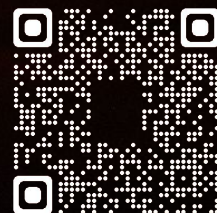


RABIA EN MENORCA

PARTIDA DE ROL EN VIVO DE
HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

DOCUMENTO DE DISEÑO



ÍNDICE

DOCUMENTO DE DISEÑO	3
LA PARTIDA	4
Hombre Lobo: el Apocalipsis	4
Rabia en Menorca	4
Rol en Vivo	5
LOGÍSTICA	6
Fecha y lugar	6
Requisitos	7
Filosofía de juego	8
Seguridad	8
Normativa de participación	9
AMBIENTACIÓN	10
Estética	10
La sociedad Garou	11
La Tríada: Wyrms, Tejedora y Kaos	12
CREACIÓN DE PERSONAJE	14
Auspicios	15
Tribus	18
TRASFONDOS Y SISTEMA	23
Rabia	23
Gnosis	23
La Umbra	24
Túmulos	25
Dones	25
Ritos	25
La Letanía	26
Lexicón	27
MÁS INFORMACIÓN	29

DOCUMENTO DE DISEÑO

Esta guía o documento de diseño contiene la información necesaria para participar en la partida de Rol en Vivo **Rabia en Menorca**, ambientada en el juego de White Wolf **Hombre lobo: el apocalipsis**. La edición empleada será una mezcla de lo recogido en la edición del 20 aniversario y la 5ª, permitiendo que se exploren las últimas actualizaciones de dicho juego.

En este documento de diseño se podrá encontrar el sistema empleado durante la partida, la logística sobre la ubicación en la que se realizará, las herramientas y medidas de seguridad obligatorias y sobre todo, la ambientación y terminología en la que se basa. **Es de obligado cumplimiento haber leído este documento para jugar.**

Todas las imágenes del documento son de uso exclusivamente privado de la autoría de [Milyuyus](#) y del equipo de narración. Queda prohibido utilizarlas en cualquier otro ámbito.

Equipo narrativo y organización del evento:

Marta Cleofé, Jordan Gomila y Yolanda Porcel

COALA Menorca
2024



LA PARTIDA

Hombre Lobo: el apocalipsis

La **Madre Gaia llora**. Lloro por la corrupción que emponzoña su corteza, sus bosques y a sus hijos e hijas. Lloro porque quienes juraron defenderla caen presas de la Rabia y del Wyrn.

El fin de Gaia está cerca, hay quien dice que llegó hace tiempo y nadie quiere abrir los ojos para verlo. Los **Garou**, hombres lobo cuyos dientes y garras juraron emplear para protegerla, aúllan a la Luna buscando

que ilumine la senda de plata que les guíe a la victoria. Las manadas se reúnen de nuevo, dispuestas a inmolarse por justicia para la moribunda Tierra, que yace corrupta y subyugada por el **Wyrn**, tal vez imposible de sanar.

El apocalipsis de Gaia se acerca, ¿podrán los Garou luchar por salvarla, o se volverán hermanos contra hermanos llevados por la locura del Wyrn?

Rabia en Menorca

Hace meses que Selene brilló alta en el cielo, aquella aciaga noche en que las paredes del hotel Meloussa se tiñeron de ceniza y sangre. El Túmulo d'es Tudons despertó corrupto por las sanguijuelas llamadas Vampiros. Este evento ocasionó que mucha de la Parentela de Menorca experimentase su **Primer Cambio** aquellos días, alzándose para defender la antaño hermosa isla.

Acudiendo a las viejas leyendas, las familias de los Garou llamaron a sus congéneres mediante rituales y pactos con los **Espíritus de la Umbra**. Muchos de los cachorros de allende el mar acudieron para realizar sus ritos de iniciación. Ahora, esos

Cliath han formado manadas y lucharán por recuperar el territorio corrupto por el Wyrn. La oportunidad de **demostrar su lealtad a Gaia** es perfecta.

Mas no todo será sangre en la guerra. Es sabido que los Espíritus de la Umbra de Menorca son sabios y **poseen objetos de poder y leyendas antiguas** que aportarían conocimiento a quienes los obtuviesen. Los jóvenes más curiosos y cercanos al mundo espiritual podrán averiguar más y crecer para convertirse en los líderes de la Nación Garou. Después de todo, si se recupera el Túmulo alguien tendrá que gobernarlo y protegerlo. ¿Quiénes serán los más fieles **defensores de Gaia en Menorca** ahora?

Rol en Vivo

Esta va a ser una partida de **Rol en Vivo** (ReV) por lo que hacen falta algunas nociones básicas. A diferencia del rol de mesa, en esta modalidad cada participante representa a su personaje en directo. El ReV consiste en una representación, a modo de **teatro improvisado**, en la que se pueden interpretar escenas con poca gente, o con todo el mundo a la vez interactuando.

Para lograr una mejor inmersión es **importante llevar un disfraz** que plasme bien la apariencia de este personaje y lo aleje de la persona real. Se pueden incluir accesorios que el personaje podría portar consigo (una hacker quizás lleva un portátil por lo que se cuelga una funda de portátil a la espalda, un cazador podría llevar una réplica de una lanza, una pirata quizás llevaría una espada de gomaespuma o una botella de “ron” colgada en el cinto).

Hay que tratar de **meterse en el personaje** y pensar en cómo actúa, cómo habla, qué poses toma, a quiénes trata de hablar y a quiénes esquivo. A veces es necesario usar la **imaginación** para representar algunas escenas, mientras que otras se dan de forma representativa.

Los directores de juego podrán dar indicaciones de eventos que pasan, que se ven o que afectan a los jugadores, pero los resultados de muchas interacciones entre jugadores las **pactarán entre ellos** mismos en el momento de la acción. En caso de duda siempre podrá acudir a la organización de la partida.



LOGÍSTICA

Fecha y lugar

La partida se jugará del 8 al 10 de noviembre en [Biniparratx](#), una casa de colonias en el campo de Menorca.

La programación del evento será la siguiente (sujeta a cambios):

