

**Varulvarna  
och  
deras värld**

## Om Varulvarna och deras värld

Inledning:

Följande häfte är ett kompedium om varulvarnas värld och är ihopsatt för att ni som grupp skall kunna sätta er in i varulvarnas situation och förstå deras terminologi samt världsbild.

Varulvarnas värld är en väldigt dyster och mörk plats som allt snabbare går mot en säker apokalyps, det enda som kan förhindra detta ganska sorgliga slut är , just det, varulvarna!

These are the final days -  
The signs are clear:  
Even our pups know  
That is the age of the apocalypse

The humans have Corrupted the earth  
Destroyd the trees  
Slaughtered the Beasts  
Choked the Air  
Poisoned the Soil  
Clogged the Waters  
Unleashed the Eternal Fire

Now, the Wyrms rises  
To eclipse the Moon,  
Devouring all within its grasp,  
Hunting the hunters

There is no garden to wich we can  
flee.

There is no where to hide.  
The end is upon us.  
When will you rage?

En av de tidigaste Garou (varulvs)  
legender som berättar om apokalypsen

### **The Prophecy of the Phoenix**

Phoenix took me.  
Carried me in his claws.  
High above the world.  
So that i could see beyond tomorrow.  
And i looked.  
I beheld the future.

I saw the decimation of our kin.  
Hunted beyond hunting, death beyond  
death, to the last one. There were no  
more children, or grandchildren, or  
fathers, or mothers. This was the first  
sign Phoenix gave to me, that the  
Children of the Weaver, the Humans,  
would give to us, the Garou.

I looked.  
I beheld the future.

I saw children of the Weaver birthing.  
A great tide of Humans, rising. I saw  
more and more, until Gaia groaned at  
having to carry them all. Their houses  
overrunning, their rakes raping, their  
hands clawing at the parched earth,  
trying to feed from Her. This was the  
second Sign of the last days, that  
Phoenix showed me, that the Humans  
would do.

I looked again.  
I beheld the third Sign.

So many. So many children. So many  
Humans. And they fell against each  
other, one to one, and the Wyrms  
brought forth corruption and gave each  
a measure. And the strange Fire i saw,

out of control, the great Plume rising  
over the wilderness, spreading death  
wherever it shone in that dark and cold  
land.

And i heard the agony of the Sea as  
She keened, for some drunken fool had  
poured a lake of black death out upon  
her.

I turned my head away in disgust, but i  
could not help but look again.  
I beheld then the fourth Sign.

The Wyrms grew powerful; its wings  
fanned the breezes of decay. It spread  
its diseases, and they were horrible:  
the Herd became afflicted with  
diseases of the head and the blood.  
Children were born twisted. Animals  
fell sick and no one could cure them.  
In these final days, even the Warriors  
of Gaia could not escape the palsied  
talons of the sickness - bringing  
deathbird.

A tear in my eye, i looked again, and  
the Phoenix showed me the fifth Sign.

I saw other Plumes rising like death  
spears toward the beautiful sky,  
piercing it, letting Father Sun burn and  
Parch Gaia. The air grew hot; even in  
the darkness of Winter it was warm.  
The plants withered in the sun. A cry  
of pain and disease arose from the  
dying forests; as one the relations cried  
tears of mourning.

Then, as though a veil were torn, the  
sixth sign showed itself to me.

In these last days, Gaia shakes in rage.  
Fire boils from the depths. Ash



shrouds the sky. The Wyrms skulks in the shadows made by these ... and rears to strike. The old ones are gone; the Guardians of the Pathways and the Crossroads are finished. In these final days, the sixth Sign will make itself known in the Packs that form. Each pack will have unto itself a Quest, a Sacred Journey it must perform. Such is the will of Gaia.

And I saw the sky turn black, and the moon was as blood.

And the seventh Sign I glimpsed, though I could not look on it in full. But its heat I could feel.

