

BLOODBORNE

—Prólogo—

por

Kristofer Montenegro Naples

1. [CONTACTO](#)
2. [LORAN](#)
3. [BYRGENWERTH](#)
4. [LA IGLESIA DE LA SANACIÓN](#)
5. [LA ESCUELA DE MENSIS](#)
6. [NUESTROS OJOS AÚN DEBEN ABRIRSE](#)
7. [MAGIA ANTIGUA, ANTIGUOS MISTERIOS](#)
8. [LOS CAZADORES](#)
9. [ASCENSO Y CAÍDA](#)
10. [LA BÚSQUEDA ONÍRICA DE LA DESCONOCIDA YHARNAM](#)
11. [MÁS ALLÁ DEL MURO DEL SUEÑO](#)
12. [LUDWIG, LA ESPADA SAGRADA](#)
13. [VIEJO YHARNAM: LA CAZA SALE A LA LUZ](#)
14. [LA SOMBRA QUE LLEGÓ DEL AGUA, LA IRA DE LA MADRE](#)
15. [LA LIGA DE VALTR, EL DEVORADOR DE BESTIAS](#)
16. [LO QUE TRAE LA LUNA](#)
17. [EL FRACASO DE LA HUMANIDAD](#)
18. [UNA LLAMADA AL MÁS ALLÁ](#)
19. [EL PADRE EXTRANJERO Y LA CORNEJA](#)
20. [BLOODBORNE](#)

1. CONTACTO

En una era inmemorial, *el Viejo Laberinto*, llamado «tumba de los dioses», fue excavado por los pthumerios, seres sobrehumanos —altos, pálidos y poderosos— que desentrañaron la sabiduría de la Verdad del otro mundo.¹ Según el Coro, la tierra de Isz está en contacto con el cosmos, lo que permitió a los Grandes actuar sobre planos trascendentales del pensamiento² y a través del laberinto los pthumerios accedieron a esos planos, aprendiendo los rituales de la sangre y sacrificios necesarios para contactar con los sueños de seres cuasi divinos conocidos como los Grandes.

La civilización pthumeria procedió a adorar y a orar a esos Grandes durmientes, creyendo con ansia en los poderes que a buen seguro se les otorgaría, mientras esos entes alienígenas se apoderaban de esos mortales ignorantes que habían perturbado sus sueños. Habían pasado mucho tiempo sin prole y habían encontrado los anfitriones perfectos para su prole. Los pthumerios se sintieron agradecidos por esta necesidad, y aceptando el necesario sacrificio de matrimonio como una bendición, *sus descendientes se sintieron con derecho de nombrarse un monarca, que tradicionalmente eran mujeres que adoptaban un nombre de raíces clásicas. Pthumeru Ihyll es el título del monarca pthumerio y de su capital.*³

*Todos los Grandes pierden a sus hijos y luego ansían un sustituto. Y Oedon, el Grande sin forma, no es una excepción.*⁴ Ese ansia por un hijo había llevado a ese Grande sin forma —por consenso o *motu proprio*— a introducirse y a corromper la sangre pthumeria, en un intento de procrear con las víctimas elegidas para un macabro ritual de matrimonio. *En la era de los Grandes, el matrimonio era un contrato de sangre, solo permitido a aquellos elegidos para concebir un hijo especial. Los seres inhumanos conocidos como Los Grandes imbuyeron el anillo de compromiso con algún significado especial.*⁵ *En el laberinto, los viejos vigilantes, los que presidían los rituales, usaban hoja de hueso de chamán, que entumece a la víctima.*⁶ *Los guardianes más viejos llevan armadura de ceniza de hueso. Guardan a los Grandes durmientes y se han ganado vida eterna, preservados en forma de ceniza en una ceremonia de llamas que les quemó el cuerpo y alma. El sombrero largo y puntiagudo es un símbolo de los antiguos protectores y prueba de compañerismo forjado en un pecado.*⁷ el sacrificio de sus monarcas en pos de la procreación de los Grandes.

*Y pensar que fue la sangre corrupta la que inició este contacto arcano.*⁸ Ahora, el Grande Oedon carece de forma, solo existe en voz.⁹

¹ Cáliz raíz Pthumeru Central.

² Cáliz raíz de Isz (Ebrietas en el nivel 3 del Gran Cáliz de Isz).

³ Cálices Pthumeru Ihyll y raíz.

⁴ Tercios de cordón umbilical.

⁵ El anillo de compromiso (Pthumeru Ihyll).

⁶ Hoja de hueso de chamán (Pesadilla de Mensis; vendido por lucidez tras derrotar al Descendiente Pthumerio; «random loot» de Chupamente).

⁷ Armadura de ceniza de hueso (vendido por lucidez tras derrotar al Guardián de los Antiguos Señores [Pthumeru central nv.2])

⁸ Tercio de cordón umbilical de Arianna.

⁹ Runa Oedon sin forma.

2. LORAN

Poco se sabe de esta tierra, salvo que sus habitantes también tuvieron contacto con el plano onírico, exploraron el laberinto y accedieron a la pesadilla. *En el laberinto, los «hijos bastardos de Loran», infectados por la plaga, son usados como material de ritual de cáliz como heraldos de maldición.*¹⁰ *Las maldiciones se causan provocando la furia de los Grandes, y se usan para hechizar a otros.*¹¹

Jugando de esa manera con poderes incontrolables, Loran fue asolada por una plaga de bestias crueles, deformes, plateadas y oscuras —que también infestaron la pesadilla— y finalmente fue *tragada por las arenas. En sus laberintos hay rastros de procedimientos médicos que no se sabe si son intentos de controlar la plaga o la causa de su estallido.*¹² Su final funesto es una señal; un augurio del destino que podría repetirse ahora en Yharnam.

Un espécimen de sus bestias oscuras sobrevive hoy en el laberinto y posiblemente fue esta la fuente de la fascinación del excéntrico cazador Archibald, mucho tiempo después.

3. BYRGENWERTH

Quizás lo que fueron siglos más tarde, en la Era de los Hombres, la humanidad construye una ciudad y la llama con un nombre de leyenda: Yharnam. Ahí edificarán una escuela arcana llamada Byrgenwerth que dirigirá el preboste Willem, un hombre ambicioso que utilizaba la escuela como pretexto para embarcarse en sus propios estudios obsesivos de lo arcano y extraterrenal.

En un momento dado, mientras se mece en la terraza de la escuela, ante el poder de la luna llena que brilla sobre el lago, *Willem tiene una epifanía: «Estamos pensando en los planos más básicos. Lo que necesitamos... son más ojos»,*¹³ *y desilusionado con los límites del intelecto humano, busca seres de planos elevados para guiarlo, e intentó alinear su cerebro con ojos para elevar su pensamiento.*¹⁴ Pronto descubrirá que *grandes volúmenes de agua sirven como baluarte que protege el sueño y como augurio de la verdad arcana,*¹⁵ y ahí, a su alcance durante todo este tiempo, contacta a través de las aguas del lago lunar con la «madre» Kos, de la que recibe sabiduría más allá de lo imaginable: conocimiento sobre los Grandes, los pthumerios... y el laberinto.

¹⁰ Hijos bastardos de Loran (mazmorras de cálices de Loran).

¹¹ Cáliz profanado (Bestia de sangría en nivel 4 de Pthumeru inferior).

¹² Cáliz del afligido Loran inferior (Amygdala).

¹³ Sabiduría de los Grandes (Patches; Byrgenwerth [cadáver bajo lunario]; Pesadilla de Mensis [cadáveres cerca de cerebro]).

¹⁴ Runa Ojo (Pesadilla de Mensis; Willem; Cáliz raíz Isz con ofrenda podrida).

¹⁵ Las «runas de agua».

Kos le revela el método para trascender el plano del sueño y utilizar la sangre ritual incoagulable junto a los cálices sagrados que anteriormente habían desenterrado. *Uno de los ingredientes básicos usados para saciar un cáliz sagrado es esta sangre incoagulable. Cuando todo se funde en sangre, todo renace.*¹⁶ Con ellos rompieron los sellos del laberinto y obtuvieron acceso a lo que ahí se había ocultado durante tanto tiempo. Kos misma teje ese sueño que utilizan como portal, aunque contadas personas conocen la existencia del ser.

«Un cáliz sagrado revelará la tumba de los dioses, donde los cazadores comulgan juntos. Los cálices sagrados están en las profundidades de las tumbas de los dioses; los pocos que llegaron hasta la superficie se perdieron a manos de los hombres». (Gehrman)

Pronto Willem debe encontrar ayudantes y discípulos para la gran tarea que se desenvuelve ante él, y diversifica las ramas de estudio. Por una parte, unos estudiantes deben convertirse en «especialistas oníricos» que puedan manipular y trascender a los planos del sueño, y por otra, otros deben potenciar su conocimiento astral para ponerse en contacto con el cosmos y lo que existe más allá, debido a que se toparon *con una epifanía, de manera repentina y accidental: «Aquí estamos, con los pies en la tierra, pero ¿podría el cosmos estar muy cerca, justo por encima de nuestras cabezas?»*¹⁷ *El cielo y el cosmos son uno*».¹⁸ A estos últimos, que se bautizarán como El Coro, les confía el primer cáliz que rescatan del laberinto: el Gran Cáliz de Isz. *Este se convierte en la piedra angular del Coro. Es el primer cáliz devuelto a la superficie desde el tiempo de Byrgenwerth, y permitirá al Coro tener una audiencia con Ebrietas.*¹⁹ Ellos no lo sabían pero uno de los antiguos sacrificios pthumerios de hace tiempo había traído consigo un gran éxito, y todos se habían regocijado con el nacimiento del primer retoño de Grande: una verdadera Hija del Cosmos. *Así, lo que se encuentra en Byrgenwerth marcó el inicio de una indagación sobre el cosmos desde el interior del laberinto, y provocó la fundación del Coro.*²⁰

El trabajo era intenso y extenuante —*los que se adentran en lo arcano caen rápidamente presa de la locura*—, y posiblemente debido a los nuevos rituales basados en el uso de la sangre, *para calmar a los estudiantes de lo arcano se elaboraban sedantes a base de espesa sangre humana que llevan a depender de su administración.*²¹ No tardarán en poner a prueba también la sangre extraída del laberinto y con ella, inadvertidamente dejarán que la esencia de Oedon fluya libre por la ciudad.