Viernes 8

- 19:00 Llegada, presentación y talleres
- 21:00 Inicio de tiempo de roleo

Sábado 9

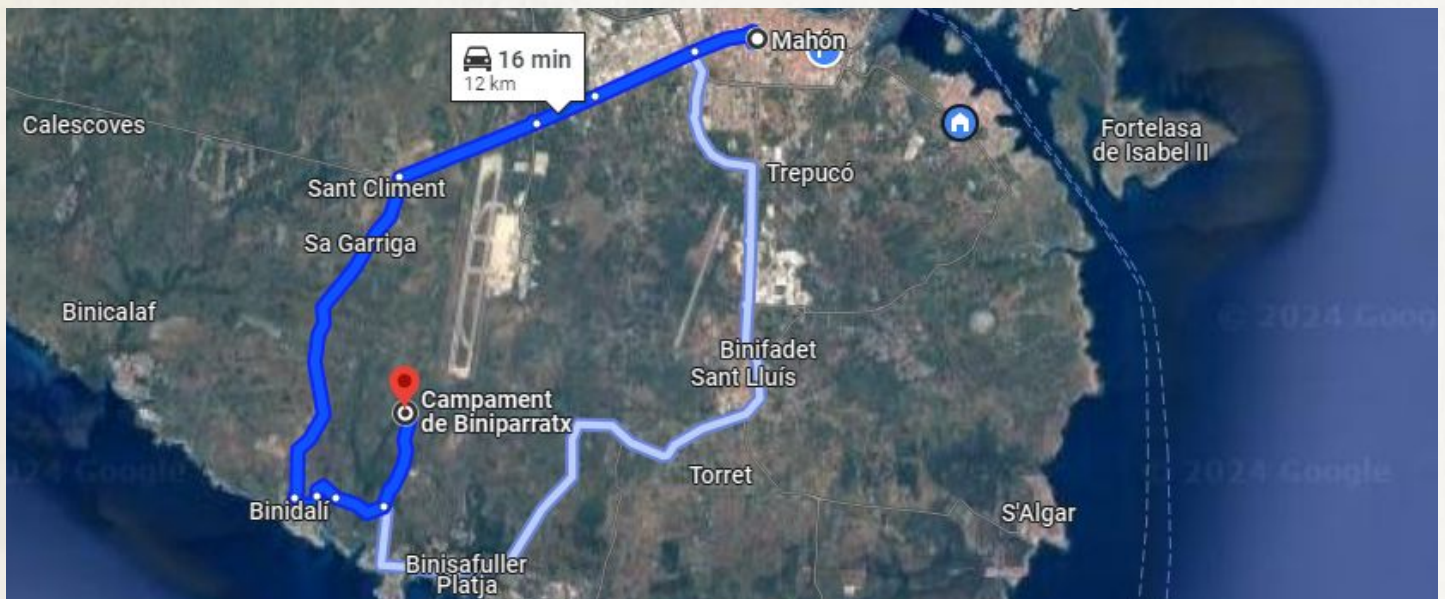
- 11:00 - 14:00 Tiempo de roleo
- 14:00 Comida y descanso
- 17:00 - 00:00 Tiempo de roleo

Domingo 10

- 11:00 Recogida
- 13:00 Comida y tiempo de roleo de cierre

Las casa estará disponible a partir del viernes 8 a las 18:00 hasta el domingo 10 a las 12:00. La ubicación exacta de la casa de campo es [Biniparratx](#).

Cómo llegar desde Maó:



Requisitos

Es **requisito indispensable** para esta partida haber recibido una confirmación de la organización por e-mail tras rellenar los [formularios de inscripción](#) y de creación de personaje.

Para la creación de personaje se necesitará comprender lo expuesto en este documento, por lo que si surgieran dudas se recomienda encarecidamente que se contacte con el equipo narrativo.

El **precio** de la partida es de **40€**, e incluye el alojamiento durante el fin de semana. Miembros de COALA disfrutarán de un 25% de descuento, resultando en **30€**. El pago de la plaza se deberá ingresar a la cuenta de OpenBank ES30 0073 0100 5505 0550 3730 con el concepto: ReM + tu nombre y el beneficiario: Cultura Ocio y Actividades Lúdicas Alternativas.

El gasto de **dietas** será parcialmente cubierto por la organización, incluyendo cena el viernes (onrol), comida el sábado y cena el sábado. Se organizará una comida

con coste adicional para el domingo a mediodía. Se ofrecerán bebidas para el desayuno de sábado y domingo.

Menores de edad podrán participar aceptando las condiciones descritas en el formulario de inscripción:

- Mayores de 16 años: entendiendo que podrán representarse durante la partida temas como violencia brutal, asesinato sin motivo aparente, consumo de drogas ilegales y actividad sexual explícita y aceptando que en caso de que dichos temas se traten tendrán la capacidad de juzgar si salir de la escena o mantenerse testigos.
- Menores de 16 años: podrán participar con acompañamiento de una persona adulta que se haga responsable de la persona menor, aceptando que podrán representarse durante la partida temas como violencia brutal, asesinato sin motivo aparente, consumo de drogas ilegales y actividad sexual explícita.



Filosofía de juego

Es importante plantearse qué tipo de juego se busca de esta partida. Para esto nos basaremos en el **Play to Flow**, o jugar para fluir. A diferencia del *Play to Win* o del *Play to Lose* (Jugar para Ganar o Jugar para Perder) la teoría de Fluir se basa en el pacto entre jugadores y en un roleo libre y balanceado. A veces se gana, otras se pierde y a veces se toma una decisión para hacer crecer a otro personaje (*Play to Lift* o Jugar para Levantar). Es importante procurar que haya un poco de cada tipo y recordar que se pueden pactar algunas tramas antes de la partida o dejarse llevar por el momento, siempre primando la **generosidad** para con los demás.

Dada la naturaleza de la ambientación, en esta partida podrán darse casos de discriminación, vejación, escenas con desenlace fatal para los personajes y posibles enfrentamientos personaje vs. personaje. Sin embargo, se tenderá a un tipo de partida de personajes contra el entorno, favoreciendo un juego en equipo, con coordinación y diálogo, fomentando el **roleo sobre el sistema**. Así pues, esta partida no es para ti si te desagradan la dinámica de pactos y *Play to Flow*, o si buscas el divertimento de “ganar la partida” o quedar por encima de los demás jugadores. Te recomendamos que si ese es tu tipo de juego, no acudas a esta actividad.

Seguridad

La integridad física, emocional y psicológica de los participantes está por encima de la partida. Se utilizarán los sistemas de seguridad del **semáforo** (indicar si necesitas parar o bajar la intensidad de una escena mediante el uso de colores VERDE, AMARILLO y ROJO), el **check-ok** (comprobar mediante gestos si una persona se encuentra bien para prestar ayuda) y el **puño off rol** (parar la interacción como personajes para decir algo como jugadores).

Además de estas mecánicas que se recordarán antes de la partida a modo de taller, se tendrán en cuenta las Líneas y Velos. Las **Líneas** son límites que no se desean cruzar, se podrán avisar durante la partida por si una escena los muestra, que ese participante pueda salir, o se evitarán

directamente en la partida. Los **Velos** podrán aparecer en partida, siempre en un rango de intensidad bajo y también avisando con anterioridad a quienes lo hayan avisado para que puedan decidir si quedarse en esa ambientación o irse de la escena.

Cualquier escena de pelea física podrá llevarse a cabo única y exclusivamente si todos los participantes la han **pactado** con anterioridad. Toda responsabilidad sobre las consecuencias de dichas escenas recaerán sobre los participantes involucrados. En caso de haber réplicas de armas, estas deberán ser aprobadas por la organización, tanto antes de la partida como antes de la escena. Ninguna arma real está permitida.

