

RABIA EN BRASIL

Por Manuel Ángel Gayoso Peña "Magus" iuvens@hotmail.com

CRÉDITOS

Escrito por: Manuel Ángel Gayoso Peña y Equipo Brasil in Darkness

Diseñado por: Alexander Weiss

Edición: Cnegro4

DEDICATORIA

A Glailson Santos

Hombre Lobo: el Apocalipsis, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y recibirán un buen tirón de orejas.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

CONTENIDOS

HISTORIA MÍTICA

TERRITORIOS DE LAS RAZAS CAMBIANTES

TÚMULOS DE BRASIL

LA NACIÓN GAROU EN BRASIL

LAS RAZAS CAMBIANTES

LOS ALIADOS

LOS ENEMIGOS

EL MUNDO ESPIRITUAL

LOS PERDIDOS

HISTORIA MÍTICA

Gaia sueña. Hace edades, millones de años según el cómputo humano, el movimiento de las placas tectónicas a finales del período Cretáceo separó Sudamérica del continente de Gondwana. Los movimientos sísmicos, la erosión y el clima moldearon la nueva tierra, las montañas se alzaron, surgieron selvas y ríos y la costa fue erosionada, dando forma al territorio que un día sería reclamado por Brasil.

Pasaron millones de años antes de que los primeros humanos pisaran la nueva tierra, y en un parpadeo pasaron de vivir de la caza y la recolección a levantar enormes ciudades de hormigón y acero. Las Razas Cambiantes han contemplado esta evolución reciente con sorpresa y recelo, y a medida que se acerca el apocalipsis se preparan para librar la última batalla por Gaia.

MITOS Y LEYENDAS

Los Garou tienen muchas leyendas sobre la llegada del hombre a América, del peligroso viaje que llevó a los humanos a través de un estrecho puente de tierra y hielo hasta la tierra que Gaia les había prometido para convertirla en su hogar y limpiarla de los venenos del Wyrn.

Mentiras.

Las Razas Cambiantes de Sudamérica sostienen que los hombres lobo mienten, que antes de la llegada de los Garou ellas ya habían ocupado el amplio territorio sudamericano, desde las altas montañas hasta las fosas oceánicas. Los Mokolé recuerdan haber atravesado los mares hasta llegar a Ambalasokey, y dieron los pasos en la nueva tierra.

Los hombres saurio prepararon la llegada de sus hermanos más jóvenes y cuando la humanidad descubrió...o simplemente supo que había tierra más allá del estrecho istmo que separaba Asia de América, fue seguida por criaturas que podían tomar la forma de diversas bestias. Las distintas Razas Cambiantes se extendieron por un mundo que era tan nuevo para ellas como para los humanos, y aunque los conflictos estallaron ocasionalmente la situación no llegó a degenerar hasta convertirse en el genocidio de la Guerra de la Rabia.

Las tres tribus de Uktena, Croatanos y Wendigo siguieron a hombres y lobos, extendiéndose por el continente, pero cuando llegaron al centro los lobos se detuvieron y los Garou decidieron no seguir más allá y no aventurarse en las selvas impenetrables y la colosal serpiente de agua que hacía crecer un océano esmeralda a su paso.

Pero donde los Garou no se adentraron otras Razas Cambiantes ocuparon su lugar...o según dicen, Gaia los puso allí en el principio de los tiempos, uniendo los espíritus de la tierra y los animales con los de los hombres valientes que llegaron desde el norte.

Los Mokolé recordaban la época en la que Gaia todavía no había creado a ninguna de las demás Razas Cambiantes y habían tenido todo el mundo para ellos. Su larga memoria les proporcionaba una ventaja, permitiéndoles recordar situaciones que habían ocurrido de forma similar y habían visto muchos cambios repetirse una y otra vez. De esta manera, los Mokolé se convirtieron en la consciencia de las Razas Cambiantes de Sudamérica, sus líderes y consejeros, y durante mucho tiempo recibieron un respeto indiscutible.

Y pronto recibieron compañía. Algunos Garou acudieron en busca de su consejo, pero los guerreros más poderosos pertenecían a las tribus de los Bastet: Khara, Hovilt Qua y Pumonca. El subcontinente se llenó de Ananasi, Camazotz y Nagah, mientras los Gurahl acudían a las montañas. Al mismo tiempo, la humanidad se extendía.

LA LLEGADA DE LA HUMANIDAD

Se desconoce con certeza cuándo llegaron los primeros seres humanos al territorio de Brasil, pero la estimación generalizada sostiene que su llegada se produjo hace unos 60.000 años, y que todo el territorio sudamericano se encontraba habitado en mayor o menor medida por los humanos hace unos 12.000 años.

El clima cambió enormemente durante este largo período, con fases de expansión y contracción de las costas y ríos. En general las temperaturas fueron más frías durante el período Pleistoceno que durante el Holoceno, cuando sufrieron un aumento considerable. Algunas regiones eran considerablemente más húmedas que en la actualidad.

Durante un tiempo las Razas Cambiantes convivieron en paz. Los Mokolé dirigían la sociedad de los cambiaformas, vigilando los incipientes ataques del Disolvedor, y especialmente los cambios que se producían en la humanidad. Los humanos atraían la curiosidad de los Ananasi y los Bastet, y pronto comenzaron disputas no sólo territoriales, sino también por el acceso a los pueblos que se extendían por el continente sudamericano.

En general los pueblos amazónicos del período paleolítico vivían de la caza, la pesca y la recolección, desarrollando diversos instrumentos de piedra y madera. En el nordeste de Brasil las técnicas líticas se diversificaron y adquirieron mayor complejidad. También aparecieron pinturas rupestres en diversos lugares, representando escenas de caza, humanos, plantas, animales y símbolos abstractos. En el centro y nordeste surgió la tradición cultural Itaparica desarrollando herramientas líticas lascadas y viviendo de la recolección de moluscos y frutos. Al sur se desarrollaron culturas más sencillas como la tradición Ibicuí y la tradición Humaitá.

Durante mucho tiempo las Razas Cambiantes tuvieron pocos problemas con los pueblos amazónicos, que vivían de forma sencilla adaptándose a su entorno. Más frecuentes eran las luchas

territoriales entre los cambiaformas, que en ocasiones se desafiaban por el control de determinados pueblos o lugares, pero con la mediación de los Mokolé, los conflictos raramente duraban mucho tiempo. Las ocasionales bestias del Wyrm –o Disolvedor como era llamado en esta época- eran pronto descubiertas y combatidas.

Este estado de equilibrio se mantuvo durante muchos milenios y la paz y alianza entre las Razas Cambiantes ayudó a mantenerlo. Sin embargo, en el ancho mundo otras fuerzas conspiraban y sembraban la intranquilidad entre los seguidores de Gaia.

LA GUERRA DE LA RABIA

La intranquilidad surgió entre los Mokolé. Surcando las aguas llegaron algunos hombres saurio africanos que buscaban refugio. Los recién llegados afirmaban que los hombres lobo se habían vuelto locos y pretendían imponerse sobre el resto de los cambiaformas, conquistando sus territorios e iniciando una guerra de exterminio. Del norte de América también llegaron refugiados, así como guerreros Bastet de las tribus Bastet de los Olioiuqui, Pumonca, y Khara en busca de ayuda para enfrentarse a los hombres lobo.

Mientras la guerra se extendía al norte y más allá de los mares, los Mokolé de Sudamérica tomaron una decisión drástica. Dirigidos por la anciana La-Piedra-se-Erosiona, comenzaron a sembrar la desconfianza entre las demás Razas Cambiantes hacia los pocos Garou sudamericanos, en su mayoría viajeros que acudían en busca de consejo. En poco tiempo los hombres lobo del sur continente americano quedaron aislados, y el aislamiento derivó en desconfianza y provocación. Los Garou sudamericanos vieron tarde el peligro y respondieron a la provocación con la fuerza, cazando a los demás cambiaformas en selvas, costas y montañas.

Al principio tuvieron cierto éxito, pero las demás Razas Cambiantes vieron en el ataque una evidencia de que la locura de los Garou había llegado a Sudamérica. Después de muchos debates los demás Fera aceptaron el consejo de La-Piedra-se-Erosiona –los Garou debían ser expulsados o eliminados por completo de Ambalasokey para evitar las matanzas de otros lugares. Los hombres lobo lucharon valientemente pero fueron superados en número por sus antiguos aliados. Cayeron ante la magia de los Hovilt Qua y el poder de los Mokolé. Murieron bajo los colmillos de los Ananasi y las Nagah. Los Camazotz engañaron a los hombres lobo guiándolos a emboscadas y trampas. Lo más devastador de todo es que los Gurahl sudamericanos también participaron en la matanza de los Garou.

Cuando la guerra terminó en Sudamérica, no quedaba ningún Garou vivo ni ninguno de sus Parientes en Sudamérica. Sin embargo, también las Fera pagaron un precio. Los Khara americanos también perdieron a su Parentela, y perdieron a muchos felinos de dientes de sable en las batallas de Norteamérica. Los escasos supervivientes que regresaron a Sudamérica terminaron mezclando su sangre con la tribu de jaguares Hovilt Qua y los pumas Pumonca.

LA PAZ VIGILADA

Durante los largos milenios que transcurrieron tras la Guerra de la Rabia, las Razas Cambiantes de Sudamérica mantuvieron la vigilancia para evitar que los Garou regresaran. Inevitablemente todas las Fera compartían la misión de proteger a Gaia, así que a medida que el tiempo transcurría finalmente hicieron la paz y recibieron a algunos enviados de los hombres lobo, especialmente de la tribu Uktena y los Croatanos, pero las Fera de Sudamérica dejaron bien claro que aquellas tierras les pertenecían y no permitirían que los hombres lobo se instalaran en Ambalasokey.

Dirigidos por la sabiduría de los Mokolé, las diversas Fera se extendieron, cumpliendo las misiones asignadas de vigilar y proteger la tierra por la que habían luchado. Se concentraron especialmente en las amplias selvas bañadas por los ríos Orinoco y Amazonas, tomando Parientes entre los pueblos nativos que cazaban y recolectaban en las profundidades de la naturaleza y prosperando en una tierra llena de presas y un clima agradable. Gr'rrash-takknryr, el Primer Nido de los Mokolé, extendía su influencia sobre la mayoría de los hombres saurio, que a su vez aconsejaban y en ocasiones lideraban al resto de las Fera.

En ausencia de los hombres lobo, la tribu jaguar de los Hovilt Qua ocupó su lugar, extendiéndose por la mayor parte de Sudamérica. Los Pumonca de la tribu puma prefirieron ocupar las altas montañas

de la periferia, aunque en ocasiones jaguares y pumas compartían territorios y presas. Los Camazotz actuaban como mensajeros, transmitiendo información a todos los Fera y cierta unidad de propósito.

Fue una época de gran esplendor y prosperidad, aunque también hubo altibajos. Por lo general las Razas Cambiantes preferían mantenerse al margen de las rencillas que surgían debido a los choques de los diversos pueblos americanos, pero a veces se veían arrastradas a ellos. Y por otra parte, la presencia del Wyrm estaba presente, en forma de poderosas Perdiciones que aparecían en ocasiones y que era necesario expulsar o someter. Muchas son las leyendas que se cuentan sobre las luchas contra espíritus especialmente oscuros o monstruos terribles. Y a la sombra de las civilizaciones que surgían a la sombra de las montañas andinas surgieron vampiros, que se pegaban como garrapatas a las comunidades humanas. También había humanos que podían conversar con los espíritus y obrar maravillas, y algunos se aliaron con las Razas Cambiantes y otros lucharon contra ellas por el control de los lugares sagrados. En las selvas amazónicas surgieron los Uchumallki, una orden de hechiceros inmortales aliados con los Hovitl Qua, aunque con el tiempo se distanciaban de los hombres jaguar.

Mientras en los Andes surgían civilizaciones cada vez más complejas, en las amplias tierras de la Amazonia, tanto debido a la situación geográfica y climática como a la vigilancia de los cambiaformas las sociedades indígenas siguieron en gran parte practicando los mismos hábitos supervivencia durante milenios, si bien no fueron ajenas a las transformaciones. Las tribus se convirtieron en cacicazgos y jefaturas, diversificándose los lugares de ocupación e introduciéndose el maíz y la agricultura, y algunas adoptaron posiciones belicosas y expansionistas. Las Razas Cambiantes procuraban permanecer en gran parte ajenas a estos conflictos, pero en ocasiones participaban, utilizando las guerras humanas para solucionar enfrentamientos territoriales o por el control de la Parentela.

Cuando los europeos llegaron a las costas de Sudamérica se encontraron pueblos vinculados a cuatro principales grupos lingüísticos: los arauaque, los tupi-guaraníes, los jê y los carib. Diversos pueblos compartían una misma lengua, pero entre ellos había tradiciones, costumbres y formas de vida muy diversas.

LA LLEGADA DE LOS EUROPEOS

Mientras tanto en Europa se buscaban nuevas rutas comerciales que permitieran llegar a las riquezas de Oriente. Los navegantes de Portugal comenzaron a explorar la costa africana al sur de las Islas Canarias, conquistadas por el reino de Castilla. Finalmente Cristóbal Colón, al servicio de los Reyes Católicos, llegaba a América en 1492, y los reinos de Portugal y España llegaron a un acuerdo en 1494 por el Tratado de Tordesillas para repartirse los nuevos territorios que estaban siendo descubiertos. Por este tratado se estableció que las tierras abarcadas en un meridiano de 370 leguas marítimas al este de las islas de Cabo Verde pasarían a pertenecer al rey de Portugal, mientras que las tierras al oeste pasarían a los reyes de España. De esta manera, por azar –aunque hay quienes apuntan a un descubrimiento previo del territorio sin explorar de Brasil quedó bajo la influencia de Portugal.

No está muy claro cuáles fueron los primeros exploradores europeos que arribaron a las costas del territorio brasileño, posiblemente Duarte Pacheco en 1498 o Américo Vesputio en 1499, así como Vicente Yáñez Pinzón y Diego de Lepe a principios de 1500, pero su descubrimiento no tuvo mayores repercusiones. Al servicio del rey de Portugal, Don Pedro Alvares de Cabral zarpó de Lisboa con una armada de 13 barcos y desembarcó en la costa del actual estado de Bahía el 22 de abril de 1500, tomando posesión de las tierras descubiertas en nombre del rey, a las que bautizó con el nombre de “Ilha da Vera Cruz”. Envío a Portugal un informe sobre su descubrimiento y prosiguió su viaje a la India.

Junto a estos primeros exploradores europeos también llegaron algunas criaturas sobrenaturales, ya fuera por curiosidad o por otros motivos. Se sabe que algunos Parientes y hombres lobo de las tribus Fianna y Roehuesos acompañaron las expediciones españolas y portuguesas a América. En el caso de Brasil se conoce el testimonio de Vicente Fernandes, un Galliard Fianna de origen gallego, que viajó en la expedición de Cabral y dejó constancia de su periplo.

En “*Odisea a Terra da Vera Cruz*”, una obra oral y en gran parte versificada, Fernandes habla de una “tierra verde esmeralda,” donde la mano de la naturaleza se extiende intocable durante muchas leguas, con aguas dulces y criaturas extrañas. También habla de un primer encuentro con los nativos, “hombres inocentes que desconocen la maldad y la ponzoña.”

En esta apología de las nuevas tierras Fernandes no describe a las Razas Cambiantes nativas, pero por otras fuentes se sabe que ya a principios del siglo XVI algunos de estos exploradores Garou se encontraron con las Fera, y no precisamente de manera amistosa. Milenios de aislamiento y de mitos exagerados sobre la Guerra de la Rabia habían creado un clima de rechazo a los hombres lobo y pronto se produjeron los primeros enfrentamientos. Aunque Fernandes murió mucho tiempo después a su regreso en Portugal, otros de sus sucesores no tuvieron tanta suerte. Varios clanes Garou conservan historias sobre manadas que se adentraron en las nuevas tierras y jamás volvieron a ser vistas. Las Razas Cambiantes no veían con buenos ojos la llegada de los europeos, y mucho menos de los Garou que los acompañaban, y que para ellos eran poco menos que monstruos y portadores del Wyrn.

Cuando se descubrieron las nuevas tierras, las tribus Fianna y Roehuesos llevaron la iniciativa, atraídos por las leyendas exageradas sobre “las Tierras Puras.” Sin embargo, pronto otras tribus las seguirían. Los Señores de la Sombra de la península ibérica, con vínculos con la nobleza, pronto decidieron que era necesario crear nuevos reinos...en nombre de Gaia, por supuesto.

El conflicto era inevitable, pero debido a su mayor número y mejor conocimiento del terreno, las Razas Cambiantes de las nuevas tierras resistieron los primeros embates con facilidad. Los Garou que se adentraban en las amplias selvas amazónicas a menudo no regresaban, y durante un tiempo los hombres lobo tuvieron que limitar su presencia a los pequeños enclaves coloniales que iban surgiendo en la costa, como Bahía, Santos o Río de Janeiro. Algunos incluso regresaban a Europa desencantados, pero pronto la situación daría un giro imprevisto.

LA PLAGA DESOLLADORA

Los europeos no sólo llevaron su civilización a América, sino que también portaban nuevas enfermedades como la viruela y la peste para las que los nativos no estaban preparados, y que causaron más bajas humanas que la guerra, el hambre y las privaciones que a menudo ocasionaban los colonos a su paso.

Ni siquiera las Razas Cambiantes eran inmunes. La Parentela fue diezmada por las enfermedades europeas y lo peor de todo es que los recién llegados también portaban la Plaga Desolladora, una plaga sobrenatural que había diezmado a los Garou durante la Edad Media. Se ensañó especialmente con los Olioiqui, los hombres jaguar de México, acabando con cientos, y a medida que los supervivientes huían en busca de refugio, la extendían a nuevos lugares. Los Hovilt Qua, los hombres jaguar que habitaban en las selvas de Sudamérica y que habían evitado el enfrentamiento directo con los europeos, también resultaron afectados por la plaga, y lo que no habían hecho las batallas con los Garou pronto lo causaron la fiebre y las Perdiciones que las acompañaban.

La situación de los hombres jaguar se hizo tan desesperada que los supervivientes Olioiqui y Hovilt Qua se reunieron y unieron sus tribus en un rito que también los protegió de los peores efectos de la plaga. Así nació la tribu Balam, que se retiró a las selvas para recuperar sus efectivos con el paso del tiempo.

Peor suerte tuvieron los Camazotz, los hombres murciélago. Exterminados en México por los Garou, su dolor y desesperación enloqueció al tótem Murciélago y lo envió al abrazo del Wyrn. Por toda Sudamérica los supervivientes se hicieron eco de aquella plaga corruptora y los que no se suicidaron pasaron a servir a los enemigos de Gaia. Las demás Razas Cambiantes se horrorizaron por la caída de sus antiguos aliados y los cazaron uno tras otro hasta que no quedó ninguno en Sudamérica, contribuyendo a la extinción de los hombres murciélago.

Aunque también fueron afectadas por la Plaga Desolladora, las demás Razas Cambiantes consiguieron capear mejor sus efectos. Siguiendo el consejo de los Mokolé las Fera de Sudamérica se retiraron a las selvas y evitaron el contacto con los europeos, salvo ocasionales ataques y represalias. Las incursiones de los bandeirantes en busca de esclavos en ocasiones iban acompañadas de Garou europeos y esbirros del Wyrn, lo que provocaba sangrientos conflictos secretos bajo la cobertura de la selva.

El aislamiento de las Fera y su retirada hacia el interior de las selvas, permitió que los Garou incrementaran su presencia en las colonias brasileñas. En 1516 la Corona de Portugal había decidido la creación de las Capitanías del Mar y periódicamente eran enviados buques para asentar nuevos colonos y

hostigar a los extranjeros y comerciantes sin permiso, especialmente a los franceses, que no estaban dispuestos a aceptar la exclusividad de España y Portugal en la colonización americana.

Los Protectores del Hombre vieron potencial en la nueva tierra y con la colaboración de otras tribus establecieron y protegieron pequeños túmulos en la costa. Los primeros túmulos habían sido creados por Fianna y Roehuesos, aunque a menudo se veían obligados a compartirlos con las tribus más “aristocráticas,” y especialmente los Señores de la Sombra. Sin embargo, a medida que las poblaciones crecían comenzaron a surgir túmulos urbanos. Entre estos primeros ejemplos destacan en Bahía los Señores de la Sombra, que se enorgullecían de haber creado un túmulo bajo el liderazgo de “Trueno-del-Más-Allá” un poderoso Ahroun ya en 1535. En 1590 Joaquim Vilhena “Himno de la Diosa”, un Theurge de los Fianna que acompañaba a los misioneros jesuitas, creó el primer túmulo cerca de Sao Paulo, mientras que Ana Trindade “Viajera de los Mares”, una Galliard de los Protectores del Hombre, hacía lo propio en 1592 en Río de Janeiro.

Hacia finales del siglo XVI todas las tribus Garou ya se encontraban representadas en América en mayor o menor medida. En la colonia de Brasil la mayoría de los hombres lobo pertenecían a las tribus Fianna y Roehuesos, mientras que los Señores de la Sombra solían asumir la dirección de los clanes. Poco a poco también iba creciendo la presencia de otras tribus, especialmente los Hijos de Gaia, los Protectores del Hombre y de forma discreta, los Caminantes Silenciosos, que no sólo llegaban con los colonos portugueses, sino también con la creciente población de esclavos que comenzaban a ser traídos a la fuerza desde África.

Sin que los Garou lo supieran entre los esclavos también llegaban Razas Cambiantes del continente africano que seguían a sus Parientes al Nuevo Mundo. Los Mokolé Mbembe estrecharon lazos a ambos lados del Atlántico y Ananasi, Bastet y Nagah también recibieron inesperados refuerzos con la llegada de sus compañeros del Viejo Mundo.

SOMBRAS Y PLATA EN BRASIL

La colonia de Brasil y el reino de Portugal mantuvieron una relación continuada que permitió la llegada de hombres lobo de Europa. Hacia el siglo XVII la población Garou ya se encontraba organizada y no exenta de tensiones. En cierto sentido, los Garou seguían arrinconados en la costa, pues las ocasionales incursiones en el interior de Brasil y las amplias selvas amazónicas solían terminar en desastre, o por lo menos aportaban más pérdidas que beneficios para los hombres lobo. Los Hijos de Gaia afirmaban que aquella tierra ya poseía sus propios guardianes y no debían ser molestados, mientras que los orgullosos Señores de la Sombra consideraban que los primitivos nativos brasileños no eran lo bastante fuertes para protegerse del acecho del Wyrn, cuya presencia comenzaba a aparecer discretamente en las colonias. En gran parte los hombres lobo permanecían ignorantes del estado precario de las Razas Cambiantes en su aislamiento, y los ocasionales embajadores que llegaban en son de paz eran rechazados, cuando no atacados. Los hombres jaguar Balam se mostraban especialmente beligerantes hacia los Garou, considerando que habían traído la plaga que había diezmado su tribu, y la opinión de las demás Fera no era mucho mejor.

No obstante, de esta época se conservan algunos testimonios orales de héroes de las tribus como Horacio “Sigue el Río” Dias, un Ragabash de los Fianna, que fue el primer hombre lobo que viajó desde el nacimiento del río Amazonas hasta su desembocadura y compuso una serie de canciones sobre su periplo. Donha Lucia “Manos Abiertas” Mendiçabal, una Philodox de los Hijos de Gaia, consiguió ganarse las simpatías de Brillante Noche, una mujer Balam, y juntas recorrieron las selvas amazónicas durante bastantes años.

La unión de las coronas de España y Portugal permitió la llegada de más Garou europeos, lo que no hizo sino incrementar las tensiones territoriales. En principio los Señores de la Sombra habían conseguido mantener a raya a sus rivales, a pesar de que no eran la tribu más numerosa, pero su liderazgo era cada vez más discutido, especialmente por los Protectores del Hombre y los Roehuesos.

La llegada de los holandeses en 1630 también significó la llegada de una manada europea de Colmillos Plateados, la Garra Naranja, que en nombre de la Casa del Ojo Resplandeciente reclamó su dominio sobre “el reino del Brasil.” Su líder, el Ahroun Mauricio “Espada del Sol” Hals, mediante negociaciones diplomáticas y varios duelos, consiguió la adherencia de los demás Colmillos Plateados

presentes en Brasil, convirtiéndose en una clara alternativa al dominio de los Señores de la Sombra. Otras tribus, especialmente los Protectores del Hombre y los Roehuesos, también le brindaron su apoyo.

Durante el período de la colonia holandesa, Mauricio Hals y los Colmillos Plateados se convirtieron en un poder a tener en cuenta, e incluso algunos Señores de la Sombra respetaron su autoridad, incluso después de la expulsión de los holandeses de Brasil. Sin embargo, a su muerte en 1662, sus sucesores no supieron mantener su legado. Su hijo Mauricio decidió regresar a Holanda, y sin un liderazgo claro, los Colmillos Plateados brasileños pronto se encontraron aislados políticamente y surgieron las primeras divisiones. Los Señores de la Sombra aprovecharon la situación para recuperar el terreno perdido, especialmente en el sur de Brasil, donde comenzó a concentrarse la mayor parte de la población Garou.

Para las Razas Cambiantes de Brasil el siglo XVII fue en gran parte un siglo de aislamiento y recuperación. La Mokolé “Anillos Vigilantes” es recordada por su sabio gobierno en las selvas amazónicas, habiendo organizado a las demás Fera para mantener sus territorios y haber lanzado ataques de castigo contra los atrevidos colonos que se atrevían a romper la paz del Amazonas. Durante esta época los lazos entre Mokolé y Balam se estrecharon, procurando mantener la influencia de los Garou lejos de las selvas. Los contactos con los hombres lobo siguieron siendo puntuales y llenos de desconfianza.

Mención aparte merece la población esclava de origen africano. Algunas Fera los acompañaron e incluso algunos africanos despertaron a su legado cambiaformas. Durante esta época María “Rugido de Libertad”, una mujer pantera de la tribu Bagheera surgida de los cultos animistas de los esclavos brasileños, organizó desde las sombras varias revueltas y la huida de esclavos, ayudando a la creación de comunidades de fugitivos en las selvas. Rugido de Libertad murió luchando contra un antiguo vampiro que utilizaba a los esclavos de las plantaciones como su rebaño, pero su legado fue continuado por sus parientes, tanto mortales como cambiaformas.

LA FIEBRE DEL ORO

Hacia finales del siglo XVII las colonias brasileñas sufrían una crisis económica derivada de la caída de la industria azucarera. Sin embargo, el descubrimiento de varios yacimientos de oro y piedras preciosas en el interior de Brasil atrajo de nuevo la atención de los colonos portugueses, lo que proporcionó un nuevo impulso a la exploración del interior y la ocupación de nuevos territorios.

Corruptos espíritus acudieron atraídos por la avaricia de los conquistadores. Los esclavos derramaban su sangre arañando la tierra y filtrando los ríos, contaminándolos en su ansia de encontrar el preciado metal. Las Razas Cambiantes, enfurecidas por los ataques contra los nativos, a menudo capturados para trabajar hasta la muerte cuando no asesinados directamente, emprendieron una nueva serie de ataques contra los asentamientos mineros, pero se encontraron con que los colonos disponían de sus propios oscuros protectores. Algunos habían sido corrompidos hasta el punto de convertirse en Fomori, y lo peor de todo es que los hombres lobo de la tribu de los Danzantes de la Espiral Negra hizo acto de presencia, horadando varias Colmenas en la selva. Hasta aquel momento habían actuado discretamente, pero el auge de la minería en Brasil los había vuelto más audaces.

Los Garou de Brasil no permanecieron ajenos a este problema. Ciertamente que algunos preferían proteger a los colonos que se aventuraban en el interior en busca de oro, y algunos incluso habían caído en la corrupción de la fiebre del oro, pero la presencia de los Danzantes de la Espiral Negra era un hecho que no estaban dispuestos a aceptar. En 1714 fue encontrada una Colmena oculta en Sao Paulo y una alianza de los Señores de la Sombra y los Hijos de Gaia la destruyeron. Sin embargo, a estas alturas la presencia corruptora del Wyrn en Brasil ya era demasiado intensa para desterrarla por completo.

Los Hijos de Gaia, que disfrutaban de cierta influencia entre los jesuitas, actuaron para proteger a los nativos brasileños, ayudando a los misioneros a defender a sus protegidos de los ataques de los bandeirantes, ayudados a su vez por los Danzantes de la Espiral Negra, y en ocasiones por otros Garou. Sin embargo, la influencia de los Hijos de Gaia recibió un duro golpe tras la expulsión de los jesuitas de Portugal y sus colonias en 1757. La lucha continuó en otro nivel, tratando de que el gobierno colonial dictara medidas que mejoraran el trato de los nativos, con un éxito reducido.

Las demás Razas Cambiantes tampoco pudieron hacer mucho más. Sus ataques a menudo resultaron infructuosos frente a un enemigo mejor preparado. No sólo se trataba de los servidores del

Wyrm, sino de hombres y mujeres Despertados que servían a la Tejedora, levantando barreras en la Umbra y convirtiéndola en un laberinto de telarañas, que a menudo dificultaban la labor de los espíritus aliados o los esclavizaban. Fue durante esta época que los hombres araña Ananasi comenzaron a salir de las selvas, sintiendo curiosidad por los laboriosos humanos, y comenzaron a mezclarse con ellos. Mientras que anteriormente los Kumoti, las arañas del Kaos, ejercían el predominio en las selvas amazónicas, poco a poco iban dejando terreno a las arañas Hatar y Tenere sin que lo supieran las demás Fera.

Hacia finales del siglo XVIII varios hombres lobo participaron en las revueltas por la independencia, a menudo en apoyo de su Parentela. Los Fianna y Protectores del Hombre han reclamado al revolucionario “Tiradentes” como uno de sus Parientes, aunque no existen evidencias que apoyen esta afirmación. Sí es cierto que Amadeu “Memoria de los Héroes” Varela, un Galliard Fianna, dejó constancia de las hazañas de los Garou de esta época en varias leyendas y canciones que constituyen uno de los principales compendios de composiciones de los Garou brasileños.

LA INDEPENDENCIA DE BRASIL

La Revolución Francesa tuvo consecuencias inesperadas. Con el ascenso de Napoleón Bonaparte al poder, Francia inició una política expansionista que provocó en 1807 la invasión de Portugal y la huida de la familia real portuguesa a Brasil, en compañía de numerosos nobles y burócratas. Con ellos viajaron algunos hombres lobo, y en especial varios Colmillos Plateados portugueses, que fueron bien recibidos por sus Parientes brasileños. Inmediatamente se concertaron varias alianzas y matrimonios, que fortalecieron la influencia de la tribu sobre la corte portuguesa.

Los Protectores del Hombre no lo tenían tan claro. Varios de ellos tenían contactos con la clase media y la burguesía brasileña. Habiendo tomado nota de la independencia de los Estados Unidos, aspiraban a impulsar a Brasil hacia una situación similar, y la presencia de los monarcas portugueses entorpecía sus planes. Manoel “Manos de Acero” Andrada, un Philodox de Rio de Janeiro, fue el principal líder de la tribu dentro de la corte portuguesa, frecuentando el entorno del infante Dom Pedro.

Tras el regreso del rey Juan VI a Portugal en 1816 y el propósito de las cortes portuguesas de restaurar el absolutismo, el descontento provocado en Brasil fue aprovechado por Dom Pedro, que fue proclamado emperador de Brasil en 1824, declarando la independencia del país. Los Protectores del Hombre se encontraban bien situados, pero los Colmillos Plateados estaban furiosos, acusando a sus rivales de haber sido los responsables de haber roto los lazos de la colonia con Portugal. En lo que sería conocido como la “Semana de Garras Afiladas” los Colmillos Plateados, dirigidos por el rey Afonso “Mirada de Zafiro” Braganza de la Casa del Ojo Resplandeciente, atacaron a los Protectores del Hombre de Río de Janeiro. Afonso mató a Manoel Andrada en un duelo singular, y tras la muerte de varios hombres lobo, los Colmillos Plateados dieron su honor por vengado, tomando posiciones en la corte del emperador de Brasil. Los Protectores del Hombre no olvidaron aquella afrenta, y trasladaron su apoyo a militares, intelectuales y políticos republicanos.

Otras tribus contemplaron horrorizadas aquella purga, y tomaron distancias con los Colmillos Plateados, que consideraban habían tomado una decisión precipitada e impulsada por la locura. Al mismo tiempo, la influencia de los Garou se dispersaba por los nacientes estados de Brasil. Muchos Protectores del Hombre se refugiaron en Sao Paulo y Minas Gerais. Por su parte los Señores de la Sombra aguardaban su momento, al mismo tiempo que seguían la expansión brasileña hacia el interior. Fianna, Hijos de Gaia y Roehuesos eran las tribus más numerosas, conformando la mayoría de los clanes y creciendo en importancia con cada década que pasaba.

Por lo que se refiere a las Razas Cambiantes, la mayoría de las Fera se habían mantenido al margen de los movimientos políticos de la independencia, esperando que los europeos se enfrentaran entre ellos y se debilitaran lo suficiente para poder expulsarlos, pero esta esperanza utópica nunca se hizo realidad. Sin embargo, poco a poco comenzaron a romper su aislamiento, tratando de aprender de sus enemigos. Durante esta época algunos Mokolé y Balam comenzaron a mezclar su sangre con los europeos, aunque se trató de una minoría. No obstante, ese aporte de sangre nueva permitió revitalizar muchos linajes cambiaformas, debilitados por siglos, e incluso milenios de aislamiento.

LA ÉPOCA DEL IMPERIO

Durante el gobierno imperial de Brasil varios Colmillos Plateados se introdujeron en el ámbito de la aristocracia brasileña, especialmente la nobleza de la corte imperial. La Casa del Ojo Resplandeciente obtuvo el reconocimiento de los linajes de la tribu, y Afonso fue sucedido en el trono por su nieto Duarte “Sangre Elevada” Braganza.

Pero el gobierno de los Colmillos Plateados era cada vez más débil. Otras tribus brasileñas, desencantadas con el gobierno de Afonso “Mirada de Zafiro” Braganza, habían mostrado su rechazo y se habían distanciado, especialmente los Protectores del Hombre y los Hijos de Gaia. Los Señores de la Sombra, rivales tradicionales de los Colmillos Plateados aprovecharon esta debilidad para ganar terreno en varios clanes de hombres lobo.

Expulsados de Río de Janeiro, los Protectores del Hombre se desplazaron hacia el interior de Brasil, introduciéndose en las nuevas ciudades que comenzaban a ser creadas con la expansión urbana del país. Minas Gerais se convirtió en su principal centro de influencia.

Los Hijos de Gaia estuvieron muy ocupados durante el siglo XIX tratando de frenar los excesos de la expansión industrial y agrícola, con la introducción masiva del cultivo del café y de la minería, y muy especialmente sus efectos sobre la población indígena. Fue una batalla en gran parte perdida, y varios miembros de la tribu cayeron presas del Harano tras haber contemplado los excesos que la civilización traía consigo. No obstante, la tribu también consiguió varias victorias, pues con la ayuda de otras tribus y facciones, impulsó la progresiva abolición de la esclavitud en Brasil.

Hacia finales del siglo XIX la tribu Uktena, que en gran parte había permanecido vinculada hacia los nativos americanos, siguiendo el ejemplo de otros países, también comenzó a incrementar sus filas entre los marginados de la prosperidad de Brasil. Mestizos, mulatos, antiguos esclavos y otros comenzaron a formar parte de su Parentela. Encontraron aliados dispuestos en los Hijos de Gaia y los Roehuesos, con cuya ayuda consiguieron adaptarse a la civilización moderna. Hijos de Gaia y Roehuesos también participaron activamente en ámbitos políticos y sociales, presionando al gobierno para que pusiera fin a la esclavitud, de forma paralela a otros países. Finalmente una ley emitida por la princesa regente Isabel abolió por completo la esclavitud en 1888.

Quizás el golpe más terrible que sufrieron los defensores de Gaia durante este período tuvo lugar con la fiebre del caucho del siglo XIX. Pueblos amazónicos enteros fueron esclavizados y exterminados en las plantaciones. Los numerosos emigrantes europeos que llegaban al país morían continuamente debido a las fiebres tropicales y las míseras condiciones laborales. La muerte y el dolor desestabilizaron el paisaje espiritual, corrompido poco a poco por la acción conjunta del Wyrn y la Tejedora. Algunos lugares se convirtieron en cloacas umbrales, infestados por espíritus corruptos y espectros ansiosos de venganza contra los vivos. En algunos lugares devastados por la avaricia de la fiebre del caucho los Danzantes de la Espiral Negra aprovecharon para crear Colmenas y abrir fosos de corrupción y desesperación.

Las más afectadas por estos excesos fueron las Fera de Brasil. Varios Nidos de los Mokolé y Reinos Cubil de los Balam resultaron devastados y corrompidos por un enemigo para el que se encontraban mal preparados, y cuyo avance no conseguían detener. Unos pocos hicieron frente común con algunos hombres lobo, especialmente los Hijos de Gaia y los Caminantes Silenciosos, pero en gran parte el siglo XIX vio un período de progresiva retirada y derrota tras derrota. Los supervivientes aprendieron de la terrible experiencia y rompieron su aislamiento, no sólo dedicándose a estrechar lazos entre ellos, sino abriendo sus filas a hombres y mujeres de raíces europeas que veían el alcance de la corrupción y decidían actuar al respecto, a pesar de que los antiguos prejuicios y odios seguían siendo fuertes. Sin embargo, otros sucumbieron al odio y el Harano.

La época del Imperio de Brasil terminó con la Revolución de 1889, en la que el anciano emperador Pedro II fue derrocado por una conspiración republicana. Los Colmillos Plateados, dirigidos por Duarte Braganza, acusaron a sus rivales entre los Señores de la Sombra de haber sido los responsables. Se declaró un duelo entre Duarte y Heitor “Sonríe-con-desafío-al-Wyrn” Vianna, el líder de los Señores de la Sombra de Río de Janeiro. Contra todo pronóstico, pues Duarte era un Ahroun de rango y poder muy superiores a su rival Philodox, Heitor ganó el duelo, y asumió el liderazgo de los

Garou de Rio de Janeiro. La derrota también significó un período de regresión en la influencia de los Colmillos Plateados en Brasil.

REPÚBLICA Y RECUPERACIÓN

La pérdida de influencia de los Colmillos Plateados fue acompañada por el auge de otras tribus. Los Jinetes de Hierro, descendientes de los Protectores del Hombre, y los Señores de la Sombra asumieron el liderazgo de los Garou brasileños en la mayoría de los clanes. De la misma forma que los políticos de Minas Gerais y Sao Paulo alcanzaron un acuerdo para repartirse el poder en la nueva república, ambas tribus también consiguieron establecer una alianza informal. Sin embargo, el aumento de la emigración europea provocó el fortalecimiento de otras tribus y una disgregación del poder de la Nación Garou, cuyo poder se concentraba sobre todo en el sur de Brasil, mientras que en el norte el poder de los hombres lobo se encontraba más fragmentado y más diverso.

En conjunto y salvo excepciones, los Garou brasileños se distanciaron de la política mortal durante las primeras décadas del gobierno republicano de Brasil, tratando de frenar los excesos del Wyrn y encauzar el avance de la civilización europea. Sin embargo, en el proceso descuidaron a la Tejedora, cuya influencia era cada vez más intensa en las grandes ciudades.

Entre las Razas Cambiantes de Brasil se estaba produciendo un proceso similar. Hacía tiempo que los Ananasi habían tomado Parentela entre los europeos y extendido sus telarañas en las colonias que creían en la costa, pero durante esta época y tras sufrir graves pérdidas, otros Fera siguieron su ejemplo. El aislamiento y la ocultación sólo demoraban los problemas, pero no los evitaban y a estas alturas estaba más que claro que era imposible desterrar la presencia de los hombres blancos. Hubo resistencias, pero pronto los Mokolé, los Balam y otras Razas Cambiantes comenzaron a hacer acto de aparición cerca de los grandes centros urbanos. La sangre cambiaformas fue plantada en terrenos que anteriormente habían sido evitados, con la esperanza de que florecieran en el futuro.

Mención aparte merecen los Ratkin brasileños. Los hombres rata habían llegado discretamente durante los primeros tiempos de la colonia, pero durante el siglo XIX y acompañando la emigración, comenzaron su expansión en las grandes ciudades de Brasil. El Rei Da Cunha en Sao Paulo fue reconocido en 1888 como rey de los hombres rata del país, siendo reconocido por la gran mayoría de los nidos locales. Sólo la tribu de los Roehuesos fue consciente del gran número que habían alcanzado los Ratkin en el país, superando en número a todas las tribus Garou.

En 1937, durante el gobierno del presidente Getulio Vargas, tuvo lugar la fundación del parque nacional de Itatiaia en Río de Janeiro, seguido del parque de Iguazú en Paraná y el de Sierra de los Órganos también en Río de Janeiro en 1939. Aunque los cambiaformas tuvieron poco que ver en el establecimiento directo de estas reservas naturales, eran las primeras señales de la extensión de un pensamiento conservacionista, que continuaría durante las décadas siguientes. Sin embargo, las diversas Razas Cambiantes lo vieron como una señal de esperanza, convirtiendo estos parques en ocasionales refugios frente al imparable progreso industrial y urbano.

LA DICTADURA MILITAR

En gran parte distanciados de la política mortal, los cambios turbulentos iniciados en la década de 1930 no tuvieron grandes repercusiones sobre la Nación Garou, excepto sobre las tribus urbanas. Los Moradores del Cristal participaron en varios proyectos urbanísticos, y cuando tuvieron noticia de que se preparaba el traslado de la capital de Brasil a una nueva ciudad en el interior del país, asumieron posiciones en diversas administraciones para influir en su construcción. El Philodox Deodoro “Caminante del Progreso” Trevisan utilizó los planos de Brasilia para esbozar de forma paralela la construcción de un túmulo. Durante las décadas siguientes reunió el apoyo y recursos de su tribu, y finalmente en 1960, poco antes de la inauguración de la nueva capital, numerosos Garou brasileños acudieron de todo el país para contribuir a la creación del túmulo, Deodoro Trevisan, ya un anciano respetado, fue elegido líder del clan creado para protegerlo.

La dictadura militar instaurada en Brasil en 1964 tras el derrocamiento del presidente Goulart, desplazó a varios aliados de los Garou del gobierno, especialmente Parientes de los Moradores del Cristal, los Hijos de Gaia y los Señores de la Sombra, que eran las tribus que más utilizaban la política humana en

beneficio de los hombres lobo. Sin embargo, el inesperado asesinato de Deodoro Trevisan alertó a los Garou de que había algo más. En los años siguientes se produjeron nuevos asesinatos, especialmente de Parientes, pero entre las bajas también había algunos Garou.

Joao Manuel “Cantiga-de-Escarnio-do-Wyrm” de Moura, un Ragabash Fianna, dio la voz de alarma entre su tribu. Los asesinatos militares estaban siendo llevados a cabo por agentes extranjeros, entre los que se encontraban Fomori y Danzantes de la Espiral Negra. Los Fianna advirtieron del peligro, ayudando a las demás tribus a protegerse de esta nueva amenaza. Unos pocos Garou se unieron a movimientos clandestinos contra la dictadura, pero otros llevaron la batalla dentro del mismo gobierno, apoyando a los políticos más moderados y debilitando el control militar.

Los Garou no fueron los únicos afectados. Otras Razas Cambiantes también pusieron sus ojos sobre la nueva amenaza que parecía tener un conocimiento profundo de los cambiaformas. Sin embargo, al no estar tan acostumbradas a la manipulación política, las demás Fera prefirieron actuar desde el terreno conocido de las selvas, recurriendo al sabotaje de los proyectos urbanísticos y de explotación de los recursos naturales de Brasil. Sólo los Ananasi y los Ratkin actuaron en gran medida desde el ámbito de las ciudades. Una mujer araña llamada Margarita “Hebras de Perdición” Gomes se convirtió en la amante de varios políticos y militares influyentes, extrayéndoles información al mismo tiempo que tejía su propia telaraña de influencias con las que combatió por su cuenta a los esbirros del Wyrm.

Desde la década de 1980 los Danzantes de la Espiral Negra parecían haber dado la batalla por perdida y se retiraron de nuevo a las sombras, a medida que los Garou brasileños se recuperaban de sus heridas e incrementaban su poder. Las elecciones de enero de 1985 fueron el inicio de un proceso complicado de regreso a la democracia y restauración de los derechos civiles.

DEMOCRACIA Y LA GUERRA DEL AMAZONAS

Los ataques de las décadas previas sólo habían sido un tanteo, poniendo a prueba el poder de la Nación Garou en Brasil. Desde los Estados Unidos la Corporación Pentex planeaba su expansión hacia Sudamérica, y Brasil era un importante objetivo. Los agentes corporativos acudieron a los políticos brasileños, ofreciendo su apoyo para financiar a los nuevos gobiernos, tanto a nivel nacional como estatal. Muy pronto comenzaron a crear una nueva generación de Fomori, evitando por el momento a los hombres lobo.

Ya en 1986 Pentex envió a sus agentes a la región del Amazonas, con el objetivo no sólo de destruir las selvas amazónicas y asestar un terrible golpe a los defensores de Gaia. Su intención también era desviar la atención de los Garou mientras la corporación se hacía con el control efectivo de las grandes ciudades brasileñas a través de la economía. Varios especialistas legales negociaron los contratos adecuados y el gobierno de Brasil fue convencido de que las “compañías estadounidenses” ayudarían a sanear la debilitada economía del país.

Sin embargo, las intenciones de Pentex superaron en exceso las expectativas. La destrucción del Amazonas no sólo atrajo a los Garou brasileños, sino también a un ejército extranjero de hombres lobo, dirigidos por Golgol “Colmillos del Primero” de la Camada de Fenris. Aunque varios hombres lobo brasileños se unieron al Ejército del Amazonas, pronto se encontraron con que debían prestar atención a otras luchas más cercanas. Otros se irritaron ante la insistencia de los extranjeros de asumir el mando de las operaciones dejándolos de lado.

Aunque el Ejército del Amazonas obtuvo varios éxitos contra Pentex en las selvas, al mismo tiempo también despertó la animadversión del resto de las Razas Cambiantes, terminando por provocar una guerra a tres bandas que se prolongaría hasta finales del siglo XX, cuando Golgol “Colmillos del Primero” y Garra Preta, el líder de los Balam brasileños, hicieron la paz y pusieron los cimientos de una alianza de cambiaformas en Brasil para detener la destrucción del Amazonas.

Esta alianza no habría sido posible sin la mediación de diplomáticos de los Garou brasileños, que conocían mejor la idiosincrasia de las Razas Cambiantes en el país, con las que ya habían tenido enfrentamientos y desencuentros en el pasado, pero también habían conseguido establecer con ellas una tensa paz basada en el respeto territorial. Floriana “Ojos de la Diosa” Matheus, Philodox de los Hijos de Gaia, desempeñó una labor crucial, aunque discreta, a la hora de poner fin a las hostilidades entre los Garou extranjeros y las Fera brasileñas.

Aunque en el Amazonas la guerra continúa hasta el día de hoy, los Garou brasileños también han volcado su atención de nuevo en los territorios que mejor conocen y han vuelto una vez más su atención hacia los enemigos que tienen en casa: la descontrolada expansión de las ciudades y la población humana, la contaminación y destrucción del medio ambiente y los diversos problemas sociales que han afectado a Brasil en los últimos años constituyen sus prioridades en estos momentos. En Brasilia los Garou han recibido un duro e inesperado golpe, habiendo perdido uno de sus principales tómulos, ominosas profecías señalan la llegada de un heraldo del Apocalipsis, en Río de Janeiro y Sao Paulo han comenzado hostilidades contra las Sanguijuelas locales... ¿Pero cuánta sangre deberá derramarse hasta que la Rabia de los Garou quede apaciguada?

TERRITORIOS DE LAS RAZAS CAMBIANTES

El territorio de Brasil se encuentra dividido en 27 unidades federales (*unidades federativas* en portugués), 26 estados y el distrito federal de Brasilia, la capital del país. Por lo general los estados siguen límites históricos que se desarrollaron con el tiempo y que alcanzaron sus límites actuales en la constitución de 1988.

Para las Razas Cambiantes, los límites establecidos por los humanos no significan nada, guiándose por pactos territoriales y espirituales establecidos mucho tiempo atrás. Por supuesto, el avance de las ciudades suele poner a prueba estos pactos, especialmente cuando los cambiaformas urbanos hacen aparición en escena.

ACRE

Situado en el extremo oeste de Brasil, aunque en principio era un territorio boliviano, la migración masiva de colonos brasileños en busca de caucho provocó la creación de la República independiente de Acre en 1899 y el Tratado de Petrópolis en 1903, que permitió que el territorio pasara finalmente a Brasil, a cambio de la cesión de territorios a Bolivia y compromisos comerciales. El territorio se encontraba habitado por pueblos panoanos (kashinawa, jaminawa y xanenawa) antes de la llegada de los europeos, pero la población indígena de Acre sufrió especialmente durante la fiebre del caucho de finales del siglo XIX, que provocó la esclavitud y exterminio de muchas poblaciones de la zona en las plantaciones caucheras.

Las atrocidades cometidas durante la fiebre del caucho han afectado al paisaje espiritual de Acre, y todavía hoy hordas de muertos sin reposo enfurecidos, así como espíritus de avaricia y odio hacen que atravesar la Umbra sin ciertas precauciones resulte peligroso. El estado es el hogar de varios Balam, que se han instalado de forma estable para vigilarla, aunque en las últimas décadas varios agentes de Pentex han comenzado a utilizar el corrupto paisaje espiritual en su beneficio, amenazando a los defensores de Gaia.

ALAGOAS

El territorio de Alagoas, fue parte de la capitanía de Pernambuco, adquiriendo su independencia en 1817 cuando el rey Juan VI de Portugal lo separó en represalia por la rebeldía de los pernambucanos, uniéndose asimismo a movimientos revolucionarios posteriores como el intento de formación de la Confederación de Ecuador y el Cabanagem. Anteriormente era un lugar habitado en gran parte por esclavos huidos de las plantaciones y frecuentado por piratas franceses y holandeses.

El litoral está formado por una extensa planicie llana, con dunas y manglares en la desembocadura de los ríos. En esa franja de tierra también se encuentran lagunas costeras. La región de Tabuleiros es muy ondulada y poco elevada, extendiéndose hacia el interior.

Como en gran parte del nordeste de Brasil, la población Garou de Alagoas es escasa pero diversa. Fianna, Furias Negras e Hijos de Gaia son las tribus más numerosas en la región, cuyas manadas forman parte de clanes que abarcan varios estados brasileños.

AMAPÁ

El estado de Amapá, situado en el norte de Brasil, era conocido en época colonial como “la Guayana portuguesa”, formando parte de la capitania de Pará, y no se convertiría en un estado independiente hasta 1988. Es una de las zonas de Brasil menos afectadas por la colonización europea, y más del 70 % de su territorio está ocupado por selvas sin explorar, que forman parte del Parque Nacional de las Montañas de Tumucumaque, establecido en el año 2002 y que es uno de los mayores parques tropicales del mundo. Sin embargo, en la actualidad la contaminación es un problema crónico del estado. El mercurio, que se utilizaba en la extracción de oro, se encuentra mezclado en muchas fuentes y sistemas de alcantarillado de las poblaciones de Amapá.

Hay muy pocos Garou en el estado, normalmente visitantes ocasionales que procuran actuar con cuidado. Varios Balam han instalado sus reinos cubil en el territorio y son especialmente feroces con los intrusos indeseados, aunque desde hace siglos conviven con otras Razas Cambiantes, especialmente Mokolé y Ananasi.

AMAZONAS

El estado de Amazonas es el mayor en extensión de Brasil, recibiendo su nombre del gran río que lo atraviesa, y en sus inicios fue colonizado por los españoles, siendo conocido como “La Guayana Española.” Fue colonizado por los portugueses a principios del siglo XVIII e incorporado a Brasil por el Tratado de Madrid en 1750, convirtiéndose en un estado brasileño en 1889.

La mayor parte del estado está cubierto de selva tropical, que crece en torno a la cuenca amazónica, las ciudades se construyeron sobre ríos navegables y sólo son accesibles por barco o avión. Casi la mitad de la población vive en la capital, Manaus. Tres de los principales parques nacionales de Brasil se encuentran en Amazonas, el principal es el Parque Nacional de Jaú, creado en 1980, el mayor del país y el mayor de selva tropical del mundo. También destacan el Parque Nacional de la Amazonia y el Parque Nacional del Pico da Neblina, donde se encuentra el punto más elevado de Brasil, con más de 3.000 metros.

