas subespecies habitaban en Europa y Asia: la hiena de las cavernas (*Crocota crocota spelaea*).

Hiena rayada (*Hyaena hyaena*): Se encuentra extendida por el Norte de África, Oriente Medio, y la India. Estuvo presente en Europa pero se extinguió en tiempos prehistóricos.

Hiena parda o hiena oscura (*Parahyaena brunnea*): Es la segunda especie en tamaño de los hiénidos, y vive en el sur de África. Es más pequeña que la hiena manchada y obtiene la mayor parte de su alimento de la carroña.

Lobo de tierra, lobo hormiguero, proteles, o protelino (*Proteles cristata*): Es el más pequeño de las cuatro especies de hiénidos y es un mamífero insectívoro y solitario. Habita en el este y sur de África.

La hiena manchada

-Los antepasados directos de la hiena manchada aparecieron hace unos diez millones de años, y posiblemente desarrollaron una conducta social debido a la competencia de otros depredadores. Habitualmente se considera que estas hienas prehistóricas surgieron en Asia, desde donde se habrían extendido a África, aunque los biólogos modernos creen más probable un origen africano, en el este del continente.

-La hiena manchada es la mayor de las hienas, con una media de 110 – 165 cm de longitud y una cola de 20 – 35 cm. Su altura media es de 70 – 92 cm hasta los hombros y su peso medio se encuentra en torno a los 45 – 90 kg. De media, las hembras suelen ser más grandes y robustas que los machos. El tamaño y peso también varían en función de la población geográfica. Donde compiten con otras especies de hienas, las hienas manchadas son las dominantes.

-Las patas anteriores de las hienas son más largas que las posteriores. Su pelaje es corto, con colores que varían entre el amarillento y el rojizo, con manchas ovaladas e irregulares de color rojizo, marrón oscuro y negro, que faltan en la garganta, cabeza, y tórax, crin corta y erizada de color marrón rojizo, y cola rematada en un mechón de color negro o marrón. El diseño varía enormemente y el color del pelaje cambia con la edad.

-Las hembras de las hienas poseen genitales peculiares con un clítoris desarrollado que recuerda al pene de los machos y un falso escroto, lo que dificulta su identificación sexual y que ha dado lugar al mito de que las hienas son hermafroditas.

-Las hienas poseen una elevada resistencia que les permite trotar durante 10 km/h sin fatigarse, y corriendo pueden alcanzar hasta los 50 km/h y mantenerlos durante 3 km. Son buenas nadadoras, capaces de controlar su inmersión y de caminar por el fondo de ríos y lagos mientras aguantan la respiración.

-Son de hábitos principalmente nocturnos y crepusculares. Habitualmente viven en grupos familiares liderados por una hembra. Se refugian en oquedades naturales en las rocas o lugares similares o en galerías abandonadas por otras especies que agrandan ellas mismas. Defienden su territorio de otras algaradas o clanes de hienas; marcando sus territorios con sus glándulas anales, orina y excrementos, que acumulan en lugares concretos. El tamaño del territorio de las hienas es muy variable. En el cráter de Ngorongoro se extiende sobre unos 40 km cuadrados, mientras que en el Kalahari abarca

más de 1.000 km cuadrados.

-El período medio de gestación es de 110 días, tras lo cual paren una media de dos crías, con menos frecuencia una o tres. Las crías nacen con los ojos abiertos y pesan una media de 1.5 kg. Las hembras suelen permanecer en los clanes mientras que los machos son expulsados fuera, especialmente en períodos de escasez, pero los machos nacidos de la matriarca del clan suelen tener un rango más elevado. Los machos alcanzan la madurez sexual a los dos años y las hembras a los tres. Los cachorros nacen con un pelaje corto y oscuro, y comienzan a atacarse entre sí poco después de nacer, lo que puede provocar la muerte de los cachorros más débiles.

