

# Harano

## *El dolor de la pérdida*

*"Algo ha caído como una sombra entre el presente y el pasado, un abismo ancho como la guerra que no puede ser salvado por ninguna conexión tangible, de forma que ese recuerdo se pierde y la imagen de nuestros comienzos es traicionada, disuelta, convertida no en mítica sino en ilusoria. Nos hemos confabulado en el asesinato de nuestros propios orígenes"*

- Edward Abbey

En esta cita, Edward Abbey, afamado defensor de la naturaleza y padre espiritual de las protestas ecológicas de acción directa, se queja de la pérdida de los principios primarios: su infancia, cuando vagaba por campo y bosques, libre e intensamente enamorado de su entorno. Aparte de ser un grito por la pérdida de la naturaleza misma parece un grito contra la condición adulta y la mente razonadora que la acompaña: la mente madura, de alguna forma separada de su crianza en el Edén. Es un grito de ira y ante la pérdida de algo que nunca podrá ser recuperado.

Esto es el eje de Hombre Lobo. Tras las hazañas de gran bravura, la gloria del combate y el horror de los monstruos del abismo está el corazón del lamento de los Garou; una profunda y amarga pena y su inconsolable dolor, un dolor sólo expresable mediante la ira más extrema e irrazonable: la Rabia.

Mientras la vida de un Garou puede parecer liberadora al principio, con el descubrimiento de la condición de hombre lobo, en realidad está condenada. Junto con el poder de hacer pedazos al enemigo viene la inevitable conciencia del verdadero estado del mundo, el conocimiento de un paraíso perdido. Este progreso y un mañana más brillante es una ilusión nacida de la ignorancia humana y de que habéis nacido siglos demasiado tarde, mucho después de que se apagase la luz del Amanecer. Vuestra herencia ha sido arrebatada por todos los que han llegado antes, salvo por los pocos y valientes Garou que luchan en las sombras contra el Enemigo. Vuestra madre está muriendo, y hay muy poco que podáis hacer al respecto. Pero no toda la esperanza está perdida. Quizás, sólo quizás, vuestra cólera pueda cambiar las cosas.

Este ensayo no es una recomendación para aumentar el potencial de mata-y-acuchilla de la crónica; todo lo contrario: es un ruego de que reconozcáis algunos de los temas más profundos presentes en Hombre Lobo. Su introducción en una historia puede realzar el drama y, me atrevo a decirlo, lo artístico de la experiencia. Creo que el dolor de la pérdida, el Harano, es el Gran Tema tras Hombre Lobo, alrededor del cual pueden girar muchas historias.

Muchos mundos de fantasía (y antiguos mitos de la creación) proponen un origen utópico del mundo, que es estropeado y destruido por el mal, con la ayuda de la codicia y la ignorancia humanas. La Tierra Media de J.R.R. Tolkien es el mejor ejemplo de esto, pues ningún otro autor ha captado la tristeza y la pérdida del cielo sobre la tierra mejor que en El Silmarillion. Este libro es una buena fuente para conseguir una idea del dolor de los Garou, que como los Valar y los elfos, han perdido mucho en el curso del tiempo, sin ganar nada a cambio.

El reconocimiento de esta pérdida monumental proporciona una cierta punzada a los combates en Hombre Lobo: esos tipos no están sacándole los ojos al enemigo por simple diversión: están haciéndolo por alguna profunda necesidad, inexpresable en palabras pero totalmente revelada en la acción. No sólo es necesaria una vía de escape para la tristeza acumulada y la incapacidad de volver atrás el reloj, sino que alguien va a pagar por la pérdida. Conocer la causa de las combativas costumbres de los Garou no hace necesariamente que perdonemos sus actos, pero nos ayuda a comprenderles.

Concentrarse en este nivel emocional puede ser catártico de muchas formas. A veces, el dolor de nuestras propias vidas necesita una expresión en forma de fantasía, como la cólera que surge de ese dolor. No te dejes llevar aquí, usando el juego como una excusa para apalea a tus torturadores y abusones apenas disfrazados de criaturas del Wyrn. Si lo haces bien, con un ojo atento al drama y la historia, una crónica de Hombre Lobo puede servir como purga para dolencias no expresadas, de la misma forma que las grandes obras de la literatura. Aunque los contenidos de un juego de Hombre Lobo (tipos grandes y peludos que corren gruñendo por ahí) nunca podrán elevarse hasta los niveles aceptados de calidad literaria, su interacción proporciona algo mucho más visceral.

Pero si no hubiese ninguna esperanza, de qué serviría tanto follón artístico? ¿Para demostrarnos que estamos condenados? Qué divertido sería.

Más allá de la tristeza y la miseria y la cólera hay esperanza, una posibilidad de que las cosas puedan ser de nuevo como eran, de que las semillas de la victoria descansen profundamente en el suelo de Gaia, esperando a que pase el desolado invierno para brotar de nuevo en primavera. El Gran Misterio es la fragilidad de la existencia (incluso para los Garou) y los duraderos vínculos forjados en el breve tiempo que permite una vida. El logro es sobrevivir a la tristeza y dejar a un lado los lamentos por lo que aún no está perdido del todo. Fallar en esto es invitar al Harano, el invierno sin fin.

Esta es la verdadera lucha de los Garou: aferrarse con firmeza al objetivo y no a las pérdidas. Honrar a los muertos y celebrar los nacimientos. Ver el ciclo de las estaciones y comenzar un año nuevo.