El estado de Amazonas ha visto mucho sufrimiento que continúa hasta hoy. El territorio fue uno de los centros de la fiebre del caucho, que atrajo numerosos inmigrantes durante el siglo XIX, que devastaron el territorio y sometieron a los pueblos indígenas a las enfermedades, la miseria y trabajos forzados en régimen de esclavitud. El declive del comercio del caucho brasileño permitió un respiro, pero el daño en gran parte ya había sido hecho.

Recientemente el estado también se ha convertido en el principal escenario de la Guerra del Amazonas, entre las Razas Cambiantes y Pentex. Numerosos Garou han establecido sus campamentos en el lugar, atrayendo reclutas de todo el mundo cada año. Tras el reciente acuerdo entre Golgol Colmillos-del-Primero por parte de los Garou y Garra Preta de los Balam se ha conseguido pactar una alianza para hacer frente a los esbirros del Wyrn, pero el resultado todavía sigue incierto, especialmente tras la desaparición de Golgol, que presumiblemente se encuentra muerto.

En estos momentos en el estado se encuentra una gran concentración de Razas Cambiantes y Garou de diversas tribus. Sin embargo, la inestabilidad de la zona la convierten en un lugar muy peligroso, donde es fácil encontrar la muerte de forma inesperada.

BAHÍA

Bahía fue una de las primeras colonias brasileñas, donde se situó la primera capital del virreinato de Brasil. En el pasado fue una fortaleza monárquica con numerosos esclavos que trabajaban en las plantaciones y fincas ganaderas. El territorio es atravesado por muchos ríos, especialmente el Sao Francisco, navegado por pequeñas embarcaciones y que proporciona agua durante las estaciones secas.

El territorio de Bahía es muy diverso, con una costa modificada por las plantaciones de azúcar y tabaco, el planalto árido del interior y la *Chapada Diamantina*, una meseta que separa ambas zonas. Al este el suelo es fértil con lluvias regulares, mientras que el interior es más árido, una tendencia acentuada por la devastación humana. El Parque Nacional de Chapada Diamantina alberga paisajes de belleza natural, pero en gran parte el interior del estado se encuentra mucho menos desarrollado que la costa.

Uno de los primeros centros productores de azúcar de Brasil, Bahía recibió un enorme aporte e influencia de los esclavos africanos traídos por los colonos europeos para trabajar en las plantaciones y minas de la colonia brasileña. Gran parte de ellos procedían de las costas del Golfo de Guinea, y posteriormente de Angola y Mozambique. De esta forma la influencia africana ha permanecido en la música, la gastronomía y la religión de Bahía.

Bahía ha sido el territorio de un distinguido linaje de los Señores de la Sombra de Brasil llegado con los primeros conquistadores portugueses, y aunque la presencia de la tribu se mantiene, el poder de los Garou ha pasado a otras tribus. Los Fianna, Hijos de Gaia y Roehuesos son especialmente numerosos, mientras que los Uktena han infiltrado su presencia en varios de los cultos religiosos de la zona, especialmente el candomblé. No obstante, algunas Fera africanas también han hecho acto de presencia en los últimos siglos, como algunos hombres leopardo Bagheera que han creado una sociedad secreta con su Parentela.

BRASILIA (DISTRITO FEDERAL)

Desde la independencia de Brasil comenzaron a aparecer proyectos para trasladar la capital del nuevo país hacia el interior, pero las diversas propuestas no se concretarían hasta el siglo XX, cuando finalmente el gobierno de la república decidió hacerlo efectivo. En 1960 se inauguraba en el corazón de Brasil la ciudad de Brasilia, una urbe moderna con un diseño vanguardista, pero las prisas de la inauguración y varios errores administrativos pronto crearon problemas de sobrepoblación.

Varios Moradores del Cristal vieron en la nueva capital la posibilidad de crear un espacio moderno y en armonía con Gaia, pero tras varias décadas está claro que han fracasado. Sin embargo, esto no desanimó a los líderes de la tribu, que continuaron invirtiendo esfuerzos y recursos para corregir los fallos y sacar adelante su utopía. En su proyecto contaron con la alianza de los Hijos de Gaia, pero otras tribus como los Fianna y las Furias Negras también acudieron con el tiempo, siguiendo a su Parentela. Los Roehuesos se instalaron en las crecientes favelas, donde compitieron con los Ratkin, y pronto la ciudad adquirió una población cambiaformas considerable.

En 1999 ocurrió algo inesperado que hizo desaparecer a la mayoría de los Garou de la ciudad y los hombres lobo de otros lugares tardaron en descubrir lo ocurrido. Los espíritus estaban confusos, pero por los fragmentos de información que pudieron encontrar supieron que una criatura terrible, una poderosa Perdición que había permanecido oculta en los cimientos de Brasilia, había sido liberada, provocando una tormenta que devastó el paisaje espiritual. Los hombres lobo de la ciudad le hicieron frente pero ninguno sobrevivió. Ahora los Garou tratan de tomar de nuevo posiciones en la ciudad, temiendo el regreso de ese enemigo que desapareció de forma tan repentina como había aparecido. Otras Razas Cambiantes, especialmente Ananasi y Ratkin, también han visto su oportunidad, y no están dispuestas a compartir el nuevo territorio con los hombres lobo.

CEARÁ

El estado de Ceará se encuentra en la costa nordeste de Brasil, y gran parte de su zona costera consiste en una llanura arenosa, que da paso a amplias playas, con una sucesión de desniveles producto de la erosión de la piedra caliza de esta parte del continente. El territorio está atravesado por la Sierra de Ibiapaba, que se une en el sur con la Sierra de Araripe, lo que proporciona un relieve irregular. Los ríos del estado son pequeños y por lo general desaparecen durante la estación seca. No obstante, el estado dispone de amplias extensiones de manglares y selva tropical. En el siglo XX se construyeron la Presa de Orós y la Presa de Castanhao, para acumular agua para la población. El Parque Nacional de Jericoacoara, azotado por el viento, es la principal reserva natural del estado.

El territorio de Ceará fue ocupado por franceses y holandeses, lo que llevó a Portugal a extender su dominio en la zona en el siglo XVII tras una serie de conflictos. El clima árido del interior dificultó su colonización, pero las plantaciones de caucho y algodón, así como el atractivo turístico, han contribuido al desarrollo del estado.

La población Garou está compuesta principalmente por Hijos de Gaia y Roehuesos. En el interior del estado también se encuentra un Reino Cubil Balam, pero los hombres jaguar prefiere pasar desapercibidos.

ESPÍRITO SANTO

Espírito Santo es un pequeño estado costero del este de Brasil, establecido en 1889. Dividido entre la costa y la sierra interior, salpicada de lagos, selvas de montaña y manglares. Originalmente poblado por indígenas tupiniquim, desde entonces la zona ha recibido numerosos inmigrantes, sirios, libaneses, italianos, rumanos y alemanes.

Cerca de la mitad del territorio se encuentra en una zona de llanura, si bien las diferencias de altitud son grandes, con elevados picos que superan los 2.000 metros de altura. El paisaje de la zona está caracterizado por los “mares de morros” de vegetación tropical en los lugares más fértiles, que cubren sierras muy erosionadas.

El estado de Espírito Santo fue uno de los primeros territorios conquistados por los Garou. Aunque la población tribal es diversa, el liderazgo ha sido asumido por una familia de Colmillos Plateados, que remonta orgullosamente su linaje hasta los comienzos de la colonización portuguesa en el siglo XVI.

GOIÁS

Situado en el centro de Brasil, el estado de Goiás ocupa una gran meseta atravesada por numerosos ríos, que sólo son navegables con pequeñas embarcaciones. El territorio está recubierto en gran parte por bosque cerrado, una sabana arbolada, aunque las selvas tropicales crecen junto a los ríos. En los últimos años el paisaje forestal ha sido reducido debido a la ganadería y la agricultura, así como la expansión de la población, especialmente tras la construcción de la ciudad de Brasilia.

Para proteger las selvas, la flora y la fauna el gobierno brasileño ha creado diversas reservas forestales, entre las que destacan el Parque Nacional das Emas y el Parque Nacional de Chapada dos Veadeiros.

La colonización de Goiás no comenzó a gran escala hasta finales del siglo XVII, cuando el descubrimiento de oro atrajo a numerosos colonos al interior de Brasil. Durante el siglo XX se construyó una nueva capital, Goiania, que creció rápidamente.

Los Moradores del Cristal y los Señores de la Sombra a menudo compiten por el poder en el estado, aunque por el momento la tribu urbana parece llevar ventaja, ya que su presencia en la zona se encuentra mejor asentada. No obstante, y de forma discreta, Fianna y Roehuesos han crecido notablemente al margen de las demás tribus, y recientemente construyeron un nuevo túmulo, para disgusto de los poderes establecidos.

De la misma manera numerosos Ratkin han acudido a Goiás, y el Nido local es uno de los más importantes de Brasil.

MARANHAO

Maranhao es un estado del norte de Brasil, cuyo territorio consiste en gran parte en una llanura recubierta de selva y atravesada por numerosos ríos, con el mayor litoral del país y una gran diversidad de ecosistemas. Sin embargo, la selva ha sido arrasada en varios lugares para dejar paso a la ganadería y la agricultura de plantaciones, principalmente de palma. Hacia el sur la selva deja paso a sabanas arboladas y mesetas escarpadas, mientras que en la costa crecen numerosos manglares, los más elevados del mundo, salpicados de dunas de arena. El Parque Nacional de Lençóis Maranhenses constituye la principal reserva natural del estado y también existen otros parques destacados como el Parque Nacional de Chapada das Mesas, el del Delta del Parnaíba y el de la Floresta de los Guarás.

La zona ha vivido numerosos conflictos. Explorada inicialmente por los españoles, durante el siglo XVII franceses y holandeses intentaron crear colonias en la zona, enfrentándose a los portugueses. Los misioneros jesuitas se enfrentaron a los colonos, oponiéndose a la esclavitud de los indios, y el estado no recibiría la colonización europea hasta bien entrado el siglo XVIII, cuando se crearon varias plantaciones de algodón en el territorio.

Los Hijos de Gaia fueron los primeros Garou en asentarse en la región, seguidos pronto de Fianna y Roehuesos. Los Balam y Mokolé también eran numerosos en la zona y con la colaboración de un grupo de Uktena amazónicos, procuraron mantener a los europeos apartados de sus territorios, pero a

medida que avanzaba la colonización entraron en conflicto con los Garou. Actualmente los Hijos de Gaia han conseguido establecer una frágil paz entre facciones en las últimas décadas, no exenta de tensiones.

MATTO GROSSO

La colonización del estado de Matto Grosso no se produjo hasta bien entrado el siglo XIX, debido a la presencia de los belicosos indígenas bororo, y todavía hoy en día dispone de amplios territorios sin explorar, con numerosas reservas y parques naturales, entre los que destaca el Parque Nacional de Chapada dos Guimaraes o el Parque Nacional Xingú. Al sur del estado se encuentra el Pantanal, la mayor ciénaga del mundo, donde se encuentra una gran riqueza de fauna y flora. Sin embargo, el norte del estado ha sido afectado por la extensa tala de madera y la expansión de las plantaciones y pastos.

La Guerra del Amazonas también ha afectado a este territorio, pero la presencia de los Garou ha sido muy reducida hasta hace pocos años. Los Balam y Mokolé del lugar son numerosos y de gran poder, y se han asegurado de que los hombres lobo mantuvieran distancias. Sin embargo, no puede decirse lo mismo de los servidores de Pentex, que a pesar de sufrir numerosas pérdidas y ataques, han participado en la corrupción y contaminación del estado.

MATTO GROSSO DO SUR

Como ocurre con Matto Grosso, el territorio de Matto Grosso do Sur fue colonizado de forma tardía, y sus pueblos indígenas permanecieron en gran parte aislados del contacto europeo hasta bien entrado el siglo XIX. En gran parte su territorio se encuentra ocupado por las selvas del Pantanal y otros ambientes naturales, aunque tampoco este estado se ha librado de los estragos de la civilización. En octubre de 1977 se creaba el nuevo estado de Matto Grosso do Sur, a partir de territorios de Matto Grosso y otros territorios de los estados vecinos. Su gran biodiversidad se concentra principalmente en el Complejo del Pantanal y en el Parque Nacional de la Sierra da Bodoquena.

Matto Grosso do Sur se encuentra en gran parte habitado por Balam y Mokolé, así como otras Razas Cambiantes que mantienen una presencia más discreta. Varios Cenagales y Reinos Cubil poderosos que han sido mantenidos durante siglos e incluso milenios, permanecen aislados en lugares secretos, conectando las profundidades del Pantanal con el reino de Gaia.

MINAS GERAIS

El estado de Minas Gerais se encuentra en el sudeste de Brasil. Su capital Belo Horizonte es uno de los principales centros financieros y urbanos de Sudamérica. El territorio es atravesado por los ríos más largos de Brasil, el San Francisco, el Paraná y el Río Doce, cuyas corrientes son aprovechadas por centrales hidroeléctricas. En el sur de Minas Gerais se encuentran algunas de las montañas más elevadas de Brasil, en la Serra da Mantiqueira y Serra do Cervo, que también marcan los límites del estado. Las sierras también dividen diversas zonas geográficas, con su propio clima, flora y fauna, desde los territorios áridos del norte, sabana arbolada en el oeste, selvas en el sudeste, el sur con amplias plantaciones y colinas y el centro montañoso.

La aparición de oro y piedras preciosas en Minas Gerais a finales del siglo XVII atrajo a muchos mineros y colonos, que pronto comenzaron a establecer poblaciones en el territorio. El ciclo del oro dejó una huella permanente en la zona, convirtiéndola en una de las más prósperas del país, y diversificando su economía en el siglo XIX. Su influencia le permitió controlar la alternancia política con el surgimiento de la república.

Minas Gerais atrajo a muchos Moradores del Cristal, que expulsados de Rio de Janeiro durante el siglo XIX vieron en la zona un nuevo lugar de expansión. La construcción de nuevas ciudades permitió a la tribu crear varios túmulos, y asimismo reconstruir su base de poder. Después de los últimos incidentes en Brasilia, Minas Gerais se ha convertido en el principal territorio de los Moradores del Cristal en Brasil. Sin embargo, la expansión urbana también ha atraído a numerosos Roehuesos, y los Fianna y las Furias Negras también tienen algo que decir a la hora de definir la política local de los Garou.

Pero los Garou no se encuentran solos en Minas Gerais. Desde el siglo XVII varios Ananasi acudieron a la zona, y actualmente su influencia en las ciudades, aunque más discreta, a menudo se infiltra en los lugares a donde los Moradores del Cristal no se atreven a llegar. Los Ratkin también son bastante numerosos, y se encuentran en buenas relaciones con los Roehuesos locales.

PARÁ

Pará es un estado del norte Brasil atravesado por el curso bajo del río Amazonas hasta su desembocadura. Aunque el territorio fue explorado ya en el siglo XVI por los españoles, los portugueses reclamarían el territorio en el siglo XVII, hasta entonces habitado por los nativos marajó. Aparte de las guerras de conquista, la historia del estado ha sido afectada por revueltas contra el imperio brasileño y la fiebre del caucho y la extracción de piedras preciosas. Gran parte del territorio está recubierto por selvas tropicales, amenazadas por la deforestación y la ocupación ilegal de tierras. Los conflictos entre los indígenas y los campesinos *caboclos* continúan hasta hoy. La controvertida Presa de Belo Monte en el río Xingú también constituye una amenaza ecológica y para los pueblos que habitan en la zona.

Balam y Mokolé reclamaban el territorio de Pará antes de la llegada de los europeos, y a pesar de haber sufrido graves pérdidas, todavía mantienen su presencia en el territorio. Algunos incluso han tomado Parentela entre los caboclos, empujados por la necesidad, y a menudo se enfrentaron contra los hombres lobo Fianna que son la tribu más numerosa de la zona, aunque en el último siglo Roehuesos, Hijos de Gaia y Uktena también han instalado su presencia en la zona.

La desembocadura del Amazonas también es frecuentada por los Rokea, aunque pocos cambiaformas conocen la presencia de los hombres tiburón. Muchos de ellos, habiéndose apareado con los tiburones de hocico chato, a menudo siguen el curso del Amazonas río arriba, y se sabe que en ocasiones han atacado a las embarcaciones con servidores del Wym.

PARAÍBA

Paraíba es un estado del nordeste de Brasil, una de las primeras colonias creadas en el siglo XVI. El territorio pronto fue utilizado para las plantaciones de azúcar, y fue amenazado por franceses y holandeses. Actualmente es uno de los estados con mayor población y en él se encuentra el punto más oriental de Sudamérica. En el litoral predominan los manglares, y cuenta con numerosas reservas naturales para proteger especies en peligro de extinción en el estado.

Los Garou europeos pronto crearon un túmulo en el territorio, y aunque ha habido cambios políticos con el paso del tiempo, durante la mayor parte de su historia ha estado bajo el control de los Señores de la Sombra, aunque las tribus de Fianna y Roehuesos también disponen de una antigua presencia en la zona.

PARANÁ

Paraná es uno de los estados del sur de Brasil, caracterizado por sus bosques subtropicales, especialmente de piñas ananás y araucarias, y que contiene en sus límites el Parque Nacional de Iguazú. En la frontera con Paraguay se encuentra la Presa Hidroeléctrica de Itaipu, la mayor presa del mundo. La colonización europea comenzó ya en el siglo XVI, aunque en gran parte confinada a la costa, y en gran parte el estado no sería ocupado hasta el siglo XX, con la expansión de las plantaciones de café. Habitado inicialmente por los nativos guaraníes, la presencia europea fue minoritaria hasta el siglo XVII.

La tribu Fianna dispone en Paraná de algunos de sus principales túmulos de Brasil, por lo que la presencia de estos Garou, principalmente de origen portugués y español, es numerosa. Otras tribus, incluyendo algunos Hijos de Gaia y Señores de la Sombra, también están presentes en el estado.

Las demás Razas Cambiantes de Paraná, especialmente Balam, siempre han procurado mantenerse al margen de los hombres lobo, y suelen instalar sus guaridas cerca de Iguazú.

PERNAMBUCO

El estado de Pernambuco, situado en el nordeste de Brasil, remonta sus orígenes a los comienzos de la colonización en el siglo XVI. Su territorio consiste en una estrecha zona costera, una elevada meseta en el interior, y una zona intermedia de terrazas y colinas. La zona costera es fértil y en el pasado estaba

cubierta por selvas costeras, mientras el interior estaba cubierto por sabana arbolada y seca. En 1988 se añadieron al estado las islas de Fernando de Noronha.

El estado prosperó en sus inicios con el cultivo de caña de azúcar, que provocó la captura y el exterminio de los nativos tupíes y tacuyos, que posteriormente fueron sustituidos por esclavos africanos. Ocupado brevemente por los holandeses, sería reconquistado por los portugueses. Ante la centralización del emperador de Brasil durante el siglo XIX en el estado tuvieron lugar varias revueltas separatistas que fracasaron, provocando represalias por parte del gobierno central.

Pernambuco fue la sede de una rama holandesa de los Colmillos Plateados, que con el tiempo se convertirían en los líderes de la tribu en Brasil. Sin embargo, su dominio en Pernambuco fue discutido por otras tribus, especialmente los Señores de la Sombra y los Hijos de Gaia. Actualmente, aunque los Colmillos Plateados todavía mantienen su presencia en el estado, su influencia y prestigio sobre el resto de los hombres lobo es en gran parte nominal y ceremonial.

Cerca de Pernambuco también se encuentra una importante Gruta de los Rokea, que suele ser frecuentada por los hombres tiburón que recorren la costa brasileña. En principio se mantienen neutrales hacia los hombres lobo, aunque en ocasiones se dice que han atacado a quienes se atreven a interferir en sus dominios.

PIAUI

Piauí es un estado del nordeste de Brasil, que fue colonizado desde el interior hacia la costa, siendo su territorio aprovechado para la ganadería. Durante el siglo XVII muchos hidalgos y sacerdotes jesuitas, así como esclavos nativos y africanos, se asentaron en el lugar, expandiendo y desarrollando la importancia de la ganadería.

El río Parnaíba confirma los límites del estado, que se encuentra por completo dentro de la cuenca del río y de sus afluentes. El curso bajo del río está rodeado por un pantano, mientras que al sur se extienden campos abiertos. Las reservas naturales más importantes son el Parque Natural Serra da Capivara y Chapada das Mangabeiras.

Los Hijos de Gaia fueron los primeros hombres lobo en asentarse en el estado, seguidos pronto de Fianna y Moradores del Cristal, que tuvieron una gran importancia en el diseño urbanístico de la capital, Teresina, conocida por su trazado de tablero de ajedrez y su extenso arbolado.

RÍO DE JANEIRO

El estado de Río de Janeiro se encuentra situado en el sudeste de Brasil y en su territorio estuvo situada la capital de la colonia desde 1713 y del país independiente hasta 1960. La ciudad que le dio nombre tiene fama internacional, y a menudo es uno de los iconos mejor conocidos del país. Aunque el estado es muy pequeño, es el tercero más poblado de Brasil.

La vegetación original estaba conformada por selvas atlánticas, manglares y sabanas, pero debido a la intensa ocupación agrícola y ganadera su paisaje ha sido muy modificado. Actualmente los espacios naturales sólo conforman una décima parte del territorio del estado, concentrándose en las sierras. Las principales reservas naturales son los Parques Nacionales de la Tijuca, de Itatiaia, de la Sierra da Bocaina, de la Sierra dos Orgaos y de la Restinga de Jurubatiba.

Los hombres lobo a menudo frecuentaban la zona del puerto, pero la creciente presencia de vampiros, hizo que muchos terminaran trasladándose a las poblaciones periféricas y al interior. Señores de la Sombra y Colmillos Plateados siempre han rivalizado por el dominio de los Garou de la zona, aunque desde la proclamación de la república a finales del siglo XIX el poder de los Colmillos Plateados se ha fragmentado, y la mayoría de las tribus presentes en el estado tienen algo que decir en la política de la ciudad. Desde su expulsión tras la independencia pocos Moradores del Cristal han habitado en Río de Janeiro, aunque en las últimas décadas han recuperado un título de la tribu cerca del Cristo del Corcovado. Los Roehuesos son mucho más numerosos, a menudo procurando evitar a los vampiros cariocas, lo cual no es siempre posible.

Los Ananasi también son numerosos en Río de Janeiro. Algunos son tan atrevidos como para hacerse pasar por vampiros, pero la mayoría prefieren actuar de forma muy discreta. En cierto sentido, desde la expulsión de los Moradores del Cristal han ocupado su lugar. Los Ratkin locales también son

aliados de los Roehuesos, aunque en los últimos, sobre todo a raíz de la llegada de varias ratas africanas, las tensiones entre ambas facciones se han incrementado. De hecho, algunos hombres rata planean utilizar la ciudad para probar la propagación de varias enfermedades nuevas.

RÍO GRANDE DO NORTE

El estado de Río Grande do Norte ocupa el extremo nororiental de Sudamérica. El territorio está marcado por las playas y dunas de arena, con un clima especialmente seco. También hay numerosos manglares en el estado, y zonas de selva en el interior. El Atolón das Rocas a unos 260 km de la costa, también pertenece al estado. Contiene la Reserva Biológica Atolón das Rocas. La cobertura original de Río Grande do Norte fue destruida desde los comienzos de la colonización, creando espacios desiertos y reduciendo la diversidad de fauna y flora.

Originalmente el territorio estaba habitado por los nativos potiguar, pero fue uno de los primeros lugares de la costa visitados por los europeos, disputado entre portugueses, franceses y holandeses. En 1964 fue creada en el lugar la primera lanzadera espacial de Sudamérica, Barreira do Inferno.

Un clan de hombres lobo frecuenta el estado, dirigidos por uno de los pocos Contemplaestrellas que no han regresado al Lejano Oriente. Las tribus de Fianna e Hijos de Gaia son las más numerosas en el estado.

RÍO GRANDE DO SUR

Río Grande do Sur es el estado más austral de Brasil, fronterizo con Uruguay, compartiendo cultura y tradiciones con sus vecinos. Los primeros europeos que llegaron a la zona fueron misioneros jesuitas, seguidos por colonos procedentes de las islas Azores. Durante el siglo XIX fue escenario de la guerra contra Paraguay y la Revolución Farroupilha, a la que siguieron varias oleadas de emigrantes alemanes e italianos. El estado fue pionero en el movimiento ecológico de Brasil, pero actualmente se encuentra a una serie de graves problemas ambientales y una carencia crónica de recursos materiales y humanos para proteger las numerosas especies amenazadas.

El norte del estado está ocupado por las colinas de una meseta elevada, interrumpida por varias formaciones montañosas. La costa oriental es interrumpida por dos lagunas, la Lagoa dos Patos y Lagoa Mirim, separadas del océano por dos península arenosas. El Río Grande, conformado por la desembocadura de dos lagos, permite la entrada al interior a través de varios puertos. Gran parte del estado se encuentra dentro de la cuenca fluvial del Río de la Plata. Los principales Parques Nacionales son el Parque Nacional de Sierra Geral, el Parque Nacional dos Aparados da Serra y el Parque Nacional da Lagoa do Peixe.

Los Hijos de Gaia llegaron con los misioneros jesuitas, y permanecieron después de su expulsión. Los Fianna también son bastante numerosos, habiendo llegado con los colonos portugueses, y asimismo también existe presencia de la Camada de Fenris, una tribu muy reducida en Brasil.

RONDONIA

El estado de Rondonia, situado en el oeste de Brasil, se encontraba recubierto de selvas amazónicas, pero en las últimas décadas ha sido deforestado en gran parte. Su nombre es un homenaje a Cândido Rondon, que luchó por los intereses de los indígenas brasileños. Los nativos brasileños son numerosos en la zona, pero también se encuentran amenazados por las ocupaciones ilegales de tierras. La lucha por conservar sus hogares a menudo pasa desapercibida, lo que permite que las criaturas sobrenaturales actúen con más libertad.

Con el objetivo de proteger la naturaleza el gobierno federal ha creado varios parques y reservas naturales como el Parque Nacional de Pacaás Novos, la Reserva Biológica Nacional de Jarú, la Reserva Natural del Guaporé. Por desgracia el espíritu conservacionista se enfrenta a la presencia de algunas de las mayores minas de diamantes del mundo.

Balam y Mokolé han sido desde hace milenios los guardianes tradicionales de este territorio, siendo ayudados en los últimos tiempos por un pequeño grupo de Uktena amazónicos que han conseguido ganarse su confianza.

RORAIMA

Roraima es el estado situado más al norte y menos poblado de Brasil. El sur del estado se encuentra cubierto de selvas amazónicas, mientras que el norte está conformado por praderas abiertas. El estado es rico en piedras preciosas, por lo que muchas de las reservas indígenas del estado se encuentran amenazadas por la minería ilegal, lo que ha provocado frecuentes conflictos con la población nativa, formada por yanomamis y macuxis. En el estado se encuentra el Parque Nacional del Monte Roraima, donde se encuentran las montañas más elevadas de Brasil.

Desde comienzos del siglo XVI el territorio del estado estuvo en disputa debido a sus reservas minerales. Fue explorado por españoles, portugueses, holandeses e ingleses hasta el siglo XX, aunque la población europea siempre fue reducida. En 1943 el gobierno de Brasil creó el territorio de Rio Branco con parte del territorio de Amazonas, que se convertiría en Roraima en 1962 y adquiriría la condición de estado en 1988.

La Guerra del Amazonas ha llegado al estado de Roraima, tradicionalmente un territorio Balam, que han contribuido a mantener a distancia a los esbirros del Wyrn. Los hombres jaguar del estado son feroces e independientes y mantienen varios Reinos Cubil desde hace siglos. No obstante, en los últimos tiempos y debido a la presión de las compañías mineras de Pentex, han iniciado una cautelosa alianza con los hombres lobo.

SANTA CATARINA

Santa Catarina es un estado del sur de Brasil, recorrido por la Serra Geral de norte a sur, dividiendo el estado entre una estrecha llanura costera y una meseta al oeste. La costa ofrece muchas playas, islas, bahías y lagunas, con bosques tropicales regados por los numerosos arroyos que nacen en la sierra. El centro del territorio se encuentra dominado por bosques de araucaria. Las selvas originales fueron muy devastadas pero el gobierno brasileño ha incentivado la repoblación y el desarrollo paralelo de la industria maderera.

El territorio, que formaba parte del imperio español, fue anexionado por los portugueses y desmembrado de Sao Paulo en 1738 para extender el dominio portugués hacia el sur hasta el río de La Plata, para lo cual también fue extensamente colonizado por portugueses y posteriormente por italianos y alemanes.

Los Fianna son la tribu más numerosa y dominante en el estado, seguidos por Hijos de Gaia y curiosamente, Caminantes Silenciosos, que a pesar de su espíritu nómada suelen frecuentar el territorio de Santa Catarina.

SAO PAULO

Con más de 40 millones de habitantes, Sao Paulo es el estado más poblado de Brasil, con una población muy diversa, aunque antes de la llegada de los europeos estaba habitado principalmente por nativos tupís. Su litoral pronto fue colonizado y desde el siglo XVI se convirtió en el principal lugar de origen de las expediciones de exploración y conquista hacia el interior de Brasil.

Gran parte de la cobertura vegetal de Sao Paulo está constituido por selvas atlánticas y sabanas, que sufrió una gran devastación por parte de los colonos. Actualmente sólo queda un 8.3 % de la vegetación original y sólo un 4 % se encuentra incluido en reservas naturales.

Los Garou no han ignorado la creciente demográfica y política de Sao Paulo en Brasil. Desgraciadamente, el estado también ha atraído a numerosas sanguijuelas desde hace siglos, vampiros feroces y despiadados, cuya presencia ha crecido paralelamente a la población humana. Aunque los hombres lobo han protagonizado periódicos ataques contra los no muertos más atrevidos, también han recibido sangrientas represalias, por lo que prefieren mantener tensas treguas, limitándose a mantener a sus enemigos alejados de los territorios que reclaman, principalmente en la periferia de las ciudades.

Los Señores de la Sombra y los Fianna han liderado la guerra contra las sanguijuelas, pero las manadas de Sao Paulo son muy diversas. Moradores del Cristal y Roehuesos tantean a los no muertos en el interior de la ciudad de Sao Paulo y son los principales artífices de acuerdos territoriales e incluso alguna ocasional colaboración contra amenazas comunes.

Sao Paulo también es la sede de “O Rei dos Farrapos”, el líder de los Ratkin brasileños. Recientemente ha estallado una crisis sucesoria que amenaza con dividir a los hombres rata, descontentos con su último monarca.

De forma desapercibida, Sao Paulo también es el territorio de uno de los principales nidos de Nagah de Brasil. Los hombres serpiente procuran dedicarse a sus asuntos, utilizando la ciudad de Sao Paulo como su base de operaciones desde donde dirigen a otras Nagah brasileñas, y procurando actuar muy cuidadosamente para evitar ser descubiertos.

SERGIPE

Sergipe se encuentra en el nordeste de Brasil y es el menor de los estados del país, habiéndose escindido de Bahía en 1820. Gran parte del territorio está ocupado por llanuras levemente onduladas, en gran parte recubiertas de sabanas y campos cerrados.

La población Garou es escasa en el estado, aunque tradicionalmente ha estado conformada por Hijos de Gaia y Roehuesos, con presencia salpicada de otras tribus.

TOCANTINS

Tocantins es el estado más reciente de Brasil, habiéndose emancipado del vecino Goiás en 1989, después de varios intentos previos. La vegetación del territorio es bastante diversa, desde campos cerrados, sabanas, y selvas de transición, que también reflejan un clima muy diverso. Entre las reservas naturales del estado destacan el Parque Nacional das Nascentes do Río Parnaíba y el Parque Nacional del Araguaia. La población nativa de Tocantins fue en gran parte exterminada, pero todavía hoy sobrevive un reducido número de indígenas aislados de la civilización y rechazando el contacto.

Aunque existen algunos Hijos de Gaia y Fianna en el estado, los Balam son numerosos en el estado, habiendo contribuido a proteger a la población indígena que constituye su Parentela.

TÚMULOS DE BRASIL

No existen muchos túmulos Garou en Brasil, tanto debido al número de hombres lobo, relativamente bajo para un territorio tan extenso, como a que su acceso a diversos lugares ha estado limitado hasta época reciente. Los primeros Garou que llegaron al territorio brasileño construyeron algunos túmulos en la costa, y todavía hoy es la zona donde se encuentran los más antiguos. Siguiendo la colonización varias tribus construyeron nuevos túmulos en el interior, especialmente a partir del siglo XIX, pero todavía hoy su número sigue siendo reducido. Por esta razón, la mayoría de túmulos están abiertos a todas las tribus, aunque algunos clanes limitan su acceso sólo a los Garou autóctonos.

La Guerra del Amazonas ha atraído a nuevos hombres lobo a Brasil, y como resultado, en las últimas décadas se han creado nuevos túmulos en la selva amazónica para apoyar a los defensores de Gaia. Sin embargo, hasta hace poco su posición ha sido especialmente precaria.

Desde hace siglos e incluso milenios las Razas Cambiantes han dominado las grandes y diversas extensiones del territorio brasileño, por lo que disponen de sus propios territorios sagrados, como los Reinos Cubil de los Bastet, los Cenagales de los Mokolé, etc. Sin embargo, muchos de estos antiguos lugares han sido destruidos desde la llegada de los europeos, o arrebatados por otros cambiaformas sin escrúpulos.

A continuación se muestran algunos de los túmulos y lugares sagrados más destacados de Brasil. Esto no quiere decir que sean los únicos, por lo que deberías sentirte libre de crear los tuyos propios en función de las necesidades de tus Crónicas.

TÚMULO DEL CORAZÓN HUECO

Localización: una selva al nordeste de Río Negro.

Nivel: 4

Celosía: 3

Tipo: Consciencia

Tótem: Rana Arborícola

Estructura tribal: Multitribal, la principal base de operaciones de los Garou en el Amazonas.

TÚMULO DEL RÍO DEL CIELO

Localización: cerca del río Purús

Nivel: 3

Celosía: 4

Tipo: Guerra

Tótem: Mono Aullador

Estructura tribal: Abierto a todos los Garou del Amazonas

TÚMULO DE LOS ESPÍRITUS DE LA LLUVIA

Localización: cerca de Codajas, en el río Amazonas

Nivel: 2

Celosía: 4

Tipo: Elemental

Tótem: Rey Trueno, un espíritu del Amazonas que controla a numerosos elementales

Estructura: Uktena o Wendigo nativos. Los Garou europeos sólo son aceptados como visitantes.

TÚMULO DEL CORCOVADO

Localización: Río de Janeiro, cerca del Monte del Corcovado

Nivel: 3

Celosía: 4

Tipo: Guerra

Tótem: Padre Ciudad de Río de Janeiro

Estructura: Moradores del Cristal y Roehuesos. Abierto a todos los Garou brasileños.

TÚMULO DAS MOITAS ÁS

Localización: Floresta Nacional de Araripe-Apodi, en la frontera entre Ceará y Pernambuco

Nivel: 3

Celosía: 4

Tipo: Honor

Tótem: Azor

Estructura: Fianna e Hijos de Gaia, abierto a otras tribus

TÚMULO DOS CAIROS DO MAR

Localización: Recife

Nivel: 2

Celosía: 4

Tipo: Guerra

Tótem: Tiburón

Estructura: Colmillos Plateados

TÚMULO DA BENVIDA DE GAIA

Localización: Belén do Pará

Nivel: 3

Celosía: 3

Tipo: Sabiduría

Tótem: Pato

Estructura: Fianna, abierto a otras tribus

TÚMULO DAS COVAS DE ASFALTO

Localización: Belo Horizonte
Nivel: 3
Celosía: 4
Tipo: Guerra
Tótem: Padre Ciudad de Belo Horizonte
Estructura: Roehuesos y Moradores del Cristal, abierto a otras tribus

TÚMULO DA MAN INVISIBLE

Localización: Cerca de Sao Paulo
Nivel: 4
Celosía: 2
Tipo: Honor
Tótem: Abuelo Trueno y otros espíritus de la lluvia y el clima
Estructura: Señores de la Sombra, abierto a otras tribus

TÚMULO DE IGUAZÚ

Localización: Parque Nacional de Iguazú, Paraná
Nivel: 5
Celosía: 2
Tipo: Elemental
Tótem: Iguazú, un poderoso espíritu elemental de agua
Estructura: Abierto a todas las tribus.

TÚMULO DA LAGOA DO PEIXE

Localización: Parque Nacional da Lagoa do Peixe, Rio Grande so Sur
Nivel: 2
Celosía 4
Tipo: Astucia
Tótem: Gaviota
Estructura: Fianna, abierto a los Garou brasileños

TÚMULO DO CERVO PRETO

Localización: Cerca del Parque Nacional de Emas, Goiás
Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Humor
Tótem: Ciervo de los Pantanos
Estructura: Fianna y Roehuesos

TÚMULO DO CHAPEU DO CEO

Localización: Parque Nacional de Chapada das Mesas
Nivel: 2
Celosía: 4
Tipo: Sabiduría
Tótem: Garza
Estructura: Hijos de Gaia y Uktena amazónicos, abierto a otras tribus y Razas Cambiantes

REINO CUBIL DE GARRA PRETA

Localización: Cerca de Manaus
Nivel 4
Celosía: 2

Estructura: Balam

CENAGAL DE GRRRASH TAK'NYRRR

Localización: orillas del río Urucu

Nivel: 4

Celosía: 2

Estructura: Mokolé

LA NACIÓN GAROU EN BRASIL

La población Garou en Brasil es más reducida de lo que podría esperarse en el territorio por varios factores, si bien su presencia tampoco se encuentra tan ausente como se pudiera creer. Por una parte, la importante presencia de otras Razas Cambiantes, en mayor o menor medida reticentes a la presencia de los hombres lobo, mantuvo el continente sudamericano aislado de los Garou durante siglos. Además, la ausencia de lobos en Sudamérica, aunque no de algunos cánidos autóctonos, tampoco hacía del territorio un lugar demasiado atractivo para los Garou que habían conseguido sobrevivir al arduo viaje hasta las Tierras Puras.

Fue necesario aguardar milenios y a la llegada masiva de los europeos a Sudamérica, para que la Nación Garou dirigiera su atención hacia los nuevos territorios descubiertos más allá del océano, y los hombres lobo comenzaran a realizar esfuerzos deliberados para instalarse en las colonias que comenzaban a surgir. No resultó fácil, pues las Razas Cambiantes autóctonas opusieron resistencia, y el Nuevo Mundo ofrecía un lugar misterioso y en gran parte desconocido para los recién llegados, pero con el paso del tiempo y a medida que avanzaba la colonización, los Garou europeos consiguieron instalarse en un número importante en el territorio brasileño, primero cerca de los asentamientos costeros y con el paso de los siglos avanzando hacia el interior, de forma paralela a los colonos, conquistando nuevos territorios y creando los primeros túmulos y clanes, aliándose con los espíritus locales o invocando a los aliados espirituales de las tribus.

Actualmente, si bien Brasil es el mayor país de Sudamérica, tanto en extensión como población, los factores mencionados provocan que la presencia de la Nación Garou en el país sea más reducida que en otros países donde su estancia ha sido más prolongada. No obstante, varios cientos de hombres lobo residen habitualmente en el territorio brasileño, y en las últimas décadas han recibido el refuerzo de la llegada de numerosos guerreros que han acudido para participar en la Guerra del Amazonas. Aunque existen diferencias entre los Garou autóctonos y los recién llegados, pronto han alcanzado acuerdos y se han prestado apoyo, aunque también hay quienes se resienten ante la llegada de los “extranjeros,” que prefieren ver apartados de los asuntos locales. Irónicamente, su postura es similar a la de las Razas Cambiantes nativas, que en gran parte preferirían que los hombres lobo nunca hubieran puesto un pie —o una pata— en Sudamérica.

La ausencia de lobos en Brasil siempre ha constituido un problema para los Garou brasileños, por lo que la población de hombres lobo de raza Lupus es también mucho más reducida que en otros lugares del mundo, y en ciertos períodos algunas tribus han temido perder por completo su contacto con el lobo. No obstante los aportes ocasionales y los viajes frecuentes a Europa y Norteamérica han ayudado a paliar esta situación, al menos por el momento.

Más sencillo ha resultado mantener el aporte de los Homínidos, con la continuada llegada de refuerzos y emigrantes europeos, especialmente de la península ibérica, por lo que por extensión, las tribus Garou de origen ibérico son las más numerosas. Por este motivo, la gran mayoría de los Garou brasileños adoptan la forma del lobo ibérico, con una minoría formada por algunos individuos que adoptan la forma de lobos mexicanos, rojos y grises. Por otra parte, las tribus más “aristocráticas,” especialmente la Camada de Fenris, los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra a menudo han establecido alianzas matrimoniales con Parientes europeos o han invitado a individuos selectos a Brasil con la promesa de heredar un importante legado, y para mantener la pureza de sus linajes. De todas maneras ni siquiera la “clase alta” de la Nación Garou ha permanecido completamente aislada de su entorno, con individuos de muy diversos orígenes étnicos.

Algunas tribus, especialmente Moradores del Cristal y Roehuesos, han optado por medidas más drásticas para mantener la población Garou, recurriendo a la práctica de engendrar cachorros Metis para evitar la pérdida de hombres lobo en algunas generaciones. La necesidad de mantener una población de guerreros ha hecho que la presencia de los Metis en Brasil resulte mejor aceptada que en otros lugares, incluso en las tribus que tradicionalmente rechazan más a los Garou mestizos. Esta situación también ha generado cierto rechazo entre los Garou norteamericanos y europeos hacia los brasileños, acusándoles de quebrantar de forma intencionada la Letanía.

CAMADA DE FENRIS

La presencia de la Camada de Fenris en Brasil siempre ha resultado reducida, si bien siempre ha sido una constante a lo largo de la historia del país desde la colonización europea. Entre las sagas de la tribu se cantan los relatos de algunos valientes guerreros Fenrir, que acompañaron a piratas y corsarios que asolaron las costas brasileñas, y que también acompañaron a bandeirantes y exploradores en sus expediciones al misterioso interior del territorio, a lugares donde ningún europeo –ni humano- había llegado jamás. Como era de esperar, los conflictos de la tribu con las Razas Cambiantes fueron una constante durante estos primeros períodos. Las épicas y gloriosas sagas brasileñas de la Camada de Fenris a menudo ocultan matanzas y enfrentamientos sanguinarios, que hicieron poco por mejorar la belicosa imagen de la tribu –y por extensión de los Garou- entre las Fera nativas.

Ya avanzado el período de colonización, y especialmente tras la independencia de Brasil en el siglo XIX, algunos Fenrir acompañaron a los emigrantes de origen nórdico y alemán que se asentaron en el país. Entre estos Fenrir se encontraban varios miembros de las Espadas de Heimdall, que se esforzaron por organizar y controlar a la Parentela de origen germánico y a los hombres lobo que surgían en ella. Aunque no eran muy numerosos, los Fenrir brasileños, concentrados en gran parte en el sur de Brasil, disponían de una estructura tribal más sólida que otros Garou.

Las ideas supremacistas de las Espadas de Heimdall se mezclaron con la ideología nazi, y varios Fenrir fueron responsables de extenderla durante la década de 1930 entre su Parentela, participando en varias instituciones alemanas. Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, varios Fenrir brasileños y sus Parientes viajaron a Alemania para ayudar a los Fenrir alemanes en el esfuerzo militar, y cuando Alemania fue derrotada, regresaron y ofrecieron refugio a varios nazis y Garou de las Espadas de Heimdall.

Sin embargo, las acciones de las Espadas de Heimdall no permanecieron impunes. Tras la Segunda Guerra Mundial un grupo de hombres lobo de la Camada de Fenris y sus parientes decidieron castigar a quienes habían participado en las atrocidades de la guerra, y muy especialmente a las Espadas de Heimdall. Comenzó una persecución encarnizada de los Fenrir contra sus congéneres nazis durante las décadas siguientes, hasta que no quedó ninguno.

Sin embargo, una vez eliminadas las Espadas de Heimdall quedaba el problema de qué hacer con su Parentela. La ideología supremacista permanecía fuerte entre los Parientes Fenrir y un grupo de Garou decidió permanecer en Brasil para “descontaminar” a su Parentela humana de sus ideas xenófobas.

No ha resultado fácil, pero en las últimas generaciones de Fenrir, algunos Parientes y hombres lobo de la tribu han nacido varios individuos que horrorizarían a sus ancestros de las Espadas de Heimdall, primando los méritos por encima de los rasgos raciales o el linaje. Sin embargo, los prejuicios siguen siendo fuertes en la tribu, y todavía hay quienes los defienden sin ninguna vergüenza cuando se sienten confiados.

El estallido de la Guerra del Amazonas y la llegada del famoso Golgol Colmillos-del-Primero, junto con numerosos Fenrir extranjeros, han atraído a los miembros brasileños de la tribu al conflicto. Ha habido algunos roces, pues el recuerdo de las Espadas de Heimdall todavía permanece, pero sus vínculos espirituales suelen prevalecer sobre las diferencias la mayor parte del tiempo. Actualmente el Campo de **los Colmillos de Garm** es el más extendido entre los Fenrir brasileños.

La Camada de Fenris brasileña conserva el legado de su tribu, pero desde su llegada mantiene fuertes vínculos con espíritus del mar, como Gaviota, Serpiente Marina y Tiburón. Entre los Tótems de Guerra autóctonos suelen decantarse por Caititu o Pecarí, un feroz espíritu de la prole de Jabalfí.

Francisco “Inimigo-do-Ódio” Wessel (Ahroun): Franz, el abuelo de Francisco, había luchado en el bando nazi durante la Segunda Guerra Mundial, sufriendo el Primer Cambio en batalla y uniéndose a la Camada de Fenris. Tras la derrota, huyó a Brasil, donde se casó en Portoalegre con una emigrante alemana y tuvo varios hijos, pero los Fenrir lo encontraron y le obligaron a rendir cuentas por sus crímenes. Su familia fue perdonada.

Francisco nació en un ambiente muy estricto, escuchando elogios sobre su abuelo, que era considerado un héroe de guerra. También fue educado sobre la importancia de su legado y linaje, con una mezcla de principios supremacistas. Creció como un niño arrogante y malcriado y finalmente sufrió su Primer Cambio. Asustado, huyó del colegio internado en el que se encontraba para regresar con su familia.

Los Danzantes de la Espiral Negra lo siguieron y mataron a su familia. A él lo torturaron e intentaron que se uniera a ellos, pero fue rescatado por los Garou, que atendieron sus heridas, y finalmente fue iniciado en la Camada de Fenris.

Eso fue hace muchos años. Desde entonces Francisco ha luchado en varios frentes de batalla para regresar con gloria y honor a Brasil, y habiéndose hecho increíblemente rico. Recordando su infancia ha participado en varios proyectos con su Parentela para curar el odio y los prejuicios que llevaron a la Camada de Fenris a uno de los episodios más oscuros de su historia. Con la ayuda de su manada y otros Garou, principalmente Colmillos Plateados e Hijos de Gaia, Francisco ha asumido la identidad de un próspero empresario de Portoalegre y ha creado una serie de colegios privados, en los que los alumnos son educados en principios de convivencia y diversidad, y donde los Parientes de los Garou reciben becas especiales “para jóvenes talentos” con miras a preparar a la siguiente generación de guerreros de Gaia. Francisco y su manada actúan principalmente en Río Grande do Sur, pero a menudo viajan por todo Brasil.

Pero aparte de su proyecto educativo lo cierto es que Francisco ha hecho honor a su Auspicio, habiendo luchado en varias batallas, en los últimos años en la Guerra del Amazonas y especialmente contra los Danzantes de la Espiral Negra, lo que le ha conferido gran respeto entre los Garou. Con los años ha descubierto que varios miembros caídos de su tribu se han unido a los Danzantes, y está dispuesto a eliminarlos como hizo su tribu con las Espadas de Heimdall. Sospecha que el ataque contra su familia no fue casual, sino que uno de sus Parientes se encontraba aliado con los Danzantes de la Espiral Negra. De momento su adversario se ha mostrado bastante escurridizo, pero Francisco se prepara cada día para un duelo que ha aguardado durante mucho tiempo...

Francisco es un hombre de cuarenta años, de pelo rubio y en buena forma. Sus ojos son pequeños y azules y todavía conserva la complexión de un atleta. Suele vestir con trajes confeccionados a medida, aunque en la intimidad de su casa viste con ropa deportiva más informal. Cuando se encuentra solo realiza diversos ejercicios, levanta pesas y practica artes marciales, mostrándose muy activo. Con otras personas se muestra extrovertido y jovial, aprovechando para descansar de la tensión acumulada cuando tiene ocasión.

En forma Lupus, Francisco es un gran lobo de pelaje ocre dorado y oscuro, especialmente en la zona de las patas y en la cabeza. Sus ojos son ambarinos y vigilantes, atentos al movimiento de lo que le rodea.

CAMINANTES SILENCIOSOS

La tribu de los Caminantes Silenciosos es numerosa en Brasil, habiendo llegado ya en los primeros años de la colonización del territorio con los colonos y exploradores portugueses y españoles. Algunos miembros de la tribu incluso proyectaron crear un nuevo hogar tribal en los territorios que estaban siendo descubiertos, pero la resistencia de las Razas Cambiantes y la ausencia de lobos pronto les llevaron a abandonar el proyecto. No obstante permanecieron, colaborando con otras tribus y actuando como exploradores, lo que los puso a menudo en contacto con las Fera. Los encuentros solían terminar en enfrentamientos, pero algunos Caminantes Silenciosos consiguieron establecer algunas amistades duraderas, que con altibajos se mantienen hoy en día, especialmente entre los Mokolé.

Con el paso de los siglos los Caminantes Silenciosos de Brasil extendieron su Parentela más allá de los colonos. Algunos se unieron a los nativos que conocían los misterios de la selva, o a los esclavos

fugitivos que huían de sus amos para construir sus propias comunidades. Aunque no se involucraron tanto en la abolición de la esclavitud como los Hijos de Gaia, varios Caminantes Silenciosos ayudaron a los esclavos descontentos en su huida, y los ayudaron a sobrevivir en la selva.

Las nuevas oleadas de emigrantes que llegaron tras la independencia de Brasil también trajeron a algunos miembros de la tribu entre ellos, incrementando su diversidad. Además de Caminantes ibéricos también llegaron algunos miembros de la tribu procedentes del Norte de África que reconectaron a los representantes brasileños de la tribu con su antiguo legado egipcio.

Como suele ocurrir en otros lugares, los Caminantes Silenciosos no suelen quedarse mucho tiempo en un mismo sitio, pero con el paso de los siglos han conseguido crear una red de mensajeros bastante eficiente que se extiende por todo Brasil. Los Caminantes brasileños se encuentran bastante unidos y pueden encontrar ayuda con facilidad en lugares inesperados, desde las grandes ciudades hasta los rincones alejados de la selva. **Caminantes** y **Heraldos** son los Campos más numerosos entre los Caminantes brasileños, aunque últimamente **las Espadas de la Noche** están comenzando a tomar posiciones en algunas grandes ciudades y acechando a los vampiros.

Debido a su diversidad histórica los Caminantes Silenciosos de Brasil cuentan con muchos aliados espirituales, aunque en Brasil pocos pertenecen a su legado egipcio. Búho cuenta con su propia prole en el Nuevo Mundo, pero Yacaré e Ibis también son compañeros habituales. Algunas aves de presa de la prole de Halcón y espíritus de Serpiente también suelen acudir en ayuda de la tribu cuando son debidamente invocados.

Manuel “Viajante-de-Muitas-Terras” Cintra (Galliard): La familia materna de Manuel era Parentela de los Caminantes Silenciosos, y habían vivido entre los judíos de Praga durante siglos. Cuando el gobierno nazi desmembró Checoslovaquia y viendo los malos tiempos que se avecinaban, malvendieron sus propiedades y ayudados por Sara “Ouvea-Sola”, la abuela de Manuel, consiguieron comprar un pasaje al Nuevo Mundo, donde fueron recibidos en Río de Janeiro por otra familia de Parientes, y Sophia, la madre de Manuel, se enamoró de uno de los hijos de sus benefactores y pronto contrajeron matrimonio.

Manuel nació justo el día del estallido de la Segunda Guerra Mundial. Pronto demostró una gran inteligencia y memoria, así como una insaciable curiosidad e inquietud. Durante su adolescencia sufrió el Primer Cambio, un evento que sus Parientes ya aguardaban, y pronto comenzó a estudiar el legado de su tribu. Supo que su abuela había muerto en Europa, luchando contra los nazis y poniendo a salvo a miembros de su Parentela. Se convirtió en un ejemplo a seguir para su nieto.