The Apocalypse. The final days of the world. The Moon was swallowed by the Sun, and it burned in His belly. Unholy fires fell to the ground, burning us all, twisting us and making us vomit blood. The Wyrms made itself manifest in the towers and the rivers and the air and the land, and everywhere its children ran rampant, devouring, destroying, calling down curses of every kind. And the Herd ran in fear. And the Dark Ones, children of the Wyrms, crawled from their caves and walked the streets in daylight.

I turned my head from the sight. Phoenix told me: "This is as it shall be, but not as I should."

Phoenix left me then.

Now, I cannot dream. I can only remember the Signs, each one in perfect detail. These are the last days. May Gaia have mercy on us.

Gaia = Den levande jorden, det som Garou försvarar.

## Världen

Världen i Werewolf ser inte riktigt ut som den gör idag, därför skall vi nu försköta beskriva den mörkare värld om spelet utspelar sig i.

### Städerna -

Städerna i Varulvsvärlden är platser av stort förtryck och korruption. Städerna är i varulvarnas ögon sår på Gaias hud och borde tas bort. Trots denna allmänna varulvs syn på städer finns det två stammar bland varulvarna som trivs i städerna, Glass walkers och Bone Gnawers.

En av anledningarna till att Garou avksy städer är att naturandarna som tillhör Gaia förändras i städerna och tar andra skepnader, mer korrupta skepnader som avspeglar stadens förfall, så som elektricitet t ex. Varulvarna ser på städerna som gängse människa ser på Amazonas eller Sahara öknen.

Städerna står under Wyrmen (Gaias fiende) och är ofta fientligt inställda till varulvarna.

I städer bor dessutom vampyrerna som uppmuntrar människor till stadsbyggande eftersom deras jaktmarker blir större och ofarligare. Vampyrerna är av ondo och av wrymens natur.

Varulvarna håller sig mer än gärna i den sköna och stärkande skogen, men ibland kräver försvaret av Gaia att de beger sig in i städerna.

### Vildmarken -



Vildmarken är för människorna något farligt och obegripligt, därför är det inte lustigt att man bygger nya städer och expanderar de man har. Städerna är för människan säkerhet och det är förståeligt. Gränsen mellan vildmark och stad är smal.

Ute i vildmarken härskar varulven, här har varulven skyddat Gaia i tusentals år och människan har förträngt dess existens och klarar inte av förnuftigt se en varulv. Människan rationaliserar bort varulven som något annat, en galen massmördare eller vad som helsr, bara det passar in i människans världsbild.

Folket i städerna vet inget om varulvarna men människorna på landsbygden vet att de inte är ensamma, skrock och vidskepelser sprider sig som löpeld ute i vildmarken, genom små städer och farmer. Städernas tidningar skriver kanske en och annan notis om galna massmördare på landsbygden men ortsborna vet bättre.

Även om varulvarna kallar vildmarken för sitt hem finns det många hemligheter där, hemligheter som kanske inte bör röjas. Gaia är inte alltid den omtänksamme modern, och varulvarna har länge vetat att vissa platser i vildmarken är tabu. Varulvar som beger sig till dessa platser kommer sällan tillbaka och de äldre suckar för sig själva: "Sådan är Gaias väg..."

Vargar -

Vilda vargar är i det närmaste utrotade. Ett fåtal utsprida pack kan finnas i Europa och USA, men vargar är vanligast på zoon och i uppfödningssprojekt. Endast i Skandinavien,

Alaska, Canada och Sibirien kan man se dem i dess naturliga miljö.

Situationen för Garou är katastrofal. Lupus ursprunget står endast för 13% av den totala Garou populationen - varg blodet hos varulven har tunnats ut farligt mycket.

Varulven behöver både en stark varg och mänsklig sida för att vara stark som en helhet. Inbalansen har gjort många varulvar svaga i psyke och kropp (speciellt hos de inavlade Silverfangsen). Många varulvar blir galna och viker av till Wyrmen.