-Los miembros del clan no siempre permanecen juntos, sino que se dividen en pequeños grupos. Su jerarquía es familiar: la prole de las hembras dominantes es superior a la de otras hienas adultas. Sin embargo, el rango de las hienas jóvenes depende en gran medida de la presencia de sus madres. Las madres sólo cuidan de sus cachorros, y los machos no participan en la crianza.

-Cazan en algaradas de diez a treinta ejemplares, liderados por una hembra dominante. Sus poderosas mandíbulas y molares están adaptados al consumo de carne, pudiendo engullir huesos, dientes, y cornamentas de sus presas. Aunque tradicionalmente se las considera carroñeras, son principalmente cazadoras, aunque consuman carroña de manera oportunista. Su dieta abarca desde insectos a grandes herbívoros como cebras, ñúes, e incluso jirafas, alimentándose tanto de cadáveres como de presas vivas. Las disputas por los cadáveres entre hienas y leones son comunes. Suelen esconder los restos de sus presas en el fango y recuerdan donde los han dejado.

-Cuando las hienas y leones se encuentran en el mismo territorio, ocupan el mismo nicho ecológico, compitiendo directamente. Habitualmente los leones ignoran a las hienas, y suelen robarles las presas, a menudo siguiéndolas. En ocasiones las hienas se resisten a ceder sus presas, y pueden conseguir mantener a los leones a distancia. Sin embargo, los ataques de leones suelen causar una gran mortandad entre las hienas, por lo que las hienas suelen acosar a los leones solitarios para que no se instalen en sus territorios.

-Las hienas tienen una comunicación muy rica y compleja, comunicándose con movimientos de las orejas, del cuerpo, y la cola, o mostrando los dientes. Su vocalización es muy amplia, con diversos tipos de sonidos, gruñidos, gemidos, murmullos, risas, alaridos, y chillidos suaves, aunque la “risa” resulta el más característico de la especie. Por lo general los tonos agudos muestran miedo o sumisión, y los fuertes y graves agresividad. El tono de la risa también indica la edad del animal.

-Las hienas son extremadamente inteligentes, y muchos expertos consideran que tienen una inteligencia comparable a los osos e incluso algunos simios. Son capaces de identificarse individualmente y entre clanes, y a veces asustan deliberadamente a otras hienas con señales de alarma para poder comer en paz.

-Las hienas manchadas pueden aparearse en cualquier momento del año, aunque la mayoría de los nacimientos se producen durante la estación lluviosa. Su período de celo dura unas dos semanas y no se forman vínculos de pareja duraderos, pudiendo reproducirse con distintas parejas a lo largo de los años. Los machos muestran una actitud sumisa hacia las hembras, aunque en ocasiones las superen en tamaño, y los machos pasivos suelen tener más éxito apareándose que los agresivos.

-La distribución de la hiena manchada se extendía por Europa, Asia, y África. En Europa habitaron durante al menos un millón de años desde la península ibérica hasta los Urales, extendiéndose más allá hasta el Lejano Oriente y Norteamérica. Se ha teorizado que la presencia de hienas pudo haber retrasado la expansión de la humanidad hasta el continente americano. Sin embargo, con la llegada de los cánidos y el cambio climático la población de hienas comenzó a reducirse, aunque los motivos de su extinción no están nada claros, desapareciendo por completo de Europa hace unos 11.000 años, y antes en otros lugares.

-Actualmente la hiena manchada es una especie africana, extendida por todos los hábitats del continente, desde los desiertos, a las selvas, hasta las altas montañas. Su distribución actual es bastante irregular, especialmente en el oeste de África. Las poblaciones de hienas se concentran en reservas naturales y las zonas adyacentes, encontrándose actualmente las mayores poblaciones en Kenia, Tanzania, Etiopía, Botsuana y Namibia.

-En algunos lugares de África las hienas han comenzado a frecuentar las áreas metropolitanas de las grandes ciudades, donde algaradas y clanes han llegado a convertirse en un problema. Se estima que en Adís Abeba, la capital de Etiopía, viven mil hienas residentes en los alrededores y los vertederos, alimentándose de la basura, perros, y gatos. También se han producido ataques contra personas sin hogar.

