



Sed de Rabia

pluevior@deviantart

¿QUIÉN ESTÁ RABIOSO? [SALVAJE]

Interpretas a un humano maldito que se transforma en un lupino rabioso, comúnmente conocido como hombre lobo, pero tratas de mantener tu humanidad y no sucumbir a la rabia. Al luchar por la supervivencia y el dominio, tu naturaleza lupina te convierte en un depredador extremadamente peligroso, desesperado en un mundo preapocalíptico al borde de otra inquisición.

La plata achicharra tu carne, la luna desata tus instintos más salvajes y cualquier situación tensa puede desatar tu furia enloquecida. Tratas de sobrevivir en un mundo ahora ajeno, protegiendo a la humanidad mientras una insaciable hambre te persigue continuamente y tratas de controlar tus instintos animales.

Aún no estás loco. Todavía no eres un animal descerebrado. Eres alguien maldito por la mordedura de otro lupino, que solo encuentra saciedad en la carne que tú mismo hayas cazado. Eres más ágil, más fuerte, más resistente, más longevo, más velludo, pero eso no impedirá que encuentres la muerte por un cazador, otro de tu especie o cualquier otra cosa.

Aunque estás poseído por una eterna condena que te va volviendo cada vez más salvaje, esto te permite transformarte en hombre, lobo o un enorme ser mezcla de ambos poseído por la rabia. La luna es tu aliada (y a veces tu perdición) y muchos de los tuyos no han soportado este cambio, volviéndose locos o buscando una muerte rápida.

EL ORIGEN

Hace más de mil años, a los hechiceros medievales se les enseñó la magia más oscura. Sus maestros fueron grandes y poderosos demonios que deseaban que la oscuridad y el caos reinasen en la Tierra. Estas enseñanzas otorgaron a estos brujos europeos el poder para maldecir a los hombres, engendrando los seres conocidos como *Garwalf*, con un hambre inagotable de carne humana.

En la actualidad, los magos modernos prácticamente han olvidado el arte oscuro de maldecir a los hombres. Los lupinos originales han creado a otros de su especie a lo largo de los siglos sirviéndose de la raza humana. Sin embargo, los descendientes de esta raza impía reniegan del hambre de su estirpe: los últimos vestigios de humanidad combaten ferozmente por controlar la parte bestial.

Eres un lupino creado en los últimos diez años. ¿Te unirás a los hambrientos en busca del Apocalipsis, deseando abrir una puerta de entrada al Infierno? Tal vez te gusta el mundo tal y como es y sientas la necesidad de proteger a la humanidad o convertirte en su maestro.



¿QUIÉN ESTÁ RABIOSO? (ESPIRITUAL)

Interpretas a un ser bendecido por Gaia, un hombre lobo que defiende la naturaleza y que trata de contener su rabia interior. Luchas contra las creaciones del Wyrn, ya que eres uno de los salvajes guerreros de Gaia creado para su protección, aunque a veces la rabia con la que os bendijo te transforme en una bestia irracional y despiadada.

No eres un hombre. No eres un lobo. Eres un ser cuya estirpe proviene de ancestrales linajes de criaturas creadas cuando la humanidad se refugiaba en cuevas y que combaten todo aquello que daña a Gaia. Eres más ágil, más fuerte, más resistente y más sabio, pero eso no impedirá que encuentres la muerte a manos de alguna criatura del Wyrn, un cazador o cualquier otra cosa.

Aunque no eres ni humano ni lobo, puedes adoptar cualquiera de sus formas, o una mezcla de ambas que desata la rabia en batalla para combatir a tus enemigos. La Luna es tu aliada, así como tus semejantes y los espíritus que viven más allá de la Celosía, pero los enemigos son cada vez más y pocos sois los que sobrevivís a las constantes batallas o no sucumbís al Harano en los últimos días antes del Apocalipsis.

EL ORIGEN

El origen de los Garou se pierde en la noche de los tiempos. Todas y cada una de las tribus tienen sus propios mitos y leyendas que explican el porque están aquí. Basta decir que desde que el hombre comenzó a llamarse hombre, los Garou ya estaban allí, vigilantes.

Gaia (La Madre Tierra) los creó para proteger a sus hijos, animales, plantas y humanidad. Para ello les otorgó valiosos poderes místicos, basados en los elementos y los espíritus de la Tierra.

El periodo anterior al desarrollo de la agricultura por parte de los humanos se llama el Impergium. Durante unos miles de años, los Garou mantuvieron unas cuotas estrictas de población a los por aquel entonces

escasos humanos. Ya percibían la amenaza potencial que estos representaban. Todo humano que excedía los patrones impuestos era devorado por los Garou.