Normativa de participación

- La **integridad física, emocional y psicológica** está por encima de la partida, trama y/o juego; por tanto, se deberá respetar a las personas, ya sean asistentes u organizadores, no incurriendo en actitudes y comportamientos vejatorios, ni físicos ni verbales.
- Queda prohibido el acoso, ya sea físico, verbal o sexual contra ninguna persona participante, así como el intento de represalias ante aquellas que denuncien este tipo de actividades. Tampoco se permite la discriminación de ninguna persona bajo ningún pretexto ni causa (género, raza, contexto socioeconómico o situación personal o social).
- Las personas asistentes se comprometen a participar en los talleres previos (si existieran) y se comprometen a seguir la normativa impuesta por la organización.
- Se cuidarán los espacios destinados al desarrollo de la actividad.
- En caso de considerarlo necesario, la organización tendrá el derecho a veto y expulsión de participantes de las actividades y la partida.
- Cada asistente es responsable del uso de las herramientas y mecánicas de seguridad propuestas. De la misma forma que debe respetar las decisiones de los demás, no se podrá obligar a nadie a jugar algo con lo que sienta incomodidad.
- Deben respetarse los límites personales de cualquier asistente. En caso de que se requiriera, hay que recordar que puede detenerse cualquier escena para establecer los límites.
- Esta actividad está enfocada al disfrute de las personas asistentes, así como organización. No es una competición, por lo que se recomienda evitar las trampas y practicar el juego positivo.



AMBIENTACIÓN

Estética

La partida está ambientada en el mundo actual con tintes **oscuros, apocalípticos y tétricos**, al estilo Gotham e incluso cercano a Mad Max. Los terrenos naturales son devastados día tras día. Las guerras destruyen pueblos y almas en un abrir y cerrar de ojos. Las especies en peligro de extinción se conservan a duras penas de forma artificial. Los médicos recetan vitaminas y los políticos promueven iniciativas de inseminación artificial en vez de mejorar la calidad de los alimentos y el acceso a una situación de bienestar para los ciudadanos. La pobreza asola las calles, mientras el 1% planea alunizajes y un futuro entre las estrellas.

El **mundo espiritual** tiembla por la destrucción de Gaia, dejando un reguero de **sombras y ruinas** que afecta al mundo material de forma paralela. En este universo, el mundo no es un lugar seguro para los débiles, y los fuertes, de aspecto rudo y desaliñado, deciden si serán guardianes o señores de la guerra.

El estilo de la partida no se engloba en una categoría sencilla de explicar. Para ayudar con la caracterización se ha preparado este tablero de **Pinterest**, que se mantendrá actualizado conforme la fecha del evento se acerque:

[Tablero de Pinterest](#)



La sociedad Garou

Desde antaño los Garou se han reunido, formando Tribus y Manadas, al estilo de los lobos. Por ello es una sociedad jerárquica, donde suele encontrarse al Alfa de la manada o al Anciano de la tribu, que ostentan mayor poder y responsabilidad hacia los integrantes de su grupo.

La sangre de Hombres Lobo corre por las venas de su descendencia, a los que se llama parentela. A veces una situación tensa, peligrosa o injusta puede desencadenar el **Primer Cambio** en ellos, lo que suele acabar en un desastre sangriento, salvo que llegue ayuda a tiempo.

La **fase lunar** de su nacimiento marca el Auspicio al que pertenece ese Garou, por lo que hay cinco y define en gran medida su forma de ser y actuar. La pertenencia a una Tribu requiere ser aceptado por el espíritu que la protege y representa. Las diferentes Tribus están repartidas por madre Gaia en diferentes Túmulos, lugares de importancia

cercanos a ella, que están protegidos por los espíritus.

Los Garou recién cambiados, conocidos como Cachorros, serían llevados al Túmulo y allí podrían realizar pruebas para ascender de rango. Tras combatir contra la corrupción del Wyrn, con la bendición de los espíritus, se podría ascender de rango a Cliath, y según se va ganando renombre y se sigue luchando, se puede llegar a los rangos superiores de Fostern, Adren, Athro y el más alto, Anciano. De estos últimos hay pocos, pues no suelen sobrevivir a los terribles problemas a los que deben enfrentarse, por lo que son muy respetados.

La gran conexión que tienen los Garou con el mundo místico les permite desplazarse a la Umbra, que es la representación espiritual del mundo real, un lugar peligroso donde siempre es de noche y la Luna brilla inmóvil en el cielo.





La Tríada: Wyrm, Tejedora y Kaos

Por debajo de Gaia en el esquema cósmico se encuentran unas fuerzas misteriosas y personificadas llamadas el Kaos, la Tejedora y el Wyrm. Según afirman los Garou, estas entidades, conocidas de forma colectiva como la Tríada, modelan y controlan la eternidad. La interacción de estas fuerzas espirituales impersonales constituye la Teluria y encierra todo en su interior.

A un nivel básico, los miembros de la Tríada representan las fuerzas de la creación, el crecimiento y la destrucción; sin embargo, son mucho más. Representan el potencial de materialización y la clarificación. También personifican al caos, al orden y al equilibrio.

La creación empieza con el **Kaos**. El Kaos es puro cambio. No es tanto un caos uniforme como una transmutación elemental. Gira en constante movimiento, es la adaptación y la posibilidad. Cada hor-

miga y cada árbol contienen en su espíritu una partícula de ese caos de posibilidad.

A partir del cambio descontrolado del Kaos apareció el crecimiento ordenado. La **Tejedora** seleccionó algunas partes de la turbulenta creación y evitó que se disolvieran en el tempestuoso conjunto en el mismo instante de su nacimiento. Por lo tanto, la creación uniforme quedó estructurada y encerrada en formas. Así fue como la Tejedora hiló las primeras hebras de la estructura que acabaría convirtiéndose en el tejido del universo: la **Urdimbre**.

Y con ella, todo cambió. Allí donde había forma, podía haber crecimiento y progreso, ahora se imponía el significado sobre un potencial sin sentido. La infinidad inconstante se había rendido ante la eternidad perdurable. Entonces llegó el **Wyrm** y extrajo partes de la creación de la Tejedora. Ahora los modelos perfectos de la

Tejedora eran imperfectos, pero estaban equilibrados.

El Wyrn es la tercera y última fuerza de la Tríada. Antaño era el restaurador del equilibrio, el que llevaba la armonía allí donde no la había y aseguraba que ni el orden de la Tejedora ni la confusión del Kaos prevalecían en la realidad. Suspendido entre el Kaos de debajo y la Urdimbre que había sobre su cabeza, el Wyrn eliminaba todo aquello que no era armonioso.

Según las leyendas, la Tejedora intentó hilar al Kaos en una existencia totalmente ordenada. Esta ambición provocó una explosión de creación que volvió loca a la Tejedora. Miró hacia la Telaraña y solo vio locura. El Wyrn, exhausto por intentar mantener el equilibrio, quedó atrapado en la creación y todavía sigue allí, según dicen, intentando liberarse y destruyendo toda la creación desde el interior. Algunos dicen que el Wyrn inició el gran desequilibrio cuando intentó utilizar a la Tejedora para

calcificar al Kaos y convertirlo en nada, pues de este modo el Wyrn sería libre de destruir el conjunto de la creación. Lo que está claro es que hoy en día tanto la Tejedora como el Wyrn son mucho más poderosos que nunca.

Si antiguamente el Wyrn era el portador de la armonía ahora es el precursor de la decadencia y la corrupción. Al ser incapaz de destruir abierta y honradamente, destruye desde el interior. Destruye a todos aquellos que son lo bastante débiles de espíritu como para sucumbir a las tentaciones del odio y la codicia. Los siervos y la prole del Wyrn han encontrado a diversos seres que son lo bastante débiles como para rendirse a su corrupción, como espíritus perversos llamados **Perdiciones**, humanos poseídos por estos espíritus llamados **Fomori**, o incluso Garou de tribus perdidas, como los **Danzantes de la Espiral Negra**. Gracias a ellos, su enfermedad se extiende por el mundo físico y espiritual.