-Se estima que en estado salvaje viven entre 27.000 y 47.000 hienas manchadas. Sin embargo, la especie está experimentando un declive debido a la reducción de su hábitat y a la caza furtiva fuera de las zonas protegidas.

-En los zoológicos, las hienas manchadas viven una media de doce años, aunque algunos ejemplares pueden alcanzar excepcionalmente los veinte o veinticinco años.

La hiena rayada

-Los antepasados de la hiena rayada evolucionaron durante el Pleistoceno en el norte de África, y posiblemente no se extendieron en Eurasia hasta que la hiena manchada desapareció de esos continentes durante la última glaciación. La hiena rayada estuvo presente en Europa durante el Pleistoceno, pero desapareció en tiempos prehistóricos.

-Es más pequeña y posee rasgos más primitivos que la hiena manchada. De media mide entre 100 -115 cm hasta la cola, que mide otros 30 – 40 cm. Su altura media hasta los hombros es de 60 – 75 cm y un peso entre 25 – 35 kg. Los machos suelen ser de mayor tamaño que las hembras y pueden alcanzar hasta 40 kg, aunque el tamaño y peso pueden variar en función de las distintas poblaciones.

-Su pelaje es marrón grisáceo o gris, con franjas negras diagonales en las patas y verticales en los costados. Su crin oscura es abundante y recorre el lomo desde la nuca a la cola; las patas delanteras son más largas que las traseras, sus orejas son grandes y siempre está orientadas hacia delante y erectas. De todas maneras el pelaje posee variaciones regionales.

-Aunque forma algaradas, especialmente durante la época de apareamiento, normalmente es un animal solitario o que se mueve en parejas y pequeños grupos. Es un animal predominantemente nocturno, que abandona su cubil con la puesta de sol, regresando al amanecer. Por lo general, no son muy territoriales, y los territorios de distintas hienas suelen solaparse entre sí.

-Habita sobre todo en sabanas y bosques abiertos, y en menor medida en los desiertos. Se alimenta de pequeños vertebrados, carroña, y en ocasiones ataca a los grandes herbívoros y humanos. También excava sus propias madrigueras cuando no puede utilizar oquedades naturales o los cubiles abandonados de otras especies.

-La hiena rayada es monógama, y el macho ayuda en la crianza de los cachorros, y la época de apareamiento varía según la localización. El período de gestación dura unos 90 días, y los cachorros nacen con los ojos cerrados y colores de adulto. Sus ojos se abren en siete días pero no abandonan la guarida hasta pasado un mes.

-Actualmente la hiena rayada se extiende desde el Norte de África, pasando por Oriente Medio, hasta la India, pero su distribución es muy irregular, con muchas poblaciones aisladas. Tiene una distribución continua en el este de África, y también es numerosa en la meseta del Decán, en la India. Se estima que en estado salvaje viven unos 10.000 ejemplares. Es el animal nacional del Líbano.

-Las hienas rayadas pueden vivir hasta los 12 años en estado salvaje, aunque en zoológicos algunas han superado los veinte años.

Hienas y humanos

-La hiena manchada tiene un largo historial de interacción con la humanidad; se conservan pinturas que la representan en las cuevas del Paleolítico Superior. Los dibujos y pinturas de hienas muestran rasgos similares a los de las hienas actuales.

-En general, las hienas tienen una mala reputación en el folklore occidental y africano. Literariamente la especie es definida con un estereotipo de cobardía y traición y en África se le atribuye codicia, glotonería, y estupidez. La mayor parte de la perspectiva occidental procede de los autores de la antigüedad, como Aristóteles y Plinio el Viejo. Estos autores también describen a las hienas como una especie hermafrodita y profanadora de tumbas.