Horrorizados por la violencia que los rodeaba, los humanos dejaron de confiar en sus protectores sobrenaturales, y decidieron valerse por sí mismos de las que parecían ser las criaturas más peligrosas de todas: los Garou.

La humanidad no deseaba ser dominada por los hombres lobo con los que tenían que convivir, y dado que estos juraron proteger el mundo en el que vivían, decidieron mantener su propia sociedad al margen y no mezclarse con el mundo de los hombres.

Desde el final del Impergium, los lupinos no han vuelto a convivir abiertamente con los hombres, quedando así relegados a mitos y leyendas o cuentos de vieja... aunque en lo más profundo del corazón del ser humano, saben por qué siguen temiendo los lugares salvajes y huyen de la oscuridad.

Los Garou siguen considerándose héroes, aunque para los humanos, siempre serán monstruos. Seguramente, la verdad se encuentra en un punto intermedio.



CREACIÓN DE PERSONAJE

◊ Elige un año (más allá de la pubertad) en el que tu personaje se convirtió en hombre lobo o tira 2d6.

◊ Ten en cuenta quién te convirtió en hombre lobo (o te apadrinó durante el cambio). ¿Todavía estás en contacto con tu Anciano?

PODERES SOBRENATURALES

Son los dones que elevan a los lupinos a la cima de los depredadores.

Una vez activados mediante el gasto de un punto de rabia, el hombre lobo dispondrá de los beneficios del poder durante toda la escena.

Algunas habilidades lupinas son casi únicas, mientras que otras son el legado de esos primeros hombres lobo que acechaban la noche y se alimentaban de los mortales. Todos los lupinos tienen la capacidad de **Cambio de forma** a humana, lobo o Crinos, la terrorífica forma de batalla.

La forma de lobo otorga:

Sentidos agudizados: tus sentidos del gusto, tacto, oído, olfato y vista poseen niveles inhumanos.

Crinos te permite obtener:

Fuerza antinatural: te hace más fuerte, permitiéndote levantar coches y atravesar, de un golpe, cráneos humanos. Multiplica el daño total por tres.

Pavor: el hombre lobo causa un miedo extremo e irracional en los humanos que le vean en esta forma.

Resistencia: posees una enorme resistencia al dolor, haciendo que sea difícil dañarte. Quita 1d6 de cada reserva de dados de daño. Los ataques mágicos o con plata quedan excluidos.

El resto de Poderes Sobrenaturales se adquieren al ritmo de uno por nivel, seleccionándolos o de forma aleatoria. Esto significa que un personaje de nivel uno tendrá un Poder adicional, uno de nivel dos tendrá dos Poderes adicionales, uno de nivel tres tendrá tres Poderes adicionales, etc.

Tirada	Resultado
1	Reflejos rápidos: el hombre lobo utiliza su rabia para mejorar sus reflejos y velocidad. Te permite correr a la tienda que está en el barrio de al lado, robar una camisa y volver en menos de un minuto. Multiplica tu radio de movimiento por tres y te permite realizar tres ataques por turno.
2	Garras como cuchillas: el lupino puede agrandar y afilar sus garras hasta tener un aspecto terrorífico. Ganas 1d6 extra a su reserva de dados de daño.
3	Tocado por la Luna: el hombre lobo es increíblemente afortunado cuando lo necesita. Obtienes 3d6 extra para usar una vez por escena (los dados se pueden dividir).
4	Llamada de lo Salvaje: el lupino lanza un aullido y reclama su jerarquía ante sus eternas presas. Los animales [o espíritus] de los alrededores acudirán en tu ayuda.
5	Curación lunar: permite al hombre lobo regenerar sus heridas sin descanso o vacilación (incluso en el calor del combate) al tiempo que las garras y las balas rasgan su carne. Regeneras 2d6 puntos de salud cada vez que activas este poder (se puede activar una vez por turno).
6	Habla Mental: Invocando el poder de soñar despierto, el lupino puede comunicarse silenciosamente con los personajes que elija.
7	Visión del Más Allá: el hombre lobo se convierte en un oráculo, propenso a sueños y visiones que le dan pistas sobre oportunidades futuras, retos y amenazas por llegar. Estas visiones están siempre veladas con simbolismos.