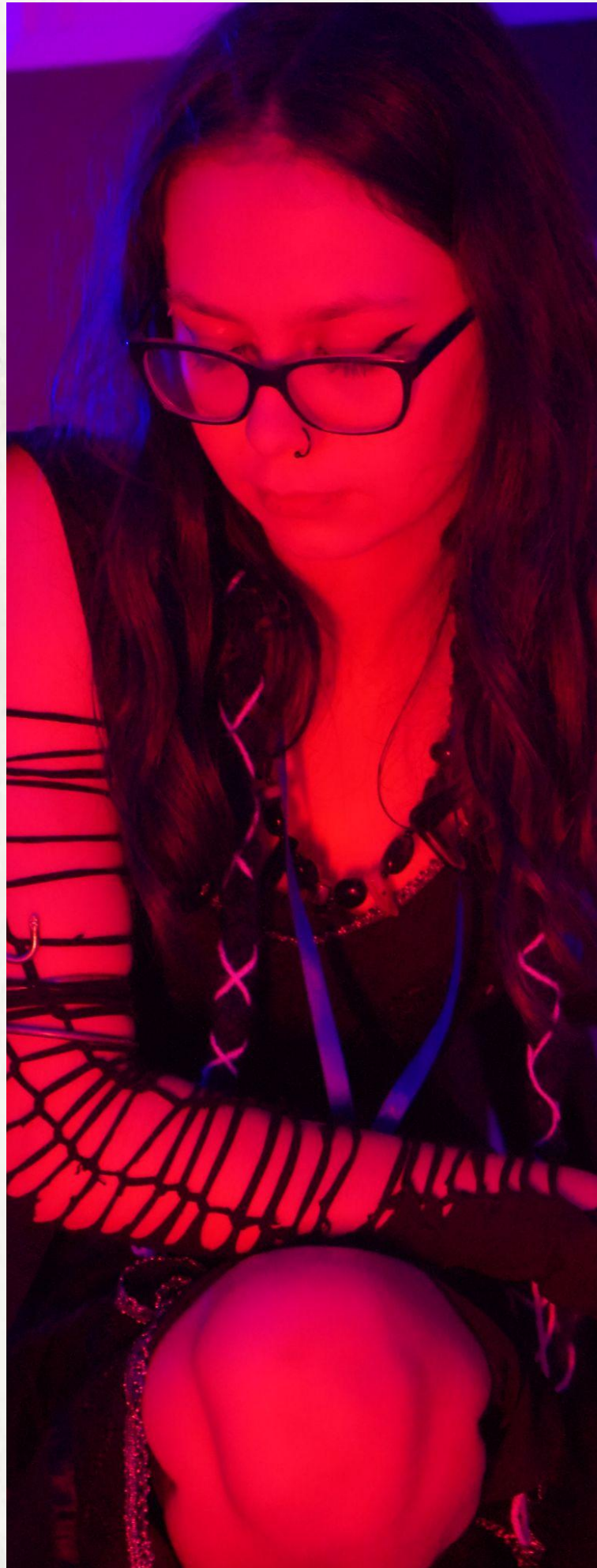


CREACIÓN DE PERSONAJE

Para la partida, necesitaremos que cada asistente rellene el formulario de personaje antes del **4 de octubre**. En él se requerirá:

- **Nombre:** el nombre del personaje, así como el nombre espiritual del Garou (p.e. *Hogar de Bruma, Ímpetu del ciervo*)
- **Concepto:** un arquetipo o resumen de una sola frase sobre el estilo de personaje que se quiera jugar.
- **Auspicio:** Ragabash, Theurge, Philodox, Galliard o Ahroun.
- **Tribu(s) deseada:** podrán elegirse en orden de preferencia pero será decisión de la narración.
- **Primer Cambio:** la experiencia de convertirse en Hombre Lobo siempre está marcada por el trauma y la sangre. Tu personaje pasa de ser un humano convencional a sentir la Rabia hirviendo en su sangre.
- **Procedencia:** Menorca u otro lugar. Si el personaje es de la isla tendrá un trasfondo algo distinto a si viene de fuera, pero en ambos casos tendrá que saber que es un Garou aunque no entienda del todo lo que eso significa.

En caso de necesidad o duda a la hora de plantear el personaje se puede contactar con la narración a través de coalamenorca@gmail.com o cualquier otro medio disponible.



Auspicios

Ragabash

La Luna Nueva, el embaucador

Son los **embaucadores** de la sociedad Garou, el auspicio al que se le da la mayor libertad para **desafiar** las tradiciones y cuestionar “*lo que se ha hecho toda la vida*”. Sobre todo porque eso ha resultado en el Apocalipsis.

El Ragabash puede ser caprichoso y jovial o puede ser astuto y cínico, con una actitud de “*te lo dije*”. Pueden hacer una broma pesada o faltarle el respeto a un oponente vanidoso con algún juego de palabras inteligente. Siempre que alguien obstinado se cuestione sus propias decisiones o la sabiduría convencional, el Ragabash está haciendo su trabajo.

Durante la partida, Ragabash podría esperar engañar a un oponente obstinado, desviar a un conspirador humano desprevenido, burlarse de un hombre lobo más renombrado y burlar a un centinela demasiado confiado.



Theurge

El Cuarto de Luna, el vidente

Son los **místicos** de la sociedad Garou y el auspicio con mayor aptitud para interactuar con los **espíritus** y la **Umbra**.

Los Theurges pueden ser sabios, espeluznantes o ambos. Su dominio del mundo espiritual puede ser tradicional y testeado por el tiempo, o puede ser experimental e incluso controvertido. Pueden emplear accesorios extraños o engañar a los espíritus con movimientos corporales sutiles y esotéricos. Algunos son soñadores o visionarios, mientras que otros son ritualistas decididos.

En el juego, los Theurges podrían esperar convocar pactos de camaradería entre su manada o clan, visitar reinos Umbrales en busca de misterios e incluso apresar espíritus menores salvajes.



Philodox

La Media Luna, el mediador

Son los **jueces** y árbitros de la sociedad Garou: el auspicio con la **responsabilidad** de mediar en conflictos interpretando sabiamente las costumbres de los hombres lobo y conociendo la **Letanía** al dedillo.

Los Philodox pueden ser amables y compasivos o duros y críticos, cerciorarse de todos los hechos o comprometerse con las reglas y costumbres por encima de las circunstancias. Algunos sugieren vías de acción reveladoras inspirados en siglos de leyendas y tradiciones; otros recopilan información y formulan planes que cambian a medida que se da a conocer nueva información.

Los Philodox en juego podrían esperar evaluar secretos que un cauteloso aliado ha “descubierto”, interpretar el extraño comportamiento de un compañero de manada errante, castigar a un transgresor impenitente en un debate y juzgar las virtudes de una incursión atrevida, especialmente después de haber considerado todos aspectos de un asunto.