Durante sus primeros años como Garou Manuel colaboró con otros hombres lobo brasileños, pero finalmente siguió sus ansias viajeras y visitó la tierra de su abuela durante la época soviética. En Praga se enfrentó con un antiguo vampiro, y posteriormente pasó por varias manadas europeas, antes de viajar a África para visitar los nuevos países que estaban surgiendo durante el período de descolonización. En la década de 1970 visitó Oriente Medio, aprendiendo de otros Caminantes Silenciosos de la zona e incluso visitó Egipto, el hogar de sus lejanos ancestros tribales, que habían sido silenciados por la antigua maldición del dios Set.

Finalmente en 1988 regresó a Brasil con el retorno de la democracia a su país, y formó su propia manada nómada, recorriendo Sudamérica y combatiendo a los esbirros del Wym. Sin embargo, a finales de la década de 1990 comenzó a sentir el peso de los años, y tras un combate con un vampiro que estuvo a punto de costarle la vida, decidió instalarse en Río de Janeiro, en el antiguo hogar de su familia, en las afueras de la gran ciudad.

Actualmente Manuel es uno de los Garou más veteranos de Brasil, y es muy respetado entre sus congéneres en muchas tribus. Algunos lo consideran el líder no oficial de los Caminantes Silenciosos brasileños, y son muchos los que acuden a él en busca de consejo y ayuda. En los últimos años suele dedicar su tiempo a enseñar a los cachorros de su tribu, preparando a las nuevas generaciones. Su casa es un gabinete de curiosidades, llena de artefactos y libros, tanto mundanos como místicos, que ha recogido a lo largo de sus viajes.

Manuel es un anciano de más de setenta años, muy alto y delgado, con rasgos afilados que parecen esculpidos en su piel morena y curtida por el sol en un laberinto de arrugas. Sus ojos oscuros y grandes brillan con inteligencia, y en su tribu dicen que ha heredado la mirada de los antiguos faraones.

Todavía conserva una abundante mata de pelo blanco y se conserva en buena forma, con un cuerpo que es pura fibra. Se mueve con elegancia y cuidado, pero en un momento es capaz de reaccionar como un rayo. Suele vestir de forma anticuada, pero es una persona extrovertida y jovial, que disfruta contando anécdotas e historias y compartiendo lo que sabe.

En forma Lupus Manuel es un lobo delgado y anciano, con el pelaje de un color amarillento pálido y con zonas blancas en el vientre, el interior de las patas y el hocico. Sus patas son alargadas y firmes, y su hocico alargado le da un aire similar al de los chacales de las representaciones del Antiguo Egipto.

COLMILLOS PLATEADOS

Tras el descubrimiento de América, en principio los Colmillos Plateados no se apresuraron demasiado a seguir el paso de los colonizadores europeos, pero ante la iniciativa de otras tribus y muy especialmente de sus rivales, finalmente varios Colmillos emprendedores, o los que simplemente no tenían un futuro asegurado en el Viejo Mundo, decidieron explorar los nuevos territorios y construir sus propios reinos.

En Brasil los Colmillos Plateados llegaron con mentalidad de conquistadores y **la Casa del Hogar Inquebrantable** tomó la iniciativa con varios nobles Garou que acompañaron a fidalgos y capitanes portugueses, y pronto se posicionaron en su entorno. No lo tuvieron fácil, y a menudo tuvieron que competir con los Señores de la Sombra y los Fianna por asumir el liderazgo de los hombres lobo. De hecho, a finales del siglo XVI, la posición de los Colmillos Plateados en Brasil era bastante precaria, y el poder real se encontraba en manos de otras tribus.

Con los holandeses llegaron varios miembros de la **Casa del Ojo Resplandeciente**, que pronto tuvieron éxito sometiendo a los Colmillos Plateados de Brasil o estableciendo con ellos ventajosas alianzas matrimoniales. Aún después de la expulsión de los holandeses consiguieron mantenerse, especialmente en los territorios en torno a Bahía y Recife, donde se concentraron la mayor parte de los miembros de la tribu. A comienzos del siglo XVIII habían nombrado un “Rey do Brasil” que teóricamente gobernaba sobre los Garou de toda la colonia.

El auge de los Colmillos Plateados llegó tras la proclamación de la independencia en el siglo XIX, cuando trasladaron su influencia a Río de Janeiro y a la corte imperial. Sin embargo, en el proceso hicieron numerosos enemigos. La Semana de las Garras Afiladas, en la que purgaron a varios de sus rivales entre los Protectores del Hombre, les enajenó muchos apoyos entre las demás tribus, pero consiguieron infiltrar su influencia entre la nueva aristocracia brasileña.

Fue una época magnífica, pero mientras los Colmillos Plateados disfrutaban del esplendor del Imperio de Brasil, sus enemigos unían fuerzas en torno a la oposición, aguardando su momento desde las sombras. El golpe de estado que derrocó al emperador brasileño y proclamó la república también coincidió con la caída del “Rey do Brasil” al ser derrotado por un Señor de las Sombras.

Derrocados del poder, los Colmillos Plateados regresaron a sus posesiones ancestrales en el norte de Brasil. La Casa del Ojo Resplandeciente mantuvo su poder en la tribu, pero su influencia no sólo se redujo en el conjunto de la Nación Garou, sino que fue debilitada por el resurgir de la Casa del Hogar Inquebrantable y la aparición de Colmillos Plateados de otros linajes, como la **Casa del Corazón Sabio**.

Actualmente los Colmillos Plateados han conseguido recuperar poder e influencia, extendiéndose entre varias prósperas familias empresariales de la élite brasileña por todo el país, aunque la mayor parte de su poder permanece en el norte. Todavía permanecen algunos descendientes de la vieja aristocracia imperial, pero la tribu ha diversificado sus intereses. Existen tres grandes linajes, que a menudo conciertan alianzas matrimoniales a través de su Parentela, aunque en las últimas décadas ha habido cierta flexibilidad. Sin embargo, es un hecho que cada vez nacen menos Colmillos Plateados en Brasil, por lo que los hijos que muestran señales del Primer Cambio son muy protegidos.

La prole de Halcón se encuentra bien representada en Brasil, aunque muchos Colmillos brasileños son seguidores de Gavilán y Azor. Los miembros de la tribu que habitan en los territorios selváticos también buscan los favores de la gran Águila Harpía, que muchos consideran el símbolo espiritual de la tribu en el país.

María Regina “Protectora-da-Casa” Braganza (Philodox): María Regina es una presencia discreta en la Casa del Ojo Resplandeciente, a menudo acompañando a la familia real. La mayoría de los Garou ajenos a la tribu de los Colmillos Plateados a menudo creen que se trata de una pariente lejana y de escasa posición. Por su parte María Regina prefiere ser subestimada.

María Regina es hermanastra de la actual Reina de la Casa del Ojo Resplandeciente en Brasil. Fue un desliz de juventud, que sólo sobrevivió por el empeño rebelde de su madre, que se esforzó en protegerla y nunca le reveló la verdadera identidad de su padre. Sin embargo, la pequeña Metis fue educada en aislamiento, lejos de las críticas y la curiosidad burlona del resto de los Colmillos Plateados. Fue educada por un anciano Galliard en todo el protocolo de la Casa del Ojo Resplandeciente y las tradiciones de la tribu, con todo lo necesario para comportarse en sociedad, y también en artes más discretas.

De esta manera María Regina se ha convertido en una guardaespaldas y senescal de los líderes de los Colmillos Plateados. Bajo su fachada de rígido protocolo y ceremonial se encuentra una mente eficaz y eficiente, que en más de una ocasión ha salvado a sus protegidos.

Con el paso de los años María Regina ha diversificado sus funciones. A menudo viaja como emisaria a otras Casas para forjar alianzas, y al mismo tiempo ha tejido una red de buenos matrimonios y recursos para proteger a la Parentela de los Colmillos Plateados. Sin embargo, no todo ha ido bien. En las últimas décadas los Danzantes de la Espiral Negra parecen haber tomado como objetivos a los Parientes Garou de Brasil, y María Regina se ha convertido en el principal escudo de la familia, reclutando a otros Colmillos Plateados para que la ayuden, así como obtener información de sus atacantes.

María Regina es una mujer de unos cuarenta años, pálida y de rostro impasible, con cabello y ojos negros que destacan por su intensidad. Suele vestir con colores sobrios, con gris y negro, actuando siempre con la corrección de una dama de compañía y procurando mantenerse en un segundo plano cuando es necesario y no eclipsar a sus señores. Fuera del espacio público es una trabajadora incansable, a menudo revisando cartas, preparando alianzas y haciendo lo que considera necesario por el bien de la familia.

María Regina nació sin la pierna derecha hasta la altura de la rodilla. Con el paso del tiempo ha adquirido una prótesis que también es un Fetiche que se adapta a todas sus formas y que le permite caminar con normalidad, habiéndose acostumbrado a disimular su cojera con naturalidad, aunque sigue sin poder moverse con tanta rapidez como otros hombres lobo. Para ocultar su prótesis a menudo lleva vestidos largos o viste con trajes formales que le permiten vestir con pantalones.

En Forma Lupus María Regina es una loba pequeña de pelaje gris plateado, con zonas negras en las patas, el lomo y la cabeza. Su pata posterior derecha es completamente negra, y de cerca se ven varias zonas metálicas, indicando que se trata de un miembro artificial. En las formas Hispo y Lupus cojea de forma más pronunciada, aunque puede moverse al trote con facilidad.

CONTEMPLAESTRELLAS

Los Contemplaestrellas siempre han mantenido una posición reducida en Brasil, aunque varios miembros de la tribu han jugado un papel nada desdeñable a lo largo del tiempo. Aunque varios Contemplaestrellas acompañaron a los emigrantes asiáticos que viajaron a Sudamérica en el siglo XIX, ya anteriormente algunos valientes exploradores habían aprovechado la apertura de fronteras para explorar nuevos mundos y conocer nuevos lugares, buscando incrementar su sabiduría. Pocos permanecieron mucho tiempo, pero dejaron su huella en el resto de los Garou.

A principios del siglo XIX llegó a Brasil “Constructor de Gaia”, un Theurge Lupus de los Contemplaestrellas que recorrió el territorio ayudando a otros Garou a combatir a los esbirros del Wym. Sin embargo, su principal contribución fue la construcción de un túmulo en Río Grande do Norte, y la elaboración de varios Fetiches que todavía hoy se conservan como un gran tesoro. Un hecho menos conocido es que Constructor de Gaia compartió su sabiduría con los Mokolé. Murió luchando para proteger a sus aliados cambiaformas, aunque la mayoría de los Garou creen que simplemente regresó a su hogar en las lejanas tierras de Asia y desapareció.

Posteriormente llegaron otros Contemplaestrellas, a menudo acompañando a Parientes o amigos en la emigración asiática a Brasil. Fueron bien recibidos por otras tribus, especialmente los Hijos de Gaia,

con quienes colaboraron en las luchas por la abolición de la esclavitud. Durante este período nacieron los primeros Contemplaestrellas brasileños, un puñado escaso pero valioso, que pronto se dispersaron entre los clanes Garou. Algunos incluso viajaron a las tierras natales de la tribu en Asia en busca de conocimiento y sabiduría.

A lo largo de las décadas siguientes los Contemplaestrellas de Brasil fueron bien recibidos en las cortes de los hombres lobo del país, a menudo adoptando la posición de maestros y consejeros. Cuando estalló la Guerra del Amazonas adiestraron a los guerreros de Gaia y los acompañaron en la lucha contra los esbirros del Wyrn.

Cuando el Monasterio de Shigalu en el Tíbet fue conquistado por las fuerzas de la corrupción, los Contemplaestrellas de todo el mundo acudieron en ayuda de sus compañeros, desligándose de la Nación Garou. Sin embargo, en Brasil la situación fue más matizada. Los extranjeros de la tribu que habían acudido para participar en los esfuerzos de la guerra se marcharon pero la casi totalidad de los Contemplaestrellas nacidos en Brasil permanecieron atrás, considerando que la Guerra del Amazonas y su compromiso con la tierra eran más importantes.

Aunque los Contemplaestrellas brasileños se han unido a los diversos Campos de su tribu, con más frecuencia fluyen a **Los Corredores del Trance** y **El Hilo Sagrado**, lo que también es adecuado para su carácter nómada de un clan a otro y su disposición a ayudar a los necesitados.

A lo largo del tiempo en Brasil muchos Contemplaestrellas han tomado a Guacamayo como aliado espiritual, mientras que otros prefieren la tranquila sabiduría de Tortuga Negra o de Rana. Perezoso también ha contado entre sus hijos a varios miembros de la tribu.

Luciana “Raio-Errante-de-Esperança” Matos e Silva (Ragabash): Gran parte del pasado de Luciana se encuentra en blanco. Por lo que le han contado los Garou que la rescataron era una Garou perdida que encontraron vagando por las favelas de Brasilia, confusa y sin comprender las consecuencias del Primer Cambio. De vez en cuando recuerda dolorosos fragmentos de una infancia truncada por la violencia, y una manada de sombras acechantes y un gigante de oscuridad que se cierne sobre ella...

En cualquier caso, Luciana fue encontrada por Luciano “Caminho-Solitario-na-pesquisa-de-Gaia” Matos, un Contemplaestrellas errante, que la llevó con otros Garou y curaron sus heridas mentales, estabilizándola lo suficiente para que recuperara la cordura y afrontara su nueva naturaleza. Sin embargo, no pudieron indagar en su pasado, aunque sospechan que después de su Primer Cambio o quizás antes fue atacada por esbirros del Wyrn, posiblemente Danzantes de la Espiral Negra.

Desconociendo por completo su identidad, Luciana comenzó a reconstruirse. Cuando tuvo la oportunidad se unió a la tribu de su rescatador y tomó el nombre de Luciana Matos en su honor. En los años siguientes se dedicó a aprender, asimilando conocimientos de una forma ansiosa y colaborando con varias manadas de Brasil. En su búsqueda de conocimiento inició un sendero errante, que la ha llevado a colaborar con varias manadas por todo el país, consiguiendo numerosos contactos en la Nación Garou.

Luciana ha aprendido numerosas técnicas y habilidades que la convierten en una valiosa ayuda por dondequiera que va. Cuando se une a una manada o un clan, a menudo busca una carencia o un nicho que pueda ocupar. Además de ser una Ragabash y contar con un abundante repertorio de anécdotas inspiradoras, también dispone de un considerable conocimiento de los espíritus, con los que parece manifestar una inusual empatía. También ha ejercido como diplomática en ocasiones y ha ayudado a varios cachorros perdidos, como ella fue ayudada en el pasado. Su hermosa voz le permite acompañar a los Galliard en las asambleas y ha compaginado las artes del Kailindo que aprendió en su tribu con la capoeira brasileña, habiendo participado periódicamente en las batallas de la Guerra del Amazonas. Sin embargo, Luciana manifiesta una naturaleza intranquila y no suele permanecer mucho tiempo asentada en un mismo lugar, vagando continuamente y ofreciendo su ayuda allí por donde va. Este espíritu viajero es debido en parte a los accesos de intranquilidad periódica que sufre, debido a las dudas que tiene sobre su pasado.

Luciana es una mujer de unos treinta años, alta y fibrada, de piel muy oscura y con el pelo muy corto. Sus rasgos son muy atractivos, pero lo que más destaca en su rostro es una gran sonrisa tranquilizadora. Viste de manera informal con ropa de colores luminosos y lleva lo necesario para el camino en una mochila llena de recuerdos. De vez en cuando se la ve en compañía de un niño, un espíritu

de Helios con el que ha hecho amistad con el paso de los años y al que llama “Raio de Sol”, y a que a veces se manifiesta en el mundo físico para ayudarla o simplemente para disfrutar de su compañía.

En forma Lupus Luciana es una loba de pelaje negro, grande y robusta. Incluso en esta forma muestra un carácter amistoso y juguetón, lo que ha llevado a algunos humanos a creer que se trata de un perro doméstico.

FIANNA

La tribu Garou más numerosa de Brasil llegó en los primeros tiempos de la colonización del país, y desde el siglo XVI hombres lobo y Parientes Fianna de la península ibérica han llegado de forma más o menos ininterrumpida, bien para asentarse o como visitantes ocasionales. En cierto sentido constituyen la “clase media” de los Garou brasileños.

La llegada de los Fianna a Brasil no fue del todo intencionada. Es cierto que algunos exploradores de la tribu llegaron ya con las naos portuguesas en el siglo XVI, pero la migración de numerosos colonos hacia las tierras recién descubiertas también atrajo a varios hombres lobo que no querían separarse de sus familias y que los acompañaron a aquel mundo nuevo que se abría ante ellos. En los primeros tiempos coloniales los Garou fueron decisivos para proteger a su Parentela y contribuyeron a la supervivencia de varios asentamientos, protegiéndolos no sólo de amenazas mundanas, sino muy especialmente de los ataques de los cambiaformas nativos, que se resentían ante la llegada de los europeos.

Los Fianna también contribuyeron a la creación de los primeros Túmulos en la costa. A través de su Parentela mantuvieron contacto con Portugal y Europa, y pronto convocaron a otros miembros de la tribu en su ayuda. Sin embargo, más preocupados por su Parentela que por la política de los Garou, a menudo cedían el liderazgo ante tribus más combativas y ambiciosas como los Colmillos Plateados o los Señores de la Sombra.

Durante los siglos de colonización los Fianna fueron la punta de lanza del asentamiento de los Garou en Brasil, a menudo en compañía de Roehuesos y Señores de la Sombra. Varias compañías de bandeirantes iban acompañadas de Fianna, y la tribu se benefició de su número extendiéndose por las colonias sudamericanas. Por supuesto, los acuerdos no siempre eran posibles y los Fianna españoles y portugueses chocaban en ocasiones cuando los intereses de su Parentela mortal entraban en juego. En otras ocasiones hacían la paz y realizaban alianzas matrimoniales, formalizando los lazos entre familias de hombres lobo.

La llegada de los Fianna continuó tras la independencia de Brasil, pues la llegada de emigrantes portugueses y españoles continuó trayendo Parientes al Nuevo Mundo, y aunque la ausencia de lobos siempre constituyó un obstáculo, algunos miembros Lupus de la tribu desafiaron lo desconocido para explorar las nuevas tierras, contribuyendo a revitalizar la sangre de los linajes brasileños. Varios Fianna y sus Parientes participaron en varias asonadas revolucionarias del siglo XIX, y cuando se proclamó la república de Brasil contribuyeron al derrocamiento de los arrogantes Colmillos Plateados que habían tomado el entorno de la corte imperial, para posteriormente dedicarse a sus asuntos.

Actualmente los Fianna brasileños siguen siendo numerosos, y se encuentran en todos los frentes, desde feroces guerreros que participan en la Guerra del Amazonas hasta otros que prefieren no alejarse demasiado de sus familias. Hasta cierto punto son una tribu informalmente organizada en clanes familiares dispersos por todo Brasil, donde los Garou vigilan y cuidan de su Parentela mortal, pero en las asambleas y festividades tribales se reúnen para tratar sus asuntos antes de dispersarse de nuevo. Rara vez actúan en un frente unido y prefieren dejar el liderazgo en manos de otros hombres lobo, aunque no han faltado líderes ocasionales cuando ha surgido la necesidad.

Los Fianna brasileños no siguen tanto el legado irlandés como tradiciones celtíberas traídas por los emigrantes de la península ibérica. Entre ellos hay descendientes de portugueses y españoles (especialmente gallegos, asturianos, leoneses, cántabros y vascos), cuyas familias han vivido durante siglos en Brasil y han asimilado en sus ritos y ceremonias varias costumbres de la idiosincrasia brasileña. Aunque actualmente hay miembros que pertenecen los Campos principales de la tribu, la mayoría pertenecen a un Campo autóctono: **Os Lobos do Pantanal**.

Como es de esperar los Fianna brasileños tienen como principal tótem al Ciervo de los Pantanos, el principal cérvido brasileño. Pecarí o Caititu, de la estirpe espiritual de Jabalí, también es muy apreciado. Sin embargo, otros conservan tótems de bestias domésticas traídas durante la colonización como Caballo, Gallo o Perro.

Ricardo “Manto Vermelho” Viana (Theurge): La familia de Ricardo llegó desde el norte de Portugal durante el siglo XIX, una rama de una orgullosa familia de Parientes Fianna, que mantuvieron las tradiciones de sus antepasados y que de vez en cuando tuvieron la fortuna de que algún Garou naciera entre sus descendientes.

El Primer Cambio de Ricardo llegó tarde. Siempre se había mostrado interesado por los libros desde que era pequeño, especialmente curioso y concentrado en el estudio. Descubrió su naturaleza de hombre lobo al terminar sus estudios de Historia en la universidad de Sao Luís, mientras celebraba una fiesta con sus amigos. Quedó muy asustado por lo que había ocurrido, pero por suerte su familia le ayudó a salir del paso.

Ricardo se tomó su nueva naturaleza como un campo de estudios, dedicándose a investigar el mundo espiritual y aprendiendo de varios ancianos Theurge. Demostró una naturaleza artera e ingeniosa digna de un Ragabash, y al mismo tiempo ascendió por méritos propios en poder, mostrando un conocimiento prodigioso de la Umbra brasileña, que algunos atribuyeron a los ancestros de su linaje.

Sin embargo, Ricardo no es un individuo amable, antes bien tiene poca paciencia contra quienes juzga demasiado ineptos o impertinentes. Con el paso del tiempo ha desarrollado un humor sardónico y cáustico que en ocasiones le ha proporcionado enemistades innecesarias. A menudo se burla de los cambiaformas nativos, afirmando que se aferran demasiado a su victimismo y las viejas heridas y que si realmente quisieran hacer algo harían bien en ayudar a los Garou a ganar la Guerra del Amazonas. Sin embargo, bajo su carácter áspero, se encuentra un individuo honorable que valora a quienes lo merecen y que ayuda discretamente a otros sin exigir nada por su parte. Sus alumnos a menudo lo encuentran insufrible al principio, pero quienes consiguen sobrevivir a su duro aprendizaje reconocen que es un gran maestro. A menudo permanece aislado durante meses, dedicado a sus propias investigaciones sobre la Umbra y los espíritus, para reaparecer de improviso cuando menos se lo espera y cuando es más necesario, por lo que algunos Garou lo consideran un pájaro de mal agüero.

Un hecho menos conocido es que Ricardo vigila a la Parentela de los Fianna brasileños desde lejos, habiendo contribuido al rescate de varios cachorros perdidos y guiándolos hacia la ayuda que necesitan. En los últimos tiempos ha chocado en ocasiones con los Danzantes de la Espiral Negra, que parecen dedicarse a vigilar a las familias de los Parientes a la espera de poder atrapar a algún Garou durante su Primer Cambio. Ricardo se ha mostrado implacable con ellos, utilizando su considerable poder cuando es necesario, y últimamente está descubriendo que la atención de los hombres lobo corruptos se dirige hacia la Parentela de todas las tribus, por lo que está reclutando a varios Garou para encargarse del problema.

Ricardo es un hombre pelirrojo mediado la cuarentena y ligeramente obeso, de piel pálida, con ojos azules y vivos. Está completamente calvo, pero lo compensa con una frondosa barba y bigote. Siempre parece estar enfadado y quejándose por un motivo u otro, lanzando pullas envenenadas cuando tiene ocasión, con ocasionales perlas de sabiduría. Suele vestir con trajes anticuados, pero se mueve con una rara dignidad y altivez. Cuando utiliza su poder es rápido y eficaz, adelantándose siempre a las intenciones de sus adversarios.

En forma Lupus Ricardo es un lobo ibérico nervioso, de pelaje ocre rojizo vetado de negro en las patas. Sus ojos brillan con intensidad y no suele quedarse mucho tiempo quieto en un mismo sitio, olfateando todo lo que le rodea y gruñendo cuando encuentra algo que no le gusta.

FURIAS NEGRAS

Aunque algunas Furias Negras viajaron a Brasil ya en el siglo XVI, la presencia de la tribu en el Nuevo Mundo siempre ha estado rodeada de leyendas que hablan de heroínas de la tribu e incluso manadas que habrían cruzado el océano mucho antes de la llegada de los europeos, a través de senderos ocultos en la Umbra, y que de alguna forma se habrían asentado allí, bien aliadas con las Razas

Cambiantes o magos nativos. Las leyendas sobre encuentros con mujeres guerreras darían nombre al río Amazonas posteriormente y a lo largo de los siglos varios humanos e incluso algunos Garou han afirmado haber visto a bandas de feroces mujeres nativas que podían cambiar de forma.

Las propias Furias Negras tienen una opinión dividida sobre estas leyendas, y quienes podrían conocer la verdad prefieren guardar silencio. La mayoría creen que las selvas amazónicas ocultan manifestaciones espirituales de la Madre, que en ocasiones han sido confundidas con ella. El espíritu del río Amazonas, que la tribu conoce como Penteseia, es una de ellas.

Lo cierto es que unas pocas Furias Negras y su Parentela acompañaron los primeros esfuerzos de la colonización. Desde el principio mostraron su rechazo hacia la esclavitud, y ayudaron a los esclavos, y muy especialmente a las mujeres que sufrían abusos, a huir lejos de sus amos y las plantaciones. De hecho, incluso formaron pequeñas comunidades femeninas en las profundidades de la selva donde protegían a las fugitivas y en las que se concentraba su Parentela. Algunos de estos lugares estaban situados en la proximidad de túmulos o lugares del Kaos, aunque con el paso del tiempo muchos se han perdido.

La lucha de las Furias Negras por la abolición de la esclavitud las alió a otras tribus, especialmente los Hijos de Gaia y Roehuesos, pero a medida que transcurría el tiempo y tomando ejemplo de sus compañeras de otros lugares del mundo también ocuparon un lugar en la lucha por los derechos de las mujeres, especialmente a partir del siglo XIX. Durante este período, aunque la mayoría de las Furias preferían habitar en el interior rural y en los quilombos clandestinos, algunas regresaron a las ciudades, participando en la política para construir un espacio para las mujeres. No resultó fácil, pero la lucha ha continuado hasta hoy en día, donde la batalla por los derechos de las mujeres discurre junto a la lucha por los derechos de las minorías sexuales y la libertad de expresión.

En conjunto las Furias Negras brasileñas han participado poco en la política Garou, considerando que la sociedad humana es su prioridad. Existe cierta división entre las Furias “rurales”, más preocupadas por los problemas medioambientales y las Furias “urbanas”, que se dedican al activismo social, pero en conjunto las mujeres lobo de la tribu se encuentran estrechamente unidas, a menudo haciendo frente común para protegerse frente a las manipulaciones de otros Garou. En los inicios de la colonización llegaron varias **Filibusteras** en busca de lugares del Kaos, y que fueron responsables de la creación de varios Túmulos brasileños, pero su número ha declinado desde entonces. Actualmente **Las Hermanas** son el Campo tribal más numeroso, pero también hay bastante **Hijas de la Luna**, que a menudo se han infiltrado en los cultos nativos y africanos, adoptando tradiciones y costumbres de las religiones populares.

En cuanto a ayuda espiritual, la mayoría de las Furias Negras de Brasil suelen respetar a Penteseia, que en cierto sentido es el espíritu del Amazonas, representando la belleza y el misterio indómito de la gran selva, aunque algunas Furias creen que en realidad se trata del espíritu de una antigua heroína de la tribu, o quizás de una antigua mujer cambiaformas. Las Musas suelen ser la guía de las Furias Negras Urbanas, así como Helena, una de las Gorgonas.

Paula “Espada da Mãe” Gurgel (Ahroun): Paula es una de las guerreras más famosas de las Furias Negras de Brasil, y algunos la consideran la Ahroun más capaz del país. Sin embargo, llegar hasta ahí no le ha resultado fácil.

Nació en una familia de Uniao dos Palmares, en el nordeste de Brasil, la mayor de tres hermanos. Siempre se esforzó por ayudar en casa y se mostró muy cariñosa con sus hermanos pequeños, especialmente con su mellizo Paulo.

Durante su adolescencia Paulo descubrió su homosexualidad y compartió su secreto con su hermana, que se mostró muy comprensiva con él. Sin embargo, sus padres no lo fueron tanto. Un día Paula regresó a casa para encontrarse a su padre golpeando como un loco a su hermano, y se interpuso entre ambos para detenerlo, recibiendo los golpes de su progenitor. La furia la empujó hacia el Primer Cambio y en un frenesí mató a su padre y a su hermano.

Horrorizada por lo que había hecho, huyó de casa y pronto las Furias Negras la encontraron y la iniciaron en las tradiciones de su tribu. Durante varios años Paula se sintió culpable por las consecuencias de su frenesí y le molestaba que otras Furias disculparan fácilmente la muerte de su hermano. Desde la distancia observó a su familia durante un tiempo antes de distanciarse.

Desde entonces se volcó de lleno en su tribu, esforzándose por mejorar sus habilidades guerreras. En busca de redención emprendió una búsqueda por la Umbra durante un año antes de regresar cambiada, más madura y con la bendición de Penteseila. Por fin se consideraba preparada para Gaia y participó en varias batallas en la guerra contra el Wurm. Junto con varias de sus hermanas protegió un Túmulo de Goiás de los Danzantes de la Espiral Negra, matando a uno de sus líderes en un duelo personal, ganándose el respeto de las Furias Negras. Algunas ancianas de otros países incluso la invitaron a sus Túmulos para que adiestrara a las jóvenes.

Hará unos diez años que regresó a Brasil, asentándose en Alagoas, donde dirige a una manada de Furias Negras, Hijos de Gaia y Roehuesos y es una respetada líder de un clan local. Con el paso del tiempo se ha vuelto más reservada y seria y suele acudir menos a los campos de batalla. De hecho, en estos momentos está pensando en ceder progresivamente las labores de liderazgo para buscar pareja y convertirse en madre.

Paula es una mujer mediada la treintena, de piel oscura y una larga melena que recoge en trenzas, con varios amuletos entrelazados. Es bastante alta y robusta, y no es especialmente hermosa. Su cuerpo está marcado por varias cicatrices de guerra y le falta un dedo de la mano izquierda. Suele vestir con ropa holgada y que no dificulta sus movimientos. Aunque es una gran guerrera en el combate cuerpo a cuerpo, también ha complementado su formación militar con lecciones de estrategia y el uso de armas blancas y de fuego.

En forma Lupus Paula es una gran loba de pelaje oscuro y mate, aunque su color se vuelve gris en el vientre y la parte interior de las patas. Normalmente se muestra tranquila y vigilante, y cuando se enfurece ataca de improviso y en silencio.

GARRAS ROJAS

Posiblemente los Garras Rojas sean la tribu Garou más reducida de Brasil, debido a varios motivos. Al ser una tribu formada exclusivamente por los lobos, las grandes extensiones de un país donde su especie no se encontraba presente no resultaban muy atractivas. La ausencia de lobos también significaba una carencia de Parentela potencial con la que reproducirse. Por esta razón, durante largos períodos los Garras Rojas estuvieron ausentes del territorio brasileño y por extensión de Sudamérica.

Desde luego, han habido algunas excepciones. Individuos valientes y especialmente curiosos, que acompañaron a las manadas de otras tribus en los viajes de exploración al Nuevo Mundo. El entorno de las grandes selvas, llanuras y bosques cerrados resultaba muy atractivo...pero ya tenía sus propios dueños. Quizás comprendiendo mejor que los Homínidos la importancia del instinto del territorio, en general prefirieron dejar a las demás Razas Cambiantes en paz, aunque no tenían ningún reparo en responder ferozmente cuando eran atacados. En cualquier caso durante los siglos posteriores al descubrimiento de América por los europeos, los Garras Rojas permanecieron apartados de Brasil, salvo por algún ocasional individuo. Las leyendas de la Nación Garou hablan de Mira-hacia-el-Horizonte, un intrépido Galliard mexicano de la tribu, que en el siglo XVIII descendió el río Amazonas siguiendo su instinto en un épico viaje por Sudamérica. Regresó viejo, cansado y consumido a México, donde cantó su odisea a sus compañeros antes de morir.

Las historias de Mira-hacia-el-Horizonte despertaron la curiosidad de algún Garra Roja ocasional que se unía a los Garou brasileños para luchar contra los esbirros del Wurm. El avance de la civilización humana los preocupaba, y en general procuraban apartarse cuando los Garou luchaban contra las demás Fera.

Hasta que llegó la Guerra del Amazonas.

Hambre Feroz fue una de los primeros Garras Rojas que se unió a la guerra, quedando maravillada por el mundo espiritual, al que llamó "La Primera Selva." Avisó a otros miembros de la tribu sobre la necesidad de salvar la selva y Garras Rojas de todo el mundo la escucharon y acudieron a la batalla. Sin embargo, como pronto descubrieron, las selvas tropicales no eran como los bosques del norte. Las presas eran diferentes, el clima era diferente y no había lobos. Los guerreros de la tribu que todavía permanecen son los que tienen algo que vengar, los que lo han perdido todo o han caído en desgracia en sus hogares, y muchos han terminado muriendo o intentaron volver a casa a los pocos meses.

Sin embargo, su esfuerzo no fue del todo en vano. En las profundidades de la selva varios Garras Rojas se encontraron con los Uktena amazónicos e hicieron un pacto, que bien podría ser la semilla de una nueva tribu.

Los Garras Rojas brasileños son demasiado pocos, pero los que han permanecido más tiempo suelen formar parte de los Campos de **El Compromiso del Cachorro** y **los Custodios de la Tierra**, esforzándose por comprender la idiosincrasia de su nuevo hogar.

Los Garras Rojas suelen buscar la ayuda espiritual que pueden, especialmente entre los mamíferos depredadores de la selva, y suelen encontrar al Lobo Guará especialmente de su gusto.

Lembra-aos-Caídos (Galliard): Lembra-aos-Caídos es una loba mexicana que nació en una reserva, especialmente avispada e inteligente, y que sufrió el Primer Cambio al acercarse demasiado a unos humanos que habían entrado furtivamente en su territorio y recibir un disparo de ellos. Cuando recuperó sus sentidos se encontraba manchada de sangre, pero su acción había atraído la atención de los Garras Rojas locales, que pronto la reclutaron entre los suyos.

En los años siguientes acompañó a su manada en México, a menudo atacando a las manadas de vampiros que circulaban en la frontera. Su posición en la manada creció junto con su orgullo, y cuando tuvo la oportunidad, desafió a su anciano líder, que siempre insistía en que no estaba preparada. Ella estaba dispuesta a demostrarle que estaba equivocado, y envalentonada por el éxito, emprendió una serie de ataques contra los no muertos en Ciudad de México.

Llamó demasiado la atención y las represalias fueron terribles. Toda su manada fue asesinada con balas de plata y ella sólo se salvó porque la creyeron muerta. Se arrastró como pudo hasta que los Roehuesos la encontraron, pero se encontraba avergonzada por haber provocado la pérdida de sus compañeros. Permaneció con los Roehuesos mexicanos un tiempo hasta que decidió viajar a Brasil para participar en la Guerra del Amazonas y de alguna forma enmendar el error que la atormentaba.

Lembra-aos-Caídos, el nombre que adoptó al llegar a Brasil para recordar su derrota, sufrió mucho durante los primeros años de la guerra. Al principio se lanzaba de forma casi suicida contra los esbirros del Wyrn, pero de alguna forma la maravilla espiritual de la selva amazónica comenzó a sanar las heridas de su alma. Mientras otros Garras Rojas caían, ella aprendió a apreciar lo que le rodeaba y en los escasos momentos de paz a menudo creaba canciones de aullidos en memoria de los caídos. No obstante, todavía tiene accesos de tristeza de vez en cuando y se encuentra peligrosamente cerca del Harano.

Hoy Lembra-aos-Caídos es una presencia melancólica entre los Garou brasileños. Actualmente se encuentra temporalmente en la frontera de Amapá con otros hombres lobo, un territorio peligroso por la presencia de otras Razas Cambiantes, aunque por suerte existe algo parecido a una tregua en la Guerra del Amazonas.

Lembra-aos-Caídos es una loba mexicana grande, de pelo rojizo y manchado de negro, con dos enormes ojos ambarinos que destilan tristeza. La mayor parte del tiempo permanece apática, descansando, pero en un momento es capaz de prepararse para la acción, mostrando sus colmillos y una gran capacidad guerrera. Tiene varias cicatrices de guerra en los flancos y el hocico y una de sus orejas se encuentra destrozada y sólo le queda un muñón.

En forma Homínida Lembra-aos-Caídos es una mujer de piel bronceada, de ojos claros y mirada triste, con su cuerpo recorrido por varias cicatrices viejas y nuevas. No suele utilizar esta forma salvo cuando es estrictamente necesario y entonces se viste con lo primero que puede encontrar.

HIJOS DE GAIA

Los Hijos de Gaia son sin duda la tribu más diversa de Brasil, habiendo acogido a diversos grupos étnicos y culturales a lo largo de los siglos. Se encontraban entre los primeros colonos europeos que llegaron a las costas del Nuevo Mundo, y pronto organizaron su presencia a través de la Compañía de Jesús, que contribuyó a traer a varios grupos de Parentela. Los primeros encuentros con los cambiaformas nativos no fueron pacíficos, pero la buena voluntad de la tribu terminó imponiéndose, especialmente a través de las misiones jesuitas del interior de Brasil, donde protegían a los nativos de las incursiones de los bandeirantes.

Con la llegada de esclavos africanos muchos Hijos de Gaia les ayudaron a huir de las plantaciones y a sobrevivir en los quilombos que se estaban formando en el interior de Brasil. En el proceso, muchos Garou de la tribu unieron su sangre a la de los esclavos, educando a varios para que lucharan contra las cadenas que les oprimían y apoyando los primeros movimientos de abolición.

Sin embargo, la labor de los Hijos de Gaia no resultó fácil. La expulsión de los jesuitas y la disolución de las misiones en el siglo XVIII constituyeron un duro golpe para la tribu, afectando a su organización. En los ataques contra los quilombos perecieron varios hombres lobo defendiendo a los esclavos, pero no por ello desistieron.

Durante el siglo XVIII varios Hijos de Gaia también se mezclaron entre la aristocracia brasileña, fomentando las ideas de la Ilustración, y muy especialmente la abolición de la esclavitud, pero el retroceso absolutista del reinado de María I y el miedo ocasionado por el estallido de la Revolución Francesa acallaron varias de sus iniciativas. Durante el siglo XIX la tribu había perdido gran parte de su poder político ante el ascenso de otras tribus como los Colmillos Plateados y los Señores de la Sombra dentro del Imperio de Brasil, pero ayudados por otras tribus, especialmente las Furias Negras y Roehuesos, los Hijos de Gaia impulsaron la progresiva abolición de la esclavitud.

Con el fin del Imperio y el surgimiento de la república los Hijos de Gaia recuperaron la iniciativa, participando activamente en política para apoyar o al menos presentar varias propuestas sociales. Pronto se unieron al incipiente movimiento ecologista, que procuraron fomentar en la sociedad. Fue durante este período que consiguieron varios contactos entre otras Razas Cambiantes, especialmente los Balam y los Mokolé, ayudándoles a proteger sus territorios convirtiéndolos en reservas naturales. No puede decirse que se tratara de una alianza plena, pero los contactos puntuales y el respeto mutuo a menudo aseguraban que las negociaciones entre los Hijos de Gaia y otros cambiaformas fuesen fluidas.

La llegada de los militares al poder provocó la muerte de varios Hijos de Gaia y su Parentela, que se habían involucrado demasiado en la política humana, pero los movimientos de oposición a la dictadura pronto recibieron el apoyo de la tribu. Fue entonces cuando varios hombres lobo fueron conscientes de la inusitada influencia política que poseían los Hijos de Gaia...y también de las consecuencias que habían tenido que pagar.

Actualmente los Hijos de Gaia son una tribu relativamente numerosa en Brasil, si bien a lo largo del tiempo han sufrido graves pérdidas en los sucesivos conflictos en los que se han visto involucrados desde la colonización. Varios han muerto en la reciente Guerra del Amazonas, pero la mayoría de los Hijos brasileños prefieren luchar en otros frentes, como las crecientes desigualdades sociales así como en causas como la igualdad de las minorías sexuales y étnicas.

Como resultado de sus diversas luchas, los Hijos de Gaia han acogido a muchos pueblos brasileños entre sus filas. Desde los descendientes de los colonos europeos, de los nativos o de los esclavos africanos, hasta las más recientes oleadas de emigración o la mezcla de todos, los miembros de la tribu aparecen en los lugares más insospechados. Aunque a menudo recogen numerosos cachorros perdidos, la tribu también dispone de una poderosa red de espíritus que vigilan a los potenciales candidatos al Primer Cambio.

Aunque recientemente varios miembros de la tribu buscan la unidad y la disolución de los Campos, las facciones tribales con mayor representación en Brasil han sido tradicionalmente **La Hazaña Paciente, Las Hijas de Démeter, Los Ángeles en el Jardín y La Cúspide del Cuerno.**

A lo largo del tiempo los Hijos de Gaia han conseguido diversa ayuda espiritual en sus objetivos, y aunque suelen seguir los dictados de Unicornio, con el paso del tiempo otros espíritus también han recibido el favor de la tribu, como Guacamayo, Paloma y Pato. Lobo Guará también cuenta con algunos seguidores entre los Hijos de Gaia.

Bosco “Cartunista-de-Lendas” Figueiredo (Ragabash): Bosco nació en Manaus, en una familia de valores tradicionales, que le dieron una buena educación y un hogar. Creció siendo un muchacho nervioso y tímido, y sus padres atribuyeron sus frecuentes pesadillas y temores a la adolescencia. El Primer Cambio le llegó de improviso, y por suerte para él, fue encontrado por los Hijos de Gaia, quienes lo habían estado vigilando atentos a las señales de que se convertiría en Garou.

Su tribu le ayudó a justificar su reciente cambio. Hizo creer a sus padres que había recibido una beca para estudiar en una escuela artística, pero la educación que recibió fue muy diferente. Los Hijos de

Gaia no sólo abrieron su mente a una serie de problemas sociales en los que nunca había pensado y lo prepararon para luchar en la Guerra del Amazonas.

En su primer encuentro con los esbirros del Wyrms Bosco quedó aterrorizado por los horrores de la guerra y resultó gravemente herido. Mientras sanaba de sus heridas tuvo una serie de visiones que comenzó a plasmar en dibujos que resultaron inspiradores.

Durante los años siguientes Bosco ha regresado de forma reticente a los campos de batalla, pero debido a sus limitaciones como guerrero a menudo actúa como mensajero a través de la Umbra en compañía de su manada. Al mismo tiempo ha comenzado una especie de diario personal en forma de cómic, en el que cuenta las aventuras en las que se ha visto envuelto y retrata a los grandes guerreros de Gaia. Aunque le gustaría publicarlo, sabe que debería tener cuidado con el Velo...o quizás convertirlo en una historia que inspire a los humanos sobre las amenazas ante las que desvían la vista.

Bosco es bastante conformista para ser un Ragabash, pero de alguna forma siempre tiene la intuición para encontrar defectos o soluciones en situaciones de estrés. Es un individuo nervioso e introvertido pero con un gran corazón con el que se gana muchas simpatías. Al mismo tiempo todavía se siente muy vinculado a la sociedad mortal, mostrándose muy capaz en el manejo de ordenadores y redes sociales, y se encuentra en contacto por internet con varios Hijos de Gaia y Parientes con los que está coordinando una red social de ayuda mutua y activismo social.

Bosco es un joven de unos veinte años, pequeño y delgado, de cabello negro y rizado, piel morena y ojos grandes y oscuros. Tiene cierto aire distante y romántico y una mirada tímida, procurando observar atentamente sin intervenir en las conversaciones. Suele vestir con la ropa moderna de un joven de su edad, aunque en los últimos años prefiere una moda ecológica. En su abdomen tiene la cicatriz de una garra, retocada con un tatuaje de los Hijos de Gaia.

En forma Lupus Bosco es un lobo pequeño de color ocre pálido con pelaje negro en el lomo y la parte anterior de las patas. Normalmente se mueve con precaución y timidez, olfateando con atención los lugares por donde pasa.

MORADORES DEL CRISTAL

Tan pronto como se descubrió el Nuevo Mundo, en los salones de los Protectores del Hombre comenzaron a trazarse planes. Algunos de ellos ya participaban en las exploraciones europeas, tratando de abrir nuevas rutas comerciales y encontrar nuevos territorios, por lo que cuando la Corona de Portugal reclamó el territorio de Brasil, unos pocos miembros de la tribu acompañaron a los primeros colonos. No resultó fácil, pero con tesón la tribu consiguió crear el primer túmulo en Río de Janeiro, junto con varios Fianna y Roehuesos.

En los primeros tiempos de la colonia los Protectores del Hombre procuraron mantener la tranquilidad entre las diversas tribus, pues la amenaza de las Razas Cambiantes bien podía hacer naufragar los esfuerzos de colonización. Con la llegada de los holandeses también llegaron algunos Protectores, pero pronto se aliaron con los miembros de la tribu presentes en la colonia. Unos pocos acompañaron a otras manadas en la exploración y conquista del interior, pero hasta el siglo XVIII la mayoría permanecieron en la costa. Con el inicio de la fiebre del oro algunos acudieron a los asentamientos mineros, con la intención de combatir a los esbirros del Wyrms que estaban surgiendo de la miseria y la avaricia, pero más a menudo terminaban utilizando su poder para enriquecerse con su Parentela.

De forma discreta los Protectores del Hombre consiguieron asentar su poder, defendiendo los asentamientos y contribuyendo a la creación de varios túmulos urbanos. Apoyaron las medidas de modernización de la colonia y se resentían con el absolutismo de los monarcas de Portugal, por lo que varios miembros de la tribu y su Parentela apoyaron los primeros movimientos por la independencia. Cuando Dom Pedro fue proclamado emperador de Brasil en 1824 se encontraban bien situados y Manoel “Garra de Liberdade” Andrada trató de establecer una alianza con los Colmillos Plateados para establecer una monarquía parlamentaria en el país, y de forma paralela crear un consejo de las tribus dirigido por los Colmillos Plateados.

La oferta fue recibida con una purga. En “La Semana de las Garras Afiladas” el rey Afonso “Mirada de Zafiro” Braganza, de los Colmillos Plateados mató a Manoel Andrada y ordenó la ejecución

del clan de los Protectores del Hombre de Río de Janeiro. Los escasos supervivientes, con su Parentela, huyeron al interior, donde fueron recibidos por los Protectores allí presentes.

En el exilio los Protectores del Hombre se transformaron. Ya no mostrarían buena voluntad hacia los autoproclamados líderes de la Nación Garou y el “rey do Brasil” de los Colmillos Plateados. Fomentaron el desarrollo de Minas Gerais, que se convirtió en una nueva fortaleza para la tribu, obteniendo aliados entre Fianna, Hijos de Gaia y Roehuesos. Con su ayuda construyeron nuevos túmulos, y al mismo tiempo trazaron planes para vengarse de los Colmillos Plateados.

Ahora llamados Jinetes de Hierro, acumularon poder e influencia hasta que se sintieron lo bastante fuertes, pero en lugar de lanzar un asalto directo contra sus rivales acudieron a los Señores de la Sombra y les ofrecieron su apoyo. De esta manera, la proclamación de la república de Brasil también supuso la caída de los Colmillos Plateados que sostenían el Imperio. Aunque permitieron que los Señores de la Sombra se hicieran con el poder en Río de Janeiro, consiguieron recuperar el túmulo que habían perdido en el Corcovado, y lo fortalecieron despertando al Padre Ciudad.

Sin embargo, el mayor proyecto urbanístico de los Jinetes del Hierro en Brasil no se completó hasta varias décadas después, con la construcción de la ciudad de Brasilia. Con la colaboración de otras tribus, especialmente Hijos de Gaia y Señores de la Sombra, construyeron el mayor de los túmulos urbanos del país. De esta manera Brasilia se convirtió en el nuevo centro moderno de la tribu de los Moradores del Cristal.

Con el estallido de la Guerra del Amazonas, los Moradores del Cristal contribuyeron especialmente con recursos y tecnología moderna, para compensar el poder del armamento corrupto de Pentex. También enviaron algunos guerreros a los campos de batalla, pero recientemente han sufrido un duro golpe. La población Garou de Brasilia ha desaparecido y muchos creen que se debe a la llegada de una poderosa Perdición, que creen ha sido invocada por sus enemigos. El túmulo de Brasilia ha sido arruinado y los Moradores del Cristal se encuentran confusos, sin saber muy bien cómo actuar. De momento han enviado varias manadas a la capital brasileña para descubrir lo ocurrido.

Aunque la mayoría de los miembros brasileños de la tribu son de origen europeo, entre ellos también hay bastantes caboclos y mestizos, especialmente en el interior del país. Entre los Moradores del Cristal brasileños siempre ha habido grandes arquitectos y constructores, que han participado en numerosos proyectos urbanísticos modernos, diseñando espacios para los hombres lobo y edificios trazados en armonía con Gaia, que constituyen sus refugios habituales. **Los Lobos Corporativos** y **Los Granjeros Urbanos** son los Campos más numerosos de la tribu, pero a la Guerra del Amazonas también han acudido algunos mercenarios de **Dies Ultimae**.

La ayuda espiritual de los Moradores del Cristal se remonta a la época de la colonización, por lo que entre sus tótems hay varios animales domésticos como Caballo, Cabra o Perro. Varios Padres y Madres Ciudad, como los de Belo Horizonte, Rio de Janeiro y Sao Paulo han sido despertados por la tribu durante el siglo XX.

Copywolf (Philodox): Copywolf nació en una camada de lobos en un zoológico. Desde que era pequeña era avispada y curiosa, pero lo que más atraía su curiosidad eran los humanos. Cuando alguno se acercaba a su jaula a veces se sentaba y se le quedaba mirando con una inquietante tranquilidad. Su comportamiento no pasó desapercibido para uno de sus cuidadores, un Pariente de los Moradores del Cristal, que avisó a sus superiores. A los pocos meses fue examinada y enviada al túmulo de Belo Horizonte, donde fue criada en una reserva. Los Moradores del Cristal habían visto las señales del Primer Cambio y querían supervisarla.

Pasó su metamorfosis en confinamiento, y pronto fue educada en las costumbres de su tribu. Al ser una loba al principio se encontraba bastante limitada para interactuar con los humanos, pero pronto demostró una gran actitud para aprender. En pocos meses dominaba el portugués sin problema, y había aprendido a comportarse en público. Sin embargo, Copywolf no se quedó en los fundamentos del comportamiento de los humanos, pronto se dedicó a estudiar y aprender todo lo que podía de ellos.

Finalmente se unió a una manada de los Moradores del Cristal, un grupo que había sido creado poco después de la Semana de las Garras Afiladas en el siglo XIX, y constituida por asesinos especialmente adiestrados para proteger a la tribu. Copywolf se sintió como pez en el agua y pronto se convirtió en un arma implacable contra los enemigos de la tribu, ayudada por tecnología espiritual y

técnicas de matar. Bajo su mirada pronto cayeron Danzantes de la Espiral Negra, Fomori o simplemente empresarios corruptos que constituían un obstáculo para los Moradores del Cristal.

Ahora, varios años después Copywolf es la líder de su manada, implacable y eficaz, tal como se ha propuesto ser. Sigue interesada y llena de curiosidad por los humanos, pero no lo hace por altruismo, sino que los considera meros juguetes y herramientas, y puede ser muy cruel con ellos cuando se lo propone, especialmente si no cumplen sus expectativas o la defraudan, aunque la mayor parte del tiempo procura no sobrepasarse de forma innecesaria. Mediante su poder espiritual y sus habilidades es capaz de adoptar múltiples identidades y prepara sus disfraces cuidadosamente para espiar, sabotear...y matar cuando llega el momento. Cuando se marca un objetivo observa con atención y planifica sus movimientos cuidadosamente.

Copywolf es una loba pequeña de pelaje gris, jaspeado de negro en el lomo y las patas, con la máscara facial de un tono mucho más claro. Sus ojos son pequeños y oscuros y miran de forma vigilante y atenta, siguiendo los movimientos de sus presas. Cuando se prepara para atacar parece mostrarse más amistosa, con una mirada casi burlona.

Cuando adopta forma humana Copywolf es una mujer morena y andrógina bastante atractiva y musculosa, de cabello negro azabache y corto que se mueve con la elegancia de una bailarina y sin mostrar ninguno de los defectos de comportamiento en los que a menudo suelen incurrir los Lupus. Dispone de un extenso guardarropa para cada ocasión, y de varias identidades alternativas que utiliza según prefiere. A menudo ofrece un aspecto inofensivo, pero en un segundo puede mostrarse peligrosamente letal, y sin ni siquiera tener que desenfundar un arma.