¹⁶ Sangre ritual.

¹⁷ Insignia del guardián del ojo cósmico (distrito superior. Desbloquea Rosmarinus, cuchillo envenenado, elixir azul, sedantes, pastilla sangre bestia).

¹⁸ Nota del Taller de la Iglesia de la Sanación.

¹⁹ Gran cáliz de Isz (Ebrietas).

²⁰ Augurio de Ebrietas (edificio lectivo).

²¹ Sedantes.

4. LA IGLESIA DE LA SANACIÓN

«Un grupo de jóvenes eruditos de Byrgenwerth descubrió un recipiente (medio) sagrado en lo más profundo de la tumba. Fue el origen de la fundación de la Iglesia de la Sanación y la sanación de sangre». (Alfred)

*La Iglesia de la Sanación tiene sus raíces en Byrgenwerth,²² donde otro grupo de los discípulos más avanzados de la escuela, que contaban entre sus filas con eminencias como Laurence, comienzan a utilizar el conocimiento revelado sobre la sangre en sus investigaciones y a dejar constancia de sus increíbles propiedades curativas. Debido a estas, la sangre se administra con fines bienintencionados, y los administradores no tardan en ser reverenciados. La sangre es un catalizador y un medio sagrado mediante el que llegar a comulgar con los Grandes, y el poder que conlleva es algo que no deben desaprovechar; Byrgenwerth funda oficialmente la Iglesia de la Sanación —que *persigue «la comunión» con la administración de sangre*—²³ bajo el mando de los mejores hombres de la escuela. *Los niveles superiores de la Iglesia están formados por la Escuela de Mensis y el Coro.*²⁴ *Las monjas de la Iglesia de la Sanación son elegidas por su mérito como recipiente de sangre, y son cuidadas como santas. La simple posibilidad de ser tratado con su sangre aporta legitimidad a la Iglesia de la Sanación y a la comunión.*²⁵*

Esta será la causa directa del auge y esplendor de la ciudad, pero también será su ruina; no todos los considerados «mejores hombres» son de fiar, y un codicioso genio llamado Micolash ha concebido un intrincado plan para el que debe promover y dirigir el uso de la sangre, impasible ante sus efectos secundarios y los daños colaterales.

5. LA ESCUELA DE MENSIS

Formada por el grueso de los especialistas oníricos de Byrgenwerth, el nombre les fue otorgado porque habían llegado al descubrimiento del poder en la conexión entre la sangre y los ciclos lunares y a su explotación mediante un peligroso ritual. *Sea humana o no, la sangre supurante es un medio (catalizador) del más alto grado, y la esencia de Oedon.*²⁶ Así, siguiendo inadvertidamente los planes del Grande sin forma, Micolash y estos escolares podrían ocasionalmente propiciar bebés especiales —niños celestiales, hijos bastardos de Oedon— entre algunas de las mujeres embarazadas favorecidas por la sangre, y con ellos atraer a otros Grandes, aún cuando la mezcla de sangre humana y antigua no se establezca mediante un enlace oficial en forma de contrato matrimonial de sangre.

²² Atuendo de estudiante (el que lleva Micolash [Byrgenwerth; Edificio lectivo]).

²³ Runa Comunión (la de nivel 4 la deja caer el Emisario Celestial); lo dice Amelia.

²⁴ Llave de la Catedral superior (cadáver en Yahar'gul).

²⁵ Sangre de Adella.

²⁶ Runa Oedon sin forma (una de las dos runas [junto con Comunión] que tienen 5 vers.; niña si la envías a Iosefka y la matas; samaritano de capilla Oedon).

Willem había decidido respaldar el plan a cambio de que le entregaran estos recién nacidos. Esperaba poder obtener de algún parto lo que buscaba desesperadamente: un Cordón del Ojo, *para que alinease su cerebro con sus ojos y elevaran su ser y sus pensamientos hasta los de un Grande (elevar su ser y sus pensamientos a aquellos de un Grande, forrando su cerebro con ojos)*. Sabía que era la única opción que tenía si quería alcanzar la grandeza de estos²⁷ y así estar a Su altura. A la altura de Kos.

Además, planeaba enviar a todos los bebés a la residencia de los miembros del Coro, el Orfanato, para que los criaran ahí. *El Orfanato, a la sombra de la gran catedral, era un lugar de estudio y experimentación en el que los jóvenes huérfanos se convertían en poderosos pensadores ocultos de la Iglesia de la Sanación. El Coro, que luego dividiría la Iglesia, fue una creación del orfanato.*²⁸

Desgraciadamente, Willem tardará bastante en poder posar sus ojos sobre el Cordón deseado, y su obsesión acarreará terribles consecuencias.

«Los locos se esfuerzan secretamente en rituales para convocar a la luna. Destapa sus secretos». (Locos, los rituales de esa gente han convocado a la luna, y eso lo está ocultando. No queda más remedio que destruir el ocultamiento) (Nota en la cárcel hipogea)

*El enfoque puesto no en el conocimiento ni en la reflexión sino en la pura ostentación haría que el maestro Willem cayera presa de la desesperación.*²⁹ Con lo que no contaba nadie es que esos codiciosos estudiantes —a espaldas de la ciudad y de Byrgenwerth— se asentarán en Yahar’gul para llevar a cabo sus rituales mensuales en secreto, y contactar con los Grandes del sueño en su propio beneficio. Como parte del plan, construirán en una sección apartada de la aldea su cárcel hipogea para retener a la gente que secuestrarán: en su mayoría mujeres que les servirán a la vez de recipiente y fuente de la sangre. *Los cazadores de Yahar’gul responden ante los fundadores del pueblo, la escuela de Mensis. Cazadores solo de nombre, estos secuestradores se tapan los ojos con sus capuchas negras.*³⁰

«Un bruto enorme me agarró en las calles del distrito de la catedral y me encerró aquí». (Adella)

*Esta Escuela usa jaulas hexagonales para la cabeza. La jaula de Mensis es un dispositivo que constriñe la voluntad de uno y le permite ver el mundo profano tal y como es. También sirve de antena que facilita el contacto con los Grandes del sueño. Pero, para un observador, la jaula parece ser precisamente lo que los llevó a su angustiosa pesadilla.*³¹ Bajo el mando de Micolash, los rituales macabros que llevan a cabo en su plaza del

²⁷ Tercio de cordón umbilical de Iosefka.

²⁸ Llave del Orfanato (Chupamente en Distrito Superior).

²⁹ Atuendo de estudiante (Byrgenwerth; Edificio lectivo).

³⁰ Yelmo de hierro con capucha negra (Yahar’gul [tanto el set entero como el yelmo sin capucha]).

³¹ Jaula de Mensis (Micolash).

adviento efectivamente atraen la temida luna roja sobre un cielo de Sangre Pálida, pero esto tiene un inesperado efecto secundario: desencadena la metamorfosis bestial sobre la ignorante humanidad que estaba usando la sangre antigua, que lo único que puede hacer es intentar esconderse aterrorizada, enmascarando su olor con incienso.

«¿No conocerás un lugar seguro? La noche es larga y me queda poco incienso».
(Arianna)

«...pero si ves a alguien que conserve la cabeza en su sitio, háblale de esta capilla Oedon. Aquí estarán a salvo; el incienso protege de las bestias». (Samaritano de la capilla Oedon)

«¡Observad! ¡Un cielo de sangre pálida!». / «El ritual de Mensis debe ser detenido, o nos convertiremos todos en bestias». (Notas en la cárcel hipogea/Yahar'gul)

«Cuando la luna roja cuelgue baja, la línea entre hombre y bestia se difuminará. Y cuando descendan los Grandes, un útero será bendecido con un hijo». (Cuando la luna roja se acerque, la frontera de la humanidad se difumina. Aparece el ilustre Grande, y sostendremos en nuestros brazos un bebé) (Nota en Byrgenwerth)

Micolash no tiene escrúpulos ni siente remordimientos. Al fin y al cabo, *el descubrimiento de la sangre hizo realidad el sueño de la evolución. La metamorfosis fue solo el principio (El descubrimiento de la sangre les trajo sueños de evolución);*³² pero a Willem le preocupa la situación e intuye el peligro que conlleva la sangre. Sobre todo porque piensa en su querido discípulo Laurence, al que han otorgado el honor de portar el título de Primer Vicario de la Iglesia, y comienza a advertirle sobre ello. Esto desembocará en un evento que les dejará a ambos un recuerdo vívido e incómodo, en el que cansado de que haga oídos sordos, Laurence decide que debe ocupar su puesto y le dice que debe partir. Willem intenta amedrentarlo, acusándolo de traición, y le asegura en tono profético que «nuestros ojos todavía están por abrirse». Laurence le responde de manera reconciliadora que no olvidará la máxima: «Teme la vieja sangre».

«Heredero del ritual de la sangre, proveedor de la asistencia. Coloca tu mano sobre la cubierta del altar sagrado e inscribe el adagio del Maestro Laurence sobre tu carne».
(Nota en la Gran Catedral)

Los médicos de la iglesia, ajenos a los actos de Mensis, investigan perplejos la causa de la plaga y de qué manera influye la sangre que al principio tanto bien trajo consigo. De esta manera, *«la Iglesia monopoliza el saber sobre el trasvase de sangre y las variedades de esta»* (Gilbert), mientras intenta refinar distintas destilaciones de sangre, y tras repetidos experimentos para controlar la infección de las bestias, se descubrió la serena runa «abrazo». Cuando su implementación fracasó, se convirtió en una runa prohibida, pero este conocimiento pasó a ser un pilar en la Iglesia de la Sanación. Los que

³² Ambas runas Metamorfosis.