Vargar påverkas inte av den rationalisering som människan utsätts för när den konfronteras med en varulv i Crinos form. (En varulv kan ta fem former: Människa, Glabro: En förvuxen människa med större kroppsbyggnad som kan misstas för en vanlig kille typ Frankenstein, Crinos formern som är den klassiska filmvarulven med hår, vassa tänder och klor. Det är då denna form som skrämmer människor sönder och samman, Hispo formen som är ett mellanting mellan Crinos och varg, samt Lupus som är en vanlig varg.) Vargar påverkas dock inte av en varulv i Crinos form men blir ganska rädd och tillbakadragen. Varulvar kan kommunicera med vargar precis som de kan med mänskliga de bör dock vara i Hispo eller Lupus form.

Andra Var - varelser -

Under det som kallas för Impergium när människan jagades av varulvarna för att dessa ville hålla nere människobeståndet jagades inte bara människor utan även andra var - varelser, för att visa att man var Gaias



mästerverk och de som är mest värdiga att skydda henne mot hennes fiender. Dessa andra varelser: varkatterna, varalligatorerna och varkorparna för att nämna några få jagades ut i utkanterna av varulvarnas värld in i grottor och djungler så långt bort från varulvarna som möjligt. Man glömde snart bort dessa varelser med de glömde inte varulvarna, förtryckarna, och berättelser om varulvarna och deras hemiska dåd berättades för de var varelsernas barn och deras barn, till slut fick Garou samma status som djävlar och skulle dödas vid första kontakt. Idag när vildmarken krymer har dessa varelser återigen kommit i kontakt med varulvarna och inte alltför sällan slutar det med blod.

### Varulvs samhället

Vem blir varulv? -

I enon parade sig varulvar med lika många vargar som med människor för att hålla blodet så "rent" som möjligt. I de tidiga åldrarna när människoflocken var liten och varg packen många kunde varulvarna välja parningspartner fritt. Vissa människogrupper och vargar blev tillslut favoriserade av vissa grupper av varulvar och olika stammar och härkomster var födda.

Parningsgrupper kallades för flock eftersom de följde efter varulvarna och levde med dem.

Eftersom Garougenen är resistent föds nio av tio barn som vanliga människor eller vargar, dessa barn är fortfarande imuna mot "Varulvsynen" eller deliriumet dvs rationaliseringen av Crinos formen. Dessa blir ofta Kinfolk till en varulv och hjälper dem med allt möjligt. Även de som föds

som varulvar får spendera sina första år i sin "naturliga" miljö, ofta bevakade av varulvar på avstånd. De som skall bli varulvar är ofta väldigt annorlunda; de har annorlunda och ibland skrämmande drömmar, vandrar ofta ensamma i timmar eller dagar och är väldigt ofta svåra att komma överens med för fosterföräldrarna. De har ofta en oförklarlig längtan.

Mellan 10 - 16 års ålder (1 - 2 om varg) börjar barnet att förändras, det är nu som varulvarna dyker upp och kidnappar barnet, leder det genom dess första förvandling och lär det om dess ursprung. Efter den träningen får valpen genomgå det som kallas för Rite of Passage, klarar valpen den blir han en fullvärdig medlem av sin stam.

Ursprung -

Det finns tre ursprung ur vilka en varulv kan härstamma:

Homid: Homida Garous har växt upp i ett mänskligt samhälle, dock kände de att de inte passade in. De vet hur den mänskliga världen fungerar och behärskar det mänskliga språket, detta betyder att de kan kommunicera på ett helt annat sätt med andra människor än vad kanske en annan varulv kan. Homider är de som är födda ur den mänskliga flocken, människor är en helt annan sak.

Homida varulvar hycklar ofta Lupina varulvar och kallar dem för bortkomna idioter och det finns de Homider som anser att Lupinerna inte klarar av att leva i denna världen och borde sällas bort. Dessa social darwinister anser att Homiderna är den enda legitima grenen av varulvsstammen.