-En la cultura Mbugwe en Tanzania, la hiena se asocia a la brujería. Se dice que todas las brujas poseen una o más hienas, y que son su ganado. Cada noche las brujas las ordeñan para hacer manteca, y las usan como monturas que pueden llevarlas rápidamente a lugares lejanos. Matar hienas es peligroso, ya que puede provocar la ira de las brujas, y para evitarlo se las mutila y entierran las partes por separado.

-En Mtwara, también en Tanzania, se dice que un niño que nace cuando una hiena se ríe se convertirá en un ladrón. En la misma zona también se dice que las heces de hiena permiten que un niño comience a caminar pronto, así que se untan excrementos de hiena en sus ropas.

-El pueblo Kujamaat de Senegal cree que las hienas son venenosas y hermafroditas. También se habla de un pueblo legendario, los *bouda*, que pueden transformarse en hienas. Una leyenda similar se encuentra extendida por Guinea, y estos “hombres hiena” son ejecutados si son descubiertos.

-El pueblo Gogo afirma que la humanidad intentó evitar la muerte y alcanzar la inmortalidad, pero la hiena lo impidió para poder seguir comiendo cadáveres.

-Aristóteles fue el primer autor que desmiente el hermafroditismo de las hienas, a pesar de tratarse de un mito muy extendido. Los viajeros y biólogos siguen desmintiendo el mito en épocas posteriores hasta los siglos XVIII y XIX. Los rasgos de glotonería y estupidez presentes en los mitos africanos son incorporados a la visión occidental. Esta mala reputación también ha contribuido a que la especie permanezca al margen de la caza de trofeos.

-En Asia, las hienas también se asociaban a la brujería y se las considera monturas de brujas; varias partes de las hienas, su sangre, y sus excrementos se utilizaban como componentes de hechizos en la magia popular, especialmente pociones de amor y fertilidad, la medicina tradicional y la creación de amuletos. La vulva y el recto de las hienas se utiliza para atraer a hombres y mujeres.

Ataques de hienas

-Como la mayoría de los grandes depredadores, normalmente las hienas evitan a los humanos, pero se vuelven más atrevidas de noche. Aunque a veces se producen ataques, no son frecuentes. Sin embargo, al producirse estos ataques en zonas rurales y aisladas, muchos de estos ataques pasan desapercibidos. La mayoría de las víctimas suelen ser mujeres, niños, y ancianos. Los ataques se producen normalmente cuando las hienas se encuentran personas en el exterior de sus viviendas, o en tiempos de escasez de presas.

-En el año 1962 una pareja de hienas mató a 27 personas en Malawi antes de ser abatidas, siendo un animal muy temido en el país.

-Aunque los ataques de las hienas a humanos son raros, son mucho más frecuentes los casos de profanación de cadáveres. Algunos pueblos africanos, como los masai y los hadza dejan deliberadamente expuestos los cadáveres para que las hienas se los coman. Un cadáver rechazado por las hienas se considera maldito y una desgracia social.

-En guerras y conflictos, las hienas a menudo recurren a los cadáveres en busca de alimento, lo que puede

cambiar su perspectiva hacia los humanos y hacerlas más peligrosas.

-La hiena rayada no es tan agresiva como la hiena manchada, pero también ataca ocasionalmente a los humanos y se alimenta de sus cadáveres cuando tiene ocasión.

Hienas domesticadas

-En varias representaciones y documentos del Antiguo Egipto aparecen referencias a las hienas rayadas, que no eran consideradas sagradas como otros animales, así que en ocasiones eran engordadas como alimento y también adiestradas para la caza.

-Las hienas son una especie fácil de mantener en cautividad, ya que sufren pocas enfermedades y en cautiverio alcanzan con facilidad los 15-20 años de vida. Sin embargo, históricamente estuvieron escasamente representadas en los zoológicos, y por lo general se las mantenía en jaulas vacías a la espera de especies más prestigiosas y atractivas.

-Si no se crían con ejemplares de su especie, las hienas no emiten su olor de marcaje hasta mucho tiempo más tarde de lo habitual.