Galliard

La Luna Gibosa, el danzante lunar

Son los **narradores** y guardianes de la **sabiduría** de los Garou, y el auspicio que mantiene el registro oral de los hombres lobo y defiende el espíritu de la Letanía mediante **historias** y **canciones**.

Los Galliards pueden ser revoltosos ladrones de protagonismo o cronistas moderados. Pueden engrandecer las hazañas absolutamente asombrosas de su manada, o pueden recitar cada detalle honesto, hasta el más mínimo detalle. Algunos se regocijan con la interpretación de la leyenda misma, desde poemas hasta canciones y obscenidades con gestos salvajes; otros tejen apasionantes hilos de contexto y comprensión sociológica.

Durante la partida, los Galliards pueden esperar obsequiar a otros hombres lobo con una fábula o leyenda, enaltecer a un compañero de manada cuyo renombre está en ascenso, unir a los Garou con un canto fúnebre por uno de sus muertos o abrirse camino ante un centinela intransigente.



Ahroun

La Luna Llena, el guerrero

Son los **guerreros** de la sociedad Garou, los **luchadores** de un pueblo totalmente dispuesto a la violencia feroz. Son la línea de **defensa** física contra el Wurm. A menudo se les considera líderes en tiempos de guerra y, dada la beligerancia de muchos clanes, esto suele significar “hasta nuevo aviso”.

Los Ahroun destrozan cosas y arrancan gargantas. Pueden ser torbellinos frenéticos de colmillos y garras, o depredadores metódicos y cautelosos, que infligen terror mediante una precisión táctica exigente. Otros compañeros de manada pueden encontrarlos inspiradores por su valentía o despreciarlos como sabuesos imprudentes.

En el juego, un Ahroun podría esperar luchar, atacar, destruir y lanzarse a la refriega. Encarnan al guerrero y al defensor, siendo la Rabia su guía a la par que su perdición.



Tribus

Colmillos Plateados

Conceptos: liderazgo, responsabilidad, nobleza, honor, aristocracia.

El poder es un medio para alcanzar un fin: una vida construida al servicio de Gaia. Es tanto una responsabilidad como un privilegio, si no más.

Inquieta está la cabeza que porta la corona. La sociedad de los Garou es tribal inherentemente y donde existen tribus, surgen **líderes**. Tradicionalmente los Colmillos Plateados han desempeñado ese papel entre los suyos. Son lo más cercano a un **linaje noble** que produce la cultura Garou. El suyo es un legado de aristocracia, decisión y, por más que otras tribus sólo lo admitan a regañadientes, unidad.

Sin embargo, si son los líderes de la nación Garou, ¿no son en cierto modo culpables de su colapso y su fracaso a la hora de evitar esta era de Apocalipsis? Los

Colmillos Plateados pueden caer fácilmente en extremos, sea convirtiéndose en tiranos cegados por el orgullo que destrozan a quienes cuestionen su poder o sabiduría, o bien sea atormentados por la pena y la depresión, sintiendo que no importa cuántos jóvenes Garou arrojen a las fauces del Wyrn, la batalla ya está perdida.

La relación de la tribu con el mundo de los espíritus es igualmente compleja. Dada su naturaleza jerárquica, muchos espíritus (probablemente incluso más que los propios Garou) todavía honran los viejos pactos forjados por las leyendas de Colmillos Plateados. En cambio, los hombres lobo de otras tribus, particularmente los miembros jóvenes, reniegan de la “aristocracia hereditaria”.

Halcón es su espíritu patrón, un tótem **honorable**. Su vista aguda y su porte noble llevan a los Colmillos Plateados a perseguir sus objetivos e inspirar a otros a seguirlos en esa empresa. Halcón pide a los Colmillos Plateados que lideren, tanto con el ejemplo como con el comportamiento, mas es un espíritu orgulloso y el deshonor le acarrea una gran vergüenza y castigará a un Colmillo Plateado que realice una acción estúpida o deshonorale.

Durante la partida, los Colmillos Plateados llevarán un juego dedicado a motivar a su manada, guiarlos a la batalla, recuperarlos tras una derrota desesperada e inspirarlos a lograr grandes hazañas.



Concejo Fantasma

Conceptos: viaje místico, sobrepasar los límites, hambre de conocimiento, el fin justifica los medios.

Los hombres lobo del Concejo Fantasma son grandes **buscadores** de **misterio**, motivados por un deseo, un hambre, una necesidad de conocimiento. Los Garou más directos los consideran algo reservados, malinterpretando el interés de la tribu por cuestiones de propósito superior.

Para el Concejo Fantasma –o “Fantasmas”, individualmente– tanto el destino como el camino podrían ser el objetivo; lo más importante es que el buscador comprenda por qué ha emprendido un viaje y, por tanto, pueda aprender sobre el mundo. Al mismo tiempo, es una oportunidad para descubrir qué caminos evitan deliberadamente las otras tribus y aprender por qué. ¿Qué es un tabú sino una herramienta que un competidor deja de lado voluntariamente?

Los Fantasmas emplearán todas las herramientas a su disposición para resolver sus misiones, sea engañando a un espíritu desprevenido para que los deje pasar sin ser molestados o descubriendo en qué lugar del apartamento de su amante el ejecutivo escondió documentos incriminatorios. Quieren todas las opciones sobre la mesa, incluso las “prohibidas”, porque cuando estás en medio de un maldito Apocalipsis, ninguna opción debería estar “prohibida”.

Los miembros de la tribu suelen entusiasmarse con la oportunidad de viajar,



ya sea a un extraño y remoto sitio misterioso de la Umbra, un viaje por carretera a través del país en una caravana o una emocionante carrera a través de una taiga marcada por el conflicto humano.

El espíritu patrón del Concejo Fantasma es la **Serpiente Cornuda** o Quetzalcóatl, un espíritu de la **sabiduría** que no es ajena a los lugares oscuros y las verdades ocultas. La Serpiente Cornuda anima a mirar las cosas desde todos los ángulos y elegir el más ventajoso, ayudando en especial a los Fantasmas que busquen revelar un secreto bien guardado, mientras que despreciará a los que tengan la oportunidad de satisfacer su curiosidad pero no lo hagan.

En la partida, los personajes del Concejo Fantasma podrían esperar viajar a un rincón recóndito de la Umbra, sabotear las herramientas de un enemigo para usarlas contra él y desenterrar secretos peligrosos.

Furias Negras

Conceptos: *justice warriors*, defensores de las causas justas, reivindicación contra el opresor y contra el abuso de poder.

Las Furias Negras otorgan suma importancia a la **justicia**, especialmente para aquellos que se encuentran en desventaja debido a las acciones de otros. Desde la perspectiva de las Furias Negras, nada es tan despreciable como aquellos que están en posiciones de ventaja y las utilizan para dañar a los menos afortunados. Es un punto de vista que resuena mucho con el servicio de los Garou a Gaia y, por lo tanto, las Furias Negras son reconocidas como una de las más justas (o **moralistas...**) de todos los hombres lobo.

Las desigualdades salariales, la brutalidad policial, los vertederos llenos de basura del consumismo: estos y otros eventos se ganan la ira de las Furias Negras que buscan arreglar las cosas. Por supuesto, “*arreglar*

las cosas” a menudo tiene un significado muy distinto para los Garou que para los humanos, y no a todas las Furias Negras les importa un carajo los salarios justos si, en su opinión, los salarios justos equivalen a “demasiados humanos”.