Metis: Även om Metiserna kanske är de som är mest vana vid varulvs livet är de de som har minst kontakt med det. Deras existens är en skam för varulvarna och är väldigt ofta mobbade av andra varulvar. De är sterila och deformerade, resultatet av två varulvars förbjudna kärlek, resultatet av inavel inom stammen är metiserna lott. De är alltid hycklade av de äldre men accepterade som krigare eftersom de har lättare att nå Crinos formen, i dagens läge har man inte längre råd att ens ha ihjäl sina egna missfoster.

Förvånansvärt få metisar lämnar sina stammar eftersom de känner att de inte hör hemma någon annanstans. På sin behandling är många metisar fientliga och elaka, men det finns dock ett fåtal som är omtänksamma och älskare. Dessa metisar är verkliga tragiska figurer eftersom de sällan får sin kärlek besvarad med annat än spott och hånord.

Lupus: Lupusvalparna spenderar sin barndom med vargar och utvecklar de sinnen som vargar har. En gång i tiden var de vanliga men nu är de väldigt sällsynta.

Lupinerna uppfostrades att reagera på insikt och det gör de väldigt ofta, trots att de var intelligentare än sina fosterföräldrar har just detta instinktiva beteende fastnat hos dem. De tenderar att inte tala så mycket utan föredrar att agera. När de talar så går de rakt på sak och hänger sig inte åt "ap babbel" som homiderna. Lupinerna avskyr hyckleri och när man inte är särskilt omtyckt av en lupin brukar man veta det.

Lupinern är dock inte osmart, snarare tvärom de är förmodligen de mest listiga och beräknande av varulvarna när det väl gäller att få en sak gjord.

Lupinerna vet mycket väl om att de är utdöende och att det till stor del beror på människorna, därför brukar de hålla sig borta från Homider och brukar tillhöra Red Talon stammen, eller åtminstone hålla med deras politik.

## Caerns

Precis som solen har dess explosioner av ljus ut i rymden har Jorden sina platser där ren mystisk energi strömmar ut ur Gaia och in i världen. Varulvar bygger tempel och helgar dessa platser som Caerns. Genom att använda sig av Caernens krafter kan varulvar färdas mellan olika Caerns och nedkalla mäktiga andar från andra plan för att hjälpa dem, eller för väcka de mystiska krafter som finns inom Caernsen.

Platserna är inte bara viktiga för Garou utan även för Magikerna som plundrar dem på deras kraft, för Wyrmen som korrumpierar dem och för Faerisarna som använder dem som en portal mellan deras dimension och vår.

Varulvarnas kultur är uppbyggd kring Caerns och deras välmående är viktigt för varulvarna, platserna fungerar som mötesplatser, meditationsplatser och pensioneringsorter för gamla varulvar som inte kan göra mycket mer än invänta sin död.

Varje stam kontrollerar en egen Caern men det finns platser som alla



kontrollerar eller ett par stammar tillsammans.

Caerns är ofta helgade till en ande som genomsyrar den med sin kraft.

Wyrmen har liknande platser som den drar kraft från sk hellholes eller Wyrn Caerns.

### **The Litany**

The litany är de regler som alla varulvar skall följa. Alla philodoxer skall kunna dem och mån dansarna skall kunna åtminstone en stor del av dem.

Nedan följer de som är vanligast och allmängiltiga. Det finns en bunt till och de varierar från stam till stam och till och med från Caern till Caern.

Efter varje regel följer även en liten notis om hur den fungerar i realiteten.

*Garou skall icke para sig med Garou*

P g a de deformationer som uppstår på ett barn som föds efter en Garou parning, är Garou förbjudna att para sig med varandra. Varulvar måste istället finna sina partners bland människor eller bland vargar.

Verkligheten: Det antal metisar bland varulvarna visar att denna lag inte efterföljs särskilt mycket. Att bryta mot denna lagen är mer skamfullt än hotande mot varulvsnationen.

*Bekämpa Wyrmen var den än gömmer sig och var den än växer*

Det sägs att varulvarna skapades för att bekämpa wyrmen - åtminstone alla säger sig följa denna lag.