-Durante el siglo XIX la especie era frecuente en los circos ambulantes, siendo la hiena manchada más difícil de adiestrar que la rayada. Aunque son fáciles de domesticar, el adiestramiento es difícil, y pueden resultar muy destructivas con su entorno, rompiendo tablas u otros elementos. Sin embargo, cuando son criadas con mano firme, pueden volverse muy cariñosas y obedientes. El principal problema es el intenso olor almizclado que emiten, y que ningún baño puede evitar. En cautividad también pueden formar lazos con otros animales domesticados, como los perros.

-Sir John Barrow adiestraba hienas en Sudáfrica para la caza, considerándolas tan fieles y diligentes como los perros comunes.

-En Tanzania los hechiceros crían hienas como mascotas para aumentar su posición social. En Etiopía algunos pastores las han domesticado para vigilar el ganado. En otros lugares de África se adiestran para espectáculos populares o se amansan para atraer a los turistas.

Bibliografía

Libros científicos

-*The Spotted Hyena* (1972). Por Hans Kruuk. Este libro redefine la imagen de la hiena manchada, no como una carroñera, sino como una compleja depredadora matriarcal.

-*Hyena Nights & Kalahari Days* (2011). Por Gus y Margie Mills. Un viaje científico al sur de África para estudiar a las hienas.

-*Handbook of the Mammals of the World. Vol. 1.* (2009). Varios autores. Lynx Editions. Una enciclopedia de referencia sobre mamíferos, en especial el capítulo referido a los hiénidos.

Películas

Existen numerosos documentales sobre vida salvaje específicamente centrados en las hienas o en el contexto de su medio ambiente. En el ámbito de la ficción por lo general el cine se ha inclinado a mostrar los estereotipos más negativos de la especie.

-El Rey León (1994) mantuvo estos estereotipos, aunque en los productos derivados de la película, fue matizando la posición de las hienas como villanas. Resulta interesante como una muestra del conflicto entre leones y hienas.

-Hienas (2011) es una película de terror que muestra clanes humanos que pueden convertirse en hienas para atrapar a sus víctimas.

Notas sobre ediciones

En el Mundo de Tinieblas las Ajaba no aparecen hasta la 2ª edición, en el **Libro de Raza Cambiante: Bastet**. En este suplemento las Ajaba son descritas como parientes renegadas de los felinos cambiantes, que se han enfrentado a las tribus de los Bastet hasta su casi extinción actual. Las Ajaba están pensadas como antagonistas de los hombres felino, de la misma forma que los Danzantes de la Espiral Negra para los Garou.

En la 3ª edición, esta imagen antagonista cambia por completo, y en **La Guía del Jugador de las Razas Cambiantes** las Ajaba se presentan como una Raza Cambiante independiente de los Bastet. De hecho, se dice que fueron creadas para ocupar el lugar de los Garou en África. Dominaron a las Razas Cambiantes durante siglos hasta que le dieron la espalda a Gaia y fueron casi exterminadas por los Simba. Sólo recientemente han conseguido aceptación, con la formación del Ahadi y la caída del tirano Diente Negro.

En este suplemento la sociedad Ajaba aparece marcada por la división entre sexos y dispone de dos Aspectos: Alba y Ocaso. Machos y hembras cumplen papeles diferentes y reciben Rasgos y Dones distintos en función de su Raza y Aspecto.

-Homínido:

Gnosis inicial: Hembras 1, Machos 3

Dones iniciales: Maestro del Fuego, Olor a Hombre

-Metis:

Gnosis inicial: 3

Dones iniciales: Furia Primaria, Sentir al Wyrn

-Hiénido:

Gnosis inicial: Hembras 3, Machos 5

Dones iniciales: Sentidos incrementados, Sentir a la presa

-Alba:

Rabia inicial: Hembras 5, Machos 3, Metis 4

Dones iniciales: (Hembras) Roce del Derribo, Inspiración o Garras como Cuchillas; (Machos) Lenguaje Animal, Llamada de la Selva o Habla Mental; (Metis) pueden elegir los Dones de ambos sexos.