La tribu es famosa por sortear o destruir obstáculos, ya sea una barrera literal, como una formación enemiga, o un “techo de cristal”. En el mejor de los casos, las Furias Negras quieren establecer el equilibrio adecuado. Sin embargo, si se les provoca demasiado, las Furias Negras buscarán la justicia a toda costa.

El espíritu protector de las Furias Negras es **Gorgona**, quien fue tratada injustamente por un espíritu aún más poderoso. Gorgona y las Furias Negras están particularmente asociadas a la **gloria** obtenida al derribar a cualquier persona o cosa en una posición de poder sistémico. De hecho, Gorgona exige que sus seguidores siempre intenten corregir una injusticia. Muchos miembros de esta tribu consideran que no actuar contra un supuesto abuso de poder es un acto de negligencia, y quienes buscan el favor de su patrón pueden estar alerta hasta el punto de la beligerancia.

Las Furias Negras en juego podrían esperar liberar a una víctima de un opresor, superar el consentimiento fabricado de los medios locales para una planta de energía peligrosa, desmantelar esa planta química recalcitrante y demoler un túmulo que está demasiado contaminado por sus ocupantes anteriores para recuperarlo.



Guardas del Ciervo

Conceptos: hogar, familia, mitología, cuentos, costumbres antiguas, cultivar y cuidar la tierra, lealtad, hospitalidad.

Si los Garou tienen un pie en el mundo de la carne y otro en el espiritual, los Guardas del Ciervo bailan entre el mundo moderno y el de las **leyendas**. Les apasionan los hallazgos naturales y todo lo que puedan cultivar, y cualquier reunión de Guardas del Ciervo pronto se convertirá en una celebración. Son ferozmente **leales** y la **intensidad** con la que están dispuestos a defender su tierra, sus familias y sus tradiciones resulta abrumadora.

En tiempos de leyenda, los Garou no tenían hogar y vagaban por el mundo y Umbra al servicio de Gaia. El más renombrado de ellos vio un magnífico ciervo y adoptó la forma de un lobo para perseguirlo. Junto a su manada lo persiguió a través del bosque virgen, por colinas onduladas, promontorios pedregosos y montañas, praderas y tierras baldías. Finalmente, después de una época de persecución por todo el mundo, los Garou arrinconaron al ciervo a la sombra de un valle ineludible. "Vuestra fe y empuje son admirables", dijo el animal, creciendo en tamaño para revelarse como el poderoso espíritu de Ciervo. "Mirad detrás vuestro. Mirad hasta dónde hemos llegado juntos. Comprometeos conmigo y os concederé esto, vuestro hogar y el cuidado de todo lo que hemos cruzado para venir aquí".

Desde ese día, los Guardas del Ciervo se han tomado en serio ese compromiso. Para ellos, el mundo es un tesoro que hay que cultivar y compartir. Honran una curiosa combinación de costumbres antiguas y mo-

dernas, cantando canciones y adornando historias para recordar grandes hazañas mientras cuidan de algún lugar particularmente importante para ellos, como una finca familiar, un valle fluvial o un túmulo deslucido que necesite protección.

El padre **Ciervo** ayudará a los Guardas del Ciervo en entornos naturales y silvestres, siendo un espíritu que busca la **gloria** de los suyos. Sin embargo, Ciervo es rígido respecto a las antiguas tradiciones de la hospitalidad. Si alguien sufre daño mientras se encuentra bajo la hospitalidad de la Guardia del Ciervo, los Garou responsables sufrirán su ira, incluso aunque sean de esta misma tribu.

En juego, los Guardas del Ciervo podrían esperar recuperar una región natural de una operación del hombre, cultivar un túmulo allí para aplacar a los espíritus trastornados por la corrupción, nutrir el túmulo recién establecido y protegerlo de los agentes codiciosos de la civilización que quiere seguir extrayendo sus recursos.



Hijos de Gaia

Conceptos: mente inquieta, honestidad, empatía, resolución de conflictos, síndrome del cuidador.

Los Hijos de Gaia se preocupan por los mayores **misterios** de la Madre y buscan **comprender** los enigmas que existen en su existencia. A un Hijo de Gaia nada le desafía tanto como un enigma que investigar o una herida, literal o figurativa, que **reparar**.

Si los Garou son criaturas de Rabia, los Hijos de Gaia lo encarnan paradójicamente, pues se ven a sí mismos como la conciencia que debe medir la furia de los Garou. La perspectiva de la tribu es que la Rabia es una fuerza de la naturaleza, como una llama desatendida o un tsunami implacable. Cualquier fuerza natural puede destruir, pero también puede transformarse en un fin positivo para Gaia.

Estas cuestiones existenciales definen a



los Hijos de Gaia, quienes buscan ante todo comprender la naturaleza del mundo para poder servir a la Madre Gaia. Son los Garou que preguntan "¿por qué?" y "¿con qué fin?" cuando otros hombres lobo braman el nombre de Gaia para justificar algún violento ataque en la garganta del Wurm o insisten en que el fin justifica los medios, incluso tratándose de una atrocidad sangrienta mientras sirva a sus propósitos. Más que cualquier otra cosa, los Hijos de Gaia buscan comprender. Una abeja puede picar y una bala puede perforar, y saber qué causó la herida ayuda a determinar mejor la forma de curarla.

El espíritu protector de los Hijos de Gaia es **Unicornio**, un misterio y una maravilla para el mundo moderno. Unicornio y su tribu se asocian a la **sabiduría** y el raciocinio. Este espíritu alienta a sus seguidores a aprender cómo se interrelacionan las personas y los espíritus, comprender qué hace que la Umbra y el mundo físico funcionen como lo hacen y restaurar las cosas a su función. Además, Unicornio es franco y desprecia la deshonestidad. Si un Hijo de Gaia debe mentir, desviar u ocultar verdades específicamente para beneficio personal, Unicornio le dará la espalda.

Los hijos de Gaia en juego podrían esperar descubrir un alijo de artefactos dejados por los Garou legendarios, discernir la verdadera naturaleza de un espíritu embaucador, curar las heridas que otros sufren o descifrar la solución a un dilema ancestral.