Verkligheten: Dagens politik har fått en del varulvar att glömma bort detta

uppdrag och fått dem att mer inrikta sig på ett mundant och säkert liv.

### *Respektera andras revir*

Alla Garou som färdas in i ett nytt område måste först meddela de som bor där att de kommer med ett Howl of introduction.

Verkligheten: Glaswalkers nöjer sig med ett telefon samtal och många yngre varulvar anser att denna regel är fascistisk och struntar i den.

### *Acceptera ett värdigt kapitulerande*

Bland varulvar är dueller vanligt och det som löser konflikter många gånger därför är det viktigt att man inte tar käl på en motståndare varje gång man duellerar. Detta skulle gynna Wyrmen mer än Garou. Genom att blotta din hals visar du att du ger dig och då är motståndaren bunden vid sin ära att acceptera din kapitulation.

Verkligheten: För vissa t ex Silver Fangsen är det för skamfullt att ge upp vad än The Litany säger. Andra kanske bara råkade slå till på strupen när den blottades.

### *Underställ dig de av högre rang*

Eftersom varulvsamhället är hierarkiskt uppbyggt och har ett system med rang och kännedom. Inom vissa ramar skall man lyda den av högre rang.

Verkligheten: Många av de yngre homida varulvarna vill inte alls lyda de nedbrutna alpha ledarna i stammen, men Silver fangsen och Shadow lorden försvarar denna regel med en

järnhand. De andra stammarna har lite olika syn på det hela.

*Första delen av bytet skall gå till den av  
högst rang*

Denna regel är mycket populär bland de äldre, som den är hos Silver fangs och shadow lords, och accepteras av de andra stammarna med lite gruff. Verkligheten; Inte många packs låter en varulv få det bästa av bytet själv. Om nu en person hävdar sin rätt kommer han att få göra det men någon gång kommer också den person att få betala för sin själviskhet.

*Du skall icke äta kött från människan*

Denna regel härstammar säkerligen från den post impergiska eran. Man upptäckte att varulvar som åt av människo kött lättare påverkades av Wyrmen. Idag har regeln ett symboliskt värde och efterföljs av de flesta.

Verkligheten: Red Talons håller icke denna del av The Litany, de menar att det enda människan duger till är att fylla magen. Även om det inte finns många som erkänner det så finns det de som har blivit bärsärk och vaknat upp med en underlig smak i munnen.

*Respektera de av lägre rangän dig själv-  
vi är alla av Gaia*

Varulvar tenderar att se på sig själva som ett kollektiv där alla måste få yttra sig. Ridderlighet bland varulvar är inte

ovanligt och en ledare som lyssnar på sina undersåtar kan vinna mycket ära. Verkligheten. De flesta stamtingen brukar ignorera unga garou eftersom de inte har växt till sig och inte gjort tillräckligt mycket för att höras.

*Slöjan skall icke lyftas*

Slöjan är det som skyddar varulvarna från total exponering från mänsikan och är den del av The Litany som är mest respekterad. Varulvarna jagas av både wyrmen och inquisitionen. Den som bryter mot denna regel skall dö av en klo från sitt eget folk.

*Straffa icke ditt folk som faller i sjukdom*

Tidigare dödades alla de som inte kunde klara sig själva i sann Social Darwinistisk anda, idag är det ärofyllt att ha levt ett långt och framgångsrikt liv.

Verkligheten: Är du för svag för att ändra form är du allt för skamfull för att stanna kvar i varulvslivet och återvänder förmodligen till det mundana livet.

*Ledaren får utmanas när som helst i fredstid*

Även om det finns en pack mentalitet så lyder varulvarna inte sina ledare slaviskt. Om det inte finns något närliggande hot så kan en varulv utmana en annan om dess ledarposition. En Tävling av något slag är vanligast. Om utmanaren vinner så axlar han rollen som ledare, om han förlorar måste han acceptera ledarens villkor med god min.