ROEHUESOS

Cuando los Roehuesos recibieron noticias del descubrimiento del Nuevo Mundo realizaron un Llamamiento a toda la tribu, reuniéndose en Lisboa. Toda la tribu comenzó a escuchar historias sobre las inmensas tierras llenas de riquezas que se encontraban más allá del mar, con alimento y nativos amistosos dispuestos a entregar oro y joyas a cambio de unas pocas baratijas. Así comenzó un auténtico éxodo. Guiados por Corazón Encuentramordisco, reconocido por su generosidad y habilidad de supervivencia, los Roehuesos trataron de subirse a cada barco que cruzaba el océano para llegar al Nuevo Mundo.

Debido a que muchos miembros de la tribu se habían reunido en Portugal, los territorios de Brasil se convirtieron en uno de los primeros destinos para los Roehuesos. Sin embargo, una vez llegaron se encontraron con un territorio donde no eran bien recibidos y muy distinto de las historias que habían escuchado. Las Razas Cambiantes a menudo hicieron que el viaje de los hombres lobo europeos terminara en muerte, por lo que los Roehuesos comenzaron a unirse para protegerse y se retiraron a los primeros asentamientos que se estaban formando en la costa.

La tribu compartió las penalidades de los primeros colonos, al mismo tiempo que preparó el camino para la llegada de otros Garou. Con los Fianna, los Hijos de Gaia y los Moradores del Cristal crearon los primeros túmulos y clanes, y acompañaron a otros hombres lobo en la exploración y conquista del interior, formando manadas de bandeirantes, que a menudo reclamaban nuevos territorios y luchaban contra otros cambiaformas. Algunos se instalaron en precarios asentamientos rurales, y aunque la tribu a menudo sufría graves pérdidas, la llegada de nuevos inmigrantes Garou y Parentela desde Europa mantenía la población de los Roehuesos estable.

Durante el período colonial los Roehuesos mantuvieron una estrecha relación con los Moradores del Cristal. Ambas tribus lucharon en los primeros movimientos revolucionarios y tras la independencia. Sin embargo, después de la Semana de las Garras Afiladas los Roehuesos no resultaron tan afectados por la purga. Algunos permanecieron en Río de Janeiro, mientras otros marchaban al exilio con sus antiguos aliados.

Durante el siglo XIX los Roehuesos realizaron varios pactos con los Ratkin, los hombres rata, que comenzaban a aparecer en gran número en Brasil. Hacia finales de siglo, con la abolición de la esclavitud los hombres lobo de la tribu acompañaron a muchos antiguos esclavos, libertos sin esperanzas, campesinos pobres y nativos expulsados de sus tierras en sus migraciones a las grandes ciudades en busca de sustento. Algunos de ellos siguieron al predicador Antônio Conselheiro, que muchos Roehuesos

consideran uno de sus Parientes, y construyeron Canudos, en el interior del estado de Bahía, rechazando a las tropas militares enviadas por el gobierno para expulsarlos.

Aunque Canudos fue finalmente sometido y miles de personas asesinadas, los supervivientes, a los que se unieron irónicamente antiguos mercenarios que no habían recibido sus pagas del gobierno, iniciaron de nuevo su movimiento, instalándose en los cerros que rodeaban Río de Janeiro, un proceso que se repitió en otras ciudades. Fue el nacimiento de las *favelas*.

En las décadas siguientes los Roehuesos asumieron como su territorio estos asentamientos empobrecidos que rodeaban las nuevas ciudades de Brasil, tanto en Río de Janeiro, Bahía, Sao Paulo, Brasilia y otros lugares. Tomaron Parientes entre sus habitantes y combatieron entre sí mismos y con otras facciones sobrenaturales que se alimentaban de la miseria, entre ellos Ratkin, vampiros y criaturas peores. En los últimos años los Ratkin se han mostrado especialmente beligerantes en las ciudades brasileñas y han expulsado a los hombres lobo de varios territorios. Los Roehuesos creen que se ha producido un cambio en el liderazgo de los hombres rata, y algunos señalan a la llegada de extranjeros que habrían animado a los Nidos locales a emprender una guerra contra los Garou.

Actualmente los Roehuesos son una de las tribus más numerosas de Brasil, concentrados en los principales centros urbanos del país. No obstante, algunos todavía permanecen en antiguos asentamientos rurales en el interior, donde el modo de vida no ha cambiado en exceso. En las ciudades **La Capucha** y las **Ratas Soplonas** suelen ser mayoría, pero en las últimas décadas algunos **Frankweilers** han destacado entre los Roehuesos brasileños, convirtiendo el arte de las masas en cultura popular. **La Gente de la Colina** se encuentra presente entre los hombres lobo rurales, y de vez en cuando llegan preocupantes rumores de que **Los Devoradores de Hombres** han encontrado un asidero en Brasil.

La mayoría de los Roehuesos brasileños son seguidores de Rata en mayor o menor medida, así como de otros tótems de la época de colonización como Cabra. En tiempos modernos muchos han acudido a los Padres y Madres Ciudad y a las Montañas de Basura. Entre los tótems autóctonos Coatí y Perezoso tienen bastantes seguidores.

Joao “Menino-bonito-da-Lúa” Muniz (Galliard): Joao fue abandonado en un orfanato de Fortaleza, en el norte de Brasil. Era un niño muy lindo, pero a medida que iba creciendo con su carácter travieso y revoltoso causaba cada vez más problemas, de los que a menudo se zafaba con una sonrisa inocente. Pasó por varios hogares, pero siempre terminaba escapando y volviendo al orfanato después de haber agotado la paciencia de sus padres adoptivos. Era especialmente indisciplinado, y lo que único que quería era jugar y disfrutar de la vida.

En el último de sus hogares de acogida su padre intentó abusar de él, pero algo en su interior estalló, impulsado por el miedo y la angustia. Sufrió su Primer Cambio y asesinó a sus padres adoptivos. Durante un tiempo huyó, perseguido por la policía, hasta que los Roehuesos lo encontraron y lo pusieron a salvo en un clan de Sao Paulo.

Joao se adaptó bien al ambiente de las favelas, mostrando un carisma que pronto atrajo a otros cachorros Garou bajo su liderazgo. Terminó formando una banda urbana que se dedicaba a realizar pequeños robos para repartir el botín entre los más desfavorecidos, pero con el tiempo también desempeñaron fines más altruistas, ayudando a limpiar el barrio de drogas, mejorando el vecindario y educando a la juventud mediante la creación grupos de skaters, grafiteros y músicos y otros tipos de cultura popular. Él mismo es un cantante de no poco talento, habiendo grabado algunas canciones de protesta que mezclan música trap y ritmos caribeños.

Pero la situación no es tan fácil. Joao y su manada tienen que enfrentarse a otros grupos que aspiran a introducirse en su territorio, bandas lideradas por hombres rata, vampiros y otros seres peligrosos. Por ahora no ha destacado tanto como para convertirse en un problema para otras facciones sobrenaturales, pero piensa con preocupación que en su futuro se encuentra la guerra urbana, por lo que se esfuerza por mantener la paz. Por suerte los Campos de La Capucha y de los Frankweilers de Sao Paulo respaldan sus esfuerzos, por lo que cuando estalle el conflicto, no se encontrará solo.

Joao es un joven de unos veinte años, muy atractivo para lo que es habitual entre los Roehuesos. Su cuerpo fibrado y en buena forma es de color chocolate. Su rostro parece copiado a partir de una estatua clásica, con pelo abundante y rizado, y tiene una sonrisa blanca y encantadora. Dos ojos verdes esmeralda destacan en su cara, llenos de optimismo y buen humor –al menos, la mayor parte del tiempo. Él es

consciente de su atractivo, y lo utiliza en su provecho, seduciendo a hombres y mujeres según la ocasión si encuentra a alguien que le guste.

En forma Lupus es un lobo de color pardo oscuro y jaspeado de negro. Se mueve con elegancia y rapidez, y cuando escucha música en ocasiones se pone a bailar al ritmo. Sus ojos verdosos suelen mostrarse alegres y expresivos, y muchos lo confunden con un perro grande especialmente juguetón.

SEÑORES DE LA SOMBRA

Los primeros Señores de la Sombra que llegaron al Nuevo Mundo pronto percibieron una tendencia: que a medida que pasara el tiempo los europeos se impondrían sobre las civilizaciones americanas nativas, destruyéndolas y sometiéndolas, y en la destrucción y el caos se impondría el Wyrn. Los Garou y cambiaformas nativos eran igual de débiles que los pueblos que protegían, así que era necesaria una mano fuerte que hiciera lo que fuese preciso para evitar el desastre. O al menos eso era lo que pretendían.

La realidad es que pronto los intereses personales se impusieron a los fines pretendidamente altruistas. Los Garou europeos llegaron como conquistadores, sin comprender la situación de las tierras que sometían, provocando desastres ecológicos y humanos a medida que extendían su civilización. Hubo algunos Señores de la Sombra que trataron de minimizar los daños causados por los humanos...pero fueron pocos. A medida que pasaba el tiempo asumir el liderazgo de los Garou brasileños se convirtió en la prioridad, pero la rivalidad con los Colmillos Plateados a menudo condenaba sus esfuerzos. Los hombres lobo simplemente se encontraban demasiado dispersos en las colonias y eran demasiado pocos para marcar una diferencia notable. Los Señores de la Sombra dirigieron varias expediciones de bandeirantes y exploradores, e incluso tomaron el poder en varios asentamientos europeos en Brasil, pero no consiguieron detener las consecuencias del choque entre mundos tan diferentes. No mejoró la situación que los miembros de la tribu en Europa se desentendieran de lo que ocurría en el Nuevo Mundo, dejando aquellas tierras salvajes en manos de quienes consideraban “perdedores y débiles” que no habían conseguido construir sus propios reinos.

Sin embargo, el exterminio de los Camazotz y la caída del tótem Murciélagos ante el Wyrn templaron el ansia conquistadora de los Señores de la Sombra, al menos por un tiempo. Aunque no detuvieron su conquista de nuevas tierras, por lo menos dejaron de atacar directamente a los cambiaformas. De todas maneras, eso no impidió que las diversas facciones de la tribu intrigaran entre ellas, especialmente a medida que llegaban nuevos Señores de la Sombra de Europa en busca de gloria y dominios.

De todas las tribus, quizás los Señores de la Sombra han sido quienes han mantenido más vínculos con Europa, lo que les ha permitido mantener fuerte su presencia en Brasil, aunque en parte también se debe a los prejuicios étnicos. Aunque la mayoría de los Señores de la Sombra mantuvieron a los colonos portugueses, y especialmente la aristocracia brasileña como Parentela, otros no estaban conformes, y a menudo viajaban a Europa en busca de pareja, incluso trayendo a unos pocos Lupus con ellos. Tras la independencia de Brasil y el ascenso de los Colmillos Plateados al poder en parte abandonaron sus lazos con la aristocracia, pero a menudo se reprodujeron con los emigrantes europeos que comenzaban a llegar.

A finales del siglo XIX los Señores de la Sombra consiguieron reunir suficiente apoyo entre las demás tribus, especialmente entre los Moradores del Cristal, para hacer frente a los Colmillos Plateados. El Rey Duarte Braganza fue derrotado por Heitor “Sorrí-con-desafío-ao-Wyrn” Vianna, el líder de los Señores de la Sombra en Río de Janeiro. La caída del “Rey do Brasil” y de los Colmillos Plateados del liderazgo de los Garou brasileños, permitieron que los Señores de la Sombra asumieran el poder, pero en lugar de crear un liderazgo único, Heitor creó un Consejo de las tribus brasileñas, en el que los Señores de la Sombra y los Moradores del Cristal eran las tribus más influyentes. Aunque el poder de los Garou en Brasil quedó fragmentado, los Señores de la Sombra extendieron su influencia sobre varios clanes, bien de forma abierta e indirecta, una situación que con altibajos se ha mantenido hasta hoy.

La Guerra del Amazonas ha llevado a varios Señores de la Sombra a participar en el conflicto. Varios hombres lobo de la tribu han recibido entrenamiento militar, pero aunque la mayoría de sus miembros son descendientes de europeos, en el interior de Brasil se encuentran bastantes Garou de

ascendencia mixta compitiendo por el liderazgo. La tribu también dispone de unos pocos Lupus entre sus filas. Los contactos con Europa todavía se mantienen, y existen viajes periódicos de Señores de la Sombra brasileños a Europa y viceversa.

Entre los Señores de la Sombra de Brasil se encuentran varios **Guardias Revolucionarios**, pero la presencia de los **Jueces del Destino** también es fuerte, siendo este Campo el responsable de haber detenido algunos de los peores excesos contra los cambiaformas nativos. La mayoría de ellos participan en la Guerra del Amazonas, vigilando las acciones de sus compañeros Garou.

Entre los espíritus que ayudan a los Señores de la Sombra brasileños se encuentran el Abuelo Trueno y su prole elemental, con gran poder en Brasil. Otros espíritus del clima como Niebla y Tornado también son frecuentes compañeros de la tribu.

Cristovam “Pesquisador-nas-Sombras” Bursztyn (Ragabash): Cristovam nació en Vitória, en el estado de Espírito Santo, en una familia de la Parentela de los Señores de la Sombra. Desde que era pequeño fue un alumno aplicado, pero también se mostraba especialmente curioso por descubrir los secretos de quienes le rodeaban. A menudo utilizaba lo que descubría para chantajear o poner en evidencia a quienes le molestaban, y también para que hicieran lo que él quería. Frente a sus padres y profesores siempre mostraba una fachada de encanto personal y obediencia, pero siempre que conocía a alguien comenzaba a pensar en cómo podía resultarle útil.

Sin embargo en el instituto había quienes no estaban dispuestos a soportar sus chantajes. Y un día un grupo de matones lo encerraron en el baño y le dieron una paliza. Asustado por el dolor y enfurecido por verse derrotado de aquella manera, desató su Primer Cambio, provocando una matanza. Regresó a su casa asustado, pero sus padres consiguieron tranquilizarlo. El incidente en el instituto fue ocultado como un ajuste de cuentas entre bandas y nadie responsabilizó a Cristovam de lo ocurrido.

Los Señores de la Sombra lo recibieron entre sus filas, y su primer desafío consistió en mantener su identidad mortal al mismo tiempo que comenzaba su aprendizaje entre los Garou. Completó sus estudios con notas brillantes e ingresó en la Universidad, en la que se graduó con excelencia académica.

Desde su Primer Cambio Cristovam también ha trabajado para los Señores de la Sombra, consiguiendo información para la tribu. Mediante su poder y habilidad descubrió muchos secretos sucios de influyentes mortales que quedaron bajo la influencia de los Garou.

Actualmente Cristovam trabaja bajo seudónimo para varios periódicos como articulista y traductor, y también ha dado sus primeros pasos como escritor de novelas. Desde que era pequeño siempre se ha sentido interesado por los libros, y suele viajar a través de la Umbra para colarse en bibliotecas y librerías, leyendo a una velocidad sorprendente. Su memoria prodigiosa también le permite leer documentos y memorizarlos sin necesidad de retirarlos de su localización.

En su adolescencia además de descubrir su naturaleza Garou, Cristovam también descubrió su homosexualidad. Sin embargo, es algo que procura mantener oculto para evitar que lo tomen por una debilidad. No obstante, ha tenido unas pocas relaciones esporádicas de vez en cuando pero por el momento se niega a comprometerse demasiado con nadie.

Cristovam es un hombre joven, mediada la veintena, delgado, pálido y rubio. Sus ojos negros destacan en un rostro con una sonrisa encantadora que puede volverse cruel en cuestión de un instante, especialmente cuando está a punto de chantajear a alguien. Suele vestir de negro y blanco, y prefiere escuchar atentamente antes de dar su opinión, siempre prefiriendo solucionar un conflicto por las buenas antes de recurrir a otras tácticas menos agradables.

En forma Lupus Cristovam es un lobo delgado y completamente negro, con unos ojos especialmente brillantes. Normalmente permanece atento y vigilante, moviéndose en silencio en las sombras.

UKTENA

Antes de la llegada de los europeos varios hombres lobo de la tribu Uktena realizaron viajes a Sudamérica, bien como parte de su iniciación o siguiendo sus visiones. Los que no entraron en conflicto con los cambiaformas nativos contaron narraciones orales sobre sus experiencias, dejando una serie de leyendas y testimonios que todavía conservan sus descendientes. Unos pocos miembros de la tribu incluso

fueron aceptados en el Amazonas, dando lugar a una pequeña rama de la tribu. Estos Uktena amazónicos siempre han sido muy pocos, y todavía son menos los que conocen su existencia, y prefieren no hablar de ellos a los extraños.

Los Uktena mantuvieron cierto contacto con sus hermanos amazónicos, aunque preferían respetar su privacidad, junto con la de los cambiaformas nativos de Sudamérica, pero la llegada de los europeos supuso todo un cataclismo que cambió la situación. Los Uktena pronto se encontraron con sus tierras invadidas y los pueblos que protegían esclavizados. A medida que pasaba el tiempo los Garou nativos trataron de salvar lo que pudieron y unos pocos viajaron a Brasil para ayudar a los pueblos que allí se encontraban. Respetaron los territorios de otros cambiaformas y en su lugar acudieron a las colonias, atendiendo a los indígenas que habían sido esclavizados, así como a los esclavos que habían sido traídos a la fuerza desde África. Con la ayuda de otras tribus, especialmente Furias Negras, Hijos de Gaia y Roehuesos, los guiaron hacia la libertad y a reclamar sus derechos, a menudo desde un discreto segundo plano, tomando Parentela entre ellos.

El principal instrumento de los Uktena en su lucha contra el Wyrn y los europeos han sido los cultos nativos y ancestrales, ya fueran las religiones de los nativos brasileños o los cultos africanos traídos por los esclavos. En el proceso se aliaron con varios brujos y hechiceros nativos, especialmente con una facción conocida como Bata'a, así como otros grupos místicos que pasarían a formar parte de las Tradiciones actuales. También protegieron a los nativos que eran superados por el avance de la civilización, ayudándoles a adaptarse o protegerse, o guiándolos a reductos donde los europeos todavía no habían llegado. Los cambiaformas amazónicos, especialmente Balam y Mokolé no olvidaron esta actitud respetuosa, aunque en ocasiones se resentían ante lo que consideraban la usurpación cultural de sus Parientes. En conjunto las relaciones entre cambiaformas y Uktena no han sido fáciles, pero su mediación ha contribuido a alcanzar la tensa tregua actual entre las partes en conflicto de la Guerra del Amazonas, así como su unidad contra Pentex y los servidores del Wyrn.

Actualmente los Uktena brasileños disponen de un considerable legado místico acumulado en los últimos siglos gracias a su alianza con los hechiceros del país, y entre ellos se encuentran algunos de los mejores Theurge que participan en la Guerra del Amazonas. La mayoría se concentran en el este y el sur de Brasil, dejando los parajes selváticos del interior a sus congéneres amazónicos, aunque en los últimos tiempos han acudido a ayudarles.

Entre los Uktena brasileños se encuentran miembros de diversos Campos, especialmente los **Guías de la Tierra**, que han preservado las tradiciones de los nativos brasileños, los **Exploradores**, que mantienen el contacto con la tribu en Norteamérica y también actúan como mensajeros en la Guerra del Amazonas. Se rumorea que en algunos lugares apartados de la selva amazónica moran **Hijos del Kaos** y también algunos **Guardianes de Perdiciones**, que vigilan los lugares donde fueron aprisionados algunos monstruos creados por la corrupción del Wyrn, especialmente durante los períodos de la fiebre del oro y el caucho, que alimentaron a espíritus malignos con oleadas de dolor y odio.

Los Uktena brasileños a menudo recurren a numerosos espíritus autóctonos en busca de ayuda, especialmente a los espíritus de los ríos como la Madre del Amazonas, pero también espíritus ofidios como Anaconda o Serpiente de Cascabel. Rana y Sapo también son aliados frecuentes de la tribu.

Lúcia “Segue-a-pegada-da-Terra” de Sousa (Theurge): Lúcia nació como hija de una madre soltera de Sao Luis. Nunca llegó a conocer a su padre, y su madre siempre le dijo que había venido a ella en una noche en que se encontraba especialmente triste porque su novio la había dejado. Apenas recordaba su cara, salvo una sonrisa enigmática y unos ojos negros.

La familia materna de Lúcia la acogieron con alegría, pero ella siempre sintió que le faltaba algo. Susurros en horas inesperadas y cambios bruscos de humor que sus parientes siempre atribuyeron a la adolescencia. A duras penas terminó su educación, mas bien por buena voluntad de sus profesores, y le dijo a su madre que necesitaba un tiempo para sí misma.

Emprendió un viaje por Brasil, sumergiéndose en una serie de nuevas experiencias. Cuando probó drogas con unos amigos sintió como si sus sentidos huyeran de su cuerpo y ella los persiguiera. Se arrojó a una piscina y desapareció.

Había entrado en la Umbra, donde varios espíritus la aguardaban. Algunos se mostraron hostiles y ella respondió con sus garras. Atrapada, corrió aterrorizada por los caminos Umbrales hasta que al final

un espíritu sonriente la guió de vuelta al mundo físico. No comprendió lo que era el Primer Cambio hasta que unas semanas después se encontró con un extraño a la puerta del motel donde se alojaba. En su rostro reconoció al extraño que la había salvado en la Umbra.

Los Uktena la acogieron entre ellos y fue iniciada en las artes espirituales por el gran maestro Cavalho, un poderoso Theurge de la tribu, que la convirtió en su discípula. Lo acompañó durante un año aprendiendo de él y conociendo a otros Garou y místicos, antes de decidir que había llegado el momento de volver a casa.

En los años siguientes Lúcia se ha dedicado a estudiar las costumbres de los nativos americanos, así como de los Uktena. En Sao Luis ha instalado un taller de tatuaje, que regenta con varios amigos de la Parentela y donde ejerce el arte del tatuaje y el piercing con maestría, pero ella permanece poco tiempo en la ciudad, viajando constantemente tanto por el mundo físico como por la Umbra. A menudo actúa como mensajera de los ancianos de la tribu, y actúa como Theurge ocasional en varios pequeños túmulos del norte de Brasil que necesitan su ayuda.

Recientemente Lúcia descubrió que estaba embarazada. Desde entonces se ha vuelto más cautelosa, y viaja con menos frecuencia.

Lúcia es una mujer morena de unos treinta años, de pelo negro azabache y liso, piel bronceada y pequeños ojos negros, que indican cierta herencia nativa. Normalmente combina la moda moderna con tatuajes y abalorios inspirados en el arte tribal. También siempre dispone de algunos Amuletos y Fetiches a mano para protegerse. En uno de ellos duerme un pequeño espíritu serpiente con el que ha trabado amistad y que puede manifestarse para protegerla.

En forma Lupus Lúcia es una loba mexicana, de color ocre rojizo, blanco y negro. Tiene varios tatuajes dedicados en su cuerpo, así como varios de sus abalorios. A menudo suele adoptar esta forma para viajar por la Umbra.

WENDIGO

La presencia de los Wendigo siempre ha sido reducida en Brasil por razones similares a los Uktena, y acentuada por la lejanía de las tierras tribales en el norte de América. No obstante, como la tribu del Hermano Mayor, algunos Wendigo emprendieron viajes iniciáticos o búsquedas espirituales que los llevaron hasta el cálido sur. A menudo eran rechazados por los cambiaformas nativos y a su vez muchos Wendigo preferían respetar territorios que no eran suyos.

La tribu no se interesaría demasiado por Sudamérica hasta después de la llegada de los europeos. Aunque la mayoría de la tribu dedicó sus esfuerzos a proteger a los pueblos nativos de Norteamérica, algunos Wendigo consideraron que también debían proteger a las naciones de Sudamérica de los Portadores del Wym. No obstante, fueron individuos excepcionales que a menudo ayudaban a los Uktena a proteger a los nativos brasileños, que muchas veces quedaban desencantados por el rechazo que recibían de las Razas Cambiantes locales y que a menudo terminaban siendo derrotados por la añoranza y regresaban a casa, donde consideraban que su presencia era más necesaria. Siendo hijos del espíritu del gélido invierno estaba claro que los Wendigo no estaban hechos para la cálida selva.

Cuando comenzó la Guerra del Amazonas varios Wendigo acudieron a la batalla. Aunque se encontraban en un ambiente muy distinto y con el que no estaban familiarizados, fueron bien recibidos por los Uktena, que les ayudaron. La manada del Cuchillo Blanco en especial ha asestado varios golpes a las fuerzas del Wym. Algunos Wendigo también se unieron a otras manadas.

Un grupo de Wendigo acudió a la llamada de los Uktena en la selva amazónica para salvar a los últimos Uktena amazónicos. Con su magia y en colaboración con sus hermanos protegen el Túmulo de los Espíritus de la Lluvia, al mismo tiempo que hacen lo posible para ayudar a sus hermanos de la selva del Amazonas y se hacen partícipes de un gran secreto.

Muchos de los Wendigo que acuden a la Guerra del Amazonas en busca de gloria son miembros del Campo del **Sendero de la Guerra** pero también hay algunos miembros del **Círculo Sagrado** caminando entre las demás tribus.

La mayoría de los Wendigo traen su ayuda espiritual de lejos. Glotón acompaña a los más belicosos, pero con la ayuda de los Wendigo algunos también han buscado apoyo entre los espíritus locales, como el Rey Trueno y otros espíritus elementales y del clima.

Meba “Sonha-com-Estrelas-Distantes” Gómez (Philodox): Meba nació en los Estados Unidos, en una reserva indígena de Nuevo México. Una chica de corazón inquieto, siempre quiso saber qué había más allá de la reserva, y a medida que pasaba el tiempo su inquietud crecía, pues no sabía qué hacer con su vida. Ir a la universidad y estudiar Derecho le resultaba demasiado fácil, y su padre esperaba que siguiera sus pasos y se convirtiera en una respetable abogada. Finalmente, al terminar el instituto tomó una decisión, desapareciendo durante varias semanas. En mitad del desierto tuvo una visión en la que sus ancestros Wendigo le visitaban y de repente se vio rodeada de varios lobos. Su Primer Cambio había llegado.

Cuando regresó con sus padres, unos Parientes, les explicó lo que había ocurrido. Su madre lo aceptó con alegría, mientras su padre se mantuvo en silencio y con tristeza en sus ojos. Se marchó con los Garou del clan de las Arenas Pintadas, y aprendió mucho de ellos, pero los sueños regresaron y soñó con una cruz de estrellas sobre un mar de árboles verdes y un gran dragón rugiendo en el horizonte mientras una gran serpiente se alzaba desafiante frente a él. Un Theurge interpretó su sueño y finalmente se unió a una manada de Wendigo que partía a la Guerra del Amazonas.

Meba y su manada llegaron con optimismo al Amazonas, pero pronto se enfrentaron al horror de la guerra. Desconociendo a qué se enfrentaban y deseosos de gloria, los guerreros Wendigo cayeron inconscientes en una emboscada de Pentex. Meba fue alcanzada y cayó al río Amazonas, siendo arrastrada lejos del campo de batalla.

Despertó en un poblado de los Uktena amazónicos, que habían recibido visiones de una mujer que llegaría del norte para ayudarlos. La ayudaron a recuperarse y ella a su vez les prestó su conocimiento del mundo moderno y contactó con otros Wendigo para que acudieran a proteger el poblado. De esta manera los Garou nativos unieron fuerzas y detuvieron el avance de los esbirros del Wyrn, al menos por un tiempo.

Meba se ha convertido en la portavoz de los Wendigo en el Túmulo de los Espíritus de la Lluvia. Junto con otros Garou nativos de las tribus de Uktena y Wendigo están tomando medidas para proteger a los indígenas amazónicos y conservar su legado. También actúa como intermediaria con otras tribus Garou que luchan en la Guerra del Amazonas.

Meba es una mujer apache mediada la veintena, de largo cabello negro y liso, ojos negros y piel bronceada. Tiene una cicatriz que le recorre parte de la mejilla izquierda, y más heridas en el costado izquierdo. Aunque tiene ropa occidental, pasa la mayor parte del tiempo en el Túmulo de los Espíritus de la Lluvia, así que ha adoptado la indumentaria y armas de los nativos amazónicos.

En forma Lupus Meba es una loba de color ocre rojizo, con el lomo negro y ojos ambarinos. Su costado izquierdo hasta el hocico está lleno de cicatrices que parecen rayas negras y sólo de cerca se ve su verdadera naturaleza.

LA TRIBU OCULTA: LOS NI-GUARÁ

Existen muchas leyendas sobre los Ni-Guará. Los Uktena hablan de tres hermanos Garou que nacieron en el Amazonas y que fueron criados y educados por los hombres jaguar, hasta que finalmente los guiaron hasta su legado en el norte, pero en lugar de unirse a los Uktena, el recuerdo de la selva esmeralda era demasiado para ellos y finalmente decidieron regresar al hogar en el que habían nacido y se convirtieron en sus guardianes.

Por su parte los propios Ni-Guará afirman que los tres hermanos Cacú, Inki y Huatopé, fueron engendrados por el Padre Jaguar y la Madre Anaconda, que les enseñaron a cazar y que les dieron un lugar en el mundo, para protegerlo de sus enemigos. En sus leyendas se habla de viajes al norte en busca de ayuda y sabiduría, donde encontraron a los hombres lobo Uktena, que los habrían ayudado y acogido en su tribu.

La verdad no está clara y puede que nunca se sepa. Según las leyendas de las Razas Cambiantes del Amazonas, durante los días antiguos de la Guerra de la Rabia unieron fuerzas y eliminaron no sólo a los hombres lobo que se encontraban en Sudamérica, sino también a su Parentela, tanto humana como lobuna, pero quizás la purga de los Garou no fue tan completa como pretendían, o quizás tras haberla completado decidieron que necesitaban su propia tribu de guerreros. Por su parte los Ni-Guará no

recuerdan la Guerra de la Rabia, de hecho creen que fueron creados después y afirman que su lugar siempre estuvo junto al resto de las Fera del Amazonas.

Desde un punto de vista místico existen estrechos vínculos entre los Ni-Guará y los Uktena, y de hecho los Uktena los consideran una rama amazónica de la tribu, y otros Garou los conocen como "Uktena amazónicos". Las dos tribus comparten muchos Dones y Ritos, aunque es cierto que gran parte de las tradiciones culturales de los Ni-Guará se basan en costumbres que han adoptado de los pueblos del Amazonas, así como de los espíritus del lugar.

Nunca han sido demasiados y sufrieron grandes pérdidas tras la llegada de los europeos. Han luchado junto a otras Razas Cambiantes, especialmente los Balam y los Mokolé y han derramado su sangre con ellos. De la misma manera siempre han mantenido su sangre unida a la de los nativos sudamericanos, salvo alguna excepción ocasional y su territorio y número se han reducido a medida que avanzaba la civilización europea.

Durante el siglo XIX la llegada de varios hombres lobo de la tribu Uktena contribuyó a renovar sus lazos, pero sufrieron nuevamente ante los excesos de la fiebre del caucho y la colonización del interior de Brasil. Permanecieron en gran parte aislados, procurando salvar lo que podían, hasta la Guerra del Amazonas. En apenas unas décadas de conflicto su número ha sido reducido a un escaso puñado y posiblemente no hubieran sobrevivido de no haber sido por la llegada de refuerzos de las tribus de Uktena, Wendigo, y curiosamente Garras Rojas. La ayuda de esta tribu de lobos se produjo después de que varios de ellos fueran rescatados por los Ni-Guará, y desde entonces una manada de ellos ha decidido ayudarles a sobrevivir.

Mediante la magia de los Garou nativos y de las Razas Cambiantes del Amazonas los Ni-Guará han recibido una nueva oportunidad. Reconociendo su valentía y la necesidad de la presencia de los guerreros de Gaia en Sudamérica, los Garou del Túmulo de los Espíritus de la Lluvia han decidido crear una nueva tribu. Por el momento son pocos, y si consiguen la victoria, podrían ocupar un lugar en la Nación Garou antes de la llegada del Apocalipsis.

Trasfondo: En esencia los Ni-Guará son Garou, siguiendo las mismas reglas de creación de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, con Ritos y Dones parecidos y hasta un sistema de Renombre igual. La diferencia más destacada es que los Ni-Guará son solitarios y no se organizan en manadas, tanto por la naturaleza de los lobos de crin como al reducido número de estos Garou. Pueden formar parte de las manadas de otros Garou y también colaboran con sus Parientes nativos y otras Razas Cambiantes.

Apariencia: Los Ni-Guará suelen ser nativos sudamericanos de brazos y piernas delgados y alargados. Sus formas intermedias tienen el color rojizo de los lobos de crin, cánidos de patas largas y negras.

Parentela y Territorio: En el pasado tomaban entre su Parentela a pueblos nativos de todo el territorio brasileño hasta el norte de Argentina, pero su territorio se ha ido reduciendo cada vez más. Aunque no suelen pasar mucho tiempo con sus Parientes para evitar llamar la atención los vigilan de lejos. Son bastante oportunistas en lo que se refiere a territorio, y otros prefieren vagar errantes.

Tótem Tribal: La Madre Anaconda, la cazadora de la selva, que se arrastra entre los árboles o acecha en el agua, confiando en sus anillos y su terrible mordisco. Entre su prole se encuentran muchos espíritus de los ríos y serpientes. Por supuesto, Lobo Guará y Padre Jaguar también son muy apreciados en la tribu.

Creación del personaje: Los Ni-Guará valoran los Atributos Físicos y Mentales para sobrevivir en solitario. Supervivencia es habitual en la tribu, pero los Uktena suelen aprender cualquier Habilidad que estimen necesaria de forma oportunista.

Fuerza de Voluntad inicial: 4

Dones Iniciales: Camuflaje, Espíritu del Lagarto, Lenguaje Animal, Nieblas del Cazador, Sentir el Wyrn

DONES

Muchos de los Dones de los Ni-Guará son similares a los de la tribu Uktena, pero conocen menos secretos místicos. Con el paso del tiempo también han aprendido algunos Dones de los Balam y Mokolé del Amazonas. Asimismo, muchos de sus Dones son concedidos por espíritus Serpiente.

NIVEL UNO

- Camuflaje:** Como el Don Wendigo.
- Espíritu del Lagarto:** Como el Don Uktena.
- Lenguaje Animal:** Como el Don de Lupus.
- Nieblas del Cazador:** Como el Don Balam.
- Sentir el Wyrn:** Como el Don de Metis.

NIVEL DOS

- Anillos de la Serpiente:** Como el Don Uktena.
- Bendita Ignorancia:** Como el Don Ragabash.
- Coger lo Olvidado:** Como el Don Ragabash.
- Espíritu del Pájaro:** Como el Don Uktena.
- Espíritu del Pez:** Como el Don Uktena.

NIVEL TRES

- Cadenas de Niebla:** Como el Don Uktena.
- Cola de Mono:** Como el Don de Lupus.
- Escrutar:** Como el Don Uktena.
- Invisibilidad:** Como el Don Uktena.
- Páramo sin Huellas:** Como el Don Garras Rojas.

NIVEL CUATRO

- Llamar Elemental:** Como el Don Uktena.
- Mandíbula apretada:** Como el Don Ahroun.
- Mano de los Señores de la Tierra:** Como el Don Uktena.
- Mordisco de Cascabel:** Como el Don de Metis.
- Venganza de la Selva:** Como el Don Balam.

NIVEL CINCO

- Canción de la Gran Bestia:** Como el Don de Lupus.
- Don Elemental:** Como el Don de Lupus.
- Miles de Formas:** Como el Don Ragabash.

ESTEREOTIPOS

Garras Rojas: Extranjeros asustados por un mundo que no entienden. Les dimos agua y comida en hora de necesidad y ahora quieren ayudarnos. Son buenos guerreros y será un honor luchar a su lado, aunque al final todos caigamos.

Uktena: Son sabios y dicen que somos sus hijos. Durante mucho tiempo nos han respetado y tratado como iguales y han regresado en la hora más oscura para ayudarnos. Ahora dicen que ha llegado el momento de que nos levantemos una vez más y caminemos junto a ellos. Durante demasiado tiempo hemos caminado solos.

Wendigo: Hermanos de nuestros padres que vienen de las lejanas tierras del norte. Son buenos guerreros y luchan por lo mismo que nosotros, aunque llevan con ellos un dolor más antiguo que el nuestro.

OTROS

Balam: El Padre Jaguar cuidó de nosotros y nos enseñó muchas cosas. Cazamos en solitario como él y aguardamos en la sombra el momento de golpear. Siempre hemos luchado a su lado y vengaremos las heridas que ha recibido.

Mokolé: La Madre Anaconda nos trajo al mundo y siempre hemos acudido a ella en busca de sabiduría. ¡Haremos honor a nuestro pacto y la defenderemos hasta el último de nosotros!

EL LOBO DE CRIN

El Lobo Guará o Lobo de Crin es el mayor cánido de América del Sur, llegando a medir 125 cm de alzada. Es un pariente lejano de los cánidos del Hemisferio Norte y más próximo a los vulpinos como el zorro. Tiene un porte esbelto, y destaca por sus largas patas. Su pelaje es espeso, con tonalidades castañas y brillantes, casi rojizas. Es un animal de hábitos nocturnos, muy tímido y solitario, pero no es peligroso como muchos piensan.

El Lobo Guará sólo ataca cuando se siente acorralado y con miedo. En Brasil esta especie vive en los páramos abiertos donde camina en libertad (precisa un área de unos 15 km para sobrevivir) y se alimenta de animales pequeños y frutos silvestres. Hace algunos años, el Lobo Guará podía encontrarse desde Piauí hasta Rio Grande do Sul, y hasta en Paraguay y Argentina, pero desgraciadamente se encuentra en un serio declive debido a la depredación humana y la devastación de su hábitat por parte de la industria agropecuaria.

El Guará tiene un comportamiento similar a los cánidos salvajes y al zorro –un depredador que prefiere las presas menores. Suele atacar gallineros (como en los mitos sobre hombres lobo en Brasil) pero también se puede alimentar de frutos. Es un animal nocturno, solitario (no se agrupa en manadas, siendo una excepción entre los cánidos salvajes) y normalmente es inofensivo (sólo ataca cuando se siente acorralado y con miedo).

Jubatí (Ragabash): Jubatí nació en una aldea del Amazonas, donde vivían indígenas que todavía no habían contactado con la civilización europea. Desde que era pequeño acompañó a su tribu viajando por el Amazonas, y siempre procurando evitar a los hombres blancos. Durante una cacería se le escapó su presa, un pequeño ciervo, y enfurecido, Jubatí comenzó a perseguirlo. Cuando cayó sobre él le mordió en el cuello y se dio cuenta para su sorpresa, de que lo había perseguido a cuatro patas.

Su abuelo, el chamán de la aldea, sabía lo que hacer y visitó a una hija del dios jaguar que vivía en un territorio sagrado de las cercanías. Atah, una Balam, se encargó de la educación de Jubatí, enseñándole lo necesario para sobrevivir y lo puso en contacto con otros Garou Ni-Guará.

Tiempo después la aldea de Jubatí se convirtió en el primer objetivo de Pentex y Jubatí y los nativos huyeron de las horribles máquinas, que les asustaron más que ninguna otra cosa que hubieran visto. Tras asegurarse de que su familia estaba a salvo regresó al lugar para descubrir que las máquinas habían devastado el lugar donde se encontraba su aldea y lo habían convertido en su cuartel general, desde donde habían iniciado la destrucción sistemática de la selva. Desesperado, Jubatí acudió en ayuda de su mentora y amiga Ahta, sólo para descubrir que la mujer jaguar se había convertido en una criatura enloquecida y corrupta. Apenas consiguió escapar de su persecución y finalmente consiguió llegar hasta el Túmulo de los Espíritus de la Lluvia, donde se habían refugiado varios Ni-Guará que huían de la destrucción.

La llegada de los Garou extranjeros, y muy especialmente de los Uktena y Wendigo, alivió en parte los temores de Jubatí. No obstante, las extrañas y destructivas costumbres de otros hombres lobo de origen europeo lo preocupan. Sin embargo, no puede olvidar la destrucción de su hogar y la caída de su amiga Balam, y si tiene una oportunidad de salvarla, la aprovechará.

Jubatí es un nativo de la tribu yanomami, de alrededor de 1.50 m. Tiene el pelo corto, oscuro y liso, recogido con varias plumas y espinas que utiliza como abalorios. Su rostro está pintado con numerosas marcas ornamentales y de guerra.

En forma de Lupus, Jubatí es un esbelto lobo de crin, con brillante pelaje rojizo y patas negras. Normalmente se comporta de forma tímida y retraída.

LAS RAZAS CAMBIANTES EN BRASIL

Sudamérica o Ambalasokey parte de una situación peculiar en el Mundo de Tinieblas. Aquí las Fera ganaron la Guerra de la Rabia y consiguieron expulsar la presencia de los Garou, lo que les permitió aislarse y convivir en un ambiente sin los Guerreros de Gaia, cuya presencia continuaría siendo muy

limitada durante los milenios siguientes. De esta manera las Razas Cambiantes consiguieron prosperar, cumpliendo las funciones para las que habían sido creadas.

Mokolé y Bastet se convirtieron en las Fera más numerosas del continente, manteniendo una alianza que permanece hasta hoy. Los Camazotz u hombres murciélago también se aliaron con los hombres felino, actuando como vigilantes y mensajeros, alertando a las demás Razas Cambiantes contra las amenazas del Wyrn o de otra naturaleza que aparecían en ocasiones. Por lo que se refiere al resto de las Fera, Ananasi, Gurahl, Nagah y Rokea, aunque también cooperaban entre sí, preferían mantener más autonomía en sus asuntos.

La llegada de los europeos acabó con un equilibrio que había permanecido en gran parte inalterado durante miles de años. Los Garou exterminaron a los Camazotz y diezmaron al resto de las Fera, y la sociedad cambiaformas de Sudamérica cayó en el caos. Los Balam, creados a partir de los supervivientes de las tribus de hombres jaguar y los Mokolé lucharon juntos, mientras el resto de las Razas Cambiantes huía o trataba de defenderse sola.

Varios siglos después de la llegada de los europeos el panorama de las Razas Cambiantes sudamericanas ha cambiado radicalmente. Por una parte en el Amazonas y los grandes espacios naturales los cambiaformas tratan de mantener sus modos de vida ancestrales al mismo tiempo que protegen el territorio de Gaia. Estos cambiaformas en gran parte han vivido en el aislamiento, evitando el avance de la civilización occidental, lanzando feroces ataques que a menudo sólo han demorado el problema sin llegar a solucionarlo. Balam y Mokolé constituyen los principales grupos que han compartido esta actitud, y por ello también son protagonistas en la reciente Guerra del Amazonas para evitar la destrucción de la selva.

En contraste, con el auge de las grandes ciudades otros cambiaformas han ocupado el espacio urbano y han conseguido adaptarse, luchando contra el Wyrn y la Tejedora y creado sus propias sociedades. Los Ananasi y Ratkin han prosperado especialmente en este ámbito, así como algunos pequeños grupos de otras Razas Cambiantes. En este espacio a menudo han tenido que competir con los Garou, pero los ocasionales conflictos han resultado más igualados de lo que parece.

La situación actual de las Razas Cambiantes en Brasil se resume en un conflicto entre Kaos y Tejedora, entre naturaleza y civilización, en el que los cambiaformas a menudo tienen que tomar partido y sufrir las consecuencias de su elección.

Por otra parte, el extenso territorio de Brasil no sólo ha ofrecido un hogar para las Razas Cambiantes, sino que el gran número de emigrantes y visitantes de todo el mundo también ha traído a cambiaformas de otros lugares, aunque su presencia sea mucho más reducida. Cambiaformas de Europa, África, Asia y Australia han visitado Brasil en los últimos siglos, bien sea como visitantes ocasionales, acompañando a los colonos, o siguiendo otros intereses. La Guerra del Amazonas no sólo ha interesado a los Garou, sino a otras Fera que han llegado como aliadas, observadoras o simplemente buscando sacar provecho del conflicto.

ANANASI

Sudamérica siempre ha resultado atractiva para los Ananasi. Nadie sabe cómo llegaron al continente, pero ya estaban presentes cuando aparecieron los Bastet y Mokolé. Aunque en ocasiones realizaban pactos con ellos los hombres araña preferían ocuparse de sus propios asuntos, tan diversos como sus facciones. Las arañas del Kaos fluyeron a los espacios naturales del Amazonas, las arañas de la Tejedora acudieron a las primeras civilizaciones humanas que estaban surgiendo en los Andes, como atestiguan los dibujos de Nazca, mientras que las arañas del Wyrn cazaban y destruían a quienes consideraban una amenaza. Las diversas facciones competían entre sí, aunque en los territorios bañados por el Amazonas las arañas del Kaos o Kumoti eran de lejos las más numerosas, manteniendo alejados a los Ananasi de otras facciones.

Durante milenios los Kumoti del Amazonas vivieron en armonía con su entorno, a veces compitiendo y en otras ocasiones aliándose con otros cambiaformas. Tejieron sus telarañas en las profundidades de la selva, pero también fueron más allá, ocupando otros espacios naturales. Las arañas siempre han sido criaturas muy adaptables, y en los grandes espacios naturales de Sudamérica había una gran diversidad de especies.

Sin embargo, la llegada de los europeos supuso un punto de inflexión entre los Ananasi brasileños. Como ocurría con otros cambiaformas, los Kumoti fueron afectados por el avance de los conquistadores portugueses. En cambio la facción Tenere, representada en Brasil por varios hombres araña que habían llegado con los europeos, comenzó a crecer sin cesar.

Las arañas de la Tejedora fueron muy sigilosas y actuaron con discreción. Aguardaron en las sombras, simplemente impulsando lo necesario, y no comenzarían a multiplicarse ni a construir sus primeros grandes Nidos hasta después de la independencia. Petra “Aranheira-de-Presas” Vicente, una Ananasi Plicare, se movió en el entorno de la corte imperial como amante ilustrada de varios aristócratas, procurando no atraer demasiado la atención de los Garou de la tribu de los Colmillos Plateados. Observó la purga de los Moradores del Cristal y ayudó a varios a huir, no tanto por altruismo, como pensando en su utilidad posterior.

Desde el siglo XIX varios Ananasi Tenere apoyaron a los Moradores del Cristal desde las sombras, y cuando vieron que el gobierno imperial de Brasil había dejado de resultarles útil, lo dejaron caer. Al mismo tiempo también participaron en la construcción de muchos edificios y ciudades modernos, a menudo utilizando a los Moradores del Cristal (en aquella época los Jinetes de Hierro) en el proceso. Pronto construyeron sus propios Nidos en las grandes ciudades.

Durante este período en las ciudades también aparecieron varias arañas del Wyrn en las ciudades. La facción Hatar había permanecido discretamente en las selvas amazónicas, que todavía eran el reducto de los Kumoti, convirtiéndose en feroces cazadores y guerreros. Unos pocos decidieron acudir a las ciudades para aportar su propia visión del equilibrio. Cuando se encontraban con los Tenere, solía producirse derramamiento de sangre. Los Hatar también cazaron a algunos vampiros en las ciudades, tratando de controlar su número, pero eran demasiado pocos para marcar la diferencia y preferían mantenerse en las sombras para que su presencia no fuera descubierta.

En los dos últimos siglos la facción **Tenere** de los Ananasi se ha convertido en la predominante en las ciudades brasileñas y en gran parte del país. Ha habido muchas discusiones entre los hombres araña sobre la cuestión de Pentex y la Guerra del Amazonas. Desgraciadamente la corporación es muy poderosa, y los Tenere no pueden enfrentarse abiertamente con ella. Sin embargo, su influencia y recursos pueden ser muy útiles, y varios hombres araña se están infiltrando en las empresas subsidiarias sin que Pentex lo note, lo que no resulta sencillo. Los **Hatar**, las arañas del Wyrn, reflejan mejor sus intereses, y de hecho, algunos han conseguido ocupar puestos elevados en las ramas menores de Pentex. De esta manera la alianza entre ambas facciones ha resultado fructífera a la hora de hacer frente a la corporación del Wyrn.

No obstante, otros Hatar prefieren evitar los salones empresariales y optan por seguir con su papel tradicional como cazadores e inquisidores. En este papel también resultan útiles, a menudo abriendo paso para que otros hombres araña lo ocupen o eliminando a rivales corruptos, como empresarios de Pentex.

Pero además de Pentex, los Ananasi urbanos disponen de más enemigos. Los Ratkin siempre han resultado una competencia indeseada, y aunque han conseguido mantener a raya a los hombres rata, su número ha crecido en las últimas décadas y los nuevos líderes hacen planes para tomar el control de las ciudades y reclamarlas para el Kaos. Mientras concentran su atención en el Wyrn, los Ananasi Tenere y Hatar podrían encontrarse con un enemigo al que han subestimado y que podría constituir una desagradable sorpresa.

Por lo que se refiere a los **Kumoti**, la mayoría permanecen en el Amazonas, donde luchan en solitario contra la destrucción de la selva amazónica. Algunos colaboran en ocasiones con los Balam y Mokolé, pero consideran que los hombres lobo todavía no están perdonados. Utilizan sus propias armas, desplegando a sus parientes arácnidos por lugares insospechados y haciéndoles evolucionar desarrollando venenos y estrategias más notables. Hace poco un gran grupo de Kar (guerreros Kumoti) de la cuenca del Amazonas lanzaron una ofensiva sobre las tierras utilizadas como pasto, alimentándose del ganado, dejando a los animales debilitados y arruinando varias granjas ganaderas. Como a los granjeros no pareció importarles vender carne contaminada, los hombres araña decidieron utilizar una estrategia similar sobre los propios granjeros brasileños, provocando el traslado de familias enteras hacia lugares más seguros.

Además de disfrutar de una considerable diversidad de fauna, en Brasil habitan miles de especies de arañas, algunas de las cuales no se encuentran en ningún otro lugar del mundo. Además periódicamente se descubren especies nuevas. Las arañas brasileñas son muy diversas: grandes, pequeñas, mortales, inofensivas, las que viven ocultas o a plena vista.

La tarántula amazónica es la mayor del mundo, aunque su mordisco no es especialmente venenoso, con la intensidad de una picadura de abeja o de avispa. Sin embargo, los pelos que recubren su cuerpo pueden ser muy urticantes para la piel humana. Estas tarántulas gigantes viven en agujeros en el suelo o en los árboles, pero a menudo se las ve caminando por los troncos de día o de noche. Su cuerpo es de color pardo, recubierto de pelos negros y marrones.

Las arañas saltarinas son mucho más pequeñas, saltando de un árbol a otro utilizando un hilo de seda como medida de seguridad. Son inofensivas para los humanos pero se muestran muy curiosas. Existen más de 500 especies.

La araña del banano o araña errante brasileña es más peligrosa. Existen 8 especies, todas muy agresivas y venenosas y son las más peligrosas del Amazonas. Un mordisco sin tratar puede matar a un humano en menos de media hora. Aunque es bastante grande, a menudo se esconde en los racimos de plátanos y otros frutos, por lo que en ocasiones ha llegado en cargamentos de fruta a otros países.

La araña Goliath o tarántula cazadora de aves es tan grande que no sólo se alimenta de insectos, sino también de forma regular devora reptiles, murciélagos y pájaros. A pesar de su voracidad su veneno afecta a los humanos de forma similar al de las tarántulas, aunque sus enormes colmillos perforan con facilidad la piel humana. A menudo viven en agujeros profundos bajo tierra de los que salen para alimentarse.

Octavia (Kumoti Chymos): Octavia nació en las selvas brasileñas, en el estado de Amazonas. Vivía en una aldea en las orillas del río, llevando una vida sencilla. Su madre era una mujer viuda que en parte se ganaba la vida con la prostitución, y que tenía varios hijos de padres diferentes. Desde que era pequeña Octavia comenzó a cuidar de la casa y de sus hermanos, pero de alguna forma aquello no la llenaba y sentía que podía aspirar a más.

El día en que su madre la vendió de forma inesperada a uno de sus clientes, se sintió traicionada y mientras se acostaba con él, sufrió su Primer Cambio. Bebió la sangre mientras hacía el amor y al terminar su madre se convirtió en su segunda víctima. Después huyó y no volvieron a verla.

La huida de Octavia la llevó a la ciudad de Río de Janeiro, donde se sintió intrigada por la gran cantidad de cosas nuevas que encontraba a su paso. La selva urbana poseía un encanto fascinante, y también había numerosos recipientes para saciar sus apetitos. Durante un tiempo permaneció en las sombras, observando y aprendiendo, y poco a poco comenzó a tejer un Nido en medio de una telaraña de exceso. El sexo se convirtió en una herramienta para manipular a los humanos, y pronto se rodeó de una corte de devotos seguidores dispuestos a cualquier cosa por el placer de darle su sangre.