*hagan este juramento adquirirán una forma espectral y disfrutarán de efectos de transformación acentuados, sobre todo al empuñar un arma bestial.*³³

Por otra parte, también probaron mediante *los buscadores de tumbas, que exploran el antiguo laberinto de parte de la Iglesia de la Sanación. Las raíces de la Iglesia se remontan a Byrgenwerth, y es plenamente consciente de la importancia de las ruinas,*³⁴ por lo que no descartaba que hallaran respuestas en el laberinto. *La Iglesia de la Sanación usaba órganos afectados*³⁵ *y espinazos amarillos como cebo, e incluso sacrificaba santos,*³⁶ todo con la meta de atraer a los Grandes. Aunque puede que Byrgenwerth tuviera otro objetivo más siniestro en mente:

«Caza a los Grandes. Caza a los Grandes». (Nota en el Edificio lectivo)

6. NUESTROS OJOS AÚN DEBEN ABRIRSE

Es posible que en estos primeros momentos fuera cuando *el forjador de runas Caryll, estudiante de Byrgenwerth, transcribiera los balbuceos inhumanos de los Grandes en lo que ahora conocemos como runas de Caryll* y que tiempo después los cazadores se grabarían en la mente para obtener su tremendo poder. Al preboste Willem le habrían encantado las runas de Caryll, ya que no dependen de la sangre en absoluto (*El que no usaran sangre se acercaba a los ideales del maestro Willem*).³⁷ La historia no ha dejado rastro del gran Caryll pero de los mentideros surgen rumores que hablan de su fin en una gran mansión en un paso fronterizo, donde una pérfida mujer buscaba la iluminación también a base de ojos... de una manera mucho más literal.

En la encarnizada búsqueda de estos «ojos del conocimiento» también se abre el pabellón de investigación, operación conjunta entre Byrgenwerth y la Iglesia. Oculto en otra catedral, tras la imponente escultura conocida como «el altar de la cirugía», solo se podía acceder a él con el colgante del ojo. *Solo los miembros elegidos de la Iglesia de la Sanación o sus penosos pacientes pueden entrar en el pabellón de investigación con ese ojo. Concede ojos al cráneo del altar de cirugía.*³⁸ *En los primeros días de la Iglesia de la Sanación, los Grandes estaban vinculados con el océano, así que los pacientes cerebrales absorbían agua e intentaban escuchar el aullido del mar. El fluido cerebral se retorció en su cabeza: el proceso inicial de ojos internos.*³⁹

Ese fluido cerebral grisáceo con forma de ameba que palpita se extraía de pacientes cuya cabeza se expandía hasta que no había otra cosa, y esas cabezas contaban con una cavidad en la que encaja una cabeza humana, aunque solo un loco se las pondría. Pero, si

³³ Abrazo de la bestia (Laurence).

³⁴ Atuendo del buscador de tumbas (vendido tras obtener insignia de espada radiante).

³⁵ Pesadilla de Mensis.

³⁶ Pelo y muñeca de sabio.

³⁷ Herramienta del taller para runas (cadáver en la morada de la Bruja de Hemwick).

³⁸ Colgante del ojo (Laurence, en la catedral de la Pesadilla del cazador).

³⁹ Fluido cerebral (pacientes del Pabellón de investigación y Adeline).

*lo haces, escucha atentamente al sonido pegajoso, ploc, ploc... Es como agua que asciende de las profundidades sin prisa pero sin pausa.*⁴⁰

*Una vez, una joven tenía un hermano mayor decidido a convertirse en médico, así que ella optó por convertirse en su paciente. Al final, esto desembocó en su encuentro con la verdad arcana, por lo que se consideran bendecidos.*⁴¹ *Originalmente, Adeline (paciente del pabellón de investigación*⁴²*) fue una de las santas de la sangre que fue tratada por la Iglesia para cultivar sangre útil. Su caso fue uno de los pocos que salió bien.*⁴³ *No nos damos cuenta de nuestro potencial latente hasta el momento en el que se pierde y sentimos su ausencia. Irónicamente, esta es la misma naturaleza de la lucidez, como el momento en el que uno lame su propia sangre y se sorprende de su dulzor.*⁴⁴

«El sonido pegajoso me susurra. Tan cercano, directamente al oído. Mi cabeza... solo una cabeza, eso es todo lo que hay. Necesito mi bautismo». (Adeline)

Adeline fue la que llegó a visualizar la runa «semillero», una transcripción de los susurros pegajosos e inhumanos que ponen de manifiesto la naturaleza de un asistente celestial. Los que hacen este juramento se convierten en un lumentallo que mira hacia el cielo mientras cría fantasmas en su nutritivo lecho. Los fantasmas nos guían y nos llevan a nuevos descubrimientos.⁴⁵ Esos fantasmas, o invertebrados (*babosas de perla*⁴⁶), también se encontraron en grandes variedades dentro del laberinto.⁴⁷ Aunque al final no revelaron nada,⁴⁸ son restos de la Verdad espeluznante encontrada en Byrgenwerth, y se dice que son familiares de los Grandes (señales claras de los Grandes abandonados⁴⁹) y también augures que se pueden usar para invocar parcialmente a Ebrietas.⁵⁰ Hace tiempo, la Iglesia de la Sanación usó estos fantasmas para llegar a un plano elevado de oscuridad pero falló en hacer contacto con los confines exteriores del cosmos... pero crearon una pequeña explosión estelar, ahora un rito secreto y parte poderosa del arsenal del Coro.⁵¹ Y algo parecido pasó con el ojo blando bendecido por un fantasma. En las profundidades del ojo hay un enorme trozo de cielo oscuro que brama con una tormenta de meteoritos interminable. Con el más leve roce del minúsculo orbe, la roca saldrá disparada.⁵²

No tardaron en darse cuenta de que junto al lumentallo también podían plantar lumenflores en sus jardines, en un intento de potenciarlo y así crear un emisario que

⁴⁰ Cabeza dilatada (pabellón de investigación).

⁴¹ Fluido cerebral (pacientes del Pabellón de investigación y Adeline).

⁴² Runa Semillero (Adeline).

⁴³ Sangre de Adeline.

⁴⁴ Fluido cerebral (pacientes del Pabellón de investigación y Adeline).

⁴⁵ Runa Semillero (Adeline).

⁴⁶ Babosa de perla (Byrgenwerth; vendido por lucidez tras derrotar a Ebrietas).

⁴⁷ Cáscara vacía de fantasma (Byrgenwerth).

⁴⁸ Ojo del cielo oscuro (jardín de lumenflores de pesadilla, Pabellón de investigación).

⁴⁹ Babosa de perla (Byrgenwerth; vendido por lucidez tras derrotar a Ebrietas).

⁵⁰ Augurio de Ebrietas (edificio lectivo).

⁵¹ Una llamada **AL** más allá (jardín de lumenflores, en el secreto antes de Ebrietas [barandilla Gran Catedral]).

⁵² Ojo del cielo oscuro (jardín de lumenflores de pesadilla, Pabellón de investigación).

pudiese contactar directamente con los Grandes, y sobre uno de los jardines, en la cima del pabellón, construyen un reloj astral, un mecanismo complejo que esperaban usar para interpretar las estrellas y facilitar el contacto de esos emisarios con otros planos. Los primeros, pese a ser un estrepitoso fracaso, siguieron viviendo ahí.

Mucho después, cuando la ciudad esté sumergida en el caos y el pabellón abandonado, ya nadie podrá ser testigo de los emisarios que sí fueron un éxito. Abandonarán el lugar para vagar por las calles de la ciudad.

7. MAGIA ANTIGUA, ANTIGUOS MISTERIOS

En una tierra ignota, el castillo de Cainhurst se alza imponente desde tiempos inmemoriales; *los nobles que ahí habitan llevan mucho tiempo bebiendo sangre, y conocen la plaga. Dejaban a los sirvientes y caballeros que se hicieran cargo de las bestias,*⁵³ mientras ellos se deleitaban y cebaban en pomposos festejos.

«Una vez, un erudito traicionó a sus compañeros de Byrgenwerth y llevó sangre prohibida de vuelta al castillo de Cainhurst: así fue cómo nació el primero de los inhumanos Sangrevil» (Alfred), terribles cazadores sedientos de sangre que contaban con un arsenal de potentes mejunjes, como *la niebla entumecedora, cuya receta guardaban en secreto.*⁵⁴ Estos Sangrevil ven los aterradores posos de sangre en la Sangrefría, que suelen aparecer en la sangre de los cazadores (enemigos del eco). Annalise,⁵⁵ soberana de Cainhurst, participa en las ofrendas de estos residuos, para un día poder engendrar el siguiente heredero de los Sangrevil: el Hijo de la Sangre.⁵⁶

Posiblemente conscientes de esto y dispuestos a impedirlo, el legendario Logarius y sus ejecutores van al castillo para acabar con los Sangrevil. Su taller era un enclave reservado, lleno de creencias místicas y de fanatismo arrollador, que constituía el núcleo de la exclusiva marca de justicia de los ejecutores,⁵⁷ pero una vez ahí Logarius debe enfrentarse al fracaso: no puede acabar con una reina inmortal.

«Las buenas acciones no siempre son sabias, y las malas no siempre son estúpidas. De todas formas, intentaremos ser siempre buenos». (Logarius)⁵⁸

Con resolución, se sentenció a convertirse en mártir al ponerse la corona de las ilusiones por voluntad propia, decidido a impedir que algún alma se topase con el vil secreto. *¿Qué visiones tuvo, sentado con serenidad en su nuevo trono?*⁵⁹ Esta corona hizo

⁵³ Reiterpallasch (Cainhurst. Hay versiones “extrañas” y “perdidas” en los cálices).

⁵⁴ Niebla entumecedora (casi todos en Cainhurst, salvo 1 en el distrito Catedral y recompensa de Iosefka por la vieja solitaria).

⁵⁵ Runas relacionadas: Corrupción (Annalise) y Fulgor (en el cadáver de Alfred).

⁵⁶ Residuos de sangre (PvP y cazadores cuando eres del pacto).

⁵⁷ Insignia de rueda (Alfred tras darle convocatoria o matándolo en su segundo lugar en 2ª fase).

⁵⁸ Atuendo de ejecutor (Cainhurst).