### *Ledaren får icke utmanas i krigstid*

Vissa av wyrmens monster är monsturösa i storlek och kraft. Endast pack taktiker kan besegra dessa monster och då måste någon ge order. I strid är ledarens ord lag. En varulv som vägrar lyda order tillintetgörs när omständigheterna tillåter.

Verkligheten: Om en ledare är besatt av något så brukar dommarna ha överseende med de som vägrar lyda order.

*Du skall icke agera på sätt som kan skada en Caern*

Precis som lagen om slöjan bryts denna lag sällan. Caernsen är varulvarnas livsådra utan den dör de. Till och med en varulv som av misstag leder en fiende till en caen straffas hårt.

### **Packen**

Varulvar har väldigt lätt att dela in sig i grupper. Packet är den första och enklaste gruppen. Ett pack bildas av en grupp varulvar med samma mål. De arbetar tillsammans för att uppnå dta mål och inget står i dess väg.

Packet är väldigt samkört och litar på varandra, varje medlem har sin uppgift och i strid är det som om de är en varulv. De som ser på ett pack i strid undrar ofta om varulvarna äger förmågan med telepatisk kommunikation. Visst kan det råda rivalitet och intriger mellan olika pack medlemmar men ofta är de villiga att

försvara den andra till döden om det krävs för att rädda packet.

### **Stammarna**

Alla varulvar tillhör en stam, stammen är den största sociala gruppen som en varulv kan tillhöra. det finns tretton olika stammar.

**Black Furies** - Det vildas hämnare.

Desa varulvar är endast kvinnor.

Stammen härstammar från det gamla Grekland. Nu är de bosatta ute i vildmarken och skyddar den med sina liv.

**Bone Gnawers** - Den lägsta av alla stammar, stammens medlemmar bor på städernas gator och är nästan uteslutande hemlösa uteliggare.

Påminner mer om shakaler än vargar och ses ned på av de andra stammarna.

**Children of Gaia** - Den stam som är mest i harmoni med planeten.

Stammen är den fredligaste och den som brukar hela de skadade. De söker en fredlig samexistens med resten av varulvarna och människan och jorden.

**Fianna** - Stammen som har de bästa sångerna och som kan dricka mest Guinness. Härstammar från de gamla kelterna och kommer ursprungligen från Irland. Sjönsjungande och underhållande men en gång upprörd kan en fianna vara mycket bestialisk.

**Get of Fenris** - Det sägs att Getsen gärna skulle hänge sig till wyrmerna om de fick slita ut dess tunga först. Getsen är våldets och förstörelsens förlöpare, de är Gaias ultimata krigare och står alltid i front leden vid strid, med fenris ulven som sitt totem gör de ned det mesta motståndet.



Glass Walkers - De flesta varulvar ser på betongdjungeln som något farligt och av wrym men icke glass walkers, de har adopterat tekniken och staden. De accepterar den förändrande världsbilden och hoppas att de andra snart gör det oxå.

Dessa varulvar är de som man i allmänhet inte litar på.

Red Talons - Består endast av vargar och ser Gaias enda räddning genom totalt förintande av människan. Dessa varulvar är de som är mest i kontakt med besten inom sig.

Shadow Lords - Kalla, hämdlystna och skoningslösa. Shadow Lords är de mörka krigarna bland Garou. Mäktiga i strid och intrigerande i fredstid, shadow lords följer ambitionernas och erövringsväg vart den än bär.

Silent Striders - De mest mystiska varulvarna. Silent Striders har inget permanent hem utan de vandrar runt på jorden och söker efter något resan är deras liv.

Silver Fangs - Mer detaljerad information på annan plats.

Stargazers - Är de som skyddar de svaga från Wyrmen. Mystiska spiritister med förmågor som är okända för andra Garou. Kanske den stam som är mest i kontakt med sitt inre jag.

Uktena & Wendigo - Två amerikanska stammar med ursprung ur indianfolken. Inte så mycket mer att säga egentligen.