TRASFONDOS Y SISTEMA

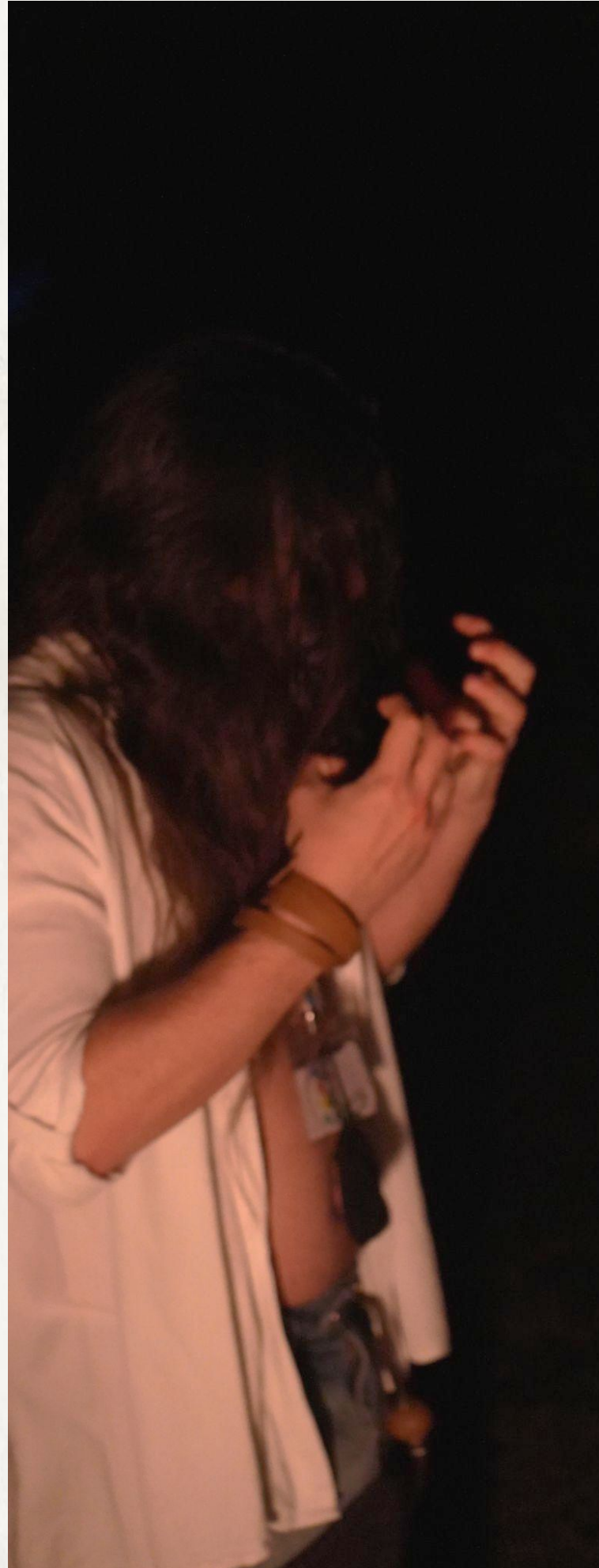
Rabia

La conexión de los Garou con la Rabia está ligada a su Auspicio y a su naturaleza. Los Ahroun sienten el pulso de esta energía **brutal** más fuerte que ningún otro Auspicio, mientras que los Ragabash pueden mantener la cabeza fría con relativa facilidad. Aun así, no hay un Garou que no sienta el impulso de pasar a Crinos, su forma de combate, y desgarrar cualquier amenaza que sienta a su alrededor. Esto les vuelve **criaturas impredecibles y muy peligrosas**, por lo que muchos humanos y animales huyen de los Garou de forma natural e instintiva. Por desgracia, este rechazo es una de las herramientas del Wyrn para corromper a los Garou.

Gnosis

Esta **energía espiritual** es la esencia de todos los seres de la Umbra. Como criaturas duales, los Garou también tienen una cantidad de Gnosis en su interior. Podría decirse que todo está formado de Gnosis, en realidad, imaginando que son los hilos de creación que Kaos genera y Tejedora emplea para la Teluria.

Los Garou pueden emplear la Gnosis para forjar objetos de poder, activar dones y pasar a la Umbra. Aunque parezca que la Gnosis es sólo necesaria para los Theurge, todos los Auspicios requieren de este poder y se preocupan de organizar cacerías espirituales que les alimenten. Un Garou sin Gnosis sería un ser débil y vulnerable.





La Umbra

La Umbra es una misteriosa dimensión que se encuentra junto al mundo de la materia, pero no dentro de él. Es un mundo compuesto totalmente de energía espiritual y está separado del mundo terrenal por una extensa barrera denominada **Celosía**. Sólo los Garou, elegidos de Gaia, pueden atravesarla para viajar de la Tierra a la Umbra, aunque muchos seres perversos del **mundo espiritual** pueden viajar en dirección contraria.

Dentro de la Umbra hay muchas dimensiones en miniatura, denominadas Reinos, y cada una está gobernada por leyes de la realidad distintas. Algunos desafían todas las leyes físicas de la Tierra. Sin embargo, la mayoría de los reinos que visitan los Garou, se parecen al mundo físico (tienen suelo, cielo, primer término y horizonte). Los viajeros por la Umbra perciben el mundo espiritual de forma muy similar a como perciben el mundo físico (ven, oyen, huelen, tocan y saborean).

La Umbra está llena de **espíritus**, seres de diverso nivel de poder que pueden ser al mismo tiempo útiles y hostiles para los Garou, ayudando o entorpeciendo a su antojo. Los Garou pueden hacer pactos con ellos y hacerles peticiones, denominados *chiminaje*, pero siempre bajo las reglas que los espíritus quieran imponer, pues son seres caprichosos y volubles. Se pueden encontrar toda clase de representaciones espirituales, desde conceptos como la lluvia, el viento, un río, a todo tipo de animales, objetos como el dinero, además de otros seres mitológicos más antiguos.

Dones

Los Dones son **habilidades** que los Garou pueden **aprender de espíritus**. Con ellos tienen el poder de realizar grandes hazañas, como cubrir su piel de una capa de plata, camuflarse entre las sombras para no ser vistos o emitir poderosos aullidos que amedrenten al enemigo. Estos Dones sólo podrán aprenderse mediante pactos con los espíritus que los enseñen, empleando a un Theurge como mediador.

Ritos

Los Ritos conforman y refuerzan los **lazos espirituales y sociales** que unen a los hombres lobo entre ellos y con Gaia. Según sus propósitos se encuentran los Ritos de Castigo, los de Renombre, los de Túmulo, los de Reconciliación, los Místicos, los de Muerte, los Estacionales y los menores. Un hombre lobo puede aprender cualquier Rito si encuentra a un maestro que se lo enseñe. Aún así, con los años, los Garou han ido creando sus propios Ritos o adaptando la forma de hacer los antiguos.

Túmulos

Los Garou son criaturas **sociales**, como puede observarse por sus Tribus y por organizarse en manadas para la supervivencia. Sin embargo, la máxima unidad de los hombres lobo se observa en los Túmulos, grandes clanes de Garou que protegen el lugar sagrado del mismo nombre. En el centro de los Túmulos hay un foco de poder conectado directamente a través de la Umbra con la esencia primordial. Estos poderosos focos de Gnosis hacen de los Túmulos bastiones para los Garou.

La Letanía obliga a los hombres lobo a proteger los Túmulos, aunque siendo estos su “**hogar**” cualquier Garou querría luchar por defender estos lugares. En ellos, la Celosía es tan fina que viajar a la Umbra es muy sencillo. Además, todos tienen un Tótem Espiritual protector que vela por el Túmulo y sus habitantes. Un Túmulo corrupto es una de las peores desgracias para la Nación Garou.



La Letanía

Un Garou no se apareará con otro Garou

Los Metis, el resultado de que dos Garou se apareen, nacen en forma Crinos, son estériles y siempre tienen alguna deformidad o locura.

Combatirás al Wurm donde more y críe

El Wurm es una fuente de mal en el mundo. Si cualquier Garou desatiende su deber, el Apocalipsis se acercará aún más.