⁵⁹ Corona de las ilusiones (Mártir Logarius).

desaparecer la sala del trono de Cainhurst, atrapando a la reina en alguna parte entre la ilusión y la realidad.

Para la Iglesia de la Sanación, la traición que originó a los Sangrevil, sus impías costumbres y lo ocurrido con los ejecutores serán ofensas consideradas tan imperdonables que alargarán la enemistad y las cruzadas a lo largo de los años; y en honor a esa legendaria *banda de ejecutores liderada por el mártir Logarius, su atuendo sirvió de base para toda la Iglesia, con su Chal Santo drapeado*.⁶⁰

Tiempo después vagarán por Yharnam dos personajes relacionados. El primero un último seguidor de Logarius, al que conoceremos por el nombre de Alfred, que busca un medio para acceder al castillo y cumplir con la misión que su mentor dejó inacabada, ignorando por qué.

«La gobernante de los Sangrevil todavía sigue viva, y por eso, para honrar los deseos de mi maestro busco el camino al castillo de Cainhurst.» (Alfred)

El segundo personaje es Arianna, una prostituta con un atuendo extrañamente noble. *Un miembro de la Iglesia de la Sanación, sin embargo, sabría con certeza que su sangre es similar a lo que antaño se prohibió*,⁶¹ y eso posiblemente contribuirá a que dé a luz un hijo celestial tras el ritual de Mensis la noche en la que transcurre el juego.

8. LOS CAZADORES

En Yharnam, Gehrman —un curtido hombre del círculo de Willem y Laurence— pone en marcha a un grupo armado que él mismo encabezará con la intención de acabar en secreto con las bestias: los cazadores. Decide construir un taller —o usar su propia morada— para abastecerlos de armas, herramientas y atuendos. *Su elección de prendas ligeras para el combate hará que el suyo se use de base para los cazadores futuros*.⁶²

«Fue cazador hace mucho, mucho tiempo. Pero ahora solo les ofrece consejos».
(Muñeca abandonada)

Entre los primeros cazadores, que eran todos estudiantes de Gehrman, estaba lady María, familia lejana de la reina no muerta de Cainhurst, que había partido de su tierra asqueada por el poder sangriento que ahí se gestaba. Junto a su maestro fraguaría una gran relación que no sabemos qué cotas alcanzó; María sentía gran admiración por Gehrman, aunque desconocía su curiosa manía.⁶³

A pesar de su enfoque hacia las armas blancas con truco, una rama de cazadores pronto surgirá paralelamente que adorará los diseños complejos y las explosiones cuyo

⁶⁰ Atuendo de ejecutor (Cainhurst).

⁶¹ Sangre de Arianna.

⁶² Atuendo de Gehrman (mensajeros al obtener la Insignia de Viejo cazador).

⁶³ Atuendo de cazador de María (se compra con lucidez una vez derrotada).

cuartel general sería el taller del viejo Oto; las armas que de ahí surgían excedían en técnica y capacidad destructiva. Entre ellas diseñaron un fusil *para cazar en calles estrechas, optimizado para causar heridas por perforación, pero no adecuado para contraatacar de forma fiable;*⁶⁴ y también crearon los molotovs retardados. *Una vez lanzados, estos molotovs se incrustan en el suelo y explotan tras un retardo controlado. Es una pena que haya que sacrificar un dispositivo tan complejo con cada uso de esta herramienta de cazador tan ineficaz. En cualquier caso, los pocos cazadores que prefieren las muertes más elaboradas adoran estos molotovs retardados. Esta creación es una de las primeras precursoras conocidas de los Polvorillas,*⁶⁵ que sería cómo se conocerían estos cazadores a posteriori, posiblemente por la dificultad de mantener en secreto el ruido de sus armas, y serían considerados herejes. *Tenían ideas muy peculiares y fabricaban armas muy elaboradas. Está claro que, en esta época, su filosofía ya estaba totalmente establecida*⁶⁶ y, benditos sean, tenían un lema: «Si un arma no tiene pegada, no merece la pena.»⁶⁷ *Grandes prototipos de armas de fuego fueron ideadas por los herejes del taller, como el cañón. Usar este arma es como llevar a una batalla un cañón de peso ridículo, pegada brutal y enorme gasto de balas de mercurio. Tal monstruosidad estaba destinada a fracasar desde el principio. Y así fue: su desarrollo fue interrumpido. Sin embargo, frente a enemigos imposiblemente gigantes, podría ser el arma adecuada.*⁶⁸

9. ASCENSO Y CAÍDA

Tras un tiempo, Willem descubre que Kos ha concebido un hijo, y su obsesión y desesperación le llevan a acabar con ella para conseguir su cordón umbilical. Con él, Willem asciende a un ser llamado Rom, pero no del todo, ya que es superado por el poder y el conocimiento, y muere. El Coro, con gran pesar, llevan su cadáver a lo que se llamaría el Altar de la Desesperación, un lugar escondido a la sombra de la Gran Catedral. Sin embargo, su muerte es solo física; en las profundidades del lago lunar, su esencia onírica continúa su existencia, manteniendo con ella la apariencia del viejo Willem, meciéndose vacuo ante la luna en Byrgenwerth. Sus estudiantes simplemente pensaron que *durante sus últimos años, al maestro Willem le encantaban el mirador y la silla que allí tenía para meditar. Se dice que, al final, dejó su secreto con el lago.*⁶⁹

Micolash es el único que parece vislumbrar lo que ha acontecido, al encontrar cerca del lago un curiosa *sangrefría*, la que pertenece a *los inhumanos parientes del cosmos, hermanos de los Grandes. (Sangremuerta de los inhumanos parientes/seguidores, los que se unieron a los Grandes)*, y para proteger el secreto alecciona a los demás a *no atreverse a sumergirse en el mundo más allá de la humanidad, la Verdad sobrecogedora*

⁶⁴ Fusil perforante (mensajeros con Insignia de martillo flamígero).

⁶⁵ Molotov retardado (Pesadilla del cazador).

⁶⁶ Insignia de martillo flamígero (un cazador en la Pesadilla del cazador).

⁶⁷ Insignia de cazador de los Polvorillas (Djura).

⁶⁸ Cañón (Bosque prohibido).

⁶⁹ Llave del lunario (Byrgenwerth).

*tocada hace tiempo en Byrgenwerth.*⁷⁰ No comprende bien lo que ha pasado pero a todas luces está clara la relación entre Kos y la ascensión de Willem mediante la obtención de ojos. Micolash redobla sus esfuerzos, decidido e inquebrantable.

«Kos, [...] como una vez hiciste con el Vacuo Rom, otórganos ojos para purificar nuestra imbecilidad animal. [...] El gran lago de barro, ahora escondido a la vista».
(Micolash)

10. LA BÚSQUEDA ONÍRICA DE LA DESCONOCIDA YHARNAM

*Willem tenía dos sirvientes leales en Byrgenwerth. Cuando fueron enviados al laberinto, se encontraron con la verdad arcana y enloquecieron. Uno se convirtió en protector de la contraseña que lleva al Bosque Prohibido, mientras que Dores se hizo vigilante de los sepulcros del bosque. A pesar de la locura, ambos siguieron siendo leales.*⁷¹

Las incursiones al laberinto no se han detenido, y los escolares exploran tanto ese lugar ajeno al tiempo de nuestra realidad, que tarde o temprano topan con seres que fueron pero ya no son. Encuentran en lo más profundo de la tumba algo totalmente inesperado: la embarazada reina pthumeria, sometida por su raza, cuyo nombre se usó para bautizar a la ciudad —Yharnam. Sabiendo que *todos los Grandes pierden a su hijo y luego ansían un sustituto*,⁷² el hecho de tener delante un bebé de estas características, vínculo de los Grandes y la sangre pthumeria, es algo que los miembros de Mensis no pueden dejar escapar y le arrebatan a la reina su hija nonata, Mergo. Con ella, el ritual siguiente tiene un impacto descomunal de consecuencias tan inesperadas como desastrosas. Es de tal potencia que les hace trascender e introducirse en la dimensión de la pesadilla, que entretejida con el mundo real destruye Yahar'gul; sus habitantes intentan huir del horror en vano, quedando petrificados entre la materia y lo intangible. Desde la pesadilla, un Grande desciende al encuentro de Mergo, pero esto *provoca el aborto de sus cerebros*.⁷³

Ella muta, asciende gracias a su sangre superior, y permanece en el lunario cuidando una cuna vacía, con su cerebro corrompido pero capaz de sustentar su propia pesadilla, a través de la cual su llanto resuena incesantemente. Las leyendas, ignorando este hecho, la acabarían llamando su propia nodriza, y al plano onírico que mantiene y en el que reside Micolash: la Pesadilla de Mensis.

Del Grande solo queda un órgano. *El cerebro inmenso que Mensis consigue recuperar de la pesadilla efectivamente contaba con ojos en su interior, pero eran malvados, llenos de frenesí, y el cerebro mismo estaba terriblemente podrido. Aún así, era un Grande legítimo, y dejó atrás una reliquia viviente* (*El cerebro inmenso que Mensis*

⁷⁰ Sangrefría semejante (lago lunar; Cainhurst; Frontera de la pesadilla; Pesadilla de Mensis; Taller abandonado [NG+]).

⁷¹ Atuendo de vigilante sepulcral (separado en dos cadáveres en el Bosque prohibido).

⁷² Tercios de cordón umbilical.

⁷³ Tercio de cordón umbilical de ¿la nodriza de? Mergo.

obtiene de la pesadilla efectivamente contaba con ojos en su interior, pero fue un absoluto fracaso; esos ojos eran de un tipo malvado, y el cerebro mismo estaba podrido.),⁷⁴ en conexión directa con Pthumeru Ihyll, donde ahora la reina yace muerta, pero su horrible consciencia solo está dormida, y se revuelve con movimientos perturbadores.⁷⁵

«Los rituales de pesadilla ansían un recién nacido. Encuentra uno y silencia su llanto desgarrador.» (El ritual de la pesadilla está junto al recién nacido. Encuentra al bebé. Por favor, detén su llanto) (Nota en la cárcel hipogea)

Por su parte, aunque ajenos a todo esto pero temiendo que algo terrible vaya a ocurrir, la Iglesia toma una decisión: «Byrgenwerth es declarada terreno prohibido» (Alfred) y el paso custodiado por una contraseña.