## Wyrmen

Gaia hatar och fruktar Wyrmen över allt annat. Allt det som är Gaias mörka sida är Wyrmen, varulvarna har

fruktat Wyrmen ända sedan tidernas begynnelse.

Trots att varulvarna har bekämpat wrymen i eoner vet man knappt något om dess natur. Ingen Garou har mött eller talat med Wyrmen. Man känner endast till den genom dess

underhuggare. Wyrmen är inte ett med sina undersåtar med ändå verkar det som om en ondskefull makt styr alla onda andar, banes och fomori av alla slag. De flesta av varulvsnationen accepterar Wyrmen som en makt, om inte som en tro utan som en makt som korrumperar världen allt snabbare.

Det sägs finnas tre sidor av Wyrmen; Beast of War, som är våldsam och kaotisk - Eater of Souls, det som bryter ned materia, energi och det som är av andenatur - The defiler, det som korrumperar framförallt det mänskliga sinnet med incest och liknande moraliska förfall.

Banes - Wyrmen agerar ofta genom sina onda andar, dessa kallas för Banes. Oftast håller de till i den dimension som är lättast att nå från vår värld och som är en avspegling av vår, Umbra. I vår värld använder de sina krafter för att besätta människor och för att förbereda apokalypsen.

Det finns otaliga mängder av olika banes, det finns banes av korruption, av hat, av terror och så vidare.

Wrym Caerns - Precis som det finns Caerns där varulvar hämtar makt finns det caerns där wrymen hämtar kraft och kan bryta in i vår värld. Dessa platser är ofta väldigt hemska och hemsökta av otaliga banes. En Wrym Caern kan t ex vara ett kolkraftverk, en kemisk dumpningsplats eller ett illa



skött kärnkraftverk. Vissa menar att radioaktiviteten är essensen av Wyrmen.

Wyrmen korrumperar långsamt och lockar sina byten med oemotståndliga erbjudanden. Det finns t o m de av varulvsnationen som har vikit av och som nu tjänar Wyrmen. Dessa talar man tyst om eftersom det inte bara är en skam utan även drar till sig de som kallas för:

Black spiral dancers - BSD är varulvar som blivit galna och som nu tjänar Wyrmen. De hatar andra Garou och älskar att festa på deras kött. Naturligtvis hatar Garou även spiralsen.

BSD tjänar Wyrmen väl ty de är en inkarnation av galenskap. Med deformationerade kroppar plottar de mot Gaia och gör allt för att föra den till dess undergång.

När en Garou möter en spiral så brukar ord vara överflödiga - klorna får tala.

Det finns även ett mänskligt företag som arbetar för att sänka jorden detta heter: Pentex INC.

Pentex INC. - är ett multinationellt företag med mängder av dotterbolag. Dess egentliga syfte är att förstöra jorden och dess styrelse är mer eller mindre kontrollerade av Wyrmen. Företaget kan till sina allierade räkna både Black spiral dancers och onda banes. Naturligtvis vet inte den vanlige anställde allt som pågår bakom kulisserna men det brukar varulvarna inte bry sig om, bekämpa eld med eld.

## Andevärlden

Bakom vår materiella värld finns en "spegel värld" i denna mycket imateriella värld härskar andar av alla slag. Denna andevärld kallas för

Umbra. Umbra är en mystisk dimension som ligger precis bakom vår värld men på inga sätt i den. De två världarna skiljs åt av något som kallas för the Gauntlet och endast de som är utsedda kan penetrera gauntlet och färdas mellan de två rikena.

Allt i Umbra är inte känt för varulvarna och mycket är okänt. Varulvarna är inte födda i Umbra och känner sig ofta illa till mods när de färdas där.

Det finns tre urkrafter som arbetar inom the Tellurian (Gaia), mitt inne i Gaia ligger jorden och på den arbetar även de tre urkrafterna, dessa krafter kallas för The Triat.

The Triat - Består av tre krafter personifierade som The Wyld, The Weaver och The wrym. Det är dessa tre krafter som skapat allt och det är dessa tre som kontrollerar allt.