Terminó descubriendo a otros que eran como ella: los vampiros, y comenzó a observarlos a distancia, jugando con ellos y aprendiendo de sus costumbres. Así comenzó un peligroso baile y los no muertos simplemente la ignoraron, creyéndola uno de ellos. Sin embargo, su baile con la muerte fue interrumpido hace poco por un ataque y ahora Octavia está decidida a cobrarse venganza. Ahora acecha a los vampiros de Río de Janeiro desde la distancia y ha terminado con algunos de los más débiles e incautos, pero poco a poco ha unido a otros Ananasi con otro objetivo a largo plazo: enfrentar a las diversas facciones de no muertos de la ciudad para destruir su sociedad parásita. En el precario equilibrio de los vampiros de Río de Janeiro un golpe bien colocado podría provocar el caos y una guerra sangrienta.

Octavia es una mujer hermosa y con el tipo de una modelo, con una serie de rasgos diversos. Su largo cabello castaño oscuro es rizado y cae en ondas sobre sus hombros de *café com leite* y un rostro bien esculpido. El resplandor de sus ojos oscuros basta para derretir a quienes la contemplan...o paralizarlos de terror. Suele vestir con elegante ropa de noche.

En sus formas arácnidas Octavia es una araña igualmente hermosa, coloreada con patrones de rojo, negro y esmeralda.

BASTET

En ausencia de los hombres lobo, los Bastet ocuparon su posición como guerreros de Gaia en Sudamérica, extendiéndose por el subcontinente. Durante los milenios que siguieron a la Guerra de la Rabia lucharon contra las ocasionales amenazas que surgían en su territorio. No sólo algunas bestias del Wurm, que encontraban su camino al mundo físico debido a las acciones irresponsables de los humanos, sino también manifestaciones descontroladas del Kaos. Los Hovilt Qua y los Pumonca eran las tribus Bastet que dominaban los territorios sudamericanos, y aunque compartían espacio la mayoría de los hombres jaguar se asentaron en las selvas tropicales, mientras los hombres puma buscaban refugio en las montañas andinas.

Ambas tribus mantuvieron el equilibrio de Ambalasokey durante milenios, con ocasionales conflictos y períodos de tensión que a menudo eran la excepción en largas épocas de alianza y armonía entre los hombres felino.

El aislamiento de los Bastet sudamericanos terminó trágicamente, con la llegada de hambre, enfermedad, guerra y muerte. Los Hovilt Qua fueron especialmente afectados por la llegada de numerosos espíritus de enfermedad que diezmaron sus filas y a su Parentela incluso en la seguridad de las selvas. Sólo mediante la unidad con los supervivientes de la tribu Olioiqui permitió la supervivencia de los hombres jaguar en la tribu de los Balam.

Con la llegada de esclavos africanos también llegaron otras tribus Bastet, siguiendo a su Parentela o buscando refugio de las guerras que estaban teniendo lugar en sus hogares. Eran demasiado pocos y a menudo permanecieron cerca de la población esclava, por lo que los conflictos con los Balam y Pumonca fueron mínimos. Más a menudo se presentaban con respeto ante sus hermanos sudamericanos y colaboraban con ellos contra amenazas comunes.

Pero ni siquiera la alianza entre tribus Bastet o con otros cambiaformas pudo impedir que los colonos europeos conquistaran progresivamente los territorios brasileños en que habitaban. Aferrándose a los pueblos nativos se negaban a mezclarse con los invasores o sus descendientes, o a aprender de sus enemigos para combatirlos con más eficacia. El siglo XIX, con la fiebre del caucho, fue especialmente terrible para los Bastet. Muchos murieron combatiendo a los caucheros y tratando de defender a los indígenas, y otros, en su odio e ira, terminaban corrompiéndose, abrazando una espiral oscura que los convertía en una amenaza para Gaia.

Durante el siglo XX los Bastet se han batido en retirada, buscando refugios cada vez más escasos en la selva del Amazonas o en otros lugares. Sin embargo, durante este período comenzó cierta apertura en las tribus de los hombres felinos, mezclándose en ocasiones con otros pueblos. Sólo la Guerra del Amazonas y la llegada masiva de hombres lobo a sus territorios, interrumpió su lenta recuperación. De nuevo los Bastet han afilado sus garras y se han alzado en son de guerra, luchando contra los invasores de Pentex y los hombres lobo europeos, sufriendo numerosas bajas. Sólo en los últimos años, tras alcanzar una tregua difícil y una especie de alianza con los guerreros de Gaia los hombres felino han visto la oportunidad de vencer. Sólo el tiempo dirá si la alianza con los Garou se mantiene o se trata de un mero espejismo.

BALAM

Los Balam proclaman con orgullo que son los guerreros del Amazonas. Pero mucho antes de que la tribu adquiriera su forma moderna hubo otras dos tribus de hombres jaguar: los Hovilt Qua y los Olioiqui. Brasil y las extensas selvas de Sudamérica eran el hogar de los Hovilt Qua, poderosos chamanes que dominaban las artes de la invisibilidad y de la purificación. Amos de la noche de la selva podían ocultar el sol y despertar los espíritus, instruyendo a los pueblos amazónicos en la caza y los viajes al mundo de los espíritus. A cambio exigían sacrificios cuando lo consideraban oportuno.

Cosecha-el-Trueno es especialmente recordado en los relatos de las Razas Cambiantes. Además de ser un héroe de los hombres jaguar, se dice que fue él quien compartió sus conocimientos con los Ni-Guará, siendo conocido por ellos como el Padre Jaguar. También se cuentan leyendas sobre un grupo de hombres jaguar que viajaron al lejano sur, más allá de las selvas, y que a cambio de derrotar a una terrible bestia, regresaron con el secreto de la inmortalidad, que compartirían con varios héroes elegidos entre los pueblos amazónicos.

Sin duda fue una época magnífica, que terminó con la llegada de los europeos. Los hombres jaguar lucharon valientemente, pero ni siquiera las artes de los Hovilt Qua y su refugio en las selvas los protegieron de la plaga que portaban espíritus malignos que habían llegado más allá del mar. La caída de los Camazotz, los hombres murciélago, estrechos aliados de los hombres jaguar, abrió una herida que todavía no se ha curado del todo. Antes de afrontar la extinción, en el siglo XVII los Hovilt Qua supervivientes se reunieron con sus hermanos Olioiqui y dirigidos por el guerrero Seis Cabezas y el curandero Cielos Azules de la Mañana invocaron al gran tótem Jaguar de la Noche para que curara y bendijera a sus hijos. La ceremonia quedó sellada con un rito de sangre que unió los dos corazones de las tribus en una, y así nacieron los Balam.

Desde entonces los Balam han luchado para proteger a sus pueblos. Sufrieron una terrible derrota durante la fiebre del caucho, cuando tuvieron que hacer frente a una nueva plaga de espíritus malignos surgidos de la avaricia, la miseria y el dolor. Los supervivientes se retiraron a las profundidades del Amazonas, y fue allí donde hace unas décadas los encontraron la corporación Pentex y sus esbirros, a los que siguieron los Garou, que arrebataron varios lugares sagrados en el Amazonas a los Balam para utilizarlos contra los esbirros del Wyrn. Por desgracia los invasores eran demasiado numerosos y los hombres jaguar eran inferiores en armamento, número y posibilidades.

Pero la situación ha cambiado recientemente. Garou, Balam y Mokolé han establecido una alianza y han iniciado un contraataque masivo contra las instalaciones de Pentex en la cuenca amazónica. La reciente desaparición del líder de guerra de los Garou ha constituido todo un golpe para los cambiaformas aliados, pero todavía queda esperanza.

Brasil es el país con mayor número de Balam del mundo, y la tribu de hombres jaguar considera el Amazonas su hogar ancestral, además de considerarse los principales guerreros de Ambalasokey. No obstante, el paso del tiempo no sólo ha contribuido a darles a los hombres jaguar una cura de humildad, sino que además también ha dispersado su sangre, a veces contra su voluntad. Algunos Balam actuales prefieren la ciudad antes que las selvas, mientras que otros deambulan por las montañas y bosques cerrados. Aunque la mayoría todavía siguen naciendo entre los pueblos nativos de Brasil, la sangre diversa es cada vez más habitual.

Los Balam también nacen entre los jaguares brasileños, donde a menudo son conocidos con el nombre de *onça pintada*. Además de mostrar un pelaje característico de color amarillento con rosetas negras, también existe una minoría de individuos melánicos completamente negros. En Brasil se encuentran presentes dos subespecies, siendo las principales *Panthera onca onca* y *Panthera onca palustris* (el jaguar de pantano, la mayor subespecie, que puede llegar a pesar más de 135 kg).

A pesar de que el número de la especie es cada vez más reducido, todavía se encuentra ampliamente distribuido en Brasil, especialmente en las regiones de la Amazonía y el Pantanal. En Brasil se encuentra el 50 % de la población mundial de jaguares salvajes, la mayor parte de ellos en la Amazonía, ocupando todos los ecosistemas brasileños (excepto las pampas, donde fue extinguido). Se estima que actualmente existen unos 55.000 ejemplares en todo Brasil. No obstante en algunos estados como Sao Paulo, Minas Gerais, Espírito Santo y Río de Janeiro está a punto de extinguirse.

Garra Preta (Jaguar Diurno): Garra Preta nació como jaguar en la selva del Amazonas. Creció entre sus hermanos y hermanas, protegido por su madre, aprendiendo a cazar y defenderse hasta que tuvo que buscar su propio territorio. Siguió el curso del río Amazonas hasta que finalmente se enfrentó a un viejo macho y tras derrotarlo sufrió su Primer Cambio. Mientras se alzaba sobre su rival caído otro jaguar más grande surgió de la selva y lo derrotó. Su maestro acababa de enseñarle una primera lección de humildad.

De esta manera Garra Preta fue introducido en la tribu Balam. Aprendió a evitar a los humanos cuando era necesario y a proteger a su Parentela felina. Desgraciadamente unos cazadores furtivos mataron a su primera pareja mientras estaba preñada, y enfurecido, se cobró una sangrienta venganza, jurando que no permitiría que los humanos siguieran atacando a su pueblo, aunque muchos Balam creían que no había mucho que temer de ellos, lo consideraban un paranoico y los Homínidos de la tribu se sentían molestos por su actitud beligerante.

Pero Garra Preta no desistió. Vagó durante años, ganándose fama y respeto como guerrero entre los Balam, hasta que adquirió suficiente poder para construir su Reino Cubil en un recodo del río

Madeira, al sur de Manaus. Los espíritus de los sapos venenosos de la zona le prestaron su ayuda y se convirtió en un líder respetado entre los hombres jaguar.

Cuando la corporación Pentex llegó al Amazonas y estalló la guerra se encontraba preparado. Pronto recibió la visita de varios refugiados Balam expulsados por los esbirros del Wyrn y los Garou, y los acogió a cambio de su lealtad, ayudando a otros compañeros de tribu y realizando ataques contra sus adversarios. El exceso de confianza de los Balam provocó numerosas bajas entre los hombres jaguar, y a pesar de sus esfuerzos Garra Preta se convirtió en un líder cada vez más amargado, hasta el punto que pensó en aliarse con los Garou, pero su orgullo y los daños sufridos le impulsaron a continuar la guerra contra todos los invasores sin distinciones.

Hace unos años Golgol Colmillos-del-Primero, el líder de guerra de los Garou que luchaban en el Amazonas, inició una serie de iniciativas para conseguir establecer una alianza con los hombres jaguar. El propio Golgol se disculpó con Garra Preta, el líder de los Balam del Amazonas. El esfuerzo del veterano Garou fue reconocido por Garra Preta, que finalmente accedió a forjar una alianza entre su tribu y los Garou para expulsar a los esbirros del Wyrn del Amazonas.

La desaparición de Golgol, supuestamente asesinado, ha generado cierto desánimo en los cambiaformas, sin embargo, Garra Preta no está dispuesto a desistir. Ha vivido tiempos peores y considera que la rendición no es posible. Además de dirigir a los Balam del Amazonas, ha comenzado una nueva estrategia. Sabe que si se presentara ante los Garou, posiblemente su consejo no sería debidamente apreciado, pero mediante sus aliados entre los Garou nativos está participando activamente en cuestiones de estrategia y llevando a varias manadas de hombres lobo hacia la victoria. Garra Preta es un líder capaz pero para él la paz nunca llegará hasta que todos los intrusos hayan abandonado la selva amazónica.

Garra Preta es un jaguar muy grande y musculoso, un aspecto que transmite en todas sus formas. A menudo observa con una mirada feroz, pero se muestra más tranquilo si su interlocutor respeta su autoridad. Cuando adopta su forma Homínida es un nativo yanomami con el atavío de guerra típico de la tribu.

PUMONCA

Muchos Garou se sorprenden al descubrir la presencia de los Pumonca en el Amazonas y asumen que han llegado desde Norteamérica para ayudar a sus parientes Balam. Pero la realidad es que no podrían estar más equivocados. La presencia de pumas en Sudamérica es muy antigua y algunos biólogos incluso creen que hace milenios, con los grandes cambios climáticos y geológicos, los pumas sudamericanos colonizaron Norteamérica, donde su especie había desaparecido.

Sin embargo, aunque las especies animales comparten hábitat, existe cierta división territorial entre Balam y Pumonca. Los hombres jaguar son más numerosos en el Amazonas y las selvas tropicales del norte de Sudamérica, mientras los hombres puma vigilan las montañas y el sur del continente. Aunque ambas tribus comparten lazos estrechos e incluso ocasionalmente territorio, para evitar conflictos han preferido ocupar distintos ecosistemas. Por otra parte los Pumonca raramente permanecen en un mismo lugar mucho tiempo y siempre respetan los territorios que cruzan, prefiriendo vagar de un lugar a otro.

Esto no quiere decir que los Pumonca eviten el territorio Balam. De hecho, a lo largo de la historia los hombres puma han acudido en ayuda de sus compañeros y viceversa. De todas maneras, con el paso del tiempo los Pumonca han quedado cada vez más aislados en los Andes y su población también se ha reducido por los efectos de las enfermedades y la conquista de los europeos.

En Brasil siempre han estado presentes unos pocos Pumonca, que cayeron junto a los Balam cuando se enfrentaron a los esbirros de la Tejedora y el Wyrn, o contra los Garou que acompañaban a los conquistadores. Sin embargo, con el estallido de la Guerra del Amazonas, algunos hombres puma han acudido al conflicto, entre ellos Llamada-de-Guerra, una mujer puma que recorre el continente buscando refuerzos para la Guerra del Amazonas. Otros simplemente siempre han estado allí, combatiendo a Pentex y otros enemigos siempre que han podido. Aunque son pocos, el alcance de sus actividades es realmente extraordinario, algo que es de esperar de los Vagabundos de Gaia.

Los Pumonca de Brasil suelen elegir su Parentela humana entre los indígenas brasileños, pero se encuentran tan dispersos, que se trata de una tendencia general. De hecho, debido a la necesidad de

mantener los linajes de la tribu, los Parientes humanos de los Pumonca brasileños son más diversos que los de los Balam, eligiendo sus parejas siguiendo criterios de oportunidad.

En Brasil el puma es conocido con los nombres de *suçuruana*, *onça parda* o *vermelha* y *leão-baio*. Las principales subespecies brasileñas son *Puma concolor concolor* y *Puma concolor capricornensis*, aunque algunos biólogos establecen muchas más. En gran parte se encuentran ausentes del litoral, donde se los considera extintos, pero también se los puede encontrar cerca de algunas grandes ciudades como Sao Paulo. En general la especie no se encuentra en peligro de extinción, aunque las poblaciones fuera de los grandes espacios naturales de la Amazonia y el Pantanal son especialmente vulnerables debido a la acción humana. Actualmente se estima que en territorio brasileño habitan unos 33.000 ejemplares.

Cindinho “Caçador-de-Tempestades” de Oliveira (Pumonca Nocturno): Cindinho nació en un lugar apartado de Matto Grosso do Sur. Sus primeros recuerdos proceden de un hogar de malos tratos, con la presencia cariñosa de su madre y los gritos y golpes de su padre. Sabía que gran parte de la furia de su padre era culpa suya, pero no sabía por qué, aunque la palabra “bastardo” fue una de las primeras que aprendió a reconocer. En varias ocasiones su madre y él tuvieron que escapar de casa, pero siempre volvían, y los vecinos hacían la vista gorda, culpando a la madre de la situación en la que vivían.

Cindinho creció como un muchacho tímido, siempre procurando permanecer apartado de su padre, y teniendo sueños en que saltaba sobre él y le destrozaba la garganta a mordiscos y lo devoraba y...

Un día regresó a casa para encontrarse a su padre solo, sucio y borracho sentado en el sofá y con el suelo manchado de sangre. Su madre no estaba y su progenitor sólo pudo decirle “que se había ido para siempre.” Esas palabras indiferentes desataron el Primer Cambio y Cindinho convirtió sus terribles sueños en realidad. Cuando recuperó el sentido, recogió sus cosas, prendió fuego a la casa y se marchó sin mirar atrás.

Estuvo un año vagando por Brasil, sobreviviendo como pudo, hasta que un Pumonca lo encontró, atraído por varios espíritus que lo llamaban. Tras ganarse la confianza de Cindinho le enseñó lo que pudo y le habló de su tribu y de la Guerra del Amazonas. Cindinho participó en la guerra durante un tiempo, intentando dar un sentido a su vida, hasta que la muerte de su mentor le llevó a abandonar el campo de batalla y volver al camino por su cuenta.

Desde entonces sigue recorriendo el país, deteniéndose poco tiempo en cada lugar. Por dondequiera que pasa a veces ayuda a los cambiaformas locales, pero también a los humanos que no pueden defenderse de las injusticias. Sin embargo Cindinho tiene poca paciencia para la sutileza, y sus objetivos a menudo terminan muriendo en “accidentes” o simplemente desapareciendo. Los maltratadores suelen ser sus principales víctimas, pero quien baña sus manos de sangre inocente puede terminar recibiendo su visita. Sus actividades han comenzado a atraer la atención de la policía brasileña, aunque por lo general suele tener cierto cuidado antes de atacar.

Cindinho es un hombre alto y delgado de cerca de treinta años, con el cabello castaño claro y revuelto, ojos azules y piel morena, barba y bigote, que suele actuar en silencio y tiene una inquietante mirada de loco. Viste con ropa gastada y sombrero, recorriendo el país en vehículos de segunda mano.

En forma de puma Cindinho es un felino delgado y de color pardo oscuro, que suele observar fijamente a los humanos y en un segundo es capaz de salir de su inmovilidad y atacar a sus enemigos.

BASTET AFRICANOS

La llegada de los europeos a Brasil también provocó la introducción de la esclavitud a gran escala. Primero los indígenas y posteriormente los esclavos traídos a la fuerza desde África, se convirtieron en una presencia habitual en muchas plantaciones y haciendas brasileñas. Entre estos esclavos llegaron Parientes cambiaformas, lo que trajo a varias Razas Cambiantes al Nuevo Mundo, bien siguiendo a su Parentela o naciendo en un ambiente completamente ajeno.

Desde el siglo XVI varias tribus Bastet de África han establecido su presencia en Brasil. Al contrario que los Garou que llegaban con los europeos, los hombres felino eran conscientes de que aquellas tierras no les pertenecían, respetando los territorios de sus hermanos Balam y Pumonca. De

hecho, los felinos brasileños a menudo ayudaron a los ocasionales Bastet africanos a descubrir su herencia y su lugar. Algunos permanecieron en el Nuevo Mundo, ayudando a sus congéneres, pero la gran mayoría preferían regresar a África cuando tenían la ocasión.

Con el tiempo Brasil también se convirtió en refugio ocasional para algunos Bastet que huían de los enfrentamientos entre los cambiaformas africanos, o bien que preferían dejar su pasado atrás. A menudo encontraban un lugar en el interior inexplorado pero también en las comunidades de esclavos o en los quilombos clandestinos donde se refugiaban los fugitivos.

Actualmente las tribus africanas de los Bastet siguen presentes en Brasil, concentrándose principalmente en el litoral del país, y a menudo aventurándose en los entornos urbanos. Los recientes cambios en la política de los cambiaformas de África no les han resultado ajenos, y de hecho algunos viajaron al continente africano para participar en la caída del tirano Diente Negro y la formación del Ahadi. A su regreso algunos de ellos incluso han pensado si sería posible crear una alianza similar entre los cambiaformas de Sudamérica.

Los **Bagheera** se organizaron pronto, utilizando sus sociedades secretas y esotéricas, que utilizaban los cultos africanos de los esclavos para mantener el contacto. María “Rugido-de-Libertad”, organizó a través de estos cultos varias revueltas de esclavos y la creación de quilombos en las selvas. Actualmente bajo la fachada de varias sociedades culturales, los hombres leopardo brasileños vigilan a la búsqueda de cachorros perdidos, poniéndolos en contacto con otros Bastet y enseñándoles sus raíces y legado.

Los **Simba** brasileños son un grupo de descendientes de reyes exiliados o caídos. Los que nacieron en el Nuevo Mundo a menudo buscaron recuperar sus coronas en África, pero otros conquistaron sus propios reinos. Aunque procurando evitar a los Garou, emparentaron con la aristocracia brasileña y hoy Fernando Kipnis, un autoproclamado “Rei do Brasil” reclama desde Río de Janeiro autoridad sobre los hombres león de Sudamérica. Aunque pocos Simba le hacen caso, lo cierto es que recibió a varios miembros de su tribu que habían sido expulsados de África por Diente Negro, ofreciéndoles refugio y ayuda para poder regresar. Se sabe que estos Simba brasileños actualmente mantienen contactos con el recién formado Ahadi.

Los **Swara** de Brasil son un puñado escaso y temeroso. De todas las tribus africanas de Bastet en Brasil son la más reducida, y sus miembros a menudo prefieren regresar a África cuando tienen la ocasión. Los pocos que permanecen en el país a menudo llevan una existencia nómada, colaborando puntualmente con otros cambiaformas.

Lidia “Mãe-dos-Perdidos” Lopes de Castro (Bagheera Crepuscular): Los padres de Lidia eran dos Bagheera de Bahía. La madre de Lidia había tenido varios hijos, pero ninguno había mostrado señales del Primer Cambio. Tras enviudar se casó con otro hombre leopardo, con la intención de que alguien de su familia continuara su legado, dirigiendo un culto de los Bagheera que se dedicaba a la búsqueda de cachorros perdidos y ayudarles en su nueva existencia.

A pesar de su naturaleza Metis, Lidia fue una hija querida y sus dos progenitores la enseñaron bien. Ella misma se mostró muy hábil tratando con los espíritus, utilizando las ceremonias de la religión tradicional para apaciguarlos. Cuando sus padres murieron continuó con su legado, vigilando a varias familias de la Parentela de los Bagheera, y ayudando a los hombres leopardo que aparecían en Brasil en los difíciles primeros años. Con el tiempo no sólo ha ayudado a varios hombres leopardo, sino también de otras tribus Bastet, e incluso en ocasiones a otros cambiaformas a encontrar su lugar en el mundo de Gaia.

Debido a su naturaleza altruista, Lidia es una venerada figura matriarcal entre los Bastet de Brasil, pero además las familias de la Parentela también ven en ella a una “querida tía” que sus mayores dicen que vela por ellos. Su conocimiento de la religión tradicional de sus ancestros le proporciona cierta aura sagrada, atendiendo y aconsejando las necesidades espirituales de sus vecinos.

Actualmente Lidia sigue residiendo en el hogar de sus padres en Bahía y tiene contactos no sólo entre los Bastet, sino también entre algunos Garou, especialmente la tribu de las Furias Negras. Con el paso del tiempo ha adquirido suficiente poder para atravesar la Celosía, construyendo una impresionante telaraña de contactos espirituales que la ayudan en su labor de vigilancia y protección de su Parentela. En los últimos años se ha enfrentado en varias ocasiones con Danzantes de la Espiral Negra, que han atacado

a sus Parientes. Su respuesta ha sido rápida y expeditiva, aunque le preocupa lo que pueda ocurrir en un futuro, por lo que ha reclutado a varios Bastet para que la ayuden a proteger su legado familiar.

Lidia es una mujer maternal, bajita y ligeramente obesa de unos cincuenta años, de piel oscura y muy arrugada, y pelo canoso y bien peinado. Normalmente viste con colores vivos y el atuendo de un ama de casa. Se muestra bastante jovial con los visitantes, pero en un momento es capaz de defenderse y atacar de una manera aterradora, sin perder la sonrisa de sus labios.

En forma de leopardo Lidia es una pantera negra pequeña y robusta, que se muestra muy amistosa y juguetona. En esta forma su deformidad Metis es más evidente, pues carece de bigotes, lo que afecta a su equilibrio.

CORAX

Antes de la llegada de los europeos Sudamérica era uno de los lugares donde los Corax no se habían asentado. Y sin embargo desde Norteamérica algunos hombres cuervo curiosos viajaron para contemplar personalmente las extensas selvas y montañas del sur. Estos Corax decidieron no asentarse, pues descubrieron que en aquella tierra los Camazotz u hombres murciélago ya cumplían su misión, vigilando y transmitiendo información entre el resto de las Razas Cambiantes.

Entre los Corax americanos circula la leyenda de “Vuela-de-Norte-a-Sur”, una mujer cuervo indígena que emprendió un épico viaje desde los hielos del Ártico hasta las costas del Antártico. Entre las numerosas tierras y pueblos que visitó se encontraba la Amazonía, que comparó con “una serpiente de agua rodeada de selvas esmeralda.” Posteriormente algunos hombres cuervo siguieron sus pasos, encontrándose con otras Razas Cambiantes.

Algunos Corax acompañaron a los exploradores portugueses y españoles al Nuevo Mundo, y pronto se dieron cuenta de que la situación de los indígenas no haría sino empeorar. El exterminio de los Camazotz constituyó todo un horror para ellos y tomaron testimonio de lo ocurrido. Los hombres cuervo presentaron ante los Señores de la Sombra las consecuencias de sus actos, provocando un gran duelo en la tribu Garou. De la misma forma, y recordando las atrocidades de la Guerra de la Rabia, ayudaron a las Razas Cambiantes a huir y ocultarse. Quienes trataban de aprovecharse de la situación, a menudo eran censurados y avergonzados por sus compañeros. Antônio “Pico-de-ouro” Comesanha, un Corax portugués que chantajeó a unos Mokolé a cambio de obtener información sobre yacimientos de oro y plata en el siglo XVIII, recibió la visita de una bandada de hombres cuervo, que lo atraparon en su forma córvida y lo desplumaron durante una luna por lo que había hecho.

El estallido de la Guerra del Amazonas también ha atraído a los Corax. Varios hombres cuervo advirtieron a los Garou de lo que estaba ocurriendo y en los últimos años han acudido más, espiando y transmitiendo información para las Razas Cambiantes, al mismo tiempo se han esforzado por calmar los ánimos y conseguir que Bastet, Mokolé y Garou colaboren juntos para salvar la selva amazónica, actuando en secreto como diplomáticos e impulsando a los individuos adecuados a actuar para hacer las paces.

Brasil no es un lugar acogedor para los Corax. En ocasiones algún brasileño ha sido elegido para llevar el espíritu de Cuervo, y algunos Corax de otros lugares han visitado el país, pero la presencia de los hombres cuervo no es habitual. Por otra parte, aunque los córvidos están presentes en Brasil, con varias especies tropicales de grajas y urracas, ninguna de ellas resulta adecuada para la reproducción de los Corax. De todas formas, con el paso del tiempo los Corax han desarrollado el Rito de las Mil Plumas, un sencillo ritual que les permite camuflar su forma córvida, recubriéndola con el plumaje de otras aves de un tamaño equivalente. De esta manera pueden actuar en el territorio brasileño sin llamar demasiado la atención.

Cristina “Voa-para-longe-en-Gaia” Skargard: Cristina nació en Estocolmo, en Suecia. Era hija de un funcionario sueco que trabajaba en la embajada de Brasil. Contrajo matrimonio con una brasileña pero regresó a Suecia con su mujer para que su hija naciera en el país nórdico y conociera a su familia. Estuvieron unos meses hasta que la pequeña Cristina pudiera viajar, el tiempo suficiente para que un avisado Corax tomara nota y decidiera darle su particular don.

Cristina recibió una buena educación y se encontraba en la universidad cuando sufrió su Primer Cambio. Su “padre” Corax había seguido sus pasos desde la distancia, pero se presentó en Brasil para ayudarla y explicarle su verdadera naturaleza. Durante uno de los periódicos viajes que hacía a Suecia para visitar a su familia paterna, Cristina conoció la sociedad de los hombres cuervo. Fue bien recibida por sus congéneres y enseguida supo lo que tenía que hacer.

La presencia de los hombres cuervo en Sudamérica era muy tenue y dispersa. Con la ayuda de los Corax Cristina tejió una red de contactos y recursos a disposición de los hombres cuervo mediante la Sociedad de la Luz Presta. El estallido de la Guerra del Amazonas puso a prueba esta estructura, pero gracias a ella los Corax consiguieron participar de forma estable en el conflicto, apoyando a las Razas Cambiantes y saboteando los esfuerzos de Pentex.

Paralelamente Cristina se ha preocupado de su vida social. Se casó con un empresario brasileño de Belén do Pará y tuvo varios hijos. De forma periódica viajaba a Suecia, donde con el paso del tiempo ha creado a dos Corax. En estos momentos es muy respetada entre los hombres cuervo, pero al mismo tiempo ha procurado distanciarse de la notoriedad en la sociedad de los cambiaformas para proteger a su familia y desarrollar su vida social. Tiene muchos contactos en la alta sociedad brasileña, especialmente entre políticos y la élite económica del país.

Cristina es una mujer de cerca de cincuenta años, pero ha sabido sobrellevar bien el tiempo y todavía conserva su belleza. Es alta y delgada, con la piel ligeramente morena, ojos grandes y negros y cabello negro y liso. Suele vestir con elegancia y sabe desenvolverse con soltura en las reuniones de alta sociedad, resultando una presencia agradable.

En forma de cuervo es un enorme cuervo de plumas brillantes y mirada tranquila, que se mueve con soltura y siempre se muestra atento a la búsqueda de presas.

GUR AHL

Hace mucho tiempo, en época prehistórica, en Sudamérica habitaban algunas de las mayores especies de osos del mundo, y los Gurahl habitaban entre ellos. Ocupaban su lugar entre las demás Razas Cambiantes de Ambalasokey, dedicándose a curar las heridas de la tierra y a combatir las ocasionales amenazas. En aquella época el Kaos descontrolado era un enemigo más frecuente que las bestias del Wyrn.

Y entonces llegó la Guerra de la Rabia. En principio los Gurahl se preocuparon por las noticias que llegaban sobre la locura asesina que se había extendido entre los Garou, pero no prestaron oídos a la llamada de los Mokolé, que aconsejaban expulsar o exterminar a los hombres lobo que habitaban Sudamérica. Aunque respondieron a los ataques cuando la Guerra de la Rabia llegó finalmente a sus dominios, su participación en la expulsión y exterminio de los Garou sudamericanos fue mínima. Algunos hombres oso incluso acusaron a las otras Fera de haber sucumbido a la tentación del Wyrn por haber condenado a los Garou incluso antes de haber sido atacadas.

Sin embargo, aunque sus filas no habían sido diezmadas por la guerra como había ocurrido en otros lugares del mundo, el número de los Gurahl sudamericanos comenzó a declinar por otros motivos. La llegada de los humanos a Sudamérica provocó el declive y el exterminio de muchas especies, entre ellas muchos grandes herbívoros de los que se alimentaban los osos. De esta manera el número de Gurahl comenzó a reducirse, aunque sobrevivieron en las grandes montañas de los Andes, donde se encontraba el oso de anteojos, la única especie de úrsido sudamericano que queda en la actualidad.

En los milenios que siguieron los Gurahl siguieron contribuyendo con su papel de sanadores, vagando por Sudamérica y ayudando a otras Razas Cambiantes. La mayoría de los hombres oso permaneció en las montañas andinas, pero otros acudieron a los ríos, bosques y selvas o dondequiera que su ayuda fuese necesaria.

La llegada de los europeos constituyó una catástrofe para los Gurahl, así como para el resto de las Razas Cambiantes. Las civilizaciones andinas se derrumbaron en medio de una hecatombe de guerra y enfermedades, a medida que los conquistadores españoles avanzaban hacia el sur. Aunque los hombres oso se encontraban mejor preparados que otras Fera para resistir la enfermedad, los Garou que acompañaban a los conquistadores no tuvieron piedad, provocando la muerte y huida de los Gurahl mientras otros buscaban refugio en el letargo, aguardando tiempos mejores.

Pero los tiempos mejores no llegaron. Algunos Gurahl despertaron periódicamente, asistiendo a los necesitados. Varios de ellos despertaron a finales del siglo XIX tratando de sanar las heridas ocasionadas por la fiebre del caucho, especialmente en Perú, pero también en Bolivia, Brasil y Colombia, pero por desgracia eran demasiado pocos, y aunque cooperaron con otras Razas Cambiantes el alivio que consiguieron prestar fue muy reducido.

La Guerra del Amazonas ha vuelto a despertar a algunos Gurahl. Pero pocos hombres osos siguen la senda de la guerra, prefiriendo acudir a los lugares donde la tierra ha sido herida y sanar las heridas causadas por los esbirros del Wyrn, como siempre han hecho. De momento su ayuda ha pasado en gran parte desapercibida, pero las demás Razas Cambiantes del Amazonas que los conocen los han recibido con los brazos abiertos. De las tribus Gurahl, los **Caminantes del Bosque** y los **Protectores del Río** son las que han prestado más atención a la Guerra del Amazonas.

El oso de anteojos o *urso de lunetas* en Brasil, es un úrsido que puede alcanzar los 2 m, de pelaje negro o rojizo, con una serie de manchas blancas e irregulares en torno a los ojos que le proporcionan su nombre. Actualmente se encuentra extendido en las montañas desde Venezuela a Bolivia, salvo algunos avistamientos excepcionales fuera de los Andes en zonas limítrofes, como Brasil. Posiblemente en estado salvaje queden menos de 5.000 individuos, lo que lo convierte en una especie amenazada.

Tuiá “Guerreira-da-floresta” (Protectora del Río Kieh): Tuiá nació en el siglo XIX en una apartada aldea de Perú, al norte de Iquitos. Su tribu habitaba las selvas desde tiempo inmemorial, cazando y recolectando frutos. Algunas leyendas hablaban de contactos con los hombres blancos llenos de temor y miedo, y los ancianos aconsejaban evitarlos.

Tuiá creció en un entorno difícil pero paradisíaco. El hijo del jefe se enamoró de ella, y la mujer consultó al chamán. Ella le dijo que le aguardaba un destino distinto y que una gran serpiente de agua aguardaba por ella. No supo qué decir, pero se sintió intranquila. Esa misma noche tuvo unos extraños sueños, en los que la imagen de un oso la observaba con atención.

Contrajo matrimonio con su amado en una ceremonia tribal, y poco después sufría su Primer Cambio. Un oso de anteojos acudió a ayudarla e instruirle en las artes de la curación. Su esposo y su tribu comprendieron que había sido elegida por los espíritus y la trataron con respeto, pero a partir de entonces debería vivir sola.

Se encontraba en medio de su aprendizaje cuando los hombres blancos llegaron a su aldea. Mataron a los guerreros de la tribu, incluyendo a su esposo y se llevaron a los jóvenes, las mujeres y los niños, para esclavizarlos en una plantación de caucho cercana y en los burdeles de Iquitos. Cuando Tuiá regresó, siguió el rastro y enfurecida por lo que vio, desató una matanza en la plantación. Aunque las balas la atravesaron, no sentía nada.

Se convirtió en una guerrera, pero por mucho que matara, siempre seguían viniendo más enemigos. Los hombres blancos hablaban de tribus de “indios hostiles” y prendieron fuego a su refugio, donde había organizado a varios guerreros y en la matanza que siguió resultó gravemente herida. Sólo se salvó gracias a la mediación de su maestro, que se la llevó y sanó sus heridas. Sin embargo, para salvar su alma se necesitaría mucho más tiempo, así que la sumió en un sueño místico en las profundidades de la selva.

Tuiá despertó recientemente. El espíritu de su mentor le dijo que su ayuda era de nuevo necesaria, pero ahora tendría que luchar con otras armas. Su tribu hacía mucho tiempo que había desaparecido, exterminada por la guerra y las enfermedades, pero de alguna forma Tuiá ahora se sentía triste pero en paz. Acudió a otros Gurahl para aprender las artes de la curación y habló con los espíritus de la selva, atendiéndolos en su dolor. Con su nuevo conocimiento siguió el curso del río Amazonas, y acudió en ayuda de las Razas Cambiantes. Aunque en ocasiones lucha junto a otros cambiaformas, más a menudo se dedica a curar las heridas causadas en la tierra. Procura actuar con cuidado, acudiendo a otros Gurahl cuando es necesario. Sin embargo, sus ocasionales apariciones han reavivado las leyendas sobre “amazonas guerreras” y algunos Garou incluso la han confundido con un espíritu de la selva.

Tuiá es una mujer indígena de unos treinta años, la última superviviente de una tribu desaparecida. Su cuerpo está lleno de cicatrices de guerra que ha recubierto con pinturas tribales, y adorna su rostro con espinas y abalorios que simbolizan el luto. Aunque tras su despertar mostraba tristeza, a

pesar de los horrores de la Guerra de los Amazonas cada vez se muestra más llena de esperanza creyendo en que cumple su destino.

En forma Ursus Tuiá es una osa de anteojos de pelaje negro azulado, con un antifaz blanco amarillento y una mirada en cierto sentido melancólica, pero que inspira simpatía. Normalmente se mueve en silencio y a menudo utiliza esta forma para viajar a través de la Umbra.

KITSUNE

En los últimos siglos Brasil ha recibido una considerable población de origen asiático, que ha pasado a formar parte del legado cultural del país. Entre estos emigrantes orientales y su descendencia destaca la comunidad japonesa, que actualmente consta de unos 1.5 millones de personas, concentrada especialmente en los estados de Sao Paulo y Pará, constituyendo la mayor población japonesa fuera de Japón. Los japoneses comenzaron a llegar a comienzos del siglo XX, trabajando especialmente en las plantaciones de café y en la agricultura brasileña. Sufrieron numerosos prejuicios y ataques, especialmente durante la Segunda Guerra Mundial, debido a que Brasil se encontraba en el bando de los Aliados y después del conflicto muchos de ellos acudieron a las grandes ciudades, donde sus descendientes permanecen en la actualidad en ámbitos muy diversos. Estos nipo-brasileños reciben el nombre de *nikkei burajiru-jin*.

Entre estos emigrantes japoneses había unos pocos individuos con sangre de cambiaformas, pero el escaso puñado que terminó alcanzando el Primer Cambio se encontraba en un territorio desconocido y en gran parte hostil para ellos, y los que no sucumbieron se marcharon de regreso a Japón en busca de respuestas. De la misma forma, varios cambiaformas brasileños tomaron Parentela entre los japoneses, especialmente hombres lobo de las tribus de Contemplaestrellas, Hijos de Gaia, Moradores del Cristal y Señores de la Sombra. Hoy en día unos pocos Garou de Brasil poseen un legado que se remonta al Lejano Oriente.

Pero los Hengeyokai de Oriente no dejaron del todo abandonados a sus Parientes que cruzaban el océano en busca de fortuna en las Tierras del Crepúsculo. Unos pocos los siguieron, vigilándolos y ayudándolos a regresar cuando así lo deseaban. Entre estos visitantes orientales se encontraban algunos Hakken, que mantuvieron buenas relaciones con los Señores de la Sombra locales. Sin embargo, de todos los cambiaformas orientales fueron los Kitsune u hombres zorro quienes se han preocupado más por el destino de su Parentela emigrada, y en ocasiones también han ayudado a otros Hengeyokai a mantener el contacto con sus Parientes e incluso han guiado de regreso a los que han superado la confusión del Primer Cambio.

De esta manera los Kitsune son los principales embajadores en Brasil de los Hengeyokai de Oriente. La mayoría de sus contactos han sido con los Garou occidentales, aunque también tienen algunos entre otras Razas Cambiantes. Aún así son un puñado escaso, pero con la importante misión de observar y supervisar a la Parentela oriental. En principio se han mantenido al margen de la Guerra del Amazonas, aunque en ocasiones han acudido como observadores...y en busca de diversión, prestando una ayuda discreta y sigilosa pero sin involucrarse de forma directa. Se muestran más preocupados por el auge del Ciempiés y la Araña en las ciudades, donde se concentran la mayoría de sus intereses.

En Brasil existen varias especies de pequeños cánidos que reciben el nombre de “zorros” o “raposas”, pero no se trata de zorros, sino de un género conocido como *Licalopex*, más emparentados con los lobos y chacales que con los verdaderos zorros, así como otros géneros independientes de cánidos sin un parentesco próximo. Entre las especies locales se encuentran el zorro cangrejero, el zorro de orejas cortas, el zorro de dientes pequeños, el zorro de las pampas, el perro vinagre y otros. Para los Kitsune estas especiales locales carecen de importancia y las consideran inferiores, considerando que Gaia habría puesto zorros rojos en Sudamérica, si hubiera tenido la intención de que los hombres zorro interfirieran en sus asuntos. Sin embargo, algunos de los Kitsune que ocasionalmente surgen en Brasil no están de acuerdo...

Hideo “Jardineiro-de-além-do-Océano” Yabe (Kataribe): Hideo nació en la población de Osvaldo Cruz, en el interior de Sao Paulo, el hijo de unos emigrantes japoneses, unos años antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial. Fue educado en las costumbres de su país y cuando Japón entró

en guerra al lado de las fuerzas del Eje contempló el entusiasmo de sus compatriotas que veían la victoria japonesa como algo seguro.

Sin embargo, Saburo Yabe, el padre de Hideo, se mostraba muy escéptico, para sorpresa de su hijo, lo cual despertó la irritación de algunos de sus vecinos. Cuando Japón fue derrotado en 1945, unos jóvenes nacionalistas lo mataron de una paliza por su “derrotismo” y por creerse las “mentiras” de la prensa brasileña. La muerte de Saburo desató el Primer Cambio en Hideo, que con su recién encontrado poder, persiguió a los asesinos de su padre, miembros de una siniestra sociedad secreta conocida como Shindo Renmei. Las acciones terroristas y la violencia de esta sociedad despertaron una oleada de histeria contra los japoneses de Osvaldo Cruz, muchos de los cuales fueron linchados.

Dolido por la destrucción de su hogar, Hideo viajó a Japón en busca de respuestas a lo que era. Fue bien recibido por los hombres zorro de Japón, aprendiendo de ellos durante años. Sin embargo, finalmente decidió regresar a Brasil con varios objetivos en mente. Por una parte los Kitsune japoneses estaban preocupados por la corrupción del Ciempiés que había invadido el paisaje espiritual de Japón tras el bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki. Por otra parte, también les preocupaba el destino de su Parentela brasileña. ¿Quién se encargaría de educar a los hombres zorro que aparecían más allá del país del sol naciente?

Hideo les ofreció una solución. En compañía de otros Kitsune acompañó a varios emigrantes japoneses que partían a Brasil, y una vez allí comenzaron a tejer una red de contactos con la intención de mantener vigilados a los linajes de Parentela, y ayudarles en lo que fuese necesario. Tras la Segunda Guerra Mundial muchos emigrantes japoneses dejaban el campo para instalarse en las ciudades y muchos de ellos contribuyeron a la creación de “cinturones verdes” con el cultivo de frutas y hortalizas.

Tras varias décadas de esfuerzo, Hideo y sus aliados, con el mecenazgo de los Kitsune japoneses, han tenido éxito en su empeño, prestando ayuda no sólo a los hombres zorro, sino también a otros Hengeyokai. Por otra parte, la presencia de Hideo es conocida entre los Garou de Sao Paulo, manteniendo buenas relaciones con las tribus de Moradores del Cristal y Señores de la Sombra.

Personalmente Hideo se ha casado y formado una familia en Sao Paulo, y con su esfuerzo ha creado una próspera cadena de fruterías y floristerías. El propio Hideo posee amplios conocimientos de jardinería, y en su jardín personal ha plantado varias especies en peligro. Un hecho menos conocido es que ha realizado varios pactos con los espíritus de árboles y plantas, y ha creado varias semillas especiales que envía periódicamente a Japón. Estas semillas contienen espíritus de la selva del Amazonas con poderes purificadores y los Kitsune que los reciben las plantan en los lugares más afectados por la corrupción del Ciempiés. Sus efectos son lentos, pero los hombres zorro esperan que a largo plazo ayuden a reparar las heridas que la tierra de Japón ha sufrido.

Hideo es un hombre japonés de cerca de ochenta años, bastante bajo y robusto. Su rostro se encuentra cercado por cientos de arrugas y sus pequeños ojos negros tienen una visión reducida, por lo que utiliza gafas de cristales gruesos. Se mueve lentamente debido a los achaques de la edad, pero sus movimientos, aunque lentos, son precisos y meticulosos.

En forma de zorro, Hideo es un gran zorro rojo de pelaje claro y largo, que refleja sus muchos años. Normalmente permanece tranquilo y paciente, observando lo que le rodea.

MOKOLÉ

Los Mokolé remontan su presencia en Sudamérica, o Ambalasokey, como es conocido el continente sudamericano entre los hombres saurio, hasta la época de los Reyes Dragón. La memoria de los venerables reptiles habla de los días en que el océano Atlántico era sólo un riachuelo. Las selvas tropicales ofrecían numerosas presas y un clima ideal.

Mientras en África el anciano Mokolé-mbembe levantaba su corte, en Sudamérica los hombres saurio siguieron la llamada de una sabia anciana llamada la Mãe-da-Auga, que posteriormente recibiría entre la humanidad otros nombres como Sucurui o Yacumama. La anciana fue reconocida como reina por sus seguidores y bajo su gobierno el pueblo de los hombres saurio volvió a prosperar, aunque sólo era un pálido reflejo de la época de los Reyes Dragón. Gr'rash-taknyrr se convirtió en el principal Cenagal de la selva del Amazonas, ocupado ininterrumpidamente durante quinientos mil años.

Los hombres saurio tomaron a muchos pueblos bajo su tutela, especialmente los que vivían en las selvas que prosperaban en torno a los ríos Orinoco y Amazonas y utilizando sus dones tomaron como Parentela no sólo a los caimanes, sino también a las anacondas y los grandes lagartos tejú. Con el tiempo otras Razas Cambiantes se extendieron por el amplio continente sudamericano y convivieron en paz.

La llegada de refugiados procedentes del norte intranquilizó a las Razas Cambiantes. Comenzaron a circular rumores de que los hombres lobo habían enloquecido y querían exterminar a los demás cambiaformas. Una anciana Mokolé llamada La-Piedra-se-Erosiona percibió el peligro de que la guerra se extendiera y comenzó a difamar a los Garou, consiguiendo convencer a las demás Razas Cambiantes de que los hombres lobo eran un peligro y que debían ser destruidos. Tras una serie de desencuentros y provocaciones, finalmente estallaron las hostilidades, pero en Sudamérica los Fera consiguieron eliminar por completo la presencia de los Garou, tanto de los feroces hombres lobo como de su Parentela.

Siguió un largo período de paz, en el que los Mokolé asumieron el liderazgo de las demás Razas Cambiantes de Sudamérica. De vez en cuando se realizaban cautelosos contactos con el norte, donde los hombres lobo habían sobrevivido y se había alcanzado una tregua, acompañada de períodos de tensión. Bajo el gobierno de los hombres saurio los pueblos cambiaformas consiguieron mantener Sudamérica protegida en gran parte. Por supuesto, de vez en cuando surgían problemas endémicos, como la aparición de Perdiciones especialmente poderosas o enfrentamientos con poderosos vampiros y hechiceros que alteraban el orden de las cosas, pero en conjunto el continente parecía libre de grandes amenazas. A veces enviados de otros lugares acudían a las selvas amazónicas en busca del consejo de los Mokolé, que eran respetados por su sabiduría.

Y entonces llegaron los europeos. Las selvas sudamericanas permanecieron aisladas durante más tiempo, pero los pueblos nativos no pudieron evitar la devastación que habían traído los conquistadores. Los Camazotz fueron exterminados y su tótem Murciélago cayó en la desesperación y se rindió al influjo del Wyrn. Los valientes guerreros jaguar Olioiuqui y Hovitl Qua fueron diezmados y sólo sobrevivieron uniendo sus fuerzas y formando la tribu de los Balam. Una fiebre espiritual que cabalgaba las enfermedades de los europeos también diezmó a la Parentela de los cambiaformas. En aquella época de crisis los Mokolé no pudieron ofrecer una respuesta clara. Muchos cayeron luchando contra los conquistadores, otros enfermaron y murieron con los pueblos que protegían, otros se adentraron en las selvas tratando de evitar a los europeos y otros en fin, se hundieron en el Sueño del Dragón esperando tiempos mejores.

La llegada de esclavos procedentes de África revitalizó la Parentela de los Mokolé sudamericanos, ayudándoles a sobrevivir. Los hombres saurio de ambos continentes se reencontraron y estrecharon sus lazos, revitalizando las corrientes de recuerdos y Mnesis. Al mismo tiempo el varna de los caimanes se fortaleció, mientras los varnas de anacondas y tejús menguaban.

Los Mokolé sobrevivieron durante los siglos siguientes como pudieron y Gr'rrash-takknyrr, el primer Cenagal de Ambalasokey, se convirtió en su principal lugar de anidamiento en el Amazonas. La fiebre del caucho volvió a menguar las filas de los hombres saurio durante los siglos XIX y XX, y entre las empresas que devastaban las selvas del Amazonas la multinacional Pentex extendió sus tentáculos de corrupción. Recientemente Trueno Emplumado, una Sol de Medianoche, asumió el liderazgo de Gr'rrash-takknyrr, llegando a cooperar con los Garou de la manada de los Raptores Fantasma para proteger su nido.

En medio de la guerra algunos Mokolé estrechan las alianzas con las tribus nativas locales y han ayudado a proteger sus territorios del Amazonas utilizando la legislación como arma para proteger los derechos de los pueblos indígenas. Unos pocos participan en la guerra de una forma diferente, utilizando su gran conocimiento para identificar nuevas sustancias y drogas que interesen a las compañías farmacéuticas y las involucren en la protección de la tierra. Sin embargo, la mayoría de las demás Razas Cambiantes consideran que este proyecto concreto aproxima demasiado a los Mokolé a sus enemigos.

Actualmente algunos Mokolé han tenido que abandonar varios Cenagales debido al veneno que Pentex y sus subsidiarias están extendiendo. Por otra parte han asistido con impotencia no sólo al exterminio de su Parentela nativa, víctima de la esclavitud y la corrupción de la civilización europea, sino también a la caza indiscriminada de su Parentela reptiliana. En su desesperación algunos Mokolé han buscado refugio en la periferia de las ciudades, entrando en competencia con los Ratkin, que no están

dispuestos a compartir sus territorios con los hombres saurio. Estos jóvenes Mokolé urbanos se enfrentan a la desaprobación de los Cenagales que creen que están abandonando los territorios que deben defender y la oposición de los cambiaformas urbanos que ya habitan las ciudades.

VARNAS SUDAMERICANOS

ORA (Tejú)

Los tejús son los mayores lagartos de Sudamérica, pudiendo alcanzar entre 1.4 y 1.5 m. Son rápidos en el suelo, pero también pueden trepar y nadar con habilidad. Su mordisco causa Fuerza +1 de daño. Cuando son jóvenes se alimentan sobre todo de insectos, pero a medida que crecen diversifican su dieta, añadiendo frutos y pequeños mamíferos y reptiles.

Los miembros de este varna son los más curiosos y menos ligados a las selvas, y fueron los primeros Mokolé sudamericanos que se aproximaron a los europeos para vigilarlos y aprender de ellos. Esta actitud no siempre ha sido bien aceptada por los demás hombres saurio, que los consideran demasiado influidos por la Tejedora. De todas maneras, el varna ha sufrido mucho y posiblemente su número no pase de unos pocos individuos.

Estadísticas: Fuerza+0, Des +1, Resistencia +2, Man -4, Rabia 4

SUCURI (Anaconda)

Este varna es exclusivo de Ambalasokey, aunque se rumorea que en tiempos lejanos, algunos miembros del mismo nacían en África y Asia, entre las grandes boas y pitones del Viejo Mundo. Las anacondas sudamericanas suelen medir entre 4 y 5 m, especialmente las hembras. Excepcionalmente algunos individuos superan estas medidas y circulan rumores de ejemplares especialmente grandes, de hasta más de 8 m.

En el continente sudamericano los Sucuri mantienen una posición especial, siendo considerados los protectores de los ríos, y en concreto del Amazonas, la Madre de las Aguas, que consideran un avatar de la primera reina de los Mokolé de Ambalasokey. Desgraciadamente han sufrido mucho en los últimos siglos, y actualmente los hombres saurio que nacen entre las anacondas son cada vez más escasos, y nunca se alejan demasiado de las selvas amazónicas.