Respetarás el territorio de otros

Un Garou debe presentarse y pedir permiso para entrar en el territorio de otro y respetarlo y cuidarlo.

Aceptarás una rendición honorable

Un Garou puede acabar un duelo de manera pacífica al conceder. El Garou victorioso será honrado por su misericordia y el perdedor no sufrirá consecuencias.

Te someterás a aquellos de mayor posición

La jerarquía de Alfa y el Rango son fundamentales en la sociedad Garou. Un hombre lobo siempre debe honrar las peticiones de un Garou de mayor Rango.

Dejarás la primera parte de la presa para el de mayor posición

El Garou de mayor Rango tiene derecho sobre cualquier premio u objeto valioso que encuentre su manada.

No comerás la carne de los humanos

Los seres humanos consumen demasiados conservantes y productos químicos. Por ello, los caníbales son vulne-

rables a la corrupción del Wurm.

Respetarás a aquellos que son inferiores, pues todos son de Gaia

Los Garou creen en el ideal de guerrero noble defensor, por ello deben respetar el lugar de cada criatura en el mundo natural.

No descorrerás el Velo

La existencia de los Garou debe permanecer en secreto. Los hombres lobo deben ser discretos cuando actúen entre humanos.

No permitirás que tu pueblo te atienda en la enfermedad

El guerrero que no puede pelear o cazar también debilita a aquéllos que deben cuidar de él.

El alfa podrá ser desafiado en tiempos de paz

No debe permitirse a un alfa débil. Si no existe una amenaza inmediata, cualquier Garou puede tratar de desafiar su líder por su posición.

El alfa no podrá ser desafiado en tiempos de guerra

La obediencia en la manada es esencial. Una vez comienza la batalla, la palabra del alfa es ley.

No emprenderás acciones que causen la violación de un Túmulo

Los Túmulos están llenos de energía mística y de la sangre vital de Gaia. Si uno es destruido o corrompido, parte de Gaia muere y con ella el poder de los Garou.

Lexicón

Auspicio: El signo lunar bajo el que se experimenta el *Primer Cambio*, un indicador del rol en la sociedad de los hombres lobo.

Chiminaje: Muestra de respeto y cortesía que se ofrece a un *espíritu* a cambio de que éste atienda a una petición.

Clan: Cierta cantidad de *manadas* que han jurado proteger un *Túmulo*. Un *clan* puede consistir en una *manada* solitaria o muchas.

Consejo: Un encuentro cultural, político o práctico de hombres lobo, normalmente en un *Túmulo* y organizado por un *clan*.

Crinos: La Forma de guerra de los *Garou*, una forma casi mítica de «lobo-hombre», de 2,75 metros de altura.

Delirio: Estado de confusión, terror o miedo que aflige a los humanos al ver los hombres lobo en forma de *Crinos*.

Espíritu: Una entidad incorpórea que consiste en pensamiento, emoción u otras fuerzas resonantes; un componente de la perspectiva animista del mundo de los *Garou*.

Frenesí: pérdida completa y extendida del control cuando el hombre lobo desata toda su furia en aquello que le rodea.

Fomor, Fomori (plural): Un individuo o animal que sufre de una posesión prolongada por parte de una *Perdición* del *Wyrn*.

Gaia: El espíritu madre del mundo, de la propia Tierra. Muchos hombres lobo creen que está muriendo o muerta.

Garou: Un hombre lobo, una criatura tanto lupina como humana, Rabia y espíritu.

Harano: Un estado de misterio o desesperación de los hombres lobo en el que no creen que nada importe; así que, ¿por qué intentarlo?

Homínido: La Forma «humana» de los hombres lobo.

Kaos: La fuerza cosmológica de la creación, el cambio y el caos, parte de la *Tríada*.

Klaive: Un arma ritual hecha de plata, apreciada entre los *Garou* tradicionales.

Letanía, la: Un conjunto de máximas y principios morales por los que se regía en el pasado la sociedad de los hombres lobo, pero que se ven con recelo en un contexto moderno como insuficientes para ayudar a los *Garou* a prevenir el Apocalipsis.

Lupus: La Forma «lupina» de los hombres lobo.

Manada: La unidad social básica de los hombres lobo; las manadas pueden formarse por sentido del deber o ser impuestas por *Garou* Ancianos, o seguir por dependencia, autopreservación o alienación mutua.

Metis: *Garou* nacidos de la unión prohibida entre dos hombres lobo. Son estériles y nacen con algún problema mental o físico.

Nación Garou: Una coalición indefinida de *Tribus Garou*, en apariencia con metas comunes al servicio de *Gaia*. La Nación *Garou* se ha dividido mucho en la era del Apocalipsis.

Parentela: Familia humana o lupina de los *Garou*. Si son descendientes portan el gen del hombre lobo y pueden llegar a experimentar el *Primer Cambio*. Son inmunes al *Delirio*.

Perdición: Un espíritu nauseabundo al servicio de la fuerza cosmológica destructiva conocida como el *Wyrn*.

Primer Cambio: El momento inicial en el que un individuo se transforma en un hombre lobo y así se percata de quién es realmente; el Primer Cambio puede ocurrir casi en cualquier momento tras madurar.

Rabia: La furia del hombre lobo hecha manifiesta; la fuerza pura y destructiva de ser *Garou*, a la vez bendición y maldición.

Renombre: Forma en que se conoce a la reputación entre los *Garou*. Representa la estima de los espíritus por ellos y la disposición a ayudarles a realizar Dones y Ritos. Suele estar relacionada con el Honor, la Gloria o la Sabiduría.

Talismán o Fetiche: Un objeto de poder sobrenatural, significancia espiritual u otra maravilla, tenidos en alta estima por los *Garou*.

Tejedora: La fuerza cosmológica del orden, la estructura y la inmovilidad, parte de la *Triada*.

Triada: Tres fuerzas cosmológicas (Kaos, Tejedora y *Wyrn*) que forman un ciclo cosmológico o estado de la realidad.

Tribu: Una facción de hombres lobo que han jurado servicio a un espíritu patrón concreto. El punto de vista de una Tribu representa una forma de enfrentarse al Apocalipsis.

Túmulo: Un lugar donde el mundo espiritual y el físico están en íntima consonancia o proximidad; para muchos hombres lobo es un «lugar sagrado».

Umbral: El mundo espiritual; la sombra o reflejo del mundo físico, al parecer causada por resonancia emocional.

Velo, el: Un eufemismo para la ignorancia del mundo humano frente a lo sobrenatural, en especial los hombres lobo, reforzada por el *Delirio*.

Wyrn: En auge en la era del Apocalipsis, la fuerza cosmológica de la destrucción, la decadencia y la entropía, parte de la *Triada*.



MÁS INFORMACIÓN

Actualizaciones en:

coalamenorca.es/rabia-en-menorca

Tablero de Pinterest:

pinterest.es/coalamenorca/rabia-en-menorca

Contacto:

coalamenorca@gmail.com

Autoría del juego Hombre Lobo: el Apocalipsis:

White Wolf, distribuido en España por Nosolorol

Todas las fotografías han sido tomadas por Milyuyus y queda prohibido su uso o distribución sin consentimiento de su autora y las personas representadas en ellas.