I grund och botten kan man säga att de tre är skapelse, växt och förstörelse. Men det är mycket mer än så, de tre representerar även kaos, lag och balans.

The Wyld - Skapelsen börjar med det vilda. The Wyld är förändring. Det förändras ständigt och är totalt okontrollerbart, det vilda är möjligheterna. Ur the Wyld kommer Gaia och varulvarna försvarar både the Wyld och dess skapelse. Men samtidigt är dessa tre kosmiska krafter



underställda Gaia eftersom de verkar på henne. I början var det vilda det som kämpade mot det som försökte kontrollera (weaver) och det som bröts ned av wyrmen återställdes till the wyld, för att återigen skapas till något nytt.

The Weaver - Från det okontrollerade kom kontrollerad tillväxt. The weaver valde sektioner av de skapade och bröt ned dess essens för att stabilisera det. Det weaver gör är att strukturera upp allting i ett nät - mönstrets nät.

Detta förändrar allt, där det finns kontrollerbar mark finns det utveckling och framgång. Det var nu som wyrmen dök upp och förstörde bitar ur mönstrets nät och återställde balansen. På detta sätt arbetade de tre i balans, men något gick snett och the Weaver försökte spinna in hela Wylden när den gjort detta exploderade skapelsen och weaver såg in i sitt eget ordnade nät och blev galen. Wyrmen som var alldeles utmattad av att försöka återställa balansen fastnade i det nya nät som bildats av explosionen och sitter i dag fast där och försöker bryta ned det ordnade nätet, skapelsens nät, det ordnade mönstrets nät.

The Wurm - När Wyrmen fastnat i weavers nät skådade den in i det och såg dess galenskap. Wyrmen satt fast i nätet och började att spela weavers apokalyptiska spel. Wyrmen tog tre personligheter för att lättare kunna arbeta.

Det finns dimensioner där wyrmen har segrat och de som varit där säger

att det inte är annat än sten och het sol. Om Wyrmen får sin vilja igenom kommer allt att förstöras.

### Silver Fangs

Det sägs att i början var alla garou silver fangs, härstammade från vargen. Men när blodlinjen tunnades ut bildades andra stammar och silver fangsen höll sitt blod rent och höll i hopp de nya stammarna. Trots att dessa ädla varulvar fortfarande håller i hop varulvsnationen, tunnas deras blod ut av ålder och inavel.

I årtionden har silver fangs blandat sitt blod med de mänskliga aristokraternas, influerat deras kultur och varit påverkande i deras politik. Av alla varulvar har silver fangsen flest protokoll från sin historia. En gång i tiden styrde de Europas länder men precis som deras mänskliga avbilder har de tappat mycket av sin prestige. I Ryssland, deras hemland, har silver fangsen alldeles nyligen tappat makten som de hållt i århundraden.

Dessa ädla varulvar är kända för sin fysiska skönhet, mod och ära, olyckligtvis tenderar de yngre av stammen att lida av udda egenskaper så som - frånvarande, små hallucinationer, sömnsjuka - inget allvarligt men noterbart. Stammens mäktiga historia lägger en tung börda på dess medlemmars skuldror, och allt för många är för stolta att be om hjälp.

Silver fangsen representerar allt det som är bra med varulvarna: de är storslagna, generösa, lojala, väluppfostrade och kunliga. När de jagar är de den fulländade jagarern. När de regerar är de starka och



obeslutsamma. Trots att de är de  
överlägsna varulvarna föredrar de  
diplomati och inte slakt

Många av stammens seder  
härstammar från människornas hov,  
och stammens äldre är de som  
innehaver all makt. Silver fangsens  
territorium är indelade i protectorat  
med en kung och hans hov, enligt  
traditionerna kan endast en varulv som  
är född under fullmånen bli kung.

Citat: By the blood of my forebears,  
no one will harm this land. This i  
swear to you by the eternal promise of  
the Thousand - Oak sept. We will  
prevail!