*«Un vigilante de Byrgenwerth guarda la puerta con una contraseña, el adagio secreto de la Gran Catedral».*⁷⁶ (Nota en el distrito de la catedral)

11. MÁS ALLÁ DEL MURO DEL SUEÑO

La parte de Yahar'gul dedicada a los rituales es presa de la locura, impenetrable por las criaturas que ahí han sido atraídas. A estas alturas, Micolash está completamente loco, pero sabe protegerse. Mensis ha apostado por un ejército invencible e infinito gracias al cruce dimensional entre planos y la resurrección de los muertos, coordinado por mujeres portadoras de campanas siniestras, invocadas de las mazmorras de cáliz siniestro. Las mujeres de la campana parecen ser pthumerias locas⁷⁷ cuyo poder combinado bajo la luna roja puede desatar indescriptibles monstruosidades resurrectas.

En la pesadilla de Mensis habitan los niños malogrados de rituales fallidos desde la antigüedad; apóstoles que llegan de Byrgenwerth mutados en híbridos con muchos ojos; carcasas animadas para custodiar el camino a Mergo y otras criaturas peores que ya moraban ahí desde tiempos inmemoriales. Hay barreras que no deben ser debilitadas, y ahora Yharnam se agita en sueños; sus habitantes acosados con imágenes de seres que plasmarán con reverencia en su arquitectura. Los peligros de Yahar'gul cohabitan con criaturas invisibles al ojo de una persona cuerda, pues el conocimiento onírico no solo trajo consigo sabiduría, sino también horrores desde los confines de la pesadilla a los que los apóstoles se referirán como Amygdala.

El avispa Patches es uno de estos susodichos apóstoles, que tras encontrar un extraño meteorito establece algún tipo de terrible relación con uno de estos seres, uno de los Grandes. Es incluso posible... que haya encontrado una manera de mantenerlo retenido para enviarle a sus incautas presas.

⁷⁴ Hilo viviente («Cerebro» de Mensis).

⁷⁵ Piedra de Yharnam (Reina Yharnam).

⁷⁶ Teme la vieja sangre.

⁷⁷ Cálices siniestros.

«Camina con precaución rodeando la derecha de la Gran Catedral y busca una iglesia antigua oculta. El don del endiosado te otorgará fuerza».

«Oh, Amygdala... Oh, Amygdala... Ten piedad del pobre diablo».

«No puede ser... no puedes haber... ¿Lord Amygdala? [...] Oh, no pienses demasiado en el pobre Amygdala. Le has otorgado la salvación a ese lamentable bastardo». (Patches)

12. LUDWIG, LA ESPADA SAGRADA

El taller de la Iglesia de la Sanación comenzó con Ludwig, y se separó de las técnicas del viejo Gehrman para proveer a los cazadores con medios para cazar bestias más terribles.⁷⁸ *Ludwig fue el primero de muchos cazadores de la Iglesia de la Sanación, muchos de los cuales eran clérigos. Estos se transformaron en las bestias más terribles.⁷⁹ Los Espadas Sagradas, lo que queda de una estirpe antigua de héroes, son herederos de la voluntad de Ludwig.⁸⁰*

Ludwig lidera a los cazadores con su espada de luz de luna sagrada, *una espada arcana descubierta por Ludwig hace mucho tiempo. Cuando la luz de la luna azul baila alrededor de la espada y canaliza el cosmos abisal, su fantástica hoja emite una onda luminosa sombría. La espada de luna sagrada es sinónimo de Ludwig, la espada sagrada, pero han sido muy pocos los que han podido verla, y sea cual sea la ayuda que proporciona, parece ser bastante reservada y esquiva.*⁸¹

«Aah... Estuviste a mi lado... todo el tiempo... Mi verdadero mentor... Luz de luna que me guía...». (Ludwig)

Junto a ella, encontró la runa Guía. *Cuando Ludwig cerró los ojos, vio oscuridad, o quizá la nada, y fue entonces cuando descubrió los minúsculos seres de luz. Ludwig estaba convencido de que estos duendecillos juguetones ofrecían «guía» y eliminaban sus miedos, al menos en mitad de una cacería.*⁸²

“La Iglesia de la Sanación y los pastores de la sangre que pertenecen a ella fueron guardianes de los cazadores en la época del cazador Ludwig. Trabajaban y forjaban armas en su herrería especial.” (Gehrman)

Los miembros del Coro son clérigos del más alto nivel y además eruditos que continúan con el trabajo iniciado en Byrgenwerth. Se cubren los ojos en deuda con las enseñanzas de Willem, aunque sus caminos divergieron.⁸³ Sin embargo, debido al peligro que se cierne, como consejeros de la Iglesia, toman la decisión de dividirla y

⁷⁸ Espada sagrada de Ludwig (se vende con insignia de cazador con espada radiante).

⁷⁹ Insignia de cazador con espada (Bestia clérigo, pero da el martillo eclesiástico).

⁸⁰ Insignia de cazador con espada radiante (taller de la Iglesia).

⁸¹ Espada de luz de luna sagrada (Ludwig, la Espada Sagrada).

⁸² Runa Guía (cuervo en el Pabellón o Ludwig).

⁸³ Gorra con venda de ojos (parte superior del Distrito de la Catedral).

especializarla. *Muchos cazadores de la Iglesia de la Sanación son doctores elementales que entienden que deben deshacerse de las víctimas (incluso víctimas potenciales) de la infección para prevenir la plaga.*⁸⁴ *Los médicos blancos (superiores a los negros) son una rama especial especialistas en la administración de sangre y la plaga de bestias, que se expone a la infección para ganar conocimiento.*⁸⁵ *Algunos cazadores de la Iglesia ofuscan sus identidades y se cuelan por los recovecos de la ciudad. Estos cazadores buscan las primeras señales de la infección y sirven como primera línea defensiva contra su propagación. O, a lo mejor, en el momento adecuado, encuentran señales de la infección donde no las hay. Esto solo demuestra que el mendigo de la esquina no es siempre lo que parece.*⁸⁶

Esperan que el taller de la Iglesia de la Sanación sea un gran apoyo para los cazadores, con sus medios para cazar bestias más terribles, como la hoja arco de Simon, uno de los primeros cazadores de la Iglesia de la Sanación. *Simon despreciaba las armas de fuego, así que el taller de la Iglesia hizo esta a su gusto. La enorme hoja curva sirve como arco cuando se transforma. Pero, aparte de sus amigos más cercanos, el resto de la gente se burlaba de Simon. ¿Quién iba querer enfrentarse a las bestias con un simple arco?*⁸⁷ *Archibald era un miembro excéntrico fascinado con las chispas que emanaban de las bestias oscuras. Dedicó su vida a reproducirlas artificialmente de una forma que, casualmente, seguía muy de cerca la metodología de Byrgenwerth.*⁸⁸ *Izzy el Irreverente creó la herramienta prohibida Rugido de bestia, que toma prestada la fuerza de las Bestias oscuras. El sonido es de las propias cuerdas vocales del cazador...*⁸⁹

Por desgracia, tarde o temprano incluso el mismísimo Ludwig también caerá víctima de la plaga, degradado y deformado en una grotesca criatura. El taller de la Iglesia no tardará en seguirle en su decadencia...

13. VIEJO YHARNAM: LA CAZA SALE A LA LUZ

Pronto la Caza no pudo mantenerse en secreto durante más tiempo. El primer afectado en Viejo Yharnam fue encerrado en la iglesia ahí en un intento de contenerlo y privarle de consumir sangre, pero fue en vano, tanto eso como intentar tratar a todos los infectados. La desgracia de este distrito consta como el primer caso notorio de la ciudad, cuyo brote se asoció con la venenosa mutación llamada Sangre Cenicienta, que asoló el lugar. Se cree que *esta enfermedad finalmente desencadenó la plaga de bestias*,⁹⁰ y fue tan grave que aquella noche de caza la Iglesia de la Sanación tuvo que bloquear el puente y cortar el acceso para después reducirlo todo a cenizas; sus habitantes cazados al extinguirse el fuego.

⁸⁴ Atuendo negro de la Iglesia (plaza distrito de la Catedral).

⁸⁵ Atuendo blanco de la Iglesia (Bosque prohibido).

⁸⁶ Atuendo de atormentado (Aldea pesquera).

⁸⁷ Hoja arco de Simon (Simon).

⁸⁸ Insignia del cazador con chispa (Paarl).

⁸⁹ Rugido de bestia (Bosque prohibido).

⁹⁰ Antídoto.

«Cuando comenzó la caza, la Iglesia de la Sanación nos abandonó bloqueando el gran puente que lleva al distrito de la Catedral, mientras quemaban Viejo Yharnam hasta las cenizas, aquella noche iluminada por la luna». (La noche de la cacería, la Iglesia de la Sanación nos abandonó bloqueando el gran puente que lleva al distrito de la Catedral. La noche de aquel mes, Viejo Yharnam fue abandonado a las llamas) (Nota en Yharnam)

«La luna roja está baja y las bestias dominan las calles. ¿Tenemos alguna opción que no sea reducir todo a cenizas?» (Nota en Viejo Yharnam)

Djura, el lobo Gris, que tenía contacto con los herejes Polvorillas, fue uno de estos cazadores enviados a la carnicería, pero tras descubrir el horror de sus actos tuvo que retirarse, derrotado por lo que pasó en Viejo Yharnam. Su atuendo está pintado con ceniza en una ceremonia para alejar la sangre.⁹¹ Es producto de la infección de la bestia que invadió el Viejo Yharnam y que culminó en la purificación por fuego de la ciudad. La humedad de la capa la hace muy resistente al fuego. Los portadores cazaron a las víctimas de la infección que sobrevivieron a las llamas y al hedor de la sangre quemada.⁹² Tiempo después, los retazos que quedan de humanidad en los supervivientes se dedican a la adoración, posiblemente en un intento innecesario de expiar sus pecados.