La forma Árquida de los Mokolé Sucuri se encuentra más limitada que la de otros hombres saurio, lo que muchos atribuyen a su conexión con la Madre de las Aguas. Los Sucuri siempre adoptan la forma de gigantescas serpientes de proporciones titánicas, lo que posiblemente haya dado lugar a las muchas leyendas sobre serpientes gigantes del Amazonas. Los Sucuri afirman que recuerdan los sueños en los que Ambalasokey estaba habitado por grandes serpientes prehistóricas.

Estadísticas: Fuerza +2, Des -1, Res +3, Man -4, Rabia 3

SYRTA (Caimán)

Los caimanes son cocodrilianos nativos de América Central y del Sur. Los caimanes miden entre 3 y 4 metros como mucho (la mayoría son pequeños, de 1.2 a 1.8 m), aunque el mayor de todos, el caimán negro, puede superar los 5 m. de longitud, y se alimentan de peces y mamíferos. Algunos comen plantas cuando están especialmente hambrientos o enfermos. Son tímidos y no se reúnen fácilmente en Cenagales; muchos viven solos. Con frecuencia cazan de noche y duermen durante el día. Existen varias especies, siendo la más común el caimán de anteojos. Ponen de 25 a 30 huevos.

Muchos caimanes tienen una habilidad para cambiar de color como los camaleones (Un Mérito de 7 puntos). Algunos también tienen duros lomos escamosos. Los miembros de este varna son considerados los protectores de la tierra, conocedores de sus secretos y guardianes de su Mnesis más profunda. Saben más acerca de los Reyes Pájaro y los Reyes Marsupial que cualquier otro ser en la faz de Gaia. Son los padres más devotos de cualquier varna. Comúnmente las hembras custodian a sus huevos y crías, llevándolas desde el nido en su boca hasta la seguridad del agua.

Estadísticas: Fue +1, Des -1, Res +3, Man -4, Rabia 4

Canção-dos-dias-mais-jovens (Sol Naciente “Rampante”): Canção-dos-dias-mais-jovens nació en un nido de caimán de anteojos o *jacaretinga*, como es conocida la especie en Brasil. Su familia se encontraba en el territorio del Cenagal de Grrrash tak’nyrrr, el más antiguo lugar sagrado de los Mokolé en Brasil. Siempre un caimán muy activo, prefería cazar y explorar, mientras sus hermanos y hermanas preferían tumbarse al sol en el barro de las orillas del Amazonas. Su curiosidad le llevó hasta

uno de los Mokolé del Cenagal, acercándose para observarlo con extrañeza. Su bramido de advertencia le hizo mantener distancias, pero cuando la criatura dejó de reparar en él y cambió de forma para caminar sobre dos patas, quedó sorprendido.

Esa noche Canção-dos-dias-mais-jovens soñó con lo que había visto, con cacerías sobre dos patas a través de la selva persiguiendo presas, y de enormes bestias que hacían temblar el suelo a su paso. Fue así como sufrió su Primer Cambio y soñó su forma en los sueños de los Reyes Dragón. Cuando despertó, otros Mokolé surgieron de la selva, y le invitaron a unirse a ellos.

Así pasó a formar parte a tiempo completo del Cenagal, pero Canção-dos-dias-mais-jovens se dio cuenta de que sus compañeros Mokolé no eran muy diferente de sus Parientes caimanes. Preferían pasar el día meditando en los sueños del pasado y actuando muy poco. Sin embargo, él prefería cazar, tal y como le impulsaba su auspicio de Sol Naciente.

La llegada de Pentex y la Guerra del Amazonas le permitieron ponerse a prueba como guerrero. Atrapó a muchos simios extraños que apestan a corrupción y oscuridad merodeando demasiado cerca de Grrrash tak'nyrrr y le asqueó su sabor.

La llegada de los Garou llenó a Canção-dos-dias-mais-jovens de miedo y odio. Sin embargo, sus compañeros Mokolé le pidieron que no atacara a ningún hombre lobo salvo para defenderse. Aunque hace poco los Mokolé y los Garou establecieron una alianza contra Pentex y los esbirros del Wyrn, Canção-dos-dias-mais-jovens tiene sus reservas, aunque mientras acaben con los simios corruptos no tiene ningún inconveniente. Por su parte con el paso de los años se ha convertido en un gran guerrero de la Guerra del Amazonas.

Canção-dos-dias-mais-jovens mantiene vigilada a su Parentela entre los caimanes del río Urucú, en especial a una hembra con la que se aparea periódicamente, y que espera que algún día le proporcione hijos Mokolé que continúen su legado.

Canção-dos-dias-mais-jovens es un caimán de anteojos de más de dos metros de largo, de escamas parduscas y grisáceas y dorso blanco. Cuando adopta su forma Arquida se convierte en un feroz velociraptor de más de dos metros de altura, con garras afiladas como cuchillas y especialmente rápido. Le gusta acechar a sus presas antes de atacar de improviso como un relámpago sin darles ninguna opción de defenderse.

En su forma Homínida, es un nativo tupí, de pelo oscuro y liso, y ojos pequeños y negros con una mirada feroz y vigilante. Normalmente adopta un semblante serio, aunque en ocasiones muestra una sonrisa de dientes afilados. Suele pintar el contorno de sus ojos con pintura negra.

NAGAH

Las Nagah encontraron en el continente sudamericano un lugar acogedor. Las extensas selvas tropicales y ecuatoriales les ofrecían un refugio agradable, con Parentela humana y de ofidios mortíferos. Cuando estalló la Guerra de la Rabia simplemente se retiraron a las sombras, y no participaron en la matanza de los Garou sudamericanos a manos de las demás Razas Cambiantes. Por supuesto, defendieron sus Nidos cuando eran atacadas, pero esa situación ocurría muy raramente.

Mientras los Mokolé y las demás Fera se extendían por Sudamérica, las Nagah se mantuvieron en gran parte al margen. Los hombres serpiente tenían otros objetivos en mente que preferían mantener en secreto a las demás Razas Cambiantes. En ocasiones purgaban a algún individuo corrupto, pero en general Ambalosome había alcanzado cierto equilibrio en su aislamiento. Sin embargo, las Nagah no permanecieron ociosas, estrechando lazos con otros hombres serpiente por toda América. En el territorio brasileño las Nagah no tuvieron excesivos problemas con los cambiaformas locales, pero varios hombres serpiente sudamericanos en ocasiones viajaban en ayuda de sus congéneres, purgando las amenazas contra Gaia.

Cuando llegaron los europeos y los Garou a las costas de Sudamérica, la Segunda Guerra de la Rabia tuvo poco efecto sobre las Nagah que vivían en las selvas. Mediante sus artes sigilosas se retiraron y protegieron de la amenaza de los hombres lobo. Otros cambiaformas del Nuevo Mundo no fueron tan afortunados, pero las Nagah consiguieron vengar a algunos.

Como ocurrió con los Mokolé, las Nagah también se beneficiaron del comercio de esclavos. La Parentela africana de los hombres serpiente, que era transportada en los barcos de esclavos, se extendió por Brasil y otros lugares de Sudamérica. El vigor producido por la llegada de los nuevos Parientes también proporcionó fuerza a las Nagah sudamericanas. Asimismo, la llegada de las Nagah europeas y africanas permitió la creación de una nueva Corona para supervisar a los hombres serpiente de América: las Zuzeka.

Otro de los factores del gran poder de las Nagah de Sudamérica fue la protección del espíritu Uktena. Este espíritu serpiente de los ríos está dispuesto a escuchar las invocaciones de las Nagah. Muchos de los miembros de su prole –como las serpientes emplumadas, los dragones sin alas, las serpientes de mar, los Kolowissi y los Inadu- también sirven a las Nagah bajo máscaras diferentes. Hubo varias ocasiones en la Segunda Guerra de la Rabia cuando Uktena, y los Garou que lo servían, ocultaron o protegieron a los hombres serpiente por respeto a los espíritus que reverenciaban conjuntamente. Su gesto fue apreciado.

Pero en su aislamiento las Nagah también se dieron cuenta de que se encontraban dentro de una jaula esmeralda, mientras las colonias europeas extendían la influencia de la Tejedora y el Wyrn sin control alguno. Sigilosamente algunos hombres serpiente desviaban o hacían desaparecer a conveniencia a los exploradores que se aventuraban en el interior, y otros acudieron a las crecientes ciudades para ejercer su particular forma de justicia. Las Nagah se infiltraron no sólo en los cultos de esclavos africanos, sino que también se escurrieron en las cortes de los aristócratas, golpeando con rapidez, haciendo desaparecer a los objetivos señalados y huyendo a la seguridad de la selva cuando era necesario.

Sin embargo, el avance colonizador del siglo XIX pilló a muchos hombres serpiente por sorpresa. Varios perecieron sin conseguir detener la marea devastadora de la fiebre del oro y del caucho. Las Nagah brasileñas se reunieron, y comprendieron que su aislamiento las debilitaba, era necesario trasladarse a los lugares donde se estaba concentrando el poder de la humanidad.

A principios del siglo XX un intrépido Nido de Nagah fue situado en Sao Paulo, las Serpientes de Cristal. Pronto le siguieron otros en las principales ciudades brasileñas, a veces ocultándose en la sociedad humana, y otras construyendo refugios ocultos, a menudo en el fondo de los ríos o en el subsuelo. Desde sus nuevas atalayas, los hombres serpientes continuaron ejerciendo su peculiar justicia sobre las Razas Cambiantes, así como sobre los servidores del Wyrn. Algunas Nagah conservadoras consideraron que esa estrategia los hacía demasiado vulnerables a los engaños de la Tejedora, pero otras creen que los riesgos han merecido la pena.

La Guerra del Amazonas ha dado mucho trabajo a las Nagah. Con tantas Fera a las que vigilar y tantos servidores del Wyrn, el conflicto ha requerido una atención constante. Las Razas Cambiantes juegan su papel, pero algunos individuos no pueden resistir la presión y son corrompidos por el Wyrn. A estos desafortunados suele llegarles un final rápido e inesperado.

El Nido del Filo Escurridizo, situado cerca de Manaos, fue escenario recientemente de una reunión de Nagah llegadas de la India y Brasil. Durante meses los hombres serpiente prepararon la muerte de Diente Negro, el cruel rey Simba que había impuesto un terrible dominio sobre gran parte de África, pero cuando se dispusieron a actuar, el tirano ya había sido derrocado y su cruel gobierno había sido sustituido por la alianza de cambiaformas del Ahadi. Los hombres serpiente brasileños simplemente asintieron y regresaron al Amazonas como si nada hubiera ocurrido, retomando sus labores en el punto donde las habían dejado.

En Brasil existen muchas especies de serpientes venenosas. Del género Bothrops existen unas 30 especies, entre las que destaca la “víbora de punta de lanza dorada”, una especie que vive en una isla deshabitada de la costa de Sao Paulo, donde es especialmente numerosa, hasta el punto que recibe el nombre de “Ilha das Cobras”. Las Nagah ejercen cierta vigilancia sobre esta isla, pero prefieren no mantener una presencia constante para evitar llamar la atención de forma innecesaria.

La serpiente de cascabel tropical es la única representante del género Crotalus en Brasil, extendida desde México hasta Argentina. Además de ser muy venenosa, su veneno varía de una zona geográfica a otra, lo que dificulta la elaboración de antídotos eficaces.

Emparentada con los córalos, la serpiente de cascabel muda o surucucú de Brasil pertenece al género Lachesis. Ataca con múltiples mordeduras e inyecta una gran cantidad de veneno. Incluso la mordedura de un ejemplar pequeño puede resultar fatal.

Menos agresivos son los ofidios del género Micrurus o serpientes de coral, emparentadas con las cobras del Viejo Mundo, de las que existen numerosas especies de Brasil. Son características por sus brillantes anillos coloridos, y normalmente sólo suelen utilizar su poderoso veneno como último recurso.

Sytha “Anéis-Distantes” (Vasuki de Invierno): Sytha nació en una lejana selva de Brasil, en el estado de Matto Grosso. Como todas las serpientes, los comienzos de su existencia transcurrieron bajo la

perspectiva de los instintos de alimentarse y sobrevivir. Cuando un niño de una tribu nativa la desenterró aletargada bajo las raíces de un árbol, la expresión de horror del niño cuando la serpiente se retorció entre sus manos y se escurrió entre las hojas provocó una reacción en el interior de su mente que instintivamente terminaría dando lugar a la muda de su Primera Piel.

Sytha observó a los humanos de lejos durante varias semanas y comenzó a imitarlos, pero finalmente un hombre serpiente acudió a ella y le reveló cuál era su verdadera naturaleza. Pronto se convirtió en una estudiante dispuesta y comenzó a desempeñar misiones junto con su Nido, viajando por toda Sudamérica.

Pasó varias décadas ascendiendo en las filas de las Nagah, acabó con adversarios especialmente difíciles, aprendió a desenvolverse entre los humanos y adiestró a numerosas Nagah, engendrando también un prestigioso linaje. Sin embargo, a Sytha le molestaba la notoriedad, incluso dentro de su propia raza, y cuando su último compañero de Nido murió a una avanzada edad en 1985, pensó en retirarse y vivir una vida ermitaña.

Sin embargo, casi un año después las Zuzeka, la Corona que gobierna a las Nagah americanas, la convocaron a una sesión especial. Uno de sus tres miembros había fallecido en el cumplimiento de una misión, y habían elegido a Sytha para que lo sustituyera. Ante semejante honor, y a pesar de la carga y responsabilidad que representaba semejante cargo, aceptó. Aunque a menudo contacta con sus dos hermanas mediante vía espiritual y por lo menos una vez al año se reúnen personalmente en una localización que cambian de manera periódica, cada una de las Zuzeka supervisa individualmente Norteamérica, América Central y el Caribe y América del Sur.

Como supervisora de Sudamérica, Sytha se ha instalado en Sao Paulo, como guardiana del Nido de las Serpientes de Cristal. Sólo otro de sus compañeros la ve con relativa frecuencia y sólo él conoce su verdadera posición e identidad. Las demás Nagah que la conocen nunca sospechan su verdadero poder, ya que no parece mostrarse muy activa en los asuntos del Nido. Lo cierto es que Sytha está muy ocupada transmitiendo información al resto de los Nidos y Nagah de Sudamérica, normalmente mediante avisos espirituales o extraños mensajeros.

Sytha se deja ver muy poco fuera del Nido. Muchas veces yace oculta bajo los terrenos del serpentario o se camufla entre los especímenes de exposición, aunque ya no suele aparearse con otras serpientes. No termina de acostumbrarse al Instituto Butantan, pues considera que una jaula, por grande y cómoda que sea, no deja de ser una jaula, pero al mismo tiempo también cree que los beneficios y resultados que proporciona a su especie merecen la pena.

Últimamente se encuentra preocupada por los acontecimientos de la Guerra del Amazonas, que considera una gran trampa del Wyrn. Desde su perspectiva ha visto cómo los Garou y las diversas Razas Cambiantes concentran su atención en los campos de batalla del Amazonas, concentrando numerosos guerreros y recursos, que son desviados de otros lugares. Ansiosos de gloria, muchos cambiaformas descuidan la vigilancia del Wyrn. En el propio Brasil, desde el regreso a la democracia la influencia del Wyrn y de la Tejedora no han dejado de crecer, mientras las batallas se suceden en la selva amazónica. Los recientes sucesos en Brasilia, donde supuestamente apareció una poderosa Perdición que diezmó las filas de los cambiaformas locales, que habían descuidado la vigilancia por la Guerra del Amazonas, no hacen sino confirmar los temores de Sytha. La veterana Nagah cree que es necesario que los guerreros de Gaia reagrupen sus fuerzas y abandonen sus sueños de gloria para solucionar los numerosos problemas que están creciendo a sus espaldas, especialmente en las ciudades brasileñas.

Su apariencia ofidia es la de una gran serpiente de coral negra con anillos de puntos blancos y cuando necesita adoptar una identidad humana adopta la forma de una mujer indígena de piel bronceada de unos cincuenta años, que viste con ropas sencillas de lino y que no suele hablar. Sin embargo, en cualquiera de sus formas es una cazadora mortífera.

NUWISHA

Los Nuwisha nunca han estado presentes en Sudamérica hasta época reciente, o por lo menos eso creen los Fera, pero lo cierto es que ninguna barrera puede detener a los curiosos hombres coyote desde que el primero de ellos puso sus pies en el mundo. Quizás no hayan sido muy visibles, pero incluso antes

de la llegada de los conquistadores europeos, algunos risueños embaucadores se abrieron paso hasta los amplios espacios de Sudamérica.

Lo cierto es que los hombres coyote han viajado a muchas tierras y han observado a muchos pueblos, compartiendo las historias que habían aprendido a su regreso al hogar. Descubrieron los secretos de las demás Razas Cambiantes y aprendieron a mezclarse con ellas. Por otra parte también descubrieron a muchos espíritus embaucadores, que consideraron los muchos rostros de Coyote. En las historias de los Nuwisha hay historias de incansables viajeros que recorrieron este mundo y otros, como Zancadillea-a-los-Enemigos y Llorá-de-Alegría, y como ellos otros hombres coyote errantes han seguido su ejemplo desde entonces.

En sus ocasionales viajes los Nuwisha han repartido sus inolvidables lecciones de humor e ingenio y han saboteado los esfuerzos de los enemigos de Gaia. Expediciones perdidas en la selva por culpa de “guías” despistados, embarcaciones con el timón roto, conflictos inesperados y muchas herramientas más se encuentran en el arsenal de los hombres coyote.

Realmente los Nuwisha han actuado con tanta discreción que muchos cambiaformas creen que no aparecieron en Sudamérica hasta después de la llegada de los europeos, cuando se dispersaron por todo el continente. Algunos seguidores de **Ti Malicia** acudieron a los esclavos de las plantaciones brasileñas y les abrieron los ojos para que rompieran sus cadenas y se fueran; otros acudieron a los salones de los poderosos y les enfurecieron hablándoles de la corrupción de los reyes portugueses, ridiculizando a los monarcas. Puede que no actuaran en gran número, pero un hombre coyote bastaba para encender chispas que degeneraban en incendios con consecuencias imprevisibles.

En Brasil los Nuwisha también conocieron a otros rostros de Coyote. En las danzas de los esclavos de África, en sus cánticos y en sus obras se encontraban dioses, y entre ellos bailaba **Exu**. Algunos lo adoptaron y lo siguieron siempre que visitaban las tierras del sur. Los hombres coyote rieron y bailaron, y enseñaron a otros.

La Guerra del Amazonas también trajo a algunos Nuwisha, a menudo siguiendo a los Garou. Los seguidores de **Xochipilli** filtraron información sobre el Wyrm a los hombres lobo, y las máquinas de Pentex se detenían y averiaban de forma misteriosa. Sin embargo, no saltaron a los campos de batalla. Coyote les había ordenado esperar, y eso hicieron.

No hay coyotes en Brasil, aunque sí varios cánidos emparentados lejanamente, como el lobo de crin o los “zorros” sudamericanos. Sin embargo, para los Nuwisha, toda la humanidad es su Parentela, así que de vez en cuando han dejado la sangre del Embaucador entre los pueblos de Sudamérica.

EXU

Coste de Tránsito: 5

En Brasil Exu es el orixá de la comunicación, de las cosas artificiales y del comportamiento humano, del cambio y del movimiento. Es un dios astuto, vanidoso y sabio, que conoce la naturaleza humana. Suele ayudar a quienes buscan libertad, convirtiendo el error en acierto y el acierto en error. En la religión cristiana es identificado con San Antonio de Padua, y en el vudú con el loa Legba.

Quienes lo siguen son sensuales, dominantes e inteligentes. Les gusta la vida activa, rodearse de personas y el amor en todas sus formas, adoran las fiestas pero no les gusta atarse a nadie, siguiendo sus impulsos. Si alguna vez deciden amar a alguien, darán su vida si es necesario, pero si son traicionados son especialmente vengativos y crueles.

Rasgos: Exu bendice a sus hijos con un punto de Carisma y tres dados adicionales en tiradas relacionadas con la creación o reparación de objetos. Además, una vez por historia los personajes pueden anular el resultado de una de sus tiradas y repetirla.

Prohibiciones: Exu exige a sus seguidores que no dejen ninguna ofensa contra ellos impune, aunque pueden devolverla proporcionalmente o esperar el momento adecuado para impartir su “retribución.” Por otra parte, una disculpa suele ser suficiente para evitar la ira de los Hijos de Exu.

Aulo “Sacode-as-teias-de-aranha” Pinho: El padre de Aulo era un pastor evangélico brasileño, que a menudo viajaba por América en compañía de su familia predicando la palabra de Dios. Estaba especialmente empeñado en visitar comunidades indígenas para acabar con el paganismo y los “engaños del diablo.” Durante una visita a una comunidad indígena en México, mientras se dedicaba a la

predicación, su mujer recibió la visita de alguien muy parecido a su marido, que la dejó embarazada. Nueve meses después nació Aulo, y vivió sus primeros años recorriendo diversos países acompañando a su familia en su “misión.”

Desde los primeros años el padre de Aulo pensó que su hijo más joven le había sido enviado para poner a prueba a su paciencia. No sólo era un niño travieso, sino que además no paraba de hacer trastadas. En una ocasión lo sorprendió haciendo reír a un grupo de feligreses, haciendo una imitación paródica de sus sermones. Aulo escapó riéndose de su enfurecido progenitor, dispuesto a darle una paliza.

A medida que crecía Aulo se volvió cada vez más atrevido, cuestionando a su padre por su actitud hacia la religión y sus insultos hacia los no creyentes. La gota que colmó el vaso fue el día que su padre descubrió que su hijo era homosexual, y éste reaccionó tranquilamente diciéndole que por lo menos él era fiel a sus amantes y no se acostaba con prostitutas con el dinero recaudado a sus feligreses. Sorprendido y herido en su orgullo, el padre de Aulo lo echó de casa, y esa misma noche el joven sufrió su Primer Cambio, comprendiendo de dónde había recibido la repentina “revelación” para enfrentarse con su padre.

Libre de ataduras, Aulo se dedicó a viajar por su cuenta. Coyote lo guió hasta uno de sus compañeros, un veterano coyote que le enseñó todo lo necesario y le acompañó en un viaje por la Umbra, mostrándole cuál era su verdadera naturaleza y lo que tenía que hacer.

Aulo regresó un año después a los caminos del mundo físico. En una destartalada furgoneta se dedicó a recorrer el mundo predicando un nuevo “mensaje”, revelando la hipocresía de la sociedad y luchando por los desfavorecidos. Con el tiempo aprendió que no todo el mundo deseaba conocer la “verdad” y en más de una ocasión tuvo que salir por piernas (o por patas), por lo que aprendió a ser más discreto.

Actualmente Aulo sigue recorriendo Brasil en su furgoneta, como un carismático predicador itinerante. Cuando llega a su destino elegido, comienza a obtener información que después distribuye estratégicamente. A veces simplemente roba y revela secretos sucios, otras veces inspira a los oprimidos para que se alcen contra quienes abusan de ellos, y cuando llega el momento, simplemente se esfuma para contemplar los fuegos artificiales desde una distancia respetuosa.

Aulo es un hombre joven, mediada la veintena, de piel morena y cabello oscuro perpetuamente despeinado. Sus ojos grandes y negros están llenos de diversión y tiene una gran sonrisa pícaro con un diente afilado. Normalmente suele vestir con formalidad, con una camisa blanca y unos pantalones negros, cuando predica su “mensaje.” Sin embargo, cuando llega el momento es capaz de adoptar muchos aspectos e infiltrarse en ámbitos muy diferentes, desde manifestaciones por los derechos de los homosexuales, grupos de oración, fraternidades universitarias y los lugares más inesperados.

RATKIN

Las ratas del Viejo Mundo, tanto la rata común como la rata negra, no llegaron a América hasta la colonización europea en el siglo XVI. Los Ratkin no tardaron mucho en seguirlas, refugiándose en los primeros asentamientos insalubres de la costa. A menudo compitieron y se aliaron con los hombres lobo de la tribu Roehuesos, pero la precariedad de sus dominios hacía que a menudo tuvieran que hacer frente común para sobrevivir.

El puerto de Santos se convirtió en la ubicación del primer Nido de Ratkin de Brasil, gobernado por el “Rei dos Farrapos,” una figura que dirigía una banda de asaltadores y piratas, formada por hombres rata y su Parentela. Algunos hombres rata probaron suerte en el interior, acompañando a las partidas de bandeirantes, pero no solían durar mucho. La presencia de los Ratkin europeos no resultaba del agrado de las Razas Cambiantes locales.

A medida que llegaban más hombres rata del Viejo Mundo, aparecieron otros Nidos a lo largo del litoral brasileño. El Rei dos Farrapos intentó ejercer su autoridad sobre las diversas bandas que llegaban, lo cual no siempre era posible. A menudo se producían insidiosas rencillas y batallas, que a menudo terminaban atrayendo atenciones indeseadas.

Los Ratkin participaron en algunas revueltas ya en época colonial, empujando a los esclavos a huir, o alzando a las masas hambrientas en eventos como “A Farroupilha.” Sin embargo, a menudo permanecieron aislados y marginados hasta que durante el siglo XIX comenzaron a encontrar un

ambiente propicio en las favelas y barrios depauperados que comenzaban a surgir en torno a las grandes ciudades, donde se hacinaban los sin tierra y las masas de emigrantes desafortunados. De nuevo se encontraron en competencia con los Roehuesos, pero en 1888 Ricardo “Punho-de-Garfo” de Cunha, El Rei dos Farrapos, trasladó su corte de Santos a Sao Paulo y estableció un pacto con los Roehuesos locales, que se extendería a otros Nidos brasileños.

Sin embargo, no todos los Ratkin brasileños estaban conformes con la decisión del Rei dos Farrapos. Los disidentes se alzaron en Santos, liderados por “Carabuboes”, un Señor de la Plaga, que provocó la entrada de un brote de peste en Brasil para atacar al Rei dos Farrapos y sus partidarios. Los propios mortales se asustaron y tomaron medidas contra las ratas, lo que desencadenó una matanza de miles de roedores, en los que murieron muchos Parientes. Carabuboes fue asesinado, y sus partidarios se desbandaron, huyendo de Brasil.

El siglo XX vio la expansión de los hombres rata por gran parte de Brasil, infiltrándose en los barrios donde el hambre y la pobreza se encontraban extendidas entre los marginados, muchos de los cuales fueron convertidos en Parientes, portando la maldición de las ratas en sus venas. Unos pocos Ratkin simpatizaron con los marginados y sus aspiraciones sociales; pero la mayoría simplemente se aprovecharon con pragmatismo implacable de ellos. En las profundidades de sus Nidos elaboraron siniestros ritos que utilizaban licores envenenados y provocaban estados de frenesí psicótico, preparando asesinatos suicidas que lanzaban contra sus enemigos.

Cuando estalló la Guerra del Amazonas, los Ratkin se mantuvieron al margen, pues consideraron que no los concernían, antes bien, se regocijaron en las matanzas de cambiaformas que estaban teniendo lugar en las selvas, mientras ellos seguían prosperando en sus túneles y cloacas. Sin embargo, no todo iba bien entre los hombres rata. La intranquilidad surgió en varios Nidos, que consideraban que los Ratkin debían tomar medidas para apoderarse de las grandes ciudades. Estallaron las rencillas con los Roehuesos y finalmente el pacto entre Ratkin y Garou se rompió cuando el Rei dos Farrapos fue asesinado por un Garou cuya Parentela había sido contagiada por el SIDA.

En su lugar ascendió al trono de Sao Paulo otro descendiente del anterior gobernante, un Señor de la Plaga llamado “Filho-do-Cólera”, que acabó con el asesino de su padre y aisló a los hombres rata de los Roehuesos, iniciando un período de tensión que se ha extendido a otras ciudades. Muchos temen que termine estallando una guerra abierta entre los Ratkin y los Garou urbanos, en un momento en que la Guerra del Amazonas concentra los intereses de los hombres lobo.

Existen muchos tipos de roedores autóctonos de Brasil, pero los Ratkin se reproducen con las “ratazanas” o ratas llegadas con los europeos. La rata común es más frecuente en el litoral brasileño, pero también se encuentra en los campos, por lo general viviendo cerca de ocupaciones humanas. La rata negra prefiere lugares secos en poblaciones humanas, almacenes de cereal y edificios. Ambas especies se encuentran en todos los estados de Brasil.

Marta “Princesa Esfarrapada” Dias (Guerrera): Marta nació en una favela de Sao Paulo, la más joven de siete hermanos de diferentes padres. Su familia era Parentela de los Ratkin locales, y aunque malvivían, los hombres rata les ayudaban a sobrevivir, a cambio de sus servicios, teniendo ojos y oídos dispuestos, y en ocasiones brazos dispuestos a trabajar para los Hijos de Rata.

Marta era diferente de sus hermanos. Su madre la trataba con cuidado y de vez en cuando recibía visitas misteriosas que le traían pequeños regalos. Cuando cumplió seis años conoció a su padre, Paulo Silva, “O Rei dos Farrapos”, y el más poderoso de los Ratkin brasileños. Por alguna razón Paulo se encariñó de la pequeña Marta y finalmente decidió infectarla con la Plaga del Nacimiento. Marta sobrevivió para convertirse en una Hija de Rata.

Marta utilizó su nuevo poder para sobrevivir en el barrio donde vivía. Ayudó a su familia y se enfrentó a quienes trataban de abusar de ella. En aquel mundo difícil las mujeres eran poco más que objetos de placer para los hombres, pero Marta estaba dispuesta a demostrarles que estaban equivocados. Para sorpresa de los Ratkin, en apenas un año había formado una banda de hombres rata y Parientes, que habían establecido algo parecido a la paz en el barrio, dentro de lo que era posible. Sin embargo, otros Ratkin la criticaban por mostrarse tan “comprensiva” con los humanos. El Rei dos Farrapos reía satisfecho en su trono.

Y de repente Paulo Silva murió asesinado traicioneramente. Los Ratkin se alzaron en armas para encontrar al asesino, que resultó ser un hombre lobo de la tribu Roehuesos, Wellington “Buscalíos” Didonê, que odiaba a los Ratkin por haber contagiado a varios de sus Parientes con el SIDA. Los hombres rata lo alcanzaron, y otro de los hijos del Rei dos Farrapos, “Filho-do-Cólera”, un Señor de la Plaga, acabó con él y se proclamó nuevo rey de los Ratkin de Brasil.

El rey “Filho do Cólera” rompió varios tratados con los Roehuesos, y animó a los hombres rata a ocupar territorios de los hombres lobo, que se encontraban ocupados con la Guerra del Amazonas y en varios conflictos territoriales con los vampiros en las ciudades de Brasil, especialmente en Sao Paulo y Río de Janeiro.

Varios hijos del antiguo “Rei dos Farrapos” fueron asesinados, y la propia Marta estuvo a punto de morir, dándose cuenta de que su hermanastro estaba deshaciéndose de posibles competidores que cuestionaran su poder. Marta desapareció con varios de sus partidarios para protegerse y preparar su regreso en las sombras.

La joven Ratkin ha reaparecido hace poco, habiendo conseguido reunir varios apoyos entre los hombres rata de varias ciudades, especialmente en Minas Gerais y el nordeste. Aunque no tiene pruebas, Marta ha extendido entre sus seguidores la teoría de que Filho-do-Cólera provocó el asesinato de su padre para ocupar el poder. Por otra parte, existen varios Ratkin que están descontentos con el gobierno del nuevo rey, especialmente los que todavía conservan vínculos con los Roehuesos, y desconfían de los mercenarios africanos traídos por el monarca, que tiene aliados entre los Señores de la Plaga del oeste de África.

Marta sigue reclutando seguidores y aliados a cada día que pasa y ha conseguido evitar varios intentos renovados de asesinato por parte de su hermanastro y sus partidarios. Aunque las hostilidades entre las facciones de Ratkin todavía no han estallado de manera demasiado extendida, muchos creen que una guerra civil es inevitable. Ella está dispuesta a jugar sus cartas y reclamar un legado que cree que le pertenece en justicia.

Marta es una mujer joven, delgada y escuálida de cabello rubio rizado y ojos de color castaño claro con una mirada observadora y decidida. Su piel es morena por el sol, y suele vestir con ropa casual y práctica. Siempre lleva un cuchillo y al menos otra arma, y sus seguidores suelen vigilarla, bien de forma directa o aguardando desde las sombras.

En forma de rata, Marta es un lustroso ejemplar de rata negra, con ojos ambarinos y brillantes, que se mueve con rapidez entre los escombros, utilizando las sombras como cobertura.

ROKEA

Los Rokea nadan en el océano que separa Sudamérica de África desde hace milenios, y en gran parte han permanecido aislados del resto de las Razas Cambiantes, nadando en las profundidades marinas, aunque en ocasiones se han comunicado con los Mokolê que viven a lo largo del “Pequeño Mar” llamado Amazonas. Los Rokea aprendieron mucho de los hombres saurio, y con su ayuda abrieron varias Grutas a lo largo de la costa de Brasil. La más poderosa se encuentra cerca de la costa de Pernambuco, donde también vive buena parte de su Parentela, desde hace mucho tiempo.

Muy raramente los Rokea se aventuraban en el interior de Sudamérica, a menudo siguiendo el curso de los grandes ríos, pues de alguna forma sentían que la tierra firme, el “No Mar”, no era su sitio. Sin embargo, algunos dejaron historias entre las tribus nativas, donde se hablaba de la ferocidad y del peligro de los grandes tiburones.

Este aislamiento permaneció en gran parte inalterado hasta que los humanos comenzaron a envenenar el mar a gran escala. Los asentamientos que los humanos creaban en la costa a menudo se ensuciaban con sus desperdicios, pero los europeos eran mucho peores que los indígenas. Enfurecidos, los hombres tiburón reaccionaron hundiendo barcos e invocando a los elementos contra ellos. Los barcos de madera a menudo tenían dificultades cuando cruzaban sin saberlo los territorios que los Rokea consideraban sagrados. En Recife, los naufragios eran especialmente frecuentes, hasta tal punto que varios hombres lobo crearon un túmulo dedicado a Tiburón para apaciguar a sus hijos.

Pero la situación no hizo sino empeorar. Los Pequeños Mares arrastraban los desperdicios que encontraban en su camino hasta Mar, y las aguas que rodeaban las ciudades costeras donde vivían los

humanos se oscurecieron y envenenaron. “Nada-contra-Corriente” un Agua Clara, remontó el Amazonas en busca de la ayuda y el consejo de los Mokolé, pero se encontró con que habían sido devastados por la guerra y las enfermedades. Le enseñaron algunos ritos y le pidieron que recordara, y Nada-contra-Corriente regresó al océano para compartir lo que había visto.

Sin embargo, lo peor todavía estaba por llegar. Las naves de madera dieron paso a monstruos de hierro, y destruirlos era mucho más difícil. Aunque un cardumen de hombres tiburón, colaborando juntos, podían destrozar las piezas metálicas, las nuevas armas que utilizaban los humanos eran dolorosas e incluso peligrosas. Al final los Rokea decidieron actuar sólo cuando el peligro para su especie fuera grande, especialmente cuando navegaban demasiado cerca de sus Grutas.

Y entonces llegaron los temblores, y los Rokea supieron que los humanos habían encontrado la forma de crear heridas en el propio Mar. En 1955 las diversas facciones de hombres tiburón del mundo se reunieron en Turna’a, en aguas del Pacífico para deliberar sobre la nueva arma que habían descubierto los humanos, una luz blanca que envenenaba las aguas y la tierra. Sin embargo, la reunión fue interrumpida por el estallido de una bomba atómica en el lugar, y sólo un puñado sobrevivió para contarlo a sus compañeros. Desde entonces los hombres tiburón se separaron y decidieron cazar y matar a los “traidores” que se atrevieran a nadar entre los humanos.

En las últimas décadas los Rokea de las costas brasileñas han estado recuperando su número. Los espíritus del Amazonas les han hablado de una gran guerra entre cambiaformas y humanos corruptos. En principio se habrían mantenido aislados de no haber sido porque los Mokolé estaban amenazados y también participaban en la guerra. Por esta razón, algunos Rokea han remontado los ríos y vigilan los mares, y en ocasiones atacan las embarcaciones que llevan equipo y humanos corruptos. Algún Rokea incluso ha acudido junto a los Mokolé, pero casi todos prefieren no salir de las aguas si no es estrictamente necesario.

En las aguas que bañan las costas brasileñas habitan unas 88 especies de tiburones, de las cuales unas 30 son peligrosas para el hombre. La mayoría de los ataques registrados se han producido especialmente en el norte y nordeste. Entre las especies más habituales con las que se aparean los Rokea brasileños se encuentran las siguientes:

El tiburón azul es un depredador oportunista y migratorio, que normalmente mide unos 2.5 m y pesa unos 70 kg., aunque algunos ejemplares han alcanzado los 4 m. Normalmente no suele abandonar las profundidades del océano.

El tiburón de cabeza chata (a veces confundido con el tiburón toro por su nombre inglés “bull shark”, aunque son dos especies diferentes) merece una especial mención, ya que puede nadar en agua salada y agua dulce (de hecho ascienden el río Amazonas hasta más allá de Manaus, llegando en ocasiones hasta Bolivia y Perú). Normalmente mide entre 2 y 3.5 m. Son los responsables de la mayoría de los ataques de tiburón que se producen en Brasil, pues frecuentan aguas bajas y son muy agresivos.

Los tiburones de aleta blanca y los tiburones de aleta negra viven en toda la costa brasileña, pudiendo alcanzar una longitud de entre 3 y 4 m. El tiburón de aleta blanca es más numeroso y las dos especies suelen atacar a los humanos por error.

El tiburón mako también puede llegar a los 4 m. Se le considera la especie de tiburón más rápida, pues puede alcanzar los 88 km /h en cortas distancias, siendo un excelente nadador. Aunque es medianamente agresivo, nunca se han registrado ataques de esta especie contra humanos.

El tiburón martillo es muy distinguible por su cabeza aplanada y extendida a ambos lados. Suele superar los 4 m. Es una especie muy agresiva y además es muy gregario, nadando en bancos que pueden alcanzar los 100 ejemplares.

El tiburón limón puede alcanzar los 3 m de longitud. Es una especie común en la costa brasileña, pero no es especialmente agresivo.

El tiburón tigre es común en la costa nordeste de Brasil y en Pernambuco. Llega a medir hasta 6 m de longitud. Tiene unos dientes muy fuertes que le permiten romper objetos sólidos, como el caparazón de las tortugas, aunque no es especialmente agresivo, pero su voracidad a menudo le lleva a atacar sin provocación.

El verdadero tiburón toro es especialmente común en la costa de Sao Paulo, llegando a alcanzar los 3 m. de longitud. A pesar de su aspecto amenazador, con hileras de dientes visibles, no es muy agresivo.

El tiburón blanco es el mayor pez depredador existente en la actualidad. Pueden alcanzar los 8 m de longitud y pesar 2.5 toneladas. En Brasil se le encuentra principalmente en las costas del sur y sudeste del país.

Nada-em-Mares-Pequeños (Agua Turbia): Nada-em-Mares-Pequeños es un tiburón de cabeza chata, capaz de nadar en agua salada y dulce. Un Agua Turbia especialmente agresivo, a menudo seguía el curso de los ríos corriente arriba buscando criaturas corruptas que pudieran amenazar a los Rokea.

Un día siguió un pequeño carguero que remontaba el río Amazonas. El barco estaba lleno de espíritus corruptos y se dio cuenta de que la carga del barco posiblemente también estuviera contaminada. Cuando el barco atracó Nada-em-Mares-Pequeños se encontró en un campamento militar, lleno de humanos con uniformes, que llevaban armas extrañas y que hedían a corrupción. No comprendía lo que estaba ocurriendo pero consiguió comprender algunas palabras como “guerra” y “lobo. Investigando más, descubrió que esos humanos estaban destruyendo la selva, y que también estaban contaminando el río poco a poco.

Nada-em-Mares-Pequeños decidió que no podía permitirlo, y durante su estancia en la selva atacó y mató muchos humanos. Pero siempre había más, que llegaban en barco por el río y finalmente también comenzaron a enviar monstruos deformes y asquerosos. Nada-em-Mares-Pequeños quería volver a Mar, pero siempre quedaba algo por hacer en la selva...

Pasó el tiempo y un día, meses después de haber llegado, Nada-em-Mares-Pequeños cambió de nuevo de forma para combatir a los corruptores. Después de destrozarlos, escuchó cómo venían más. Sabía por su lenguaje que eran indígenas, no soldados, así que intentó adoptar una forma humana para no asustarlos...

...y descubrió que no podía.

El Rokea había perdido su poder para cambiar de forma para siempre, pues había permanecido lejos de Mar durante demasiado tiempo. Su habilidad para sobrevivir en agua dulce le había permitido conservar su Gnosis, pero ya no podía asumir su forma natural, Fauces que Nadan. Aterrorizado y un poco furioso, se ocultó en la selva, jurando que si Mar quería que se quedara allí, lo haría, y mataría a cualquier humano que se atreviera a profanar el Pequeño Mar.

La guerra continúa en el Amazonas, y a veces las demás Razas Cambiantes encuentran cadáveres destrozados por un cambiaformas con las mandíbulas más grandes que jamás han visto. La mayoría de los Garou creen que se trata de los Mokolé, pero algunos cuentan historias de un monstruo surgido del río para vengarse de Pentex...y no saben cuánta razón tienen.

Nada-em-Mares-Pequeños se encuentra atrapado en su forma de hombre tiburón, equivalente a la forma Crinos de los Garou, combinando rasgos humanos y de tiburón en una mezcla letal. Su espalda, en la que destaca una gran aleta, es de color gris oscuro, mientras que la parte anterior de su cuerpo y de sus miembros es blanca. Sus dientes son triangulares y aserrados.

LOS ALIADOS

A pesar de enfrentarse contra una gran amenaza, las Razas Cambiantes de Gaia no están solas en su lucha contra el Wyrn. Desde los inicios de su presencia en Brasil, han existido grupos humanos y de criaturas sobrenaturales con los que han compartido su guerra, bien de forma periódica o más constante. Con el tiempo algunos de estos grupos se han convertido en aliados, cuando no en amigos y entre ellos también se encuentran Parientes de los cambiaformas. Por otra parte los pueblos indígenas de Brasil, que han sufrido los efectos de la modernidad, han conseguido adaptarse en parte a los cambios traídos por la civilización europea, pero todavía quedan grupos aislados que se niegan a contactar con los “hombres blancos” y prefieren seguir viviendo como han hecho siempre, en medio de la naturaleza. Algunos de estos pueblos indígenas participan de forma consciente o no, en la guerra de los cambiaformas para salvar a Gaia, o por lo menos sus intereses se encuentran más próximos a ellos que los de los humanos “civilizados,” criados en medio de la influencia de la Tejedora y el Wyrn.

LOS DANZANTES DEL HUMO

Hace mucho tiempo una terrible bestia despertó en las profundidades del Amazonas, una criatura monstruosa y antigua. Atraído hacia el oeste por una compulsión desconocida, devoró varias aldeas en el camino hacia el mar. Los hombres jaguar Hoviltl Qua lo persiguieron, pero se detuvieron en los límites de las selvas, considerando que aquel monstruo ya no era su problema.

Poco tiempo después llegó un guerrero desesperado en busca de información sobre la bestia, y después de semanas de búsqueda encontró el cubil donde había dormido la bestia, pero no había nada que pudiera ayudarlo a derrotarla. Resignado a regresar con las manos vacías, una banda de cazadores amazónicos lo capturaron mientras descansaba, y sin saber qué hacer con aquel extranjero lo llevaron ante su líder, Ojos-de-Furia-Esmeralda, uno de los hombres jaguar. Con una elocuencia desesperada el prisionero habló con el cambiaformas y le reveló que formaba parte de una orden de hechiceros inmortales que trataban desesperadamente de acabar con el monstruo que había surgido de las profundidades de la selva. En parte Ojos-de-Furia-Esmeralda se sentía culpable por haber permitido que el monstruo huyera, así que ofreció al guerrero un trato: si los inmortales enseñaban a su tribu el secreto de la inmortalidad, enviaría una banda de hombres jaguar a matar a la bestia. El guerrero aceptó y regresó al oeste acompañado de los cambiaformas. Fieles a su palabra, consiguieron matar al monstruo y regresaron a su hogar con el Hechizo del Viaje al Oeste.

Los Hoviltl Qua descubrieron que el hechizo permitía a quienes lo recibían resucitar una y otra vez, ayudados mediante conjuros de reanimación. Sin embargo, en los cambiaformas tenía un efecto diferente: Ojos-de-Furia-Esmeralda descubrió para su disgusto que tras resucitar y morir por segunda vez, se había convertido por completo en una criatura de espíritu, y no podía regresar al mundo físico. Sin embargo, los Parientes de los hombres jaguar recibían una bendición que les permitía convertirse en protectores de sus tribus, y en poderosos guerreros, que se convirtieron en aliados de los cambiaformas y protectores de sus comunidades. Así nacieron los Danzantes de Humo o Momias del Fuego, pues los preparativos de la inmortalidad requerían un embalsamamiento con raros elixires y el ahumado sobre plataformas de madera. Los primeros Danzantes del Fuego fueron elegidos entre distinguidos chamanes, jefes y cazadores tribales, que regresaban a la vida cuando sus descendientes los necesitaban. Mientras tanto vagaban por las grises y extensas selvas del inframundo.

Los Hoviltl Qua procuraron que el Hechizo del Viaje al Oeste beneficiara a su Parentela, pero mediante el intercambio y la guerra no pasó mucho tiempo antes de que otras tribus no relacionadas con los cambiaformas aprendieran el ritual. Aunque de vez en cuando algún viajero inmortal de otras tierras llegaba a las selvas amazónicas, los Danzantes del Humo no estaban muy interesados en contactar con los extranjeros, inmortales o no.

La llegada de los europeos no tuvo mucho impacto en los Danzantes del Humo, ocultos en la seguridad de las selvas. Los inmortales del oeste, aferrados a los pueblos andinos, les pidieron ayuda contra los invasores, pero las momias de fuego los rechazaron. Disgustados, los emisarios regresaron furiosos a sus tierras. De la misma forma, cuando los Hoviltl Qua cayeron debido a las enfermedades y las guerra, los Danzantes del Humo los sustituyeron en la protección de los pueblos amazónicos, manteniendo su forma de vida.

Pero el santuario de las selvas comenzó a ser profanado a gran escala en el siglo XIX. En esta ocasión, Balam y Danzantes del Humo lucharon contra mineros, misioneros y colonos y cayeron juntos. Durante las décadas siguientes se batieron en retirada hacia el interior de la selva, tratando de aislarse, y cuando varias tribus amazónicas resultaron exterminadas, varias momias perdieron la capacidad de resucitar de nuevo, pues nadie recordaba cómo llamarlas de nuevo a la vida.

La Guerra del Amazonas fue el revulsivo que motivó a los Danzantes del Humo a pedir ayuda, pues ni siquiera aliándose con Balam y Mokolé podían detener a sus enemigos, demasiado poderosos y con armas y poderes extraños que no comprendían. Finalmente y tragándose su orgullo, acudieron a los inmortales del oeste, pero su traición todavía estaba presente en su recuerdo, por lo que fueron rechazados. Sólo los Pilares de Piedra, las momias de arcilla, se apiadaron de ellos y como ayuda les ofrecieron un nuevo y mejorado hechizo de inmortalidad.

Armados con esta nueva magia, finalmente los Danzantes del Humo vieron una oportunidad para ganar la guerra. Sus espíritus viajaron desde las selvas buscando almas en las ciudades que reclutar para su causa. Debido a su necesidad no son muy selectivos, pero el conocimiento moderno de las nuevas momias les ha permitido comprender mejor la civilización a la que se enfrentan y utilizar nuevas armas.

Mientras los guerreros y chamanes del Amazonas siguen luchando en las profundidades de la selva, ahora empresarios, burócratas y mercenarios también participan en su guerra, volviendo a la opinión pública contra los políticos a sueldo de Pentex, desviando recursos para adquirir y conservar terrenos naturales, o simplemente utilizando la violencia para llevar la guerra a casa de los profanadores.

Los Balam y Mokolé hace tiempo que conocen la existencia de los Danzantes del Humo, y están más que satisfechos de contar con su ayuda, aunque tienen sus reservas hacia los inmortales que han abrazado la “modernidad”, pero mientras compartan la causa y recuerden las tradiciones, estarán contentos de luchar juntos.

Luiz Pacievitch (Uchumalki): Luiz era el hijo de unos arquitectos de Brasilia. Tuvo una infancia rodeada de lujos y sus padres procuraron que no le faltara nada, acudiendo a colegios privados, academias exclusivas y satisfaciendo sus ocasionales caprichos. Sin embargo, al mismo tiempo no le faltaron buenos parientes y amigos que evitaron que se malcriara, haciéndole recordar su buena suerte, a saber encajar desengaños y derrotas y saber compartir la victoria.

Sin embargo, quizás siendo demasiado consciente de su posición, Luiz se sentía molesto. De alguna forma quería luchar, quería hacer algo que le hiciera destacar por mérito propio. Comenzó por participar en varias ONG de Río de Janeiro, realizando primero generosas donaciones y después participando personalmente. Al principio sus padres se sintieron un poco molestos por el comportamiento de su hijo, pero tras una charla personal, aceptaron sus inquietudes filantrópicas, e incluso le apoyaron.

Desgraciadamente, los intereses de Luiz también lo dejaron demasiado expuesto, y unos criminales vieron en el joven hijo de un arquitecto de éxito una oportunidad que no podían dejar escapar, así que lo secuestraron para pedir un rescate. Sin embargo, Luiz estaba lejos de ser una víctima tranquila. Primero se enfrentó a sus captores y mientras intentaba escapar del lugar donde lo tenían encerrado, fue asesinado.

Mientras se hundía en el abismo del inframundo, una figura de luz se acercó a él. Era Roú, un muchacho de la selva, un guerrero de una tribu desaparecida, quien le hizo una oferta: se estaba librando una guerra en el Amazonas, una guerra que necesitaba guerreros como él. Si aceptaba unir su alma con la suya, le daría una causa por la que merecía la pena luchar.

Luiz resucitó en el fondo de un río, rompiendo sus ataduras. Impulsado por su compañero espiritual, viajaron al corazón del Amazonas, donde una tribu indígena los aguardaba. Allí su cuerpo recibió el Hechizo del Viaje al Oeste, y las dos almas fueron unidas en un mismo cuerpo inmortal. Tras aprender de los indígenas, regresó a Brasilia con un nuevo propósito.

Los padres de Luiz que lo habían dado por muerto y habían contratado a numerosos detectives para encontrarle, se sintieron aliviados y felices de haber recuperado su hijo. No hicieron muchas preguntas de dónde había estado, ni tampoco de los cambios que había sufrido. De alguna manera parecía más maduro, más adulto, lo que en parte les inquietaba.

Luiz sorprendió a sus padres cuando les dijo que quería estudiar biología en el Amazonas. Al mismo tiempo dirigió su activismo filantrópico hacia la recuperación de la selva amazónica, y se ha puesto en contacto con otros Danzantes del Humo. Aunque Luiz es por encima de todo un activista social colaborando con otras Momias de Fuego para atacar la imagen política y económica de Pentex y sus esbirros corporativos, en ocasiones, viaja a varios lugares del Amazonas, donde participa en varios actos de sabotaje contra las fuerzas del Wym. En cierto sentido, mientras sus compañeros Danzantes del Humo suelen tomar partido entre quienes se aferran a las tradiciones indígenas y su modo de vida y quienes participan en la sociedad moderna, Luiz de alguna manera procura equilibrar ambos mundos, contando con amigos y compañeros entre ambas facciones.

Luiz es un estudiante brasileño de unos veinte años, de cabello rubio y rizado, ojos azules y una piel ligeramente bronceada. Suele vestir con ropa cara y se mueve con la gracia de un bailarín, aprovechando los conocimientos de caza de su alma inmortal. Sin embargo, cuando viaja a encontrarse con los indígenas, en un abrir y cerrar de ojos es capaz de adoptar una indumentaria indígena y se mueve por la selva como un cazador veterano. Suele recubrirse de arcilla para camuflar la palidez de su piel y pintarse con colores de guerra.