-Ocaso:

Rabia inicial: Hembras 3, Machos 1, Metis 2

Dones iniciales: (Hembras) Ojo Nublado, Abrir Sello, Olor a Agua Corriente; (Machos) Roce Materno, Sentir al Wyrn, Lenguaje Espiritual; (Metis) Pueden elegir los Dones de ambos sexos.

En este suplemento también se dice que las Ajaba pueden caminar de lado como los Garou para entrar en la Umbra y que el hermafroditismo se encuentra extendido entre ellas como Deformidad Metis.

En el manual de **Hombre Lobo: El Apocalipsis 20 aniversario**, al tratarse de una edición en gran parte recopilatoria mantiene esta versión de las Ajaba como sustitutas africanas de los Garou y la división sexual entre las hienas, diferenciando sus Rasgos.

Sin embargo, en **La Guía de las Razas Cambiantes de 20 aniversario** se decide abandonar la división sexual de las Ajaba, que ya no es decisiva para determinar sus Rasgos, y se crean tres Aspectos: Alba, Medianoche, y Ocaso, para diferenciar los distintos papeles en su sociedad.

Para realizar este suplemento fan he optado por tomar varias decisiones, tomando como referencia lo ya publicado.

-Las Ajaba, como los Bastet, perdieron la Guerra de la Rabia, siendo expulsadas de Eurasia por los Garou, por lo que perdieron la capacidad de caminar de lado, como otras muchas Razas Cambiantes. Las Ajaba sólo pueden cruzar a la Celosía con Dones, Ritos, o Méritos especialmente poderosos, como otras Fera. Para compensar en parte su ausencia de aliados espirituales les he proporcionado el Trasfondo: Jamak, como los Bastet.

-Durante un tiempo permanecieron unidas a los Bastet, hasta que se rebelaron y siguieron su camino. Su guerra contra los Simba definiría la política africana de las Razas Cambiantes hasta su reciente caída y su redención durante la formación del Ahadi.

-Mantengo la división en tres Aspectos: Alba, Medianoche, y Ocaso.

-No considero que el hermafroditismo sea una deformidad ni una maldición. El hermafroditismo es un rasgo natural de todas las Ajaba Metis, que además sufren una deformidad, debido a la maldición de Asura.

-Siéntete libre de retomar las versiones anteriores de las Ajaba si prefieres algo más canónico, o hacer los cambios que consideres necesarios. En cualquier caso, si has llegado leyendo hasta aquí, espero que hayas disfrutado tanto como yo escribiendo. Un saludo.

-Magus

El sol brilla con el alba

Sonríe.

Las amplias praderas, las profundas selvas, los serenos desiertos,

La vida se abre camino

Los rebaños caminan orgullosos

Las crías crecen, se alimentan, se reproducen

Unos mueren, para que otros puedan vivir.

Es el ciclo de la vida.

La lluvia cae con el ocaso

Ríe.

Las lágrimas caen cuando llega el hambre

Las lágrimas caen cuando llega el dolor

Y la muerte tarda en llegar aunque la llamen

La risa de las hienas anuncia

que los débiles, los enfermos, quienes no pueden valerse por sí mismos

deben morir para que otros vivan

Es el ciclo de la vida.

La luna y las estrellas brillan con la medianoche

Carcajéate

Porque la muerte ha llegado

No tengas miedo

Morir es fácil y no duele

La muerte no es mala cuando la vida ya no tiene sentido

Y la risa de las hienas

anuncia

que debe continuar el ciclo de la vida

Y que mañana llegará otro día.
- “Canción del día y la noche”, de Saaku “Música Risueña”, cantora Ajaba

El Libro de Raza Cambiante: Ajaba incluye:

- Detalles sobre las hienas cambiantes, ejemplos, historias, y personajes.
- Todo lo necesario para crear un personaje de las Hijas de Hiena.
- La cultura y sociedad de las Ajaba, su visión del mundo, información sobre hienas...¡Y mucho más!