«No hay nada más horrible que una cacería. Por si no te has dado cuenta lo que cazas no son bestias, son personas». (Djura)

Desde la tragedia que asoló el Viejo Yharnam, el fuego es un clásico de las cacerías de bestias y se cree que purifica la impureza. Algunas bestias tienen un miedo anormal a las llamas.⁹³ Tras el incidente, se establecieron las comunes noches de caza, que en su mayoría indudablemente coincidían con los rituales de Mensis desde la pesadilla de Mergo. La Iglesia de Sanación se acuartela en su distrito. Mandaban a los cazadores a cazar y no abrían las puertas de la plaza que lleva a la Gran Catedral hasta que la caza acababa y volvía el capitán de los cazadores.⁹⁴ Sus altos ministros usaban elixir azul en sus experimentos para entumecer la mente (Los cazadores atados al sueño retienen su conciencia con fuerza de voluntad y diluyen su presencia),⁹⁵ y prohibió las pastillas de sangre de bestia por su origen incierto.⁹⁶

⁹¹ Gorra de lobo gris (atuendo de cazador ceniciento). Se vende por lucidez tras derrotar a Djura con la insignia de los Polvorillas.

⁹² Atuendo de cazador carbonizado.

⁹³ Cóctel molotov con cuerda.

⁹⁴ Emblema de jefe cazador (10.000 ecos tras conseguir la insignia del cazador con espada).

⁹⁵ Elixir azul.

⁹⁶ Pastillas de sangre de bestia.

14. LA SOMBRA QUE LLEGÓ DEL AGUA, LA IRA DE LA MADRE

Un día, los habitantes de una pequeña aldea pesquera descubren con horror cómo las aguas les han traído un abyecto objeto en descomposición. *Cuando el cadáver de Kos llegó a la costa, su interior estaba lleno de minúsculos parásitos, distintos a los encontrados en humanos, que estimulan a los fantasmas que habitan en un lumentallo.*⁹⁷ Contaminó con su presencia las mentes de los simples pescadores que ahí residían y poco a poco cayeron en una adoración profunda hacia el Grande difunto.

En cuanto las noticias llegan a oídos de Byrgenwerth y la Iglesia, estos envían a un grupo de cazadores que saquea vilmente el lugar en busca de ojos. Es muy posible que María, Gehrman y/o Ludwig encabezaran o fueran parte de la caza. Los recipientes preparados para obtener posos malditos son testigos mudos; *cráneos de habitantes del pueblo pesquero ultrajado. Las innumerables marcas y arañazos de su interior muestran que se utilizó la fuerza para extraer los ojos. No es de extrañar que el cráneo se utilizase para preparar maldiciones. Aquellos que ofrecen cánticos nocivos. Lloran con ellos como alguien en trance.*⁹⁸

«Byrgenwerth... Byrgenwerth... Asesinos blasfemos... Demonios enloquecidos por la sangre... Expiación para los condenados... Por la ira de la madre Kos...». (Predicador de la Aldea pesquera)

El huérfano de Kos, todavía dentro del cadáver de su madre, los maldice e introduce en su sangre un elemento extremadamente nocivo, que acabarán considerando símbolo de la impureza del hombre, para atraparlos en la pesadilla que crea para ellos. Las pupilas de los cazadores sedientos de sangre se colapsan y convierten en puré, *señal del inicio de la infección de las bestias. Se dice que los cazadores que se emborrachan con sangre caen presas de la pesadilla, obligados a vagar eternamente en una cacería sin fin. Es un destino del que ningún cazador puede escapar.*⁹⁹ Un día, los cazadores desaparecieron y los yharnamitas empezaron a murmurar sobre su pecado. Borrachos de sangre, persiguiendo a las bestias, todos y cada uno de ellos terminaron por pasar a la pesadilla. Una creencia muy extendida por aquel entonces era que la "sangre de las bestias subía por la pierna derecha", lo que dio lugar al cinturón de doble vuelta.¹⁰⁰

«Maldice a los demonios, maldice a sus hijos... Y a los hijos de sus hijos, para siempre...». (Lady María)

La Iglesia decidió encubrirlo todo, y en una celda subterránea se encierra a cazadores para que las cosas que es mejor que no sean vistas y los conocimientos que es

⁹⁷ Parásito de Kos (Huérfano de Kos).

⁹⁸ Posos malditos (predicador de la aldea de pesca, con la runa Semillero).

⁹⁹ Ojo de cazador borracho de sangre (Sueño del cazador).

¹⁰⁰ Atuendo de viejo cazador (Pesadilla del cazador).

*mejor que no se conozcan se descompongan discretamente en la oscuridad durmiente.*¹⁰¹

Para los cazadores que no podían controlar: contrataron implacables asesinos, como Brador.

María, debido a los remordimientos, *se instaló en la torre del reloj astral, detrás del enorme reloj que interpretaba las estrellas, en lo alto de la gran catedral. La cuidadora de los numerosos pacientes de la torre, conocida por ellos únicamente como lady Maria.*¹⁰² Abandonó la caza y arrojó a su querido Rakuyo a un pozo cuando ya no pudo soportar más su presencia; una espada con truco originaria del mismo país que el chikage de Cainhurst, solo que esta espada no se alimentaba de sangre, sino que exigía gran destreza en su lugar. A lady Maria le complacía este aspecto de Rakuyo, ya que las hojas de sangre no le gustaban a pesar de ser pariente lejana de la reina.¹⁰³

15. LA LIGA DE VALTR, EL DEVORADOR DE BESTIAS

*Había una vez una tropa de alguaciles extranjeros que persiguió a una bestia hasta Yharnam. Los alguaciles cayeron presas de la bestia, excepto el superviviente que terminó por devorarla entera. Este cuento es muy apreciado entre los yharnamitas, que disfrutan con las historias de extranjeros pomposos e intolerantes que sufren a causa de su ignorancia. Esto hace que la sangre sepa mucho más dulce.*¹⁰⁴ El superviviente del que habla, Valtr, decide asumir la tarea imposible de acabar con la plaga de sabandijas y crea La Liga. Los confederados de la Liga cooperan con cazadores de otros mundos y cazan en busca de sabandijas, bajo una runa de Caryl que transcribe sonidos inhumanos. Esta Runa, descubierta dentro del devorador de bestias prohibidas, simboliza «impureza» y el juramento de la Liga.¹⁰⁵

La sabandija fue introducida en la sangre por la maldición de Kos. *Una criatura similar al ciempiés, descubierta por cazadores de la Liga en sus cacerías. Solo los confederados de la Liga pueden ver las sabandijas ocultas en la mugre y son la raíz de la impureza del hombre. La Liga ha asumido la tarea de encontrarlas todas y destruirlas. Quizá haya algo de piedad en la locura. Los que desean ver las sabandijas pueden hacerlo, y los que lo eligen reciben un objetivo infinito.*¹⁰⁶ Valtr ha perdido la habilidad de ver Sabandijas hace tiempo, a través del yelmo de hierro que ha sido pasado entre maestros de la Liga.¹⁰⁷ *Un yelmo de hierro que parece un caldero del revés. Un agujero que permite mirar solo con un ojo, que es lo que probablemente tenía su propietario original.*¹⁰⁸

El arma preferida de Valtr, la sierra giratoria, era un arma con truco creada por los Polvorillas. Esta arma machaca a las bestias en su forma de maza, pero su punto fuerte

¹⁰¹ Llave de la celda subterránea (Pabellón de investigación).

¹⁰² Llave de la torre del reloj astral (Fracasos vivos).

¹⁰³ Rakuyo (pozo de la Aldea pesquera).

¹⁰⁴ Pantalones de alguacil (Pesadilla del cazador).

¹⁰⁵ Runa Impureza (Valtr).

¹⁰⁶ Sabandija.

¹⁰⁷ Yelmo de hierro maestro (MASTER'S Iron Helm).

¹⁰⁸ Yelmo de un solo ojo.

*está en las sierras mecánicas adjuntas. Estos discos con dientes afilados giran a gran velocidad y convierten la carne de las bestias en jirones.*¹⁰⁹

16. LO QUE TRAE LA LUNA

«La presencia lunar sin nombre, convocada por Laurence y sus socios. Sangre pálida». (Nota en el Edificio lectivo)

Debido a que ninguna de las facciones de cazadores tiene el poder requerido para enfrentarse a los horrores de la pesadilla y a la intensificación de la plaga, y desesperados por encontrar una salida a la maldición de Kos, Laurence y sus socios idean un plan desesperado. Para combatir el fuego con fuego necesitan un niño para intentar emular a Mensis en la siguiente luna y trascender, puesto que, según la propia runa «Luna», *los Grandes que habitan en la pesadilla son espíritus amistosos y suelen responder cuando se los llama*,¹¹⁰ y saben que *todos los Grandes pierden a su hijo, y luego ansían un sustituto. Esta es la razón del encuentro con la luna pálida, y este encuentro llevó a la creación del Sueño del cazador y sus Cazadores*.¹¹¹ El problema es que el único asequible es el niño que se está gestando dentro de María...

No podemos sino suponer el impacto psicológico infligido sobre Gehrman y María, pero el contacto es un éxito; atraviesan la barrera, y un Grande desciende a su encuentro desde la luna, a través del sueño, ante los nuevos cazadores convocados ahí. Sin embargo, la invocación de esta Presencia Lunar tiene un terrible precio inesperado: atrapa a los cazadores en su propia pesadilla, independiente de la pesadilla de Kos. Ahora estos cazadores, atados al sueño de la Presencia Lunar —cazadores «con aroma a luna» elegidos por sus canijos habitantes—, no podrán morir, pero tampoco despertar a la realidad. Algunos de ellos, como Djura o Eileen, dejaron de poseer este poder, seguramente liberados por Gehrman tras fracasar en la caza.