LOS PUEBLOS INDÍGENAS DE BRASIL

El territorio brasileño ha sido habitado durante milenios por grupos humanos que a principios del siglo XVI chocaron con la llegada de la civilización portuguesa. En el momento de la llegada de los europeos los pueblos nativos estaban compuestos por tribus nómadas en mayor o menor medida que subsistían de la caza, la pesca la recolección y una agricultura itinerante, que en su aislamiento habían dado lugar a muchas culturas diferenciadas, con tradiciones, lenguas y visiones del mundo que después serían rechazadas o destruidas, o como mucho apreciadas como exotismos y curiosidades. Se estima que a comienzos del siglo XVI Brasil estaba habitado por entre 1 y 10 millones de personas, distribuidas entre unos 2.000 pueblos y tribus, muchos de los cuales se extinguieron o fueron asimilados. A grandes rasgos la costa brasileña estaba habitada por pueblos tupiés, mientras los pueblos tapuyos habitaban el interior del territorio, pero dentro de estos grupos existía una gran diversidad cultural y enfrentamientos ocasionales.

A pesar de que ya desde los inicios de la colonización surgieron algunas leyes para proteger a los indígenas, su población fue en gran parte devastada y exterminada bien directamente por los conquistadores o por las enfermedades traídas desde Europa, provocando una drástica caída en la población. Aunque al principio hubo contactos amistosos entre colonos portugueses e indígenas, pronto comenzaron los enfrentamientos, al intentar los colonos utilizar a los indígenas como mano de obra esclava. Los misioneros jesuitas crearon reducciones o asentamientos para ayudar a los indígenas a evitar la esclavitud, pero en el proceso los convertían al cristianismo y destruían su cultura. No obstante, los indígenas también ayudaron a los portugueses en la colonización del interior de Brasil, actuando como guías o proporcionando víveres. De la mezcla entre portugueses e indígenas (especialmente mujeres) surgió una clase mestiza, que conformaba la mayor parte de la población colonial. Debido a su conocimiento del idioma y las costumbres indígenas, muchos se convertían en exploradores o bandeirantes.

En las guerras que estallaban entre indígenas y portugueses surgían ocasionales alianzas contra colonos de otros países, como franceses y holandeses, o contra otros pueblos indígenas que constituían enemigos comunes. Sin embargo, las enfermedades europeas como la peste y la viruela fueron especialmente devastadoras entre las poblaciones nativas. Algunos colonos incluso las propagaban deliberadamente, “regalando” telas y ropas infectadas a los indígenas.

A medida que la colonización se extendía hacia el interior de Brasil, más y más pueblos eran sometidos al dominio de los europeos y sufrían las consecuencias de la guerra, el hambre y las enfermedades. El siglo XIX, con el desarrollo industrial y tecnológico fue especialmente devastador para los indígenas, a medida que se abrían nuevas tierras en la selva para la colonización. La fiebre del caucho en el Amazonas provocó la esclavización y exterminio de muchos pueblos autóctonos, que fueron sustituidos por campesinos y emigrantes en busca de tierra y trabajo. La dinámica de la colonización continúa hasta la actualidad, y los indígenas a menudo se enfrentan a los campesinos y colonos brasileños que invaden ilegalmente sus tierras, lo que suele terminar en muertes. Algunas aldeas indígenas han sido sistemáticamente destruidas por diversos medios, recurriendo a las enfermedades, armas de fuego y dinamita. Más insidiosa es la actitud de los misioneros cristianos, especialmente protestantes, que desoyendo las prohibiciones del gobierno brasileño se infiltran en las comunidades indígenas y destruyen su cultura y creencias y a veces incluso provocan conflictos violentos entre “convertos y paganos”.

En el siglo XX surgieron algunas iniciativas para proteger a los indígenas y el gobierno brasileño adoptó una actitud más humanitaria. En 1910 se creó el *Serviço de Proteção aos Índios* (Servicio de Protección para los Indios) o SPI, a instancias del oficial Cândido Rondon, pero a su muerte en 1958 la agencia se corrompió en manos de burócratas y militares. Un informe sobre torturas, abusos sexuales, sobornos y cesión ilegal de tierras indígenas llevó a la disolución del SPI en 1967 y en su lugar se aprobó la creación de la *Fundação Nacional do Índio* (Fundación Nacional del Indio) o FUNAI, que ha continuado protegiendo a los indígenas de la presión de los intereses económicos y de los misioneros europeos, las principales amenazas para la subsistencia de sus culturas. Sin embargo, la FUNAI carece de recursos para resultar realmente eficaz y efectiva, y desde la década de 1980 se ha enfrentado a una renovada expansión de la colonización del interior de Brasil, que invade territorios cedidos a los indígenas. Aunque desde 1988 la constitución brasileña reconoce el derecho de los indígenas a mantener

su modo tradicional de vida y la propiedad de sus tierras tradicionales, en la práctica las amenazas a su existencia y su herencia cultural continúan, hasta el punto que en las últimas décadas pueblos como los Akuntsu y Kanoê se encuentran al borde de la extinción.

Actualmente el gobierno de Brasil reconoce la existencia de unas 200 tribus y se conservan unos 188 lenguajes indígenas. En un censo de 2010 unos 800.000 brasileños se consideraban indígenas y varios millones tenían ancestros indígenas. Por otra parte, en rincones apartados, todavía sobreviven pueblos aislados, que rechazan el contacto con los europeos. De hecho, Brasil es el país del mundo con el mayor número de pueblos indígenas que permanecen aislados del mundo moderno. La tribu más pequeña la forma un solo hombre que vive en una minúscula parcela de selva rodeada de plantaciones de soja y haciendas ganaderas en el oeste de la Amazonia. Un 13.5 % del territorio brasileño está considerado territorio indígena, casi en su totalidad en la Amazonía.

El destino de los pueblos indígenas de Brasil sigue siendo incierto en la actualidad, sufriendo asesinatos, abusos, violencia e interferencias externas que perjudican a muchas comunidades, a pesar de la supuesta protección jurídica, el apoyo de la sociedad brasileña y los organismos internacionales.

Y en el Mundo de Tinieblas la situación es mucho peor...

ALGUNOS PUEBLOS INDÍGENAS DE BRASIL

Presentar a los cientos de pueblos y tribus indígenas que habitan Brasil iría mucho más allá de las pretensiones de este suplemento, por lo que Narradores y jugadores deberían documentarse a la hora de crear personajes indígenas, sobrenaturales o no, proporcionando un trasfondo rico y creíble, más allá de algunos trazos superficiales. A continuación se muestran algunos de los más destacados:

Awá: Los awá (guajá) habitan en el nordeste de Brasil, en el estado de Maranhão. Actualmente el pueblo está integrado por 360 personas que viven en tres comunidades aisladas. Originariamente eran relativamente sedentarios, pero en el siglo XIX adoptaron un estilo de vida nómada para huir de los europeos que estaban invadiendo sus tierras. A partir de la década de 1980 se desplazaron a reservas establecidas por el gobierno brasileño con ayudas internacionales, pues las selvas en las que vivían habían sido destruidas.

A pesar de esta protección legal, colonos y madereros ilegales han continuado invadiendo las tierras de las tribus awá, atacando a los indígenas y exponiéndolos a enfermedades. Desde 1985 la selva awá ha sido destruida en más de un 30 %, aunque recientemente el ejército brasileño forzó la expulsión de los ocupantes ilegales.

Los awá viven de la caza, la pesca y la recolección, así como de la horticultura.

Caxinauás: Los caxinauás o huni kuin (“hombres de verdad”) habitan en la frontera entre Brasil y Perú junto al río Purus, siendo la comunidad brasileña del estado de Acre la más numerosa, con 7.500 personas.

Como otros pueblos de la zona, fueron presionados por la colonización y sufrieron las consecuencias de la ocupación de sus tierras durante la fiebre del caucho en el siglo XIX y la esclavitud, exterminando a la mayoría de las tribus indígenas locales.

Viven de la caza y la pesca, y en menor medida de la horticultura. Entre sus mitos de creación se encuentra una mujer anaconda y un hombre que enseñó al pueblo la preparación de la ayahuasca, cuyo consumo se encuentra muy extendido entre ellos. Todos los hombres tienen el potencial de convertirse en chamanes tribales, aunque algunas mujeres ancianas también pueden acceder al poder del mundo de los espíritus.

Guaraníes: También conocidos como awá (“seres humanos”), con 51.000 integrantes, son el pueblo indígena más numeroso de Brasil, y sin embargo, han perdido la práctica totalidad de su territorio original, disputado históricamente por España y Portugal. En el pasado siglo casi todas sus tierras les fueron robadas para convertirlas en haciendas ganaderas y plantaciones. Muchas comunidades viven hacinadas en reservas y otras han construido precarios asentamientos junto a las carreteras brasileñas. La tasa de suicidios de la tribu en Brasil es la mayor del mundo, triplicándose en los últimos veinte años. A menudo sufren los ataques de pistoleros a sueldo de los terratenientes, que rechazan sus intentos de recuperar sus tierras.

Se encuentran distribuidos principalmente en el sur de Brasil, pero también existen comunidades guaraníes en Argentina, Bolivia, Paraguay y Uruguay.

Karajá: Los karajá o iny mahãdu son un pueblo indígena de unas 3.000 personas, distribuidos en varios estados de Brasil (Goiás, Matto Grosso, Tocantins y Pará). Anteriormente se encontraban más extendidos, pero como otros pueblos, han sufrido las consecuencias de la colonización.

Viven en aldeas formadas por hileras de casas a orillas de los ríos, especialmente en la isla do Bananal, donde se concentra la mayor población tribal. Practican especialmente la pesca, y en menor medida la caza y la horticultura. Debido a la presión colonizadora, dependen de la tecnología moderna, por lo que comercian con parte de su pesca y artesanía. La introducción de alcohol y drogas ha incrementado la tasa de suicidios entre los jóvenes.

Pirahã: Los pirahã o hiaiti'ihí ("erguidos") son un pueblo de 360 personas que viven junto al río Maici, en el estado de Amazonas. Casi extinguidos, desde 1994 consiguieron la cesión de una reserva por parte del gobierno brasileño, tras graves conflictos por las expropiaciones que sufrieron a mediados del siglo XX.

Su subsistencia depende de la pesca y la horticultura, desempeñando la caza y la recolección un papel secundario, aunque en los últimos años comercian con la cosecha de nueces de Brasil, muy abundante en sus tierras.

La lengua pirahã tiene la peculiaridad de estar determinada por 8 consonantes y 3 vocales. Carecen de números y conceptos de dioses. A pesar de su contacto con el exterior, no se interesan por aprender el portugués.

Ticuna: La tribu con mayor densidad demográfica de Brasil es la de los ticuna, con 40.000 integrantes en territorio brasileño, aunque también hay comunidades que viven en Colombia y Perú. Originalmente vivían en las selvas que bordeaban el río Solimões, pero en el siglo XIX los caucheros ocuparon sus tierras y los esclavizaron violentamente. Hasta mediados del siglo XX los ticuna permanecieron bajo la "tutela" de los caucheros, pues ni los misioneros ni el Servicio de Protección de Indios tenían poder para ayudarlos, al encontrarse las instituciones bajo el control de los esclavistas. Sin embargo, desde 1942 se tomaron medidas para desplazar a los indígenas fuera de las plantaciones de caucho. Algunos misioneros crearon aldeas para ponerlos bajo su protección, pero en el proceso destruyeron su cultura, que no ha podido recuperarse hasta hace unos pocos años, cuando comenzaron a alejarse de los europeos.

Actualmente habitan la frontera entre Brasil y Perú, distribuidos en 59 aldeas de casas unifamiliares. Practican la caza, la pesca, la horticultura y practican algo de comercio.

Xavante: Los xavante o a'uwe ("gente") son un pueblo de unas 15.000 personas distribuidas entre los estados brasileños de Matto Grosso y Goiás.

Cuando fueron presionados por los europeos, los xavantes decidieron emigrar, asentándose en el siglo XIX en Matto Grosso, donde vivieron relativamente aislados hasta la década de 1930. Sin embargo, desde entonces, han estrechado vínculos con la sociedad moderna. El cacique Mario Juruna fue en 1982 el primer indígena brasileño que fue elegido diputado federal. En las últimas décadas también ha realizado proyectos de intercambio cultural con los extranjeros, incluyendo una participación en un álbum de heavy metal.

Actualmente el pueblo xavante se encuentra en crecimiento, en contraste con otros pueblos indígenas. Hasta mediados del siglo XX se dedicaban principalmente a la caza, la pesca y la recolección, pero actualmente muchos han adoptado elementos de la modernidad, a menudo realizando compras en las ciudades.

Xucurú: Los xucurú son un pueblo de unas 9.000 personas que habita en el estado de Pernambuco. Otras tribus xucurú de Alagoa y Paraíba han sido exterminadas o asimiladas mediante el mestizaje.

En el siglo XVII los xucurú recibieron la visita de misioneros de San Felipe Neri, que les enseñaron a construir aldeas. Sin embargo en el siglo XIX su territorio fue progresivamente ocupado por colonos que pidieron al gobierno el desmantelamiento de las aldeas indígenas, y que fue aprobado en 1879. Sin embargo, en las décadas siguientes los conflictos entre xucurú y hacendados llevaron a la intervención del Servicio de Protección del Indio. No obstante, los conflictos por las tierras continuaron, hasta que en el año 2001 el gobierno brasileño les cedió unas 27.500 hectáreas de tierra.

El término xucurú es bastante confuso, utilizándose a veces para designar lenguas, y en otras pueblos. De hecho los antropólogos consideran que los xucurú de Pernambuco son descendientes de varios grupos indígenas de la zona, que se mezclaron con negros, mestizos y algunos europeos.

Yanomamis: En Brasil los indígenas que conservan más territorio son los yanomamis, con 19.000 integrantes relativamente aislados: ocupan 9.4 millones de hectáreas en el norte de la Amazonía. Debido a su aislamiento los contactos a gran escala con los europeos no comenzaron hasta los siglos XIX y XX. Debido a la presión de los colonos se refugiaron en los montes entre Venezuela y Brasil. Desde mediados del siglo XIX se enfrentaron violentamente con los caucheros que trataban de ocupar sus tierras y posteriormente recibieron la visita de misioneros.

Desde la década de 1970 los garimpeiros brasileños comenzaron a invadir el territorio yanomami, realizando varias matanzas para aterrorizarlos y expulsarlos. En 1992 tras una campaña internacional de presión, el gobierno brasileño aceptó crear una reserva natural para ellos. Sin embargo, el gobierno carece de un programa para impedir la entrada de extranjeros en el territorio yanomami, por lo que los buscadores clandestinos de fortuna siguen provocando conflictos y muertes entre los indígenas.

Los yanomamis se desplazan continuamente por la selva, asentándose de forma temporal en aldeas circulares. Practican la caza todo el año, y en menor medida la pesca, y también practican el cultivo de plátano, ñame y batata.

LOS PUEBLOS INDÍGENAS EN EL MUNDO DE TINIEBLAS

El Mundo de Tinieblas no es nuestro mundo, sino un espejo oscuro y siniestro que destaca los elementos negativos. Aunque en los últimos años varios de los pueblos indígenas de Brasil han conseguido cierto reconocimiento de su situación y en cierta medida reparaciones por el daño histórico que sufrieron por parte de los europeos, la lucha por la igualdad y la justicia social no ha terminado. Todavía siguen produciéndose conflictos por la posesión de las tierras, ocupaciones ilegales que provocan violencia y muerte, tasas elevadas de suicidios y desempleo, marginación y prejuicios...y en el Mundo de Tinieblas los intereses egoístas y los prejuicios discurren con mayor fuerza y las reacciones son más violentas.

Como Narrador te corresponde decidir a ti y tus jugadores si en tu Crónica presentáis una visión más realista u oscura de la situación de los pueblos indígenas, pero al margen del nivel de realismo o detalle deberíais partir con una visión de respeto sin caer en estereotipos paródicos ni en extremos de “buenos salvajes que viven en armonía con la naturaleza” ni de “extremistas sanguinarios enemigos del progreso.”

La realidad, especialmente en las últimas décadas, debido a la expansión de la globalización y la cultura urbana debería matizarse, y nada impide que una familia de indígenas viva en un barrio de Brasilia junto a una familia de inmigrantes japoneses y que queden los domingos para ver el partido de fútbol en el bar de la esquina. En las aldeas y comunidades rurales las antiguas tradiciones y costumbres se conservan mucho mejor, aisladas de la modernidad, pero a principios del siglo XXI muchos pueblos indígenas han incorporado varios elementos de la sociedad moderna simplemente para llevar una vida más cómoda.

Una Crónica que involucre a los pueblos indígenas de Brasil es una buena oportunidad para documentarse sobre la cultura y situación de los mismos, así como de otros elementos necesarios para el juego. Este suplemento ofrece una visión superficial de forma deliberada, para dejar suficiente espacio al esfuerzo y creatividad de cada Narrador.

Por otra parte, los pueblos indígenas de Brasil han tenido gran importancia para los cambiaformas y otras facciones sobrenaturales nativas del país. De todas ellas, las Razas Cambiantes nativas han sido quienes han tomado mayor interés por ellas, debido a que varias comunidades forman parte de su Parentela y también conservan gran parte de sus tradiciones. En época más reciente algunas tribus Garou como los Uktena, también han convertido a algunos indígenas brasileños en sus Parientes, pero no han sido los únicos.

Desde tiempo ancestral algunos vampiros, especialmente ramas aisladas de los clanes Gangrel y Nosferatu, han Abrazado entre los pueblos indígenas, quizás no con tanta influencia como las Razas Cambiantes, pero sí lo suficiente para construir su propio espacio. De la misma forma que las Fera, los

vampiros indígenas han sufrido debido a los ataques de los vampiros europeos, y en los últimos años han emprendido una guerra contra las ciudades dominadas por el Sabbat, en venganza por los agravios del pasado.

Los chamanes indígenas cuentan con un importante legado místico, que ha sido abrazado y protegido por Tradiciones como los Cuentasueños, y especialmente los Verbena, así como Disparens indígenas que se niegan a tener ningún contacto con los magos occidentales. La hechicería se encuentra muy extendida entre los nativos y en las profundidades de Brasil se encuentran lugares místicos que han sido creados con el poder primario de la naturaleza.

Los Sin Reposo nativos se encuentran en la periferia de las Necrópolis de Estigia, pero cuentan con su propio reino subterráneo, formado por un reflejo gris y oscuro de las extensas selvas del Amazonas, donde los fantasmas indígenas han conseguido sobrevivir en gran parte aislados de la Jerarquía. Desgraciadamente, las sucesivas matanzas de indígenas también han creado una población espectral muy numerosa y feroz.

Los espíritus feéricos de Brasil están representados por linajes y tribus desconocidas de Nunnehi, recuerdos idealizados o sombríos de los antiguos ancestros y criaturas del folklore. Todavía hoy sobreviven en lugares apartados o han adoptado formas nuevas al ser influenciados por la cultura urbana.

LOS ENEMIGOS

Formando parte de las llamadas “Tierras Puras” y en su aislamiento, el territorio brasileño se mantuvo durante milenios al margen de las grandes manifestaciones destructoras y corruptoras del Wyrn en el Viejo Mundo. Sin embargo, no se encontraba del todo ausente, pues algunos espíritus se corrompían y volvían demasiado peligrosos, pero el poder de las Razas Cambiantes les permitía neutralizar a los parásitos que surgían en ocasiones en un jardín en gran parte en equilibrio. El principal adversario lo constituían las emanaciones del Kaos, espíritus descontrolados que aparecían acompañando a grandes tempestades y ocasionales incendios, y que podían cambiar rápidamente el paisaje. Algunos individuos ansiosos de poder, especialmente chamanes y hechiceros, en ocasiones también recurrían a la ayuda de espíritus peligrosos, liberándolos de forma insensata en el mundo físico.

Y los propios pueblos nativos no eran puros e inocentes. Sus migraciones y movimientos, bien producidos por la búsqueda de nuevas tierras o expulsados por otras tribus en ocasiones provocaban guerras y desplazamientos, y aunque los cambiaformas solían permanecer al margen de estas guerras, a veces se veían arrastrados por ellas, especialmente cuando su Parentela se encontraba involucrada. Entre las propias Razas Cambiantes también en ocasiones se producían choques, malentendidos y competencia por los mejores territorios y Parientes. Las alianzas se formaban rápidamente frente a las amenazas comunes, pero de igual manera se disolvían cuando el problema se solucionaba. En Ambalasokey nunca existió un pacto a gran escala entre las Fera, como ocurrió con la Nación Garou en Europa, las Cortes de la Madre Esmeralda en el Lejano Oriente o más recientemente con el Ahadi en África. Simplemente las Fera no la consideraban necesaria, dedicándose a sus propios asuntos la mayor parte del tiempo. Los lazos más estrechos se encontraban entre los desaparecidos Camazotz, los Hovilt Qua (posteriormente Balam) y los Mokolé, que constituían la facción cambiaformas más importante en Sudamérica.

La llegada de los europeos al Nuevo Mundo acabó con el aislamiento y el equilibrio alcanzado hasta entonces, y con ellos llegaron poderosos servidores de la Tejedora y el Wyrn. La costa brasileña sufrió con intensidad durante los primeros siglos de la colonización, y progresivamente la civilización europea se extendió progresivamente hacia el interior, alcanzando su auge en los siglos XIX y XX, en un ciclo de destrucción y ocupación que continúa en la actualidad. A principios del siglo XXI Brasil ha alcanzado un nivel de desarrollo industrial y tecnológico similar al de los países occidentales, y de la misma forma también ha heredado un legado de consecuencias desastrosas: explotación descontrolada de recursos naturales, exterminio de especies autóctonas, contaminación, etc. En este campo de cultivo prosperan los servidores de la Tejedora y el Wyrn y la Guerra del Amazonas ha convertido el país en uno de los principales campos de batalla del Apocalipsis para las Razas Cambiantes, habiendo trascendido sus fronteras.

DANZANTES DE LA ESPIRAL NEGRA

Cuando los europeos descubrieron la existencia del Nuevo Mundo, los Danzantes de la Espiral Negra los siguieron en sus expediciones de exploración y conquista. Sin embargo, su llegada fue más lenta que la de otras tribus Garou, pues necesitaban pasar más desapercibidos, y a menudo recurrieron a la ayuda de sus protectores y humanos especialmente corruptos para poder acceder a los amplios territorios que se abrían para ellos.

Los primeros Danzantes de la Espiral Negra encontraron una tierra prometida. En sólo unas pocas décadas las “Tierras Puras” ya habían sido mancilladas con matanzas y enfermedades. Varias Perdiciones que habían sido aprisionadas por las Razas Cambiantes fueron liberadas, sembrando la destrucción y el caos, algo en lo que los hombres lobo corruptos estaban más que dispuestos a colaborar.

La presencia de pocos Garou en las colonias de Brasil también ofreció a los Danzantes de la Espiral Negra una oportunidad. Se ocultaban en el subsuelo, a menudo aprovechando la avidez de los mineros en busca de oro para construir sus túneles, pero muchos también cayeron enfrentándose a las Fera de aquellos territorios, pues veían en los Danzantes de la Espiral Negra un enemigo especialmente insidioso y al que había que exterminar a cualquier precio. Irónicamente los hombres lobo de Gaia a menudo ayudaron a “despejar” el territorio sin saberlo, eliminando los obstáculos para los servidores del Wyrn, pero fueron los humanos quienes realmente pusieron los cimientos sobre los que se asentaría la influencia de la tribu corrupta.

Aunque unos pocos Parientes de los Danzantes de la Espiral Negra viajaron al Nuevo Mundo, la tribu no tuvo escrúpulos a la hora de reproducirse. La esclavitud de indígenas y africanos les ofreció un territorio fértil de Parentela potencial, y a menudo educaban a su prole al servicio del Wyrn.

De todas maneras, la presencia de los Danzantes de la Espiral Negra en Brasil estuvo muy desorganizada al principio. El intento de crear una primera Colmena en Bahía fracasó a los pocos años, y lo mismo ocurrió en Río de Janeiro, donde una manada que había acompañado a los colonos franceses en el siglo XVI fue destruida cuando fueron expulsados por los portugueses. Pero a pesar de sus derrotas, la tribu no desistió. Simplemente había demasiadas oportunidades para renunciar a ellas.

Los tiempos coloniales fueron muy duros para los Garou brasileños. Algunos sufrían el Primer Cambio en soledad o eran acosados por las Razas Cambiantes, por lo que los Danzantes de la Espiral Negra les ofrecieron su ayuda y los tentaron con los encantos del Wyrn. Sin embargo, fue una situación temporal, pues a medida que las tribus de hombres lobo se organizaban en el Nuevo Mundo resultaba cada vez más difícil encontrar cachorros perdidos y descarriarlos.

Las atrocidades cometidas durante la fiebre del oro y posteriormente la fiebre del caucho proporcionaron a los Danzantes de la Espiral Negra la alianza de numerosos espíritus de avaricia y dolor. Algunos incluso fueron tan lejos como para azuzar los ataques de los indígenas y provocar conflictos, pero los colonos europeos y campesinos sin tierras no necesitaban de su impulso para apoderarse de las tierras de los indígenas y masacrarlos en el proceso.

Con la expansión de las grandes ciudades de Brasil en el siglo XIX y XX, los Danzantes de la Espiral Negra acudieron al entorno urbano, introduciendo su sangre entre los habitantes de las favelas y prosperando en medio de la miseria. Durante este período se construyeron varias Colmenas y Túmulos del Wyrn, algunos con tanto poder que los Garou simplemente no eran capaces de erradicarlos.

A mediados del siglo XX la tribu del Wyrn obtuvo unos aliados inesperados pero poderosos. Brasil y Sudamérica se habían convertido en un refugio para las Espadas de Heimdall, un Campo extremista de la Camada de Fenris que había apoyado el ascenso de la ideología nazi y que había cometido grandes atrocidades en nombre de su superioridad. Tras la Segunda Guerra Mundial muchos supervivientes huyeron, perseguidos por el resto de la Camada de Fenris, deseosa de castigar a sus hermanos genocidas. Desesperados, los supervivientes se unieron a los Danzantes de la Espiral Negra, y entregaron al Wyrn una amplia red de Parientes y contactos bien situados en la sociedad brasileña y de otros países.

Durante las décadas siguientes los Fenrir lucharon contra sus congéneres nazis, consiguiendo eliminarlos a todos. No obstante, los Danzantes de la Espiral Negra conservaron el legado de las Espadas de Heimdall y pusieron sus ideas al servicio del Wyrn, convirtiéndose en una aristocracia dentro de la

tribu caída en Brasil. Todavía hoy estos “Danzantes nazis” constituyen una vergüenza y motivo de irritación para los Fenrir sudamericanos.

En 1986, la multinacional Pentex comenzó en Brasil un proyecto para la devastación del Amazonas. Numerosos Danzantes participaron en la guerra que estalló contra las Razas Cambiantes y los Garou, y aunque los Danzantes brasileños ya tenían suficientes conflictos en las grandes ciudades de Brasil también aportaron su particular grano de arena, recrudesciendo la guerra contra los Garou en ciudades como Sao Paulo y Río de Janeiro. La reciente desaparición de los hombres lobo de Brasilia, tras lo que parece el despertar de una colosal Perdición ha llevado a varios hombres lobo corruptos a la capital brasileña, con la intención de colonizar el espacio vacío. Por otra parte, muchos Danzantes creen que ya han ganado la Guerra del Amazonas, a pesar de la alianza de las Razas Cambiantes del lugar, pues la presencia del Wyrn ya se encuentra demasiado bien situada en las selvas amazónicas como para ser expulsada.

Los Campos más habituales entre los Danzantes de la Espiral Negra en Brasil son la **Sociedad de Thule**, que forman una élite arrogante y que a menudo dirige a otros Danzantes mediante una mezcla de terror y fuerza. En algunas aldeas aisladas los Danzantes han mancillado con su sangre a varias familias endogámicas, creando **Tropas Irregulares Genéticas**. Por otra parte en la Guerra del Amazonas participan varios **Consultores de Pentex** al servicio de la corrupta compañía.

A lo largo de los siglos los Danzantes de la Espiral Negra han traído a numerosos espíritus de corrupción y han corrompido a otros autóctonos. Dragón Verde, Murciélagos, Hongo Oscuro y Relshab, suelen acompañar a las manadas corruptas.

Wilhem “Asasino-de-Parentes”Wessel (Ahroun): Wilhem nació en Brasil en 1950. Su padre Franz era un soldado alemán que había huido de su país tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Compró unas tierras en un poblado construido por los emigrantes alemanes durante el siglo XIX cerca de Portoalegre. En este poblado pudo comenzar de nuevo, y nadie le hacía preguntas comprometedoras sobre su pasado. Pero éste terminó encontrándolo. Los Fenrir estaban persiguiendo a los criminales de su tribu, y aunque tardaron en encontrar el rastro de Franz Wessel, finalmente se presentaron ante él y le exigieron rendir cuentas.

Wilhem recuerda con terror y rabia aquella noche en que los Fenrir ejecutaron a su padre ante sus ojos, a pesar de sus súplicas porque le perdonaran. Sin embargo, el hombre lobo nazi se sometió ante sus perseguidores sin oponer resistencia y aceptó su castigo con serenidad. Antes de morir sonrió a su hijo.

Su madre fue obligada a casarse de nuevo con uno de los Fenrir, y tuvo que compartir su casa con sus hermanastros. Su padrastro le crió hablándole de las atrocidades de los nazis y de los crímenes de su padre y castigándolo con dureza cuando no obedecía.

Pero Wilhem no se rindió ni se sometió. Aceptó la situación por el momento, aguardando una oportunidad que se presentó con el Primer Cambio. Aprendió lo necesario de los hombres lobo, pero cuando tuvo la oportunidad los abandonó. Lo creyeron caído en batalla, pero en realidad se unió a los Danzantes de la Espiral Negra y realizó los ritos necesarios para unirse al Wyrn.

Para su sorpresa descubrió que sus nuevos hermanos conservaban muchos principios y la ideología nazi, y Wilhem abrazó con entusiasmo su causa. En los años siguientes reclutó a otros hombres lobo con ideales similares, y con el tiempo se convirtió en uno de los líderes de la Sociedad de Thule.

Aunque ha participado en varias batallas contra los Garou, Wilhem es un enemigo más insidioso de los hombres lobo. Ha secuestrado a varios Parientes, entre ellos los de su propia familia, asesinado a otros y violado y torturado a sus prisioneros. Su intención es “mejorar” los linajes de los Danzantes de la Espiral Negra y forjar su poder descontrolado en un arma digna del Wyrn. Con la ayuda de otros Danzantes de la Espiral Negra investiga genealogías, espía a las familias de los Garou y golpea de forma inesperada, a menudo sembrando dolor y terror por donde pasa. De momento ha sido cuidadoso, pero varios Garou de diferentes tribus han comenzado a percibir de que existe cierto patrón en los ataques contra su Parentela, por lo que en los últimos años ha tenido que espaciar y preparar mejor sus ataques.

Actualmente Wilhem es un líder respetado de los Danzantes de la Espiral Negra de Sao Paulo. Mientras sus rivales suelen ser demasiado toscos e imprevisibles, él muestra una actitud más controlada y sutil, ocultando su Rabia bajo una fachada de inquietante frialdad que puede desatarse en cualquier

momento como un huracán devastador. Sus subordinados le respetan con una mezcla de reverencia y miedo, y es un ejemplo para los jóvenes de la Sociedad de Thule. En privado le gusta aterrorizar a sus prisioneros, y disfruta violando y torturando a las mujeres de la Parentela que captura, en lo que él llama “sesiones de inspiración.”

Wilhem es un hombre de unos setenta años, pero se encuentra en buena forma. Su cabello todavía es abundante y completamente blanco, y su rostro constantemente serio y amenazante está marcado de arrugas que no obstante le proporcionan un aire regio. Sus ojos azules observan vigilantes, y en las ocasiones en que sonrío quienes lo conocen saben que se avecina un desastre para alguien. Suele vestir de negro y a pesar de la edad todavía sigue siendo un oponente formidable. La reciente desaparición de Golgol Colmillos-del-Primero le decepciona, ya que pensaba enfrentarse con el veterano Fenrir en persona.

En forma de lobo, Wilhem es un gran lobo de color gris, con unos ojos ambarinos y aterradores, que se mueve en un inquietante silencio feroz. Sin embargo, su pelaje tiene un brillo verdoso y enfermizo que se refleja bajo la luz.

OTROS CAÍDOS

La llegada de los europeos a Sudamérica y el cataclismo de guerra, hambre, enfermedad y muerte que supuso para los habitantes del continente fue más de lo que muchos cambiaformas pudieron soportar. Ante el exterminio de su Parentela, compañeros y amigos, algunas Fera reaccionaron con ferocidad y rabia, cayendo en la desesperación y provocando atrocidades que no hacían sino aumentar el poder del Wyrn. Algunos cambiaformas terminaron volviéndose contra la humanidad, eliminando a sus propios Parientes para evitar que los conquistadores los esclavizaran, otros extendieron muerte por los asentamientos de los colonos o azuzaron a los indígenas a realizar incursiones sangrientas en represalia...

Y unos pocos cambiaformas dieron la espada a Gaia por el Wyrn, algunos sin saberlo y otros de forma voluntaria, buscando en las tinieblas venganza y poder. La situación se repetiría en los siglos siguientes, hasta la reciente Guerra del Amazonas, donde varios cambiaformas han vuelto a sucumbir a la desesperación o a los experimentos de Pentex cuando son capturados, sirviendo a un nuevo amo. Las Nagah han percibido este patrón y han desenvainado sus colmillos para liberar a los cambiaformas corruptos y llevarlos hacia la paz que necesitan.

Antara: Los Ananasi del Wyrn o Rompedoras no son como los Hatar o los Kumo de Oriente, no buscan el equilibrio, sino que han visto las hebras de la Reina Ananasa y han recurrido al Wyrn para ser realmente libres. Se consideran libres de manipulaciones y control, dirigiendo sus destinos y lucharán hasta la muerte antes de someterse a ningún otro amo. Rechazan las órdenes de los demás y buscan atrapar víctimas en sus telarañas.

Más que otros hombres araña, las Rompedoras son solitarias, a veces colaboran con otros Antara, o incluso otros Ananasi, pero se resisten a que nadie les dé órdenes o dirija sus acciones, hasta el punto de asesinar al trasgresor. Los Antara sólo obedecen si creen que eso beneficia a sus objetivos.

Destruidores locos: Algunos Ratkin abrazan deliberadamente al Wyrn, o son guiados hacia él por sus servidores, especialmente los que creen que trabajar para el Wyrn es la mejor solución para acelerar el fin del mundo. Estos hombres rata se vuelven más violentos en sus ataques contra la Tejedora causando toda la destrucción y el sufrimiento que pueden. Unos pocos se dan cuenta del horror que provocan y se detienen, mientras que otros se vuelven más atrevidos. Sin embargo, este descontrol también los vuelve demasiado descuidados, por lo que no suelen durar mucho, atrayendo numerosos enemigos, especialmente entre otros hombres rata.

Histpah: Los Balam se encuentran en la primera línea de la Guerra del Amazonas, y a menudo caen en batalla, pero algunos son aprisionados y sus mentes envenenadas para que sirvan al Wyrn, con revelaciones oscuras que quebrantan su lealtad a Gaia y los atrapan en una telaraña de mentiras. Sin embargo, las torturas a menudo también enloquecen sus mentes, lo que reduce su eficacia como servidores del Wyrn.

Pocos Balam se entregan voluntariamente al Wyrn, la mayoría son desdichados que han caído en manos de sus enemigos y han sido forzados a renunciar a sí mismos. Algunos todavía conservan suficiente consciencia para suicidarse o lanzarse a combates suicidas.

Mnéticos: Los Mokolé que dudan y caen se convierten en víctimas del Wyrn. Otros intentan olvidar recuerdos demasiado terribles, o tratan de aliviar el dolor de una tragedia que no pueden soportar. En lugar de atesorar sabiduría y recuerdos, se dedican a corromper el conocimiento con mentiras y falsedades, alterando las memorias y recuerdos de otros. Sin embargo, en el Amazonas, los Mokolé que caen ante el Wyrn suelen hacerlo por los venenos de Pentex, lo que los aturde y los convierte en criaturas toscas y enfermas, sin sutileza, por lo que son fácilmente localizados y destruidos. Los pocos que consiguen sobrevivir y ocultan su naturaleza corrupta son enemigos realmente insidiosos.

“Nascida-na-Morte” (Balam Metis de Noche): La madre de Nascida-na-Morte era una Balam del Amazonas que fue capturada por los Danzantes de la Espiral Negra, que la torturaron y violaron, hasta que quedó embarazada. A pesar de los intentos de acabar con su existencia, murió dando a luz de forma prematura una cría retorcida y corrupta. Los Danzantes la adoptaron y criaron como una de los suyos, y cuando sufrió su Primer Cambio le hicieron bailar la Espiral Negra.

Nascida-na-Morte regresó convertida en una criatura feroz y enloquecida, con el susurro de los espíritus del Wyrn guiando sus pasos. Se convirtió en una asesina consumada, acechando en la noche y sembrando el terror, aprendiendo el sabor de la carne humana y cambiante. Cuando no se dedica a matar, Nascida-na-Morte permanece junto a su manada adoptiva de Danzantes, en una Colmena cerca de la ciudad de Manaos, aguardando y aprendiendo antes de volver a matar. Quienes la han visto a menudo la han confundido como una de la tribu caída.

Sus compañeros de manada son además su familia, y gran parte de sus acciones se deben a su inseguridad y deseo de ganar su reconocimiento. Ha luchado contra otros Balam, y cuando los ha visto, un sentimiento extraño la invade, sintiéndose de alguna forma reconocida en ellos. Sin embargo, ese sentimiento pronto es superado por el odio imbuido por el Wyrn y el ansia de impresionar a su familia entre los Danzantes de la Espiral Negra.

Nascida-na-Morte parece una mujer jaguar despellejada, con su piel desnuda y rugosa de un color rojizo oscuro y ojos esmeralda con un brillo antinatural. Tiene una sonrisa desquiciada que no desentona con el resto de su familia, y aunque es obediente con los suyos se enfurece con facilidad si alguien no se muestra amable con ella.

La piel desnuda de Nascida-na-Morte se manifiesta en el resto de sus formas. En su forma Homínida parece una mujer que haya sufrido quemaduras masivas y en forma Felina parece un jaguar desollado. Aunque dispone de algunos Dones para moverse con discreción, la mayor parte del tiempo prefiere permanecer en compañía de su familia.

PENTEX

Brasil es el país sudamericano con mayor presencia de Pentex por varios motivos. En primer lugar su potencial económico y político, con grandes oportunidades para la corporación del Wyrn. Por otra parte la Guerra del Amazonas atrae numerosas inversiones y atención por parte de los directivos de Pentex, constituyendo uno de sus principales proyectos en marcha. Sin embargo, la influencia de la corporación en Brasil también se ha beneficiado de la alianza con varias facciones locales con las que comparte intereses. Todos estos elementos se combinan para que las ramificaciones brasileñas de Pentex, constituyan las mayores de Sudamérica.

Pentex ha tenido intereses en Brasil desde hace tiempo, desde que Premium Oil realizó varias prospecciones en el país a principios del siglo XX. Ya convertida en Pentex, la corporación también realizó varias inversiones en las plantaciones de caucho del país durante el período de la Segunda Guerra Mundial, asegurándose de causar el mayor daño posible. Satisfecha con los resultados, Pentex se aproximó al gobierno de la dictadura militar durante la década de 1960, asegurándose varios ventajosos contratos a cambio de la venta de material militar. Gracias a esos contratos la corporación comenzó a introducir varios de sus tentáculos en Brasil, al mismo tiempo que reclutaba aliados entre varios servidores del Wyrn locales. Uno de sus principales objetivos era destruir la Amazonía bajo la excusa de traer prosperidad y modernidad al país, y de hecho la construcción de Brasilia había permitido a Pentex introducir a varios de sus agentes en la capital.

En 1986 dio oficialmente comienzo el proyecto Amazonas, en el que Pentex se introdujo de forma directa, pero al mismo tiempo discreta, en la cuenca amazónica y las selvas de su entorno. Bajo la tapadera del Grupo de Desarrollo Forestal, Pentex envió a sus primeros emisarios industriales: especialistas que negociaron los contratos apropiados, tanto con el gobierno como con los poderes locales, incluyendo varias tribus indígenas que fueron tentadas con los encantos de la civilización europea o fueron “convencidos” por otros medios. Una vez concluida esta primera fase, los Primeros Equipos de Pentex exploraron la selva en busca de posibles enclaves para construir sus bases.

Una vez cumplidos los formalismos y desplegados sus peones, el gobierno brasileño fue manipulado para creer que este nuevo plan impulsaría la economía de Brasil mediante el desarrollo del territorio del Amazonas. Sólo entonces el plan se puso plenamente en marcha.

Una aldea nativa oculta en la selva fue tomada discretamente como cuartel general, poniéndose los cimientos de la corrupción. Pentex comenzó a abrir huecos en la selva, destruyendo sin piedad todo lo que encontraba a su paso, trabajando día y noche por turnos, sin perder un segundo.

Sin embargo, el plan de Pentex fue descubierto por la Escarcha Negra, una manada de hombres lobo de la Camada de Fenris. Aunque murieron luchando valientemente contra los Primeros Equipos, sus Parientes se aseguraron de que la presencia del Wyrn llegara a la Nación Garou. Se convocó un Concilio de Guerra de emergencia, al que fueron invitadas todas las tribus para discutir el mejor plan de acción.

Así comenzó la Guerra del Amazonas, que todavía continúa hoy, convirtiendo la cuenca amazónica en un gran campo de batalla entre las Razas Cambiantes y los servidores del Wyrn.

GRUPO DE DESARROLLO FORESTAL

Pentex no hace públicas sus operaciones en el Amazonas. Ha ocultado su presencia en la selva actuando a través de varias compañías, especialmente el Grupo de Desarrollo Forestal. A pesar de su nombre esta compañía se dedica básicamente a deforestar la selva. Ostensiblemente es un conglomerado de empresas, cada una especializada en diversos equipos de intendencia forestal: construcción, sierras mecánicas, incluso productos químicos defoliantes. En realidad, no deja de ser una empresa subsidiaria de Pentex, una excusa para unificar todos sus planes de destrucción en una entidad empresarial.

El GDF consiguió en 1986 una concesión del gobierno de Brasil para talar varias zonas de la selva amazónica y dedicarlas a la cría de ganado, cuya carne se vende a restaurantes de comida rápida de todo el mundo, y especialmente para O'Tolley's.

El GDF fue una idea del ejecutivo Elliot Meiche, cuya intención era deforestar el Amazonas y si lo hubiera conseguido sin duda habría alcanzado un gran logro para la causa del Wyrn. Sin embargo, las actividades del GDF no fueron lo bastante discretas, y los Garou las descubrieron, provocando las primeras pérdidas. Desde entonces Elliot Meiche fue apartado del proyecto, siendo sustituido por Barnaby Shadrak, y murió asesinado en 1994. Desde entonces el GDF ha adquirido una dirección militar, pasando a estar formado por mercenarios y Primeros Equipos de Pentex.

La base principal del GDF se encuentra cerca de Manaus, en cuyo puerto también dispone de almacenes e instalaciones.

Barnaby Shadrack “Gralho”, Jefe regional de GDF: Joseph Sheldan era uno de los más peligrosos tiburones corporativos de Wall Street antes de ocupar un alto cargo en Endron Oil. El trágico accidente que acabó con su vida en una plataforma petrolífera en alta mar recibió mucha atención pública. Joseph fue puesto a descansar y en su lugar nació Barnaby, una identidad completamente nueva al servicio de la ejecutiva de Pentex. A Barnaby no le preocupaba haber perdido su anterior vida pública. El poder que recibió con su nuevo cargo era suficiente para mantenerlo ocupado.

Su ascenso en la corporación fue patrocinado por su buen amigo Robert Allred, quien le envió al Amazonas para resolver uno de los errores de Elliot Meiche, y fue consciente que su asignación también era una oportunidad para ascender hasta la Junta Directiva de Pentex. Barnaby sabía que su trabajo y futuro dependían de su actuación, y no estaba dispuesto a que una pandilla de animales peludos sobre dos patas se interpusiera en su camino, por lo que aprovechó la oportunidad de presentar un buen número de bajas enemigas a sus superiores.

Sin embargo, la situación no resultó como Barnaby esperaba. El número de bajas causadas al enemigo no fue tan elevado como había previsto. Por otra parte, el asesinato de Robert Allred en 1994 le privó de su mentor y del apoyo para su ascenso. Aunque mantuvo la calma, aguardando paciente a que surgiera la oportunidad y sin mostrar debilidades está comenzando a sentirse frustrado. Las décadas han pasado, y sigue asignado en Brasil en el mismo puesto dedicándose a actuar como muro de contención contra las bestias, recibiendo recursos para continuar la guerra pero al mismo tiempo sin ver perspectivas de cambio. Se siente estancado y utilizado por sus superiores de la Junta Directiva, y si no es recompensado como cree que se merece podría terminar estallando.

Barnaby es un hombre alto, delgado y bien afeitado, con un cabello negro cuidado a la perfección. Sus ojos son de color gris acero y su mirada es intensa. Nunca parpadea cuando habla con otros. Nunca. Lleva buenos trajes, lo que está de moda en ese momento y un rolex. Siempre lleva un maletín con una uzi en su interior.

PENBRAS INC. (LA JUNTA SOMBRÍA)

La sede regional de Pentex en Brasil, donde se reúne la Junta Regional, se encuentra situada en Río de Janeiro. Está conformada por diferentes personalidades, a veces víctimas de situaciones monstruosas, cuyo poder les ha permitido ascender en las filas de la corporación del Wyrn. Los miembros de esta Junta Regional son extranjeros, y su principal cometido consiste en apoyar la Guerra del Amazonas desde los salones del poder, o representar intereses oscuros. Desde hace décadas, algunos de ellos han encontrado la muerte a manos de los enemigos del Wyrn o debido a las traiciones e intrigas internas dentro de la compañía.

Sin embargo, aunque representa los intereses de Pentex en Brasil y gran parte de Sudamérica, la Junta Regional sólo es una fachada conveniente para dirigir los esfuerzos más obvios de la corporación, y hasta el momento con gran éxito. La Guerra del Amazonas ha atraído la mayor parte de los esfuerzos de los defensores de Gaia, debido al “descubrimiento casual” de las actividades de Pentex en la cuenca amazónica en la década de 1980. Las Razas Cambiantes de todo el mundo han enviado numerosos soldados y la guerra ha atraído a guerreros deseosos de alcanzar la gloria, lo cual ha desviado numerosos recursos que quizás habrían resultado más útiles en otros lugares, además de situar a varios enemigos en lugares obvios.

Y es exactamente lo que Pentex deseaba. La Guerra del Amazonas es una gran cortina de humo, una carnada para atraer a sus enemigos lejos de otros conflictos menos obvios, debilitándolos en el proceso, y por otra parte la guerra también permite enviar a elementos prescindibles de la corporación, poner a prueba a individuos prometedores y al mismo tiempo sirve como campo de experimentos para el arsenal del Wyrn.

Mientras la Guerra del Amazonas y la Junta Regional de Pentex atraen la atención, otros elementos corruptores pasan desapercibidos. De forma paralela, en la década de 1940 Pentex comenzó una serie de alianzas y reclutamiento de servidores brasileños del Wyrn. El primero de estos activos fue la adquisición de una empresa cauchera de Manaus, que se convertiría en los cimientos de Rainbow Inc., pero además de los intereses económicos, en el proceso hubo una serie de pactos con individuos más que contentos de colaborar con el Wyrn a través de la compañía.

Ya antes de que la Junta Regional tomara posiciones en Río de Janeiro, Penbras Inc. participaba activamente en la construcción de Brasilia, la nueva y moderna capital brasileña en el corazón de Brasil, donde construiría su sede. Se adquirieron terrenos, las construcciones devastaron la selva en el nombre del progreso e irónicamente otras facciones sobrenaturales como la tribu de los Moradores del Cristal, participaron activamente en los proyectos sin saber la verdadera naturaleza de sus colaboradores.

Sin embargo, Penbras tuvo que actuar de forma discreta para desviar la atención. En la década de 1980 sus intereses estaban amenazados por los Moradores del Cristal y fue entonces cuando hubo varias reuniones con la Junta General de Pentex para evitar que eso ocurriera. En estas reuniones se aprobaron los pasos que darían lugar a la Guerra del Amazonas. Por una parte se pensaba en la destrucción masiva de la Amazonía, pero semejante proyecto inevitablemente atraería la atención de los Garou. Finalmente Penbras sugirió que el conflicto con los hombres lobo podría magnificarse de forma que los atrajera lejos de los intereses de Pentex.

El plan funcionó y los Garou se tragaron el anzuelo, el sedal y la caña. No sólo acudieron en gran número para expulsar a Pentex de la selva amazónica, sino que en el proceso entraron en conflicto durante varios años con las Razas Cambiantes, menguando sus filas, y provocaron el debilitamiento de varios lugares sagrados que pronto fueron profanados por Pentex. Es cierto que la corporación sufrió numerosas derrotas y bajas en el conflicto, pero se consideraba parte de una “inversión asumible.”

El verdadero negocio comenzó a espaldas de la Guerra del Amazonas. Desde Brasilia Penbras Inc. comenzó un período de expansión tras el fin de la dictadura militar y el regreso de la democracia a Brasil, sin realizar movimientos arriesgados ni evidentes, simplemente utilizando la sociedad humana como tapadera. Pronto varios candidatos políticos de los nuevos partidos quedaron bajo la influencia de la compañía brasileña y se adoptaron políticas que favorecieron la expansión del Wyrms, de forma que pareciera que no hubiera una mano oculta, sino debido a la avaricia e ignorancia de los humanos.

Casi tres décadas después Penbras Inc. había alcanzado una gran influencia en las instituciones brasileñas y en la sociedad, utilizando las subsidiarias de Pentex como tapadera para desviar ataques directos, y al mismo tiempo realizaba una corrupción más insidiosa, simplemente aprovechándose de la ambición y la avaricia humana, y sin apenas utilizar poderes sobrenaturales, salvo para impulsar las decisiones adecuadas. De esta manera, mientras Pentex actuaba como escudo soportando los golpes de los cambiaformas, su Junta en las Sombras trabajaba en silencio y recogía los beneficios.

Por supuesto, no todas las Razas Cambiantes permanecieron ignorantes de lo que estaba ocurriendo. Algunos cambiaformas tropezaron con las actividades de Penbras Inc., pero las asumieron como parte de los planes de Pentex, no a una gran conspiración paralela en las sombras. De todas formas, algunos Ananasi y Nagah han comenzado a percibir un patrón escondido en varios incidentes y han trazado las hebras hacia una subsidiaria oculta que parece estar involucrada en varios sucesos que han pasado desapercibidos. Estos cambiaformas se encuentran cada vez más preocupados y podrían terminar dando la voz de alarma, pero todavía tienen que recoger suficientes evidencias para confirmar sus teorías y convencer a las demás Razas Cambiantes del peligro oculto que han pasado por alto.

Los Moradores del Cristal de Brasilia eran conscientes de que estaban compitiendo con una compañía perniciosa que a menudo se oponía a sus movimientos y rechazaba los intentos de absorción, o desaparecía para reaparecer de forma repentina. Sus líderes estaban recogiendo información sobre ese misterioso enemigo, que parecía hundir sus raíces en la construcción de la capital brasileña. Sin embargo, en 1999 una poderosa Perdición apareció en Brasilia, destruyendo en un movimiento la estructura de los Garou urbanos sin que nadie todavía tenga todavía una visión clara de lo ocurrido. Aunque pudiera parecer que Penbras orquestó el despertar de esta fuerza devastadora, lo cierto es que esta compañía del Wyrms se ha visto tan sorprendida como los Garou, y también está interesada en obtener más información, quizás incluso reclutando un nuevo y poderoso aliado entre sus filas.

ORGANIZACIÓN

Penbras es muy similar en sus actividades a Pentex, actuando a través de una serie de empresas brasileñas diferentes que coordina la Junta General de la compañía. Muchas de sus empresas dependen de las subsidiarias de Pentex, pero otras son independientes, permitiéndoles actuar con discreción. Aunque colabora en parte en la Guerra del Amazonas nunca lo ha hecho hasta el punto de ponerse excesivamente en riesgo, aunque haya sufrido ataques de las Razas Cambiantes en ocasiones, una señal que a menudo lleva a los directivos de Penbras a retroceder de forma estratégica en sus planes y buscar otras alternativas.

El principal vínculo entre Penbras y Pentex es Rainbow Inc., en su origen una empresa brasileña del caucho, que se ha expandido más allá de la cosecha de materia prima, dedicándose también a la elaboración de plásticos y productos derivados. Las empresas de Penbras a menudo procuran no competir innecesariamente con las subsidiarias de Pentex, aunque a menudo ocupan el lugar de la corporación del Wyrms en los lugares donde no puede llegar o donde ha sido rechazada. Penbras no es tan dañina como Pentex, a menudo utilizando medios mundanos como el soborno o el simple juego de la oferta y la demanda para llevar a cabo sus planes. En lugar de utilizar poder sobrenatural de forma abierta los directivos prefieren emplearlo de manera más sutil, para sabotear a sus enemigos procurando hacerlo pasar como una serie de “desafortunadas coincidencias.”