8	Ojo Nublado: la forma del hombre lobo se convierte en un borrón trémulo e impreciso, como si quien mira padeciese graves cataratas, incluso bajo el sol del mediodía. Esto ayuda al lupino a pasar desapercibido o ser ignorado.
9	Miles de Formas: un hombre lobo que posea este don puede transformarse en cualquier animal cuyo tamaño esté entre el de un pájaro pequeño y el de un bisonte. El lupino adquiere todas las capacidades especiales (vuelo, branquias, veneno, habilidades sensoriales, etc.) del animal al que imita.
10	Persuasión: te permite influenciar mentes débiles, dominar su voluntad y hacer que se queden asombrados contigo.
11	Marca del Lobo: el hombre lobo marca a aquellos con los que entra en contacto, haciendo que porten la misma aura de depredador que el lupino posee. Esta sutil maldición puede causar estragos en la vida privada o profesional del objetivo.
12	Sentir lo Antinatural: el hombre lobo puede sentir cualquier presencia sobrenatural y determinar su tipo y fuerza aproximadas, aunque no los identificará específicamente como tales. Por ejemplo, un vampiro podría oler a sangre coagulada, miedo o carne putrefacta.

HUMANIDAD

La humanidad puede aumentar hasta los seis puntos. Con una humanidad de 6, el personaje adopta una apariencia plenamente humana. Con una humanidad de 1, el personaje tiene una apariencia lobuna y bestial.

Los nuevos lupinos empiezan con una humanidad de 6. Por cada acto malvado que lleven a cabo, pierden un punto de humanidad, pero nunca a un ritmo más rápido de un punto por día. De la misma manera, los actos virtuosos y las buenas acciones (como salvar a un humano de ser aniquilado por otras criaturas de la noche) hacen que la humanidad del hombre lobo aumente.

Cuanto menos humano parezca un lupino, más difícil le será encajar entre los humanos y más cerca tendrá a los cazadores. Sin embargo, los hombres lobo que tienen rasgos bestiales obtienen 1d6 extra a su reserva de dados cuando intentan intimidar a otros.

SALUD

Los lupinos parten con veinticinco (25) puntos de salud, al igual que un humano común. Sin embargo, un hombre lobo regenera 2d6 puntos de salud por día, al despertar (1d6 si recibió daño con plata).

Si la salud de un hombre lobo llega a cero, quedará inconsciente hasta que se regenere. Para los Personajes No Jugadores (PNJ), cero puntos de salud significan la muerte.

Para un lupino es difícil morir, excepto si es decapitado, atacado con plata, es consumido por el fuego o recibe heridas masivas o que destruyan su cabeza o corazón. Siempre tendrá la posibilidad de regenerarse, aunque nunca recuperará miembros que haya perdido por ataques con plata o fuego.

Cuando un hombre lobo sube de nivel, obtiene 1d6 puntos adicionales de salud que añade a su total.

RABIA

La rabia del lupino tiene propiedades sobrenaturales que dotan a los hombres lobo de sus poderes.

Todos los hombres lobo pueden almacenar hasta seis puntos de rabia. No hay límite a la hora de gastar puntos de rabia por escena, pero solo se puede consumir uno por asalto (veinte segundos en la ficción).

Si los puntos de rabia de un lupino descienden a cero, cae inmediatamente en un frenesí salvaje (no se puede resistir con voluntad) que solo se podrá calmar cuando caiga inconsciente o todos los que vea estén muertos.

El suministro de rabia de un hombre lobo oscilará alocadamente durante la sesión. Sugiero el uso de pequeños marcadores rojos (abalorios, por ejemplo) para llevar la cuenta de los puntos de rabia.

La rabia de un lupino puede gastarse para:

- ◊ Activar poderes sobrenaturales.
- ◊ Cambio de forma.
- ◊ Crear un nuevo lupino (esto también requiere un punto de voluntad) [solo en la versión *Salvaje*].

Recuperas 1d3 puntos de rabia la primera vez que miras la luna cada noche.

Las reglas de **Sed de Sangre** se aplican de la misma manera, sustituyendo la sangre por rabia.

DEBILIDADES

Aparte de una motosierra en la yugular, hay otras cosas que pueden herir o incluso destruir a un lupino:

- ◊ **Plata:** en cuestión de segundos, el contacto directo con la plata puede causar que tu carne se oscurezca y entre en combustión. Normalmente, la plata causa 1d6 de daño por asalto. En el caso de usar armas de plata, el daño de estas se multiplica por tres.

◊ **Decapitación:** cortarle la cabeza a un lupino es una de las pocas maneras que hay de acabar con su existencia.

◊ **Fuego:** quemar el cuerpo de un hombre lobo antes de que se regenere es otra manera de asesinarlo.

◊ **Animales:** temen de manera instintiva a lupinos, vampiros, demonios y cualquier ser sobrenatural. Los perros ladrarán incesantemente cuando una criatura de la noche se les acerque.

◊ **Luna Nueva [solo en la versión *Salvaje*]:** con Luna nueva los lupinos no pueden regenerar rabia ni usar sus poderes adicionales. Siguen teniendo el poder **Cambio de forma** pero pierden la capacidad **Resistencia** y **Pavor**.