«Yo ya no sueño, pero una vez también fui cazador. [...] Tienes la noche entera para soñar. Aprovéchala». (Djura)

«Ni siquiera la muerte ofrece consuelo. Y la sangre te absorbe a ti». (Patches)

«No quedan sueños para mí. Esta es mi última oportunidad». (Eileen)

«Son incontables los cazadores que han visitado este sueño. Aquí se alzan las tumbas que los recuerdan. Parece que ha pasado tanto tiempo». (Muñeca abandonada)

María, abrumada y superada por los remordimientos por haber entregado a su propio hijo, acaba encerrándose en el reloj astral, donde ya se consumía por sus actos en la aldea pesquera, y se suicida... pero esto no consigue que escape a la pesadilla de Kos.

¹⁰⁹ Sierra giratoria (Pesadilla del cazador).

¹¹⁰ Runa Luna (Yahar'gul; Pesadilla de Mensis; Cerebro).

¹¹¹ Tercio de cordón umbilical del Taller abandonado.

Ahí sangra infinitamente delante del *reloj astral gigante de la gran catedral*. Cuando se presenta el dial celestial hacia el reloj astral, este cobra vida y revela un secreto al curioso entrometido,¹¹² y permite la entrada a la aldea pesquera en la pesadilla —al pecado de Byrgenwerth. Gehrman, presa de su obsesión y enloquecido de dolor construye una muñeca en imagen de María. *Una muñeca no derrama ni sangre ni lágrimas, y así su naturaleza oculta.*¹¹³

«Hay cazadores que me han hablado de la iglesia; de los dioses y de su amor. Pero... ¿aman los dioses a sus creaciones? Yo soy una muñeca, creada por humanos. ¿Alguna vez pensarías en amarme? Yo te amo, claro. ¿No es así como me habéis creado?» (Muñeca abandonada)

Pronto la situación también supera al viejo cazador, que muere debido a la caza o a su propia mano, y la Presencia Lunar lo reclama para sí, en un lugar cercano a Ella, donde Gehrman seguirá indefinidamente en una proyección del propio taller, se acabe o no con la pesadilla de Mensis y la plaga de bestias. Si a alguien se le ocurre acabar con Gehrman para liberarlo... el Grande lo someterá para que ocupe su lugar. Mientras tanto, el primer cazador sufre la condena de dos pesadillas, pues estando ligado a la Presencia Lunar, aún está atrapado por la pesadilla de Kos.

El taller de Gehrman del mundo real es abandonado; lo único que queda atrás es la muñeca que con tanto «cariño» cuidaba el viejo cazador, un adorno de esta, el resto del Cordón umbilical y una muda de *ropa de muñeca abandonada, como si fuera de repuesto*. *La calidad de la mano de obra y el cuidado con el que ha sido conservada hacen intuir un profundo amor por la muñeca. Raya en lo maniático y desprende cierta calidez.*¹¹⁴ También un hueso de cazador viejo, de un aprendiz suyo —quizás de María—, *practicante del arte del Apresto, una técnica de los primeros cazadores. Es apropiado que los cazadores, aquellos mantenidos/sostenidos por el sueño, entresaquen el arte de sus restos.*¹¹⁵

Con el tiempo, los cazadores erróneamente relacionarán su cautiverio en el sueño con la plaga, y se repiten algo que se convertirá en axioma para todo cazador: *«Para escapar de este terrible sueño del cazador, detén la fuente de la plaga de bestias, no sea que la noche dure para siempre».*¹¹⁶ Gehrman puede confiar en que sus cazadores, o el mismo Laurence, acaben con su cautiverio...

«Oh, Laurence... Maestro Willem... Que alguien me ayude, por favor... Liberadme... He tenido bastante de este sueño.» (Gehrman)

¹¹² Dial celestial (Lady María).

¹¹³ Piedra lágrima (Muñeca abandonada a cambio del peine).

¹¹⁴ Ropa de muñeca (Viejo taller abandonado).

¹¹⁵ Hueso de cazador viejo (Viejo taller abandonado.)

¹¹⁶ Nota en el Sueño del cazador.

17. EL FRACASO DE LA HUMANIDAD

Para su desgracia, «cuanto más grande es la humanidad que mantiene la transformación a raya, más grande es la transformación cuando sucede» (Hidetaka Miyazaki), y Laurence, finalmente, se ve superado por la sangre, convirtiéndose en la primera Bestia Clérigo. La Iglesia se ve obligada a tomar medidas, y envía a Brador tras él, empuñando el flebotomista, *el arma de cazador demente que toma su auténtica y terrorífica forma cuando consume sangre de lo más profundo del alma y del cuerpo del portador*. El asesino pensaba que *esta es la única forma eficaz de expulsar la sangre corrupta*.¹¹⁷ Tras ello, Brador se puso la cabellera bestial y la piel de su aliado —que indicaba que había matado a un compatriota— mientras todavía estaba empapada de sangre, y se escondió en las profundidades de una celda. La mayoría de las manchas de sangre de esta piel son de ese día.¹¹⁸, ¹¹⁹ La Iglesia le proporcionó una campana de muerte sin sonido para asegurar que sus secretos quedarían protegidos.¹²⁰ Hoy en día, sigue ahí, loco y solitario en la pesadilla. Lleva todavía la piel de bestia y toca una campana que no emite ningún sonido. Los que oigan la campana sin sonido sufrirán una muerte sin fin.¹²¹

Desgraciadamente, la muerte no libera a Laurence. Su implicación en el asalto a la aldea pesquera resulta en el cautiverio del vicario dentro de la pesadilla de Kos; *su cráneo humano solo existe en el interior de la pesadilla. El cráneo es un símbolo del pasado de Laurence y de lo que no consiguió proteger. Está destinado a buscar su cráneo pero, aunque lo encontrase, nunca conseguiría devolverle sus recuerdos*.¹²²

18. UNA LLAMADA AL MÁS ALLÁ

En sempiterno silencio, esperando bajo la luna, la cáscara vacía de Willem se mece lentamente. Sus poderes ocultan la luna roja del ritual desde las profundidades del lago, pero no son suficientemente poderosos como para paliar toda su abyecta virulencia y Yharnam sigue sometida al azote de su influjo.

«La araña de Byrgenwerth esconde todo tipo de rituales, y mantiene a nuestro perdido maestro apartado de nosotros. Una terrible lástima. Hace que mi cabeza se estremezca incontrolablemente». (La araña de Byrgenwerth escondió todos los rituales, y tampoco hemos visto a nuestro maestro. Es terrible, mi cabeza no deja de temblar) (Nota en el distrito de la catedral)

¹¹⁷ Flebotomista (matando a Brador en su celda).

¹¹⁸ Atuendo de piel de bestia (Brador invasor).

¹¹⁹ Vendas ensangrentadas (Brador invasor).

¹²⁰ Testimonio de Brador (Brador invasor).

¹²¹ Llave de celda subterránea de cámara inferior (Simon).

¹²² Cráneo de Laurence (Altar de cirugía).

«La araña oculta todo tipo de rituales y no revelará nada, seguramente, pues el verdadero entendimiento no necesita ser compartido (la verdad reveladora es algo que no necesita hacerse entender a nadie).» (Nota en Byrgenwerth)

Hoy, el edificio lectivo de Byrgenwerth ha desaparecido, va a la deriva en la pesadilla. Una vez fue un lugar de reflexión, donde se aprendía historia y arqueología,¹²³ y los estudiantes que habían abusado de la experimentación con los invertebrados vagan por sus aulas, desprovistos de humanidad.

Los pocos estudiantes que sí quedan en la escuela mutan horriblemente en Jardines de ojos. Micolash, para aprovechar la situación, evitar intrusiones y que se acceda a conocimientos que no le convienen, desata Sombras sobre Yharnam: *los sirvientes de la reina, portadora del Hijo de la Sangre, quienes anhelan la sangre de su reina con pocas esperanzas de obtenerla*¹²⁴, y por lo que moran por la Pesadilla de Mensis. Micolash sabía que cualquier intruso seguramente buscaría acceso a Mergo, y coaccionó a estas «Sombras» de manera acorde.

De todas formas, uno de los objetos de mayor poder reside en manos de la élite clerical de Willem. El Coro, consciente del peligro que entraña la Escuela de Mensis con Byrgenwerth y Willem a su merced, comienza un intento de contraespionaje. Yurie, su última escolar, se infiltra para impedir el paso a la escuela; el espía Edgar se cuelga en la pesadilla de Mensis; y algún otro acaba como prisionero en Yahar'gul y abandonado a su muerte.

En algún momento no definido, Ebrietas es conducida al Altar de la Desesperación, junto al cadáver físico de Rom —el único ser al que ve en tantísimo tiempo que podría considerar casi un igual—, y junto a Ella, *el Coro mira hacia el cielo, buscando señales astrales que puedan conducirlos al redescubrimiento de la verdadera grandeza*.¹²⁵

Y en ese momento, con Ebrietas empezó una nueva experimentación y administración de sangre bastante más fructífera para Ella, pues aunque los Grandes no pueden tener hijos, gracias a la combinación de toda la sangre que ya fluye por Yharnam, ahora junto a la suya, las noches de ritual alguna mujer alumbrará a un bebé con un parecido sorprendente...

«No puede ser... Es una pesadilla...». (Arianna)

El Coro, aunque también acogió en el Orfanato a estos hijos celestiales de Ebrietas, no llegará a ver cómo crecen. ¿Quién sabe qué consecuencias les acarreó la destilación de la Sangre de las Estrellas?

¹²³ Llave del aula de conferencias (Edificio lectivo).

¹²⁴ Runa Éxtasis de sangre.

¹²⁵ Atuendo del Coro (Distrito superior).

19. EL PADRE EXTRANJERO Y LA CORNEJA

En algún momento llega el Padre Gascoigne para asentarse con su mujer Viola y sus dos hijas. *«Padre» es un título que la Iglesia de la Sanación no usa, pero a Gascoigne, que estuvo un tiempo en la Iglesia,*¹²⁶ le siguieron llamando con ese título, quizás por respeto o deferencia.

Él también ejerció de cazador, algo con lo que siguió aún después de salir de las filas eclesiásticas, junto al taciturno Henryk, al que los rumores nombran como su suegro.