De la misma forma, Penbras no cuenta con tanto apoyo de los Danzantes de la Espiral Negra como Pentex, aunque dispone de algunos cambiaformas corruptos en puestos de responsabilidad. El lado sobrenatural de la corporación está conformado principalmente por Fomori y seguidores del Wyrm, que han adquirido poder mediante la adoración corrupta. Algunos vampiros corruptos también se han unido a sus filas.

Mientras la Junta Regional de Pentex y los puestos directivos de la compañía están ocupados principalmente por extranjeros, Penbras tiene unas raíces más autóctonas, y la mayor parte de sus directivos y ejecutivos son brasileños, y algunos dirigen empresas más antiguas que Pentex. Esta distinción también ha generado cierto rechazo racista y desprecio elitista por parte de los directivos de Pentex hacia sus compañeros de Penbras. Por su parte, los directivos de Penbras soportan estoicamente la situación, estando más que contentos con ceder la dirección de la Guerra del Amazonas y los puestos más visibles a los ejecutivos de Pentex. Al fin y al cabo, saben que esos “puercos racistas y arrogantes” se encuentran en Brasil para llevarse los golpes y para que Penbras pueda realizar su trabajo en las sombras.

Ângela Toscano (Mujer Hueca): Ângela nació durante el siglo XVII en Olinda. Era hija de un colono portugués y una concubina indígena con la que convivía sin estar casados. Cuando su padre adquirió terrenos en el interior de Brasil para construir una granja, contrajo matrimonio con una mujer de Lisboa, pero también se llevó a su concubina y a su hijastra, que fueron reducidas a la condición de sirvientas y esclavas sexuales. La mujer del padre de Ângela las maltrataba, desahogando sobre sus sirvientas los golpes que recibía de su marido. Ângela encontró consuelo en las enseñanzas indígenas de su madre, que prefería al hipócrita cristianismo de su padre.

Pero no fueron los espíritus de su madre quienes la ayudaron, sino un predicador itinerante que llegó un día de tormenta a la hacienda de sus padres. Aquel hombre siniestro y envuelto en un hábito percibió el malestar de Ângela, y antes de marcharse la llevó detrás de un establo y le dio un regalo de dolor y poder.

La granja quedó desierta y Ângela regresó a Olinda en busca de presas con las que saciar el vacío que sentía en su interior. En los años siguientes se convirtió en una cazadora cautelosa, pero poco a poco comenzó a aprender y contactar con los espíritus oscuros.

Llegado el siglo XX Ângela había contraído matrimonio con Fernando Toscano, un buscador de fortuna que se había enriquecido con el caucho y disponía de una lujosa mansión en Manaus. Gracias al consejo de Ângela consiguió incrementar su capital y atrajo la atención de un empresario estadounidense que estaba interesado en adquirir su empresa. Este emisario también representaba a intereses que resultaron del agrado de Ângela, y no pasó mucho tiempo antes de que la empresa cauchera Toscano se fusionara con otras empresas de Manaus y diera lugar a Rainbow Inc, que en las décadas posteriores también incrementó su volumen adquiriendo empresas de caucho y plásticos en otros países.

Ângela se convirtió en una de las principales agentes de Pentex en Brasil, siempre actuando como una devota esposa, y esclavizando a empresarios incautos. Fue ella quien dirigió la expansión de la corporación del Wyrm en Brasilia, y quien en colaboración con la Junta Directiva inició los planes que darían lugar a la Guerra del Amazonas, mientras se reservaba la dirección de Penbras. A principios de la década de 1990 se había convertido en la Presidenta regional, aunque el cargo aparentemente está ocupado por su actual marido, el presidente de Rainbow Inc. en Brasil.

Tras varios siglos a sus espaldas, Ângela es una poderosa Mujer Hueca y una manipuladora de primer orden, respaldada por el poder que el Wyrm le ha otorgado. Mediante su magia oscura y los velos del Wyrm se hace pasar por una mujer morena de unos treinta años, de ascendencia indígena y europea, largo cabello negro y rizado, y ojos seductores, que a menudo se comporta de forma callada y un poco ingenua. De todas maneras, rara vez se muestra ante extraños, prefiriendo acechar y observar desde las sombras y cumpliendo su papel de esposa simpática y sumisa en un segundo plano.

En su verdadera forma Ângela sólo puede pasar como humana a distancia o bajo una escasa luz. Se trata de un cadáver gris y correoso envuelto en los vestidos que decide para la ocasión. De cerca está claro que no tiene ojos, dientes ni lengua. Su piel se agita y tiembla con los movimientos de una colonia de cucarachas corruptas y de ominoso aspecto que bullen en su interior. Cuando no camufla su voz con su poder resuena con un cliqueo quitinoso.

OTRAS SUBSIDIARIAS

Endron International: Endron, la corporación más veterana de Pentex, habiéndose desarrollado a partir de Premium Oil, se convirtió además en la más grande tras absorber Atlas International en 1995. En Brasil su actividad se centra en los contratos con Petrobras, la empresa nacional brasileña del petróleo. Esta alianza empresarial resulta muy útil para Pentex, que además de poseer numerosas acciones en Petrobras también puede utilizarla como fachada a través de subcontratas y proyectos locales que requieren “equipos especiales.”

Good House International: La segunda subsidiaria más antigua de Pentex tiene un mercado muy extendido gracias a la demanda de papel y productos derivados. La deforestación del Amazonas llevada a cabo de GDF ha generado mucha “materia prima” y Good House se encarga de convertirla en beneficios. Muchas empresas papeleras brasileñas han sido adquiridas por Good House, que además dispone de varios contratos con el gobierno brasileño.

Hallahan Fishing Corporation: En Brasil esta empresa pesquera se encarga de esquilmar la pesca de la costa brasileña y del Amazonas, a menudo fomentando la pesca ilegal en varias zonas protegidas, sin preocuparse por los daños causados. Además, Hallahan dispone de su propia cadena de restaurantes, situados estratégicamente en varios destinos turísticos de Brasil, y también colabora con O’Tolley’s.

Harold & Harold Mining, Inc.: H & H ya hace varias décadas que ha adquirido terrenos en Brasil para llevar a cabo sus actividades extractivas. Esta compañía minera ha destrozado muchos terrenos en busca de gemas y metales preciosos, especialmente plata. Los Danzantes de la Espiral Negra participan en las excavaciones, guiando a los mineros a los filones y protegiendo las minas de los ataques de los enemigos del Wyrm. El estallido de la Guerra del Amazonas también ha hecho que sea necesario desplegar varios Primeros Equipos para proteger las bases de operaciones de la compañía. Gran parte de la plata extraída por H&H, así como en el extranjero, se utiliza para los esfuerzos de la guerra contra las Razas Cambiantes.

Herrick’s: Esta cadena de supermercados y de venta al por menor es el desagüe perfecto para otras compañías de Pentex y una forma de hacer dinero fácil. Gracias al apoyo de otras subsidiarias, Herrick’s siempre consigue vender más barato, lo que ha arruinado a muchos negocios locales en las grandes ciudades de Brasil.

Magadon, Inc: Esta subsidiaria de Pentex dispone de un laboratorio en el Amazonas. La versión oficial es que se dedica al estudio de la diversa flora del Amazonas, investigando nuevos remedios para las enfermedades más letales que afectan a la humanidad. En realidad, los científicos de la compañía estudian las plantas para descubrir nuevas toxinas mortales y drogas adictivas. El laboratorio también se encuentra custodiado por Primeros Equipos.

Menos conocidos son los laboratorios de Magadon en Río de Janeiro, donde se realizan pruebas de nuevos productos, especialmente cosméticos y diversos productos farmacéuticos, que posteriormente son comercializados por todo Brasil.

Nastrum Enterprises: Nastrum realizó varios contratos con la dictadura militar de Brasil en la década de 1960, proporcionando armamento barato para la destrucción masiva, incluyendo misiles, explosivos y aeronaves silenciosas. En Brasil se dedica a armar a los Primeros Equipos, pero también proporciona armas a grupos de garimpeiros y campesinos sin tierra que se dedican a atacar a los indígenas...y por supuesto, tampoco tiene inconveniente en armar a los indígenas que consideran necesario modernizar su arsenal, siempre y cuando luchen por los intereses adecuados.

O’Tolley’s: Pentex cumple con su compromiso con el gobierno brasileño de dedicar las zonas deforestadas del Amazonas a pastos para el ganado, y gran parte de ese ganado es adquirido por O’Tolley’s para abastecer sus restaurantes de comida rápida en todo el mundo. Y por supuesto, no hay inconveniente en surtir el mercado de la comida rápida en Brasil, asegurando que la carne utilizada es 100 % brasileña.

Rainbow Inc.: Esta subsidiaria también se encuentra situada en Río de Janeiro, habiendo llegado a mediados del siglo XX para participar en la explotación de caucho. La compañía no tiene una fábrica en la zona, sino que tiene contratos con nativos que se dedican a la recogida del caucho para vendérselo a Rainbow. Actualmente la empresa dispone de mayores inversiones en Indonesia, pero el origen de la

misma se encuentra en Brasil, cuando Pentex adquirió las propiedades de un magnate del caucho de Manaos.

Vesuvius Incorporated: Con la ayuda de Good House, Vesuvius edita una amplia gama de libros, cómics, revistas y periódicos. Su papel como editorial consiste en aplacar los miedos del público por los peligros medioambientales y por temas como el estado de la economía. Los cómics de Vesuvius despiertan los peores instintos de los adolescentes y en ocasiones se los ha relacionado con crímenes terribles.

Young and Smith, Incorporated: Young and Smith es la tercera subsidiaria más grande de Pentex, tras Endron y Magadon. Esta subsidiaria fabrica una variada gama de alimentos y productos de aseo personal que rebosan conservantes y aditivos que a largo plazo perjudican la salud. Hasta el empaquetado, realizado por Good House o Rainbow, está contaminado.

Salazar Eustis: Salazar era un humorista de club nocturno, pero no tenía éxito. Sencillamente, no era gracioso. Su ludopatía le había provocado un montón de deudas y sus acreedores querían cobrar. Salazar huyó a Sudamérica, acabando como capataz en una explotación minera de Harold & Harold en los Andes. No tardó en labrarse una reputación de crueldad. Una noche se emborrachó y se metió en las minas; nunca había visto a los mineros del misterioso turno de noche que hacía avanzar tanto las excavaciones y pensó que podía saludarles. No se mostraron muy contentos de verle.

Lo único que salvó a Salazar de la muerte bajo las garras de los Danzantes de la Espiral Negra fueron sus chistes malos. Mientras jugaban con él, cortándolo un poquito por aquí y por allá, se volvió loco y comenzó a hacer su número cómico del club. En cuestión de minutos los Danzantes se sorprendieron y se revolcaron por el suelo, casi ahogados en su propia risa.

La inesperada amistad de Salazar con los Danzantes de la Espiral Negra hizo que llamase la atención de los líderes de Pentex, que buscaban a alguien que pudiera influenciar a los dementes Garou, y Salazar fue ascendido a la Junta Regional de Pentex en Brasil como representante de H&H.

Salazar ha hecho un trabajo sorprendentemente bueno durante las últimas décadas, en gran parte debido a que ha sido subestimado desde el principio, y cuando alguien intentaba aplastarle, llamaba a sus amigos de la Espiral Negra para hacer unas risas. Pronto sus compañeros aprendieron a respetarlo, y gracias a sus amistades con los Danzantes dispone de un considerable poder.

La amistad ha terminado convirtiendo a Salazar en un Pariente. Contra su voluntad contrajo matrimonio con una Danzante, y ha tenido varios hijos con ella. Sin embargo, desde entonces vive atemorizado y convertido en un manojo de nervios, maltratado por una esposa dominante y enloquecida, que a su manera, está perdidamente enamorada de su marido.

Salazar es un hombre de unos sesenta años, moreno y delgado, con un fino bigote y muy canoso, con una mirada triste y nerviosa. Sus chistes son cada vez más forzados, provocando más patetismo que risa, pero sigue aferrándose a su repertorio ante los Danzantes sabiendo que cuando termine su gracia, su vida también lo hará y está dispuesto a hacer todo lo posible para evitar que su público se aburra. Su ropa suele estar arrugada y lleva un colgante que es un amuleto del Wyrms.

LOS VAMPIROS

Muchos Garou brasileños creen que las Sanguijuelas llegaron a Brasil con los europeos, como garrapatas aferradas a los barcos que llegaban al Nuevo Mundo. Sin embargo, las Razas Cambiantes poseen algunas leyendas sobre dioses y espíritus bebedores de sangre que se corrompieron y terminaron sirviendo al Wyrms, cazando a los humanos como presas o exigiendo sacrificios de sangre para saciar su hambre insaciable. Que se trate de auténticos vampiros o no es otra cuestión.

En cualquier caso, las extensas tierras de Brasil antes de la colonización no eran muy adecuadas para los Cadáveres americanos, que fluyeron a las civilizaciones andinas, y sólo unos pocos se atrevían a merodear con mucho cuidado por las selvas amazónicas o los bosques cerrados. Su presencia era tan ocasional que las Razas Cambiantes a menudo los confundían con humanos poseídos por Perdiciones o espíritus malignos.

Actualmente, varios siglos después del descubrimiento y conquista de Brasil, los vampiros han colonizado todos los ámbitos del país, en parte debido a la reducción del poder de las Razas Cambiantes.

Las Sanguijuelas plagan las ciudades, atiborrándose de sangre y fomentando la corrupción y la miseria con sus actos. Muchas veces los Garou se encuentran impotentes ante los ejércitos de Sanguijuelas, muchas de ellas especialmente feroces y organizadas, por lo que se ven obligados a desplazarse con precaución en las grandes ciudades. En ocasiones las tribus urbanas alcanzan treguas territoriales, y otras simplemente se ven obligadas a dejar que los no muertos actúen con impunidad para evitar sangrientas represalias.

A grandes rasgos, las Razas Cambiantes han percibido dos grandes grupos de vampiros: los Cadáveres nativos, pocos pero muy poderosos, que a menudo pueden tomar la forma de animales y controlarlos y el Sabbat Negro, una especie de culto y secta muy peligroso, cuyos líderes parecen capaces de invocar los poderes del Abismo, el reino Umbral de la oscuridad y el vacío, y que han contaminado varios lugares con telarañas de oscuridad que se perciben desde la Umbra.

Los Ananasi son los únicos cambiaformas que compiten con las Sanguijuelas en su terreno, aunque de forma muy sutil para no atraer su atención, lo cual no siempre les resulta posible, aunque los hombres araña a menudo son confundidos por los no muertos por otros de su clase. El resto de las Razas Cambiantes incluidos los Garou, prefieren evitar los grandes conflictos para centrarse en otras manifestaciones más obvias de la corrupción del Wyrn.

Bahía: En diversas ciudades de Brasil existe una orden de brujos y vampiros conocida como la Orden del Wyrn, cuyos miembros sirven al espíritu de la corrupción y a cambio obtienen cierto poder de convocatoria y control sobre sus manifestaciones. Bahía parece ser el principal centro de esta orden, que de alguna forma colabora con Pentex en la deforestación y destrucción de la Amazonía, hasta el punto de que algunos de ellos ocupan puestos de responsabilidad en la corporación. Aunque los vampiros de la Orden del Wyrn son pocos, son muy discretos e increíblemente poderosos si se ven acorralados.

Brasilia: Recientemente la capital de Brasil fue afectada por un suceso que eliminó a casi la totalidad de cambiaformas que vivían allí, aunque los vampiros resultaron igualmente afectados, desapareciendo por completo. Los hombres lobo creen que la Perdición era adorada como una diosa de la muerte por los nativos, mientras que otros creen que se trataba de otro tipo de criatura, una vampira de varios milenios que se despertó hambrienta y que desató un increíble poder que alteró drásticamente el equilibrio de las facciones sobrenaturales en Brasilia.

Río de Janeiro: Esta ciudad ha vivido en las últimas décadas tensiones entre cambiaformas y Sanguijuelas. Desde la década de 1980 las Sanguijuelas acusan a los hombres lobo de haber asesinado a varios de sus antiguos, y han respondido con violencia matando a varios Garou. Parte de estas tensiones han sido fomentadas por Pentex, en un intento de desviar la atención de los hombres lobo de sus intereses en Río de Janeiro. Los Ananasi cariocas también se han visto afectados recientemente por la curiosidad de los no muertos, que los consideran un tipo desconocido de Sanguijuelas, y quieren expulsarlos de la ciudad. Sin embargo, los hombres araña están preparados para responder en términos que mantengan a los vampiros a distancia.

Sao Paulo: Sao Paulo es el principal centro del Sabbat en Brasil, que parece ser una especie de lugar de peregrinación para la secta. Las manadas de Cainitas son numerosas y feroces, por lo que los cambiaformas prefieren evitarlos, pues desde hace siglos los vampiros paulistas no han dudado en responder con sangre a cualquier ataque. Se rumorea no obstante que Moradores del Cristal y Señores de la Sombra han alcanzado algunos acuerdos territoriales con ellos, y que los Ratkin han alcanzado un acuerdo similar con un grupo de no muertos que ha colonizado el subsuelo de la ciudad.

La Aulladora: Mucho se perdió tras la llegada de los europeos y la muerte de las Razas Cambiantes, pero las Fera brasileñas todavía conservan leyendas sobre una diosa de la muerte que vivía en las grandes montañas del oeste y a la que los pueblos de los alrededores hacían sacrificios periódicos para evitar que despertara y buscara sangre para saciarse. Se decía que su aullido era como un huracán, capaz no sólo de causar una gran devastación, sino de romper los huesos de sus víctimas. Sus hijos eran monstruosos cadáveres andantes que buscaban sangre para alimentar a su madre.

El reinado de terror de la diosa, o mejor su leyenda, se perpetuó durante milenios, y quienes trataron de desafiarla nunca volvieron a ser vistos. Sin embargo, cuando su santuario en las profundidades de las montañas fue alterado por la llegada de los conquistadores españoles, el fuego y la cruz la obligaron a huir y llegó a las selvas amazónicas en medio de un huracán. Varios Fera sucumbieron

tratando de detenerla, pero finalmente se arrojó a las aguas del Amazonas y desapareció para no volver a ser vista.

En 1999 la diosa de la muerte reapareció de nuevo tras haber dormido bajo la ciudad de Brasilia durante siglos. Sus aullidos de odio y rabia se convirtieron en un huracán que se desató sobre la capital brasileña. Hambrienta, sació su hambre con los vampiros, y posteriormente destruyó a los cambiaformas que intentaron hacerle frente. El clan local de los Moradores del Cristal y Roehuesos desapareció, y otros cambiaformas también decidieron huir de lo que consideraban una legendaria Perdición. Para cuando llegaron refuerzos, el huracán se había detenido y la diosa había vuelto a desaparecer, aunque algunos dicen que se ha dirigido hacia el sur.

Y en otros lugares del mundo otros dioses de sangre se sacuden el sueño de las edades y han comenzado a moverse, siguiendo sus planes milenarios o acudiendo a la llamada de otros más poderosos que ellos...

TÚMULOS DEL WYRM

De la misma forma que ocurre con los túmulos y lugares sagrados de Gaia, estos túmulos no son los únicos situados en Brasil, simplemente algunos ejemplos destacados, y se anima al Narrador a crear los suyos propios, según las necesidades de su Crónica.

COLMENA DE LA MANO DEL INFIERNO

Cerca de Anama en el Amazonas se encuentra la Colmena de la Mano del Infierno. En el pasado en este lugar se encontraban tres Reinos Cubil de los Balam, pero los Danzantes de la Espiral Negra llegaron y expulsaron a los hombres jaguar, destruyendo tanto su territorio físico como espiritual, convirtiéndolo en su hogar corrupto.

Este lugar está despojado de vida, apestando al Wyrms y a corrupción. Los Danzantes han excavado en el subsuelo para ocultar y proteger sus actividades y no han perdido el tiempo, habiendo construido una extensa red de túneles de kilómetros de terreno justo bajo la superficie, donde no llega ninguna luz. Los Danzantes prefieren descansar durante el día y salir bajo la cobertura de la oscuridad. Las inundaciones son frecuentes y algunos hombres lobo incluso se han ahogado. El terreno pantanoso no soporta excavaciones excesivas, pero eso no ha impedido a los Garou corruptos continuar con su tarea.

No hay nada en la zona que indique ningún movimiento: la única diferencia visible entre esta zona y la selva de los alrededores es la patente devastación química.

Nivel: 3

Celosía: 3

Tipo: Toxinas

Tótem: Cieno Oscuro, un poderoso H'rugglino.

COLMENA DE LA SEMILLA BLANCA

En 1987 en Goiânia unos basureros desenterraron un aparato radiológico entre los escombros de un antiguo hospital. El artefacto se rompió, liberando un polvo blanco que emitía luminosidad azul, que resultó ser Cesio 137. El material fue trasladado por la ciudad, contaminando personas, agua, suelo y aire, y causando la muerte de al menos cuatro personas.

Los Danzantes de la Espiral Negra fueron atraídos a la zona, y excavando en las ruinas del viejo hospital encontraron más Cesio. Sin preocuparse de la contaminación, utilizaron el peligroso material para abrir un Túmulo del Wyrms. En el proceso los que participaron en el ritual de apertura resultaron cambiados, perdiendo su pelaje y adquiriendo una piel de un color blanco enfermizo. Un espíritu radiactivo había acudido a su convocatoria y se convirtió en el Tótem de la Colmena.

El corazón del Túmulo se encuentra bajo tierra, en una serie de galerías sostenidas con vigas oxidadas y en su centro se encuentra una esfera luminosa y radiactiva, a la que los Danzantes sacrifican los residuos radiactivos que roban de viejos hospitales y otros lugares contaminados.

Los Danzantes del Túmulo actúan discretamente, e incluso entre los servidores del Wyrms esta Colmena es poco conocida, aunque las manadas asociadas al mismo de vez en cuando aparecen en los campos de batalla de la Guerra del Amazonas.

Nivel 3

Celosía 3

Tipo: Corrupción

Tótem: “Semilla Blanca”, un avatar de G’louogh, la Danza de la Corrupción.

COLMENA DEL VALLE DE LA MUERTE

Cubatão es una ciudad brasileña a unos 100 km de Sao Paulo, cerca del puerto de Santos, donde se construyó un parque industrial que sería el orgullo del progreso de Brasil. La empresa Petrobras construyó una enorme refinería, a la que pronto se unieron industrias de fertilizantes, cemento y productos químicos, en una concentración industrial sin precedentes y sin ningún control medioambiental. La lluvia comenzó a quemar la piel de quienes tenían la mala suerte de vivir allí, y pronto los bebés comenzaron a nacer con severas deformidades, especialmente en la favela de Vila Parisi. En 1984 la favela fue afectada por un pavoroso incendio. A pesar de las medidas del gobierno Cubatão sigue teniendo uno de los niveles de contaminación más elevados de Sao Paulo.

El ambiente era perfecto para los Danzantes de la Espiral Negra, que invitados por Pentex, que poseía numerosas inversiones en el cinturón industrial, no tardaron en construir una Colmena, utilizando los cimientos de una planta industrial siderúrgica. De esta manera también se situaron en un lugar protegido y estratégico para vigilar la zona y mantener alejados a los servidores de Gaia con la ayuda de las numerosas Perdiciones atraídas por la contaminación. Hoy la Colmena alberga a una de las mayores concentraciones de la tribu corrupta de Brasil, y varios de los trabajadores y habitantes de la zona han pasado a formar parte de la Parentela de los hombres lobo del Wyrn.

Nivel: 4

Celosía: 3

Tipo: Astucia

Tótem: Chotacabras

EL MUNDO ESPIRITUAL

LA SELVA AMAZÓNICA

El paisaje en la Umbra en torno al río Amazonas es uno de los más vivos y activos del mundo. Los espíritus revolotean en un caleidoscopio de color y movimiento. Incluso muchos de los espíritus de las plantas se mueven, flotando entre los árboles altos y verdes y haciendo brotar flores y frutos a lo largo de amplios territorios. También hay espíritus extraños, surgidos de las creencias de los indígenas, que adoptan la forma de criaturas del folklore o de los sueños y pesadillas de los nativos.

Muchos espíritus de criaturas muertas o extinguidas hace mucho tiempo siguen vagando por la Umbra amazónica, como si nada hubiera ocurrido. De vez en cuando una Gran Bestia vaga en libertad por la selva Umbral, despertada de su sueño en el corazón de Gaia. En ocasiones puede verse a lo lejos el cuello de un enorme dinosaurio alzándose por encima de los árboles, y los perezosos gigantes o megaterios hacen retumbar la selva bajo sus pies. Entre los árboles de la selva también se encuentran los Reinos Cubil de los Balam, a menudo escondidos en lugares estratégicos desde donde pueden vigilar amplios territorios.

La impresión sensorial de la Umbra del Amazonas es el de una tierra de vivos colores, en gran parte verde, pero salpicada de rojos, amarillos y azules. A los espíritus les resulta fácil camuflarse: Gafinos anaconda acechan en los sinuosos ríos y pantanos, camuflados a la espera de sus presas, normalmente otros espíritus, aunque a veces se atreven a intentar capturar a un cambiaformas errante.

Los olores de la Umbra son intensos para cualquier viajero, y muy especialmente para los cambiaformas: el aroma intenso de las flores tropicales, el olor denso y cálido de la vegetación en descomposición, y el rastro de los espíritus de los animales. Algunos olores se encuentran “fossilizados”, de forma que pueden haber permanecido en el mismo lugar durante milenios, lo que puede provocar errores a la hora de rastrear a alguien por la selva de la Umbra.

De la misma forma que su contrapartida terrenal, la selva de la Umbra es un vasto ecosistema de espíritus. Aunque su equilibrio no es tan frágil como el de su reflejo físico, también sufre debido a la corrupción y la destrucción. Las Arañas de la Urdimbre han comenzado a invadir poco a poco esta tierra de Kaos puro, arrancando grandes pedazos verdes y creando extensiones marrones y grises. No es raro ver las hebras de la Urdimbre bloqueando ríos y senderos.

Por otra parte los esbirros del Wyrn también han avanzado sobre la Umbra amazónica. Los Danzantes de la Espiral Negra destruyen a los espíritus naturales y los corrompen, creando o atrayendo Perdiciones. Los Hijos del Calvero a menudo se convierten en Hijos de la Plaga. Las zonas devastadas de la selva amazónica se han transformado en pesadillas de terrenos humeantes y campos yermos, en los que se retuercen consumidos y deformes espíritus vegetales, algunos de los cuales han desarrollado apetitos caníbales por otros espíritus o viajeros umbrales.

La Guerra del Amazonas también ha alterado a los espíritus del Kaos, que todavía siguen siendo poderosos, pero ahora estos espíritus se han vuelto impredecibles al ver destruido su ecosistema. Las sendas y caminos de la Umbra ya no se corresponden con los del mundo real. Nadie sabe qué rasgos del mundo físico siguen presentes en la Umbra. Es fácil perderse en la selva del mundo físico, pero la Umbra se traga de forma habitual a los viajeros Umbrales, que desaparecen durante semanas o incluso meses sólo para aparecer de nuevo a medio continente de distancia de su punto de entrada. Realizar un mapa resulta casi imposible de hacer, por lo que muchas de las batallas de la Guerra del Amazonas se libran en el plano físico. Sólo los cambiaformas indígenas o quienes consiguen aliarse con un espíritu indígena pueden comprender el estado actual de la Umbra amazónica, pero los espíritus no aceptan con facilidad a los extraños.

LAS GRANDES CIUDADES

El desarrollo acelerado y descontrolado de las ciudades brasileñas ha tenido consecuencias en el mundo Umbral. El reflejo está influenciado irremediablemente por la Tejedora, y ciudades como Sao Paulo o Río de Janeiro parecen enormes cordilleras de hormigueros de cemento y metal conectados por hebras de la Urdimbre que chisporrotean con espíritus de las comunicaciones y la energía. Las Arañas de la Urdimbre corretean por las fachadas de los edificios y las sendas de asfalto, tratando de dirigir un crecimiento que muchas veces escapa por completo a su control.

Muchas ciudades brasileñas están rodeadas por cinturones oscuros donde prosperan los espíritus del Wyrn, a menudo alimentándose de los sentimientos de dolor y desánimo de las grandes favelas. El Kaos en ocasiones brilla como chispas de violencia o eventos festivos, pero en el Mundo de Tinieblas pronto se ve sofocado por mareas de contaminación elemental y espiritual que fluyen como océanos oscuros. En las ciudades resulta muy difícil encontrar espíritus elementales puros, la mayoría están corrompidos por las emanaciones contaminantes del Wyrn o por las estructuras de la Tejedora.

TÓTEMES

En Brasil se encuentran presentes muchos aliados espirituales para las Razas Cambiantes. Las proles de los Grandes Tótems cuentan con una gran diversidad, y asimismo en la Umbra se encuentran otros muchos espíritus que han surgido a partir de las creencias de los habitantes originales. Muchos de los espíritus que se encuentran en los suplementos de **Hombre Lobo: el Apocalipsis** o en **Axis Mundi: el Libro de los Espíritus**, también se encuentran en Brasil, otros son más específicos, como las Madres y Padres Ciudad de las grandes ciudades brasileñas, otros reflejan especies de animales y plantas que sólo se encuentran en Sudamérica, mientras que otros han acompañado a los Garou desde sus lugares de origen y cuentan con seguidores dedicados.

TÓTEMES DE GUERRA

ANACONDA

Coste de Trasfondo: 5

Anaconda es la cazadora que se arrastra por la selva, escurriéndose desde los árboles o a través de las aguas para caer súbitamente sobre su presa. No usa veneno para acabar con sus enemigos, sino que

confía en sus anillos constrictores y su terrible mordisco. Estruja a sus presas hasta casi matarlas y después les hunde sus colmillos.

Anaconda no es popular entre los Garou, pues creen que sus tácticas son las propias del Wyrn. Los Uktena indígenas la conocen mejor y a menudo se convierten en sus Hijos.

Rasgos: Los personajes con este tótem ganan dos dados en pelea para todas las maniobras de presa o inmovilizar a sus víctimas. También ganan un dado de daño en los ataques de mordisco. Anaconda otorga a sus hijos Sigilo 3 para sorprender a sus enemigos u ocultarse de ellos.

Prohibición: Anaconda tiene pocas restricciones, pero pide a sus hijos que no dañen ninguna serpiente.

MADRE AMAZONAS

Coste de Trasfondo: 9

Los Mokolé creen que este espíritu es la Madre de las Aguas, la reina de los hombres saurio de Ambalasokey, las Furias Negras creen que se trata de Penteseila, una de sus guerreras más legendarias. Sin embargo, los Uktena creen que en realidad es una manifestación espiritual del propio río Amazonas, en cierto sentido similar a los espíritus colectivos que surgen en las ciudades. Es posible que otros grandes ríos como el Nilo o el Yang-tsé puedan manifestar espíritus similares...o quizás sea el espíritu colectivo de muchas creencias diferentes. En cualquier caso en sí misma asume los rasgos de la belleza, el misterio y la fiera vitalidad del río Amazonas. Cuando se manifiesta más allá de la posesión de sus elegidos suele surgir de las aguas como una mujer indígena con pinturas de guerra y armada con una lanza.

Madre Amazonas está preocupada por la longevidad y la vida física y espiritual del Amazonas; no sólo trata de detener la destrucción de las tierras que rodean el río, sino que también rechaza la creación masiva de Fetiches y Amuletos, que muchas veces provocan la destrucción de los espíritus naturales del Amazonas.

Rasgos: Al margen de cuál sea su verdadera naturaleza, Madre Amazonas es uno de los Tótems más difíciles de contactar y es raro que acepte a toda una manada. Cuando se manifiesta, tiende a concentrarse en un miembro de la manada elegida, poseyéndolo por completo y hablando de forma directa con la manada para ayudarla en lo que considere oportuno. El elegido como voz de Madre Amazonas desarrolla de inmediato un aura sagrada que equivale a Pura Raza 5 mientras dura la posesión. Las órdenes de este Incarna son muy difíciles de ignorar.

Por desgracia, la posesión del espíritu causa la locura en quienes posee, salvo los héroes de voluntad más fuerte: el personaje poseído debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9; a menos que consiga tres éxitos, pierde un punto de Fuerza de Voluntad por posesión. La consciencia del espíritu es vasta y complicada, reflejando la salvaje diversidad del Amazonas.

El poseído adquiere Liderazgo 7, Armas C.C. 5 y Pelea 7. Madre Amazonas suele dirigir las actividades de la manada, convirtiéndola en una verdadera fuerza de combate de élite.

El resto de la manada aceptada por Madre Amazonas gana el Don: Armonización. Además, ningún animal nativo del Amazonas dañará a un hijo del espíritu. Las manadas también se convierten en aliadas de los Balam, Mokolé y Uktena nativos de la zona: todos saben cuando alguien ha sido tocado por la Guerrera de la Selva.

Prohibición: Madre Amazonas siempre encomienda misiones a sus hijos para proteger la selva. Si no siguen sus órdenes, simplemente los abandonará. La naturaleza de las misiones suele estar relacionada con el equilibrio del ecosistema, pero los detalles quedan en manos del Narrador.

Madre Amazonas tampoco aprueba la creación de Fetiches y Amuletos, aunque acepta aquéllos en los que los espíritus aceptan voluntariamente dar poder al objeto.

JAGUAR

Coste de Trasfondo: 7

Jaguar es el rey de la selva tropical, el depredador supremo del Amazonas. Es un cazador poderoso y letal; muchos le muestran deferencia. También es aliado de la tribu Balam de los Bastet, cuyos miembros pueden asumir su forma.

Rasgos: Los Hijos de Jaguar ganan un dado de Fuerza, otro de Destreza y otro en la reserva de daño de sus ataques de garra.

Prohibición: Los Hijos de Jaguar deben matar a cualquiera que destruya la selva tropical. Se supone que esto tendría que convertir a Jaguar en aliado de los Garou, pero hasta la reciente tregua de los Balam con los hombres lobo, exigía a los Garou indígenas que también combatieran a su propia especie.

MONO AULLADOR

Coste de Trasfondo: 5

Mono Aullador es el más grande de los monos del Nuevo Mundo, conocido por su poderosa voz. Se mueve por la selva en grupos numerosos, que forman una gran algarabía cuando se ven amenazados, colaborando al unísono para enfrentarse a los enemigos.

Rasgos: Mono Aullador concede a sus hijos dos puntos en Intimidación. También concede el Don: Carrera de la Selva, similar a Carrera Urbana pero que permite al Garou moverse con facilidad entre los árboles. Además la dificultad de las tiradas que requieran el uso de aullidos (incluyendo la activación de Dones) se reduce en -1.

Prohibición: A Mono Aullador no le gusta limitar la libertad de nadie, aunque eso no incluye a los servidores del Wyrn. No le gusta la creación de Amuletos, Fetiches, objetos dedicados, etc., pero si los espíritus desean entregar su libertad a un Garou entonces la posesión de ese objeto es permisible.

PIRAÑA

Coste de Trasfondo: 5

Contrariamente a la creencia popular, Piraña es un Tótem tranquilo que nada en las aguas del Amazonas. Sin embargo, cuando se derrama sangre, puede cambiar en un instante, convirtiéndose en un depredador incansable y voraz, atacando en bancos que devoran a una presa en poco tiempo. Su violencia descontrolada a menudo inquieta a los Garou.

Rasgos: Piraña llena a sus Hijos de ira, proporcionándoles un punto adicional de Rabia (hasta un máximo de 10). Aunque gasten toda su Rabia, nunca podrán perder ese punto de forma permanente, por lo que nunca perderán su naturaleza cambiante o se quedarán sin Rabia. También ganan +1 a los ataques de mordisco.

Prohibición: La ira de Piraña es peligrosa y sus Hijos siempre incrementan +1 la dificultad de controlar el Frenesí. Por otra parte sin importar el motivo, siempre caen en un Frenesí caníbal.

PUMA

Coste de Trasfondo: 5

Puma es un felino adaptable, extendido del norte al sur de América, desde los pantanos de Florida hasta las montañas de los Andes. Los españoles lo llamaron *León* y los brasileños *Onça Parda*. En cualquier caso es un cazador ágil y sigiloso. También está aliado con la tribu de los Pumonca, la tribu de hombres felino que puede adoptar su forma.

Rasgos: Los Hijos de Puma ganan un punto en Destreza y dos dados al daño ocasionado con las garras.

Prohibición: Todas las bestias temen al puma. Ningún caballo dejará que un Hijo de Puma lo monte, ningún perro lo seguirá, sólo los felinos le ofrecerán su amistad. Todas las tiradas de Trato con Animales (excepto con felinos) se realizarán con +2 a la dificultad.

TÓTEMS DE HONOR

ÁGUILA ARPÍA

Coste de Trasfondo: 6

Arpía es un ave enorme, la señora de los cielos de la selva. Desde su elevada posición puede ver los peligros que amenazan a la selva, pero raramente los detalles, pues las copas de los árboles le ocultan lo que hay bajo ellas. Se dice que Arpía comprende la imagen de las cosas a gran escala, pero pasa por alto los detalles.

Rasgos: Arpía otorga a sus hijos Intimidación 2 y el Don: Espíritu del Pájaro. Además sus Hijos reciben un punto de Honor.

Prohibición: Arpía pide a sus Hijos que protejan los árboles e impidan la deforestación del Amazonas.

CAPIBARA

Coste de Trasfondo: 5

Capibara o Carpincho es un Tótem de la prole de Rata, el mayor de los roedores que sobreviven hoy en día. Al contrario que muchos de sus parientes espirituales, ha asumido el papel de presa para los humanos, y tiene un carácter más tranquilo y sereno.

Rasgos: Capibara proporciona +2 puntos al Trato con Animales y +2 a Supervivencia. También concede a sus Hijos hasta 3 puntos adicionales de Fuerza de Voluntad por historia.

Prohibición: Los Hijos de Capibara nunca deben desperdiciar la comida, y deben utilizar a sus presas para un propósito constructivo.

TÓTEMS DE SABIDURÍA

AYAHUASCA

Coste de Trasfondo: 8

Ayahuasca también es conocida como Jagé, la enredadera del alma o de la muerte. Es un espíritu que reside en un brebaje chamánico alucinógeno, que se manifiesta como una anaconda o un jaguar hembra. Puede sacar a un usuario de su cuerpo y llevarle a cualquier parte del mundo para ver si interactuar a las personas y lugares que quiera. A veces esta experiencia tiene lugar con la guía de un animal como un jaguar o una serpiente. Balam y Uktena son los cambiaformas más familiarizados con este Tótem.

Rasgos: Ayahuasca convierte a sus Hijos en amigos de la selva, permitiéndoles encajar en sus ciclos. Moverse por la selva es mucho más fácil en pequeños aspectos: las raíces no hacen tropezar y los insectos no molestan.

Además los Hijos de Ayahuasca ganan 3 puntos de Gnosis por historia. También aprenden Supervivencia 2, y Ocultismo 3, pudiendo tener más de 5 puntos en estos rasgos.

Prohibición: La Gnosis del Hijo de Ayahuasca se vuelve “frágil.” Un fracaso en una tirada de Gnosis provocará la pérdida de un punto permanente. Se dice que el Hijo de Ayahuasca “ha perdido conocimiento” y debe trabajar para recuperarlo.

GUACAMAYO

Coste de Trasfondo: 5

Uno de los símbolos más populares de Brasil, Guacamayo es el rey de las numerosas aves de colores que habitan en la selva tropical. Aunque es un espíritu juguetón, también es muy sabio y conoce muchas cosas, y quienes le siguen suelen aprender muy rápido.

Rasgos: Guacamayo otorga a sus Hijos +1 en Etiqueta y un punto en Carisma. Sus Hijos pueden adquirir Habilidades con puntos de experiencia a un punto menos de lo normal (el mínimo sigue siendo uno).

Prohibición: Aparte de colaborar en la protección de las selvas tropicales, Guacamayo también pide que sus Hijos presten una especial atención hacia las aves, especialmente guacamayos y loros.

SAPO

Coste de Trasfondo: 6

Sapo es un Tótem muy extraño: es el señor de muchas medicinas y venenos, y puede elaborar cualquiera de ellos en su lomo, desde alucinógenos hasta letales venenos, o también pociones curativas.

Rasgos: Los Hijos de Sapo reciben Medicina 3. Con los materiales adecuados pueden elaborar elixires extraños (a discreción del Narrador). Además ganan los Dones: Resistir Toxina y Resistir Veneno. Pero Sapo exige un precio a cambio...

Prohibición: Los Hijos de Sapo son feos y pierden dos puntos de Apariencia. Además no pueden hacer daño a los sapos.

TÓTEMS DE ASTUCIA

COATIMUNDI

Coste de Trasfondo: 4

Coatimundi es el Tótem más curioso de la selva. Emparentado con Mapache, mete la nariz en todas partes y siempre está rompiendo cosas. Pero conoce su camino como pocos, y otorga sabiduría y secretos a sus hijos.

Rasgos: Los Hijos de Coatimundi ganan Sigilo 2, Subterfugio 3 y Cultura Local (Amazonas) 3.

Prohibición: Los Hijos de Coatimundi no deben ahuyentar ni hacer daño a los animales molestos, como los coatimundis, ratones y monos curiosos. Siempre deben compartir algo con los mendigos. Por otra parte su condición irresponsable hace que sus Hijos ganen un punto temporal menos de Honor cuando ganen Honor.

LOBO GUARÁ

Coste de Trasfondo: 5

A pesar de su nombre, Lobo Guará no es un verdadero lobo, pero aún así varios Garou, especialmente los Ragabash, se sienten atraídos por este espíritu astuto y curioso, que a menudo cuenta con la simpatía de los indígenas. Aunque no es especialmente feroz, es un superviviente nato.

Rasgos: Para ayudar a sus Hijos a sobrevivir en la selva, Lobo Guará les enseña Sigilo 2 y Supervivencia 2. También les enseña el Don: Lenguaje Animal.

Prohibición: Lobo Guará pide a sus Hijos que respeten la selva y sus descendientes animales. También se los considera poco de fiar, así que reciben un punto temporal de Honor menos en cualquier recompensa de Honor.

PEREZOSO

Coste de Trasfondo: 4

Perezoso se mueve con lentitud y en silencio, habiendo decidido que es la mejor estrategia para sobrevivir. Su pelaje verdoso le permite pasar desapercibido y que lo subestimen, pero concede su favor a quienes saben tener paciencia y observar con atención.

Rasgos: Perezoso les otorga a sus Hijos el Don: Camuflaje y +2 puntos en las tiradas para acechar y esconderse.

Prohibición: Perezoso se conforma con que sus Hijos impidan la destrucción de las selvas.

TITÍ

Coste de Trasfondo: 4

Tití es un pequeño mono que recorre los caminos secretos de la selva. Aunque sea jugueteón y curioso, descubre muchas cosas que comparte con sus Hijos.

Rasgos: Los Hijos de Tití aprenden Subterfugio 2 y adquieren un punto adicional de Destreza.

Prohibición: Además de proteger la selva y sus habitantes, los Hijos de Tití también ganan un punto menos de Honor temporal en las recompensas de Honor.

LOS PERDIDOS

LOS CAMAZOTZ

En el pasado en Sudamérica se encontraban los Camazotz, los hombres murciélago, los Oídos de Gaia, que se apareaban con muchas especies de quirópteros. De alguna manera cumplían con el papel de los Corax, los hombres cuervo en el continente sudamericano, donde los cambiaformas córvidos no llegaron.

Los Camazotz eran una Raza muy sociable que vivía en bandadas igualitarias de entre una docena y cien miembros. A menudo vivían en cavernas junto con su Parentela quiróptera. Aunque se inclinaban por el secretismo, trataban de mantener relaciones amistosas y abiertas con otros cambiaformas.

Los Camazotz mantuvieron estrechos lazos con las demás Fera sudamericanas, pero muy especialmente con los Balam y Pumonca, a los que ayudaban en su labor de vigilar las tierras. Raramente entraban en combate, pues no habían sido creados como guerreros, pero amparados por la oscuridad y las sombras recorrían el mundo observando y espiando, y cuando descubrían alguna amenaza para Gaia susurraban lo que habían escuchado en los oídos de los cambiaformas guerreros para que tomaran medidas.

De esta manera los Camazotz ocuparon un lugar importante entre las Razas Cambiantes de Sudamérica durante milenios...hasta la llegada de los europeos. Un grupo de los Señores de la Sombra llegó con los conquistadores y descubrieron la existencia de los hombres murciélago, contemplaron sus ritos y decidieron exterminarlos. El tótem Murciélago chilló de dolor y rabia, acercándose a las garras del Wyrn, que lo aguardaban anhelantes.

El cambio de Murciélago no pasó desapercibido para sus hijos supervivientes en Sudamérica. Los Camazotz andinos y amazónicos se vieron influenciados por su tótem, contemplaron cómo los más visionarios se hundían en una locura y rabia sin control. No querían convertirse en servidores del Wyrn y en una amenaza para Gaia, así que tomaron una decisión para escapar de su horrible destino.

Huyeron a la Umbra y no volvieron a ser vistos.

Cuando los Balam descubrieron la corrupción de Murciélago y la desaparición de sus Hijos reaccionaron con rabia. Aunque en principio habían evitado el enfrentamiento directo contra los Garou ahora redoblaron sus ataques, dispuestos a vengar a los Camazotz

Un puñado de viajeros Umbrales afirman que los Camazotz todavía no están muertos. Aunque no tienen Tótem, los últimos hombres murciélago siguen sirviendo a Gaia como espías y mensajeros en la Umbra Profunda. Se dice que dejan mensajes en lugares de muerte, y que dan la información de forma que el receptor nunca llegue a saber quién se la entregó. Algunos Nuwisha y Córax –los viajeros Umbrales más experimentados de las Razas Cambiantes- han intentado confirmar esos rumores. Hasta el momento todos han fallado. Aunque vivían mucho más de lo que muchas Razas Cambiantes creen, cuando su tótem cayó ante el Wyrn, los Camazotz se extinguieron.

Cualquier Camazotz que sobrevivió a la masacre de los Señores de la Sombra lo hizo permaneciendo oculto en la Umbra Profunda. Tratan de recuperar su población –y volver a llevar mensajes de Gaia y sus servidores. El Tótem Murciélago cayó ante el Wyrn cuando los Camazotz fueron destruidos. Quizás los personajes quieran redimirlo y purificarlo, lo que prepararía el camino para el regreso de los hombres murciélago, o quizás la redención de Murciélago haya ocurrido ya, preparando el camino para el regreso de los Camazotz. Aunque posiblemente cualquier Camazotz superviviente todavía odie a los Garou en general y a los Señores de la Sombra en particular, también saben que pueden hacer poco contra el poder de los hombres lobo, y se arriesgarían a provocar otra vez su ira.

LOS GRONDR

La caída de los Camazotz durante la Segunda Guerra de la Rabia, víctimas de los conquistadores Garou, es recordada con tristeza entre las Razas Cambiantes de Brasil. De hecho, el aislamiento de Ambalasokey permitió que las Fera permanecieran a salvo de los ataques de los hombres lobo durante mucho tiempo. Muchos se preguntan si otras Razas Cambiantes perdidas habrían podido sobrevivir y si todavía siguen hoy ocultas en alguna selva apartada.

En la memoria de los Mokolé se conservan recuerdos de los Perdidos, pero hay un acto que todavía les intranquiliza y hace que se sientan un poco culpables, aunque las atrocidades más recientes de los hombres lobo de alguna forma les resultan exculporias. En cualquier caso, guardan silencio sobre el destino de los Grondr en Ambalasokey, y muchos se sorprenderían si descubrieran que estos cambiaformas existieron una vez en Sudamérica.

Los Mokolé recuerdan la llamada de la anciana La-Piedra-se-Erosiona para exterminar a los hombres lobo de Ambalasokey. Las leyendas hablan de cómo las Razas Cambiantes se unieron y

consiguieron expulsar la presencia de los Garou de Sudamérica, de forma que no volverían a aparecer en gran número hasta que los europeos llegaron muchos milenios después.

Sin embargo, las leyendas no cuentan que las Razas Cambiantes se encontraban divididas en cómo actuar. Los Hovitl Qua y los Mokolé estaban furiosos por lo que ocurría en otros lugares del mundo, y preferían llevar a cabo una matanza preventiva de los Garou y su Parentela. Sin embargo, otras Fera no estaban dispuestas a actuar de una forma que los aproximaba al Wyrn. Era posible alcanzar un equilibrio y convivencia, como había ocurrido antes del estallido de la Guerra de la Rabia.

Los Gurahl eran los principales partidarios del entendimiento, pero no estaban solos. Una rama de los Grondr, los hombres jabalí, se encontraba en Sudamérica, reproduciéndose con los pecaríes salvajes de la zona y cumpliendo con su deber como Jardineros de Gaia. Los Grondr consideraban que los Mokolé estaban siendo arrogantes y se equivocaban juzgando a los Garou en conjunto. Los hombres lobo no eran ni más ni menos locos ni corruptos que otras Fera. Ni siquiera los ataques que recibían los hombres jabalí de los Garou en otros lugares del mundo eran motivo suficiente para que los Grondr justificaran un genocidio.

Y cuando la Guerra de la Rabia finalmente llegó a Ambalasokey, los Grondr sudamericanos tomaron partido, y para sorpresa de las demás Razas Cambiantes se posicionaron al lado de los Garou. Cayeron junto a los hombres lobo hasta el último y los acompañaron en su destino, y de la misma manera su Parentela, si bien no fue exterminada, fue sometida a una serie de ritos para que nunca volviera a nacer un hombre pecarí entre ellos.

Los Gurahl, que en gran parte se habían mantenido al margen de la guerra, quedaron horrorizados, y se aislaron de las demás Razas Cambiantes, acusándoles de no ser mejores que los Garou de otras tierras. Con el tiempo se reconciliarían con el resto de Fera, pero se dice que los hombres oso no permanecieron impasibles ante el destino de los Grondr, sino que ayudaron a los espíritus de los hombres pecaríes, ocultándolos y poniéndolos a dormir hasta que llegara el momento de que regresaran para cumplir de nuevo su deber al servicio de Gaia.

Sin embargo, el hecho es que ninguno de los Grondr sudamericanos ha sido visto desde la Guerra de la Rabia. Quizás los Gurahl no consiguieron salvarlos después de todo o el conocimiento para despertarlos se perdió con sus guardianes...o quizás se encuentra demasiado bien oculto.

No obstante, todavía podría quedar un peligroso recuerdo de la presencia de los Grondr en Sudamérica. Según se rumorea algunos de los últimos hombres pecarí recurrieron al Wyrn en busca de protección y se convirtieron en Cerdos Cráneo, cruzándose con los pecaríes y tapires de la selva. Estas criaturas corruptas se convertirían en un enemigo recurrente de las Razas Cambiantes de Sudamérica, que dedicaron gran parte de sus esfuerzos a mantenerlos a raya, pero su número no ha dejado de crecer desde la llegada de los europeos y el declive de las Fera. Viajando en manadas, a menudo ocupan las aldeas indígenas que quedan vacías ante la huida de sus habitantes y la destrucción de la selva amazónica.

CORAZÓN ESMERALDA

Brasil es un país de gran diversidad en todos sus aspectos, que alberga la selva amazónica, uno de los mayores tesoros medioambientales que quedan en el mundo. Pero en los últimos siglos ese tesoro se encuentra amenazado por los ejércitos del Wyrn, que lo han convertido en uno de los campos de batalla del Apocalipsis. Sin embargo, la amenaza no se detiene en el Amazonas, pues la garra de la corrupción se extiende por todas partes, desde las paradisíacas playas brasileñas a los rascacielos de las grandes ciudades.

ORDEN Y PROGRESO

En nombre de la civilización, el suelo de Brasil ha sucumbido al avance de la Tejedora y el Wyrn o la simple ambición humana. Sin embargo, no todo está perdido. La Nación Garou ha acudido a la Guerra del Amazonas y las demás Razas Cambiantes también han defendido sus territorios desde tiempo inmemorial. Sólo el tiempo dirá si todavía queda esperanza y la victoria es posible antes de la llegada del Apocalipsis...

Rabia en Brasil es un suplemento regional y un escenario para Crónicas de Hombre Lobo: el Apocalipsis. Incluye:

- Una serie de héroes y villanos de las principales Razas Cambiantes y de los agentes del Wyrn.
- Información sobre las intrigas y situación de las tribus Garou y de las Razas Cambiantes.
- Aliados y enemigos que participan en la guerra entre Gaia y el Wyrn.