«Gracias, señor cazador, te quiero casi tanto como a mami y papi... y al abuelito».
(Hija de Gascoigne)

Por desgracia, ya era tarde para Gascoigne, y *aunque* Henryk y él *formaban un dúo aguerrido y gallardo, su asociación fue la causa de la larga y trágica vida de Henryk.*¹²⁷ Ni siquiera un hombre de la categoría y fortaleza del Padre puede combatir el uso de la sangre y, poco a poco, la bestia fue superando al hombre.

Para paliar el efecto bestial, resultó de utilidad la pequeña caja de música de una de sus hijas. *Toca una canción compartida por sus padres. Bajo la tapa hay un papelito que podría ser de un antiguo mensaje. Se distinguen dos nombres, aunque vagamente: Viola y Gascoigne.*¹²⁸ Al parecer, el recuerdo de su familia tenía un efecto esperanzador, pero lentamente deja de ser suficiente... Hasta la fatídica noche en que saldrá de caza, su mujer le seguirá olvidando la caja, y ninguno de los dos volverá.

«Papi no volvió de la cacería y mami fue a buscarlo pero ahora ella tampoco vuelve y yo estoy sola y asustada.» (Hija de Gascoigne)

El amor profundo que llevará a una de sus hijas a descuidar su propia seguridad acabará en las fauces de una hedionda bestia, y el tormento indescriptible ante todo esto quebrantará y hará añicos la voluntad de vivir de la otra niña que queda.

*Los cazadores de cazadores se visten como cuervos para sugerir un entierro celestial. El primero vino de un país extranjero y eligió un rito funeral nativo en vez de imponer a los muertos la forma blasfema de Yharnam, con la esperanza de que sus compatriotas pudieran volver al cielo y encontrar descanso en un sueño del cazador. El pico contiene incienso para ocultar el olor a sangre y bestia.*¹²⁹

Relacionada con la tragedia de Gascoigne tenemos a Eileen, portadora de una *insignia de cazador de cazadores, que caza a los que se le han ofuscado con sangre; pasa*

¹²⁶ Atuendo de Gascoigne (se vende por lucidez tras derrotarlo).

¹²⁷ Atuendo de Henryk (Henryk).

¹²⁸ Cajita de música (hija de Gascoigne).

¹²⁹ Máscara con pico (se vende con insignia de cazador cuervo [recibido de Eileen o matándola]).

*de una generación a otra, normalmente a un extranjero de las tierras remotas. Para recibir esta insignia maldita, hay que ser fuerte, resistente a la seducción de la sangre y cortés al quitarle la vida a un camarada.*¹³⁰ Esta noche su presa es Henryk, que en la Tumba de Oedon encuentra *un broche de mujer de color rojo intenso y el nombre de Viola grabado. Puede que la joya sea el regalo de un cazador.*¹³¹ La locura ante el cadáver de su supuesta hija es todo lo que le queda.

«Una cazadora debería cazar bestias. Los cazadores déjamelos a mí».

«No vayas cerca de la Tumba bajo la capilla Oedon. Henryk, un viejo cazador, se ha vuelto loco...». (Eileen)

Eileen ya no sueña y su derrota significará la muerte, pero sigue ahí esta noche en la que ya no quedan humanos...¹³²

20. BLOODBORNE

Reina el caos en Yharnam; apenas quedan miembros de las antiguas facciones que vigilaban la ciudad; la Iglesia ni siquiera recuerda a sus cazadores; la frontera entre realidad y pesadilla ya no está clara, y mientras, Iosefka y su ayudante siguen intentando ayudar a la gente.

«¿Has salido de caza? Entonces lo siento mucho, pero no puedo abrir esta puerta. Soy Iosefka. No puedo exponer a los pacientes de mi clínica a la infección». (Iosefka)

Sin embargo, esto no durará mucho, pues una cazadora forastera, tras registrar el abandonado pabellón de investigación y descubrir e investigar en profundidad los archivos del casi extinto Coro, ha puesto sus codiciosos ojos sobre la clínica. Pronto suplantarán a la doctora para poner a prueba la sangre estelar, primero en los sujetos que pueda encontrar o conseguir mediante algún cazador ignorante, y luego en sí misma.

«Si encuentras a alguien que siga siendo humano, envíale directamente a la clínica de Iosefka. Puedes prometerles que no hay lugar más seguro».

«Lo sabía, soy diferente. No soy una bestia. Dios, me siento terrible... pero demuestra que he sido elegida». (Falsa Iosefka)

Por suerte, poco antes, un viajero llega a Yharnam desde muy lejos buscando un trasvase de sangre. Sin memoria, ¿quién llegará a saberlo?¹³³ El ayudante de Iosefka le inyecta la sangre de la ciudad, esencia de Oedon, y los Mensajeros —habitantes del

¹³⁰ Insignia de cazador de cuervo (Eileen tras derrotar al Cuervo sangriento de Cainhurst).

¹³¹ Broche rojo enjoyado (cadáver en la Tumba de Oedon).

¹³² Runa de juramento: Cazador.

¹³³ Atuendo extranjero (equipo inicial).

sueño que buscan elegidos para venerar y a los que ayudar— comprueban contentos que no sucumbe a «la bestia» en la sangre.

«Los canijos [...] encuentran a los cazadores como tú, los veneran y los sirven. Hablar, no hablan, pero, ¿verdad que son monos?». (Muñeca abandonada)

Al morir, este Elegido comprueba que la muerte no es definitiva. Como cazador, está atado a la pesadilla de la Presencia Lunar —al Sueño del cazador—, donde se encuentra a su prisionero, Gehrman, que le ofrece su ayuda y lo guía, proveyendo información sobre los cazadores, sobre Yharnam, y sobre el laberinto y los cálices sagrados. *Si se usa en un ritual en el altar de la tumba del Sueño del cazador, se rompe el sello del viejo laberinto subterráneo. Deja que el cáliz revele la tumba de los dioses; deja que la sangre sea el alimento del cazador. Y participa en la comunión...*¹³⁴

«Gehrman [...] es extraño, invisible en el mundo onírico». (Muñeca abandonada)
«Ya no tenemos tantas herramientas como antes, pero puedes usar todo lo que encuentres. Hasta la muñeca, si te apetece...». (Gehrman)

El Elegido debe alzarse con y contra el poder intoxicante de la sangre y avanzar por la ciudad y los alrededores, enfrentándose a todo tipo de enemigos, con el objetivo de encontrar a Mergo y destruir su pesadilla, acabando así definitivamente con el ritual de Mensis y la plaga de bestias.

Sus primeros pasos lo llevan a la Gran Catedral, donde es testigo de cómo la representante actual de la Iglesia de la Sanación, la Vicaria Amelia, sucumbe a la infección. Una vez descubierto el adagio de Laurence para atravesar el bosque prohibido llega a Byrgenwerth, donde acaba con Rom, lo único que impedía que la luna roja desatara el caos absoluto sobre la ciudad, y que invoca la proyección onírica de la durmiente Yharnam desde su tumba en Pthumeru Ihyll, con su vestido empapado con la sangre de sus entrañas.

Solloza inconsolable por la hija que le arrebataron.

«El ritual secreto se ha roto. Busca al hijo de la pesadilla (El ocultamiento del ritual ha sido desgarrado. Busca al bebé de la pesadilla)». (Mensaje al derrotar a Rom)

En la Pesadilla de Mensis, realmente sostenida por la consciencia de Mergo, el viajero acaba con los planes de Micolash, expulsándolo al frío olvido del vacío, y en lo alto de la galería de Mergo elimina la pesadilla, ante la mirada expectante de Yharnam; pero, por supuesto, descubre que esto no ha influido sobre las pesadillas que quedan, todavía debe destruir dos. En la de Kos, la que llaman Pesadilla del cazador, descubrirá los horrores que rodean el momento de su concepción, que se desenvuelven

¹³⁴ Cáliz de Pthumeru (Iglesia del Buen Cáliz, Viejo Yharnam).

infinitamente en bucle, una y otra vez. Acabando con el huérfano y devolviendo el espíritu de Kos al océano, conseguirá romper por lo menos una de las cadenas que ata a los cazadores.

«Oh, dulce hijo de Kos, devuelto al océano. Una maldición sin fondo... Un mar sin fondo... Aceptando todo lo que hay... y puede haber». (Predicador de la Aldea pesquera)
«Puedo escuchar cómo duerme Gehrman. Cualquier otra noche estaría intranquilo. Pero esta noche parece tan calmado... Puede que algo haya aliviado su sufrimiento».
(Muñeca abandonada)

Entonces deberá enfrentarse a una decisión: aceptar la oferta de Gehrman y volver a la ciudad de Yharnam, despertando para siempre de la pesadilla de la Presencia Lunar, o enfrentarse al primer cazador, quizás en un intento de liberarlo... quizás cegado por el sangriento frenesí.

«La noche... y el sueño... fueron largos...». (Gehrman)

Si consigue derrotar a Gehrman, la Presencia Lunar descenderá, y solo si el cazador ha tenido la sagacidad para asimilar la sabiduría de los Grandes —mediante los «ojos» que otorga un cordón umbilical entero de hijo celestial— podrá evitar ser sometido y confinado al sueño. Entonces podrá enfrentarse a Ella de tú a tú y convertirse así en un infante de Grande: el siguiente paso en la evolución de la Humanidad.

«Tres tercios de cordón»./«El maestro Willem tenía razón, la evolución sin coraje (la evolución patética-vergonzosa-miserable) será la ruina de nuestra raza». (Notas en el edificio lectivo)

«¿Tienes frío? Oh, buen cazador...». (Muñeca abandonada)

En brazos... de la Muñeca, una proyección de los deseos de Gehrman en el mundo onírico, o incluso del mismo cazador.

O en brazos... de algo más antiguo que todo lo que has visto o imaginado.

«Oh, Flora, de la luna, del sueño. Oh, pequeños. Oh, fugaz voluntad de los Antiguos...».
(Muñeca abandonada)

Teme la vieja sangre.



Bloodborne —Prólogo— por [Kristofer Montenegro Naples](#) (con ayuda de Eduardo Samper Massanet) se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](#).