

Dedicado a la comunidad de jugadores:

Mi primer contacto con un juego de From Software está registrado en esta comunidad. El 16 de Marzo de 2015, a la nada envidiable hora de las 3 de la madrugada, ejecuté ese juego que, no sé por cuánto tiempo, adornó mi biblioteca de Steam.

A decir verdad nunca he estado interesado en los aspectos técnicos del videojuego. Ni cómo se programa, ni cómo se consiguen sus gráficos o cómo funciona a nivel interno. Mi curiosidad, una vez entrado en años y librándome de la dulce carga que supone la ignorancia de la infancia, me llevó a dirigir ese interés hacia otros aspectos menos... tangibles. Por qué me gustan los videojuegos; qué es lo que me gusta de ellos; por qué nos gustan; y por qué son algo más que mero entretenimiento. Esta última frase se repetía como un mantra en los años noventa, generación a la que tengo el gusto de pertenecer, y por desgracia, relegar esta afición a un mero entretenimiento resultaba en el más benevolente de los apelativos.

Debatir con otros jugadores te obliga a ser autodidacta. Charlar con tus amigos está bien, pero cuando te enfrentas al mundo que destapa la gran red, una opinión no puede defenderse si no hay argumentos que la respalden. Lejos de perseguir una verdad objetiva --lección que, con los años, también se aprende--, considero que una persona debe tratar de conocer por qué aquello que le parece bueno, es en efecto bueno; y por qué lo malo, es malo. Gran parte de este aprendizaje se adquiere, como dije, de uno mismo para uno mismo. El tiempo sigue fluyendo y

aparecen otras inquietudes. Sin duda, somos parte de una sociedad emergente; el génesis de una generación embriagada por la cultura japonesa, y dentro de ésta, por el videojuego, el amor que nos congrega. Definir la naturaleza del videojuego es harto complicado; yo no la discierno. Pero sabía... sé, que una afición que nos reúne a todos, que crea arte en forma de relatos, de imágenes, de música, de historias, anécdotas, aprendizaje y sí, también nos divierte, no puede ser solo entretenimiento.

Abordé una considerable cantidad de trabajos de carácter académico, tratando de ampliar mi concepción de la jugabilidad, el corazón de todo esto. Qué es y hasta dónde abarca. De entre un sinfín de teorías, afines y contrapuestas, encontré mi respuesta: jugabilidad es todo lo que hace al videojuego ser cuanto es. No es solo la partida que echas en tu casa; no es solo el vídeo que subes a Youtube. También es tu experiencia, narrada de viva voz o expresada en un artículo; es hablar de un juego con otras personas. Vivirlo junto a otras personas. Y ésa es la esencia del jugador.

Si algo había envidiado siempre de los jugadores de MMORPGs, era su segunda vida. Crecí junto a ellos. Uno de mis mejores amigos era un gran aficionado a World of Warcraft, el otro, de Lineage II. Yo siempre había sido, y sigo siendo desde lo más sincero de mi ser, amante de Pokémon. A Pokémon debo la gran mayoría de mis recuerdos de la infancia, me definió como jugador y como persona. He compartido anécdotas, sido artífice y víctima a partes iguales de los más farragosos bulos... Pero era mi historia. Mi mundo. Como una analogía al propio juego, yo comparto contigo, tú compartes conmigo.

Cuando el gran cuervo negro me soltó en Santuario de Enlace del Fuego, lejos de reparar en el detalle, me adentré sin miedo en las tierras baldías de Lordran. Llegaba tarde, pero sabía que no era el primero y, desde luego, no sería el último. Yo mismo, a medida que me fundía más y más en esta obra maestra, me impuse la tarea de no ser el último. El juego me encantó. Vi los créditos. Fin. Entonces quise jugar una segunda vez, y comencé a ver detalles que antes pasaron inadvertidos. Ya no era el nuevo, ahora era uno más. Formaba parte de algo mucho mayor. Ahora correspondía a otra persona descubrir Lordran mientras yo indagaba en sus secretos, pero me correspondía a mí transmitir esa pasión a otros. Ahora sí podía decir que había encontrado nuestro mundo. Un mundo maleable, susceptible de encarar innumerables desarrollos, de condiciones variables y aventuras inenarrables.

No soy traductor profesional. Mi nivel de inglés no va mucho más allá del que puedes tener tú, que me lees. Pero soy jugador profesional, si por esto eres entendedor no de mi destreza a los mandos, sino de mi pasión por la que considero que es la raíz del videojuego, su razón de ser última e incondicional. [Este análisis](#), si bien el castellano precisaría de otros términos capaces de hacer gala a la entereza y dimensiones de este documento, esgrimido por el usuario Redgrave, al que debo rendir en este mismo momento todo tipo de crédito, acompañado de la admiración más superlativa, reafirma mi ideología como jugador. Que esto es algo más, y que merece la pena hacerlo.

Dedicado a todos aquellos con una historia que contar.

No me gustaba Dark Souls realmente. Objetivamente hablando, es un buen juego. El gameplay es sólido; su mundo convincente; los personajes, interesantes. Quizás es porque, siendo el fanático de Demon's Souls que era, había sobredimensionado tanto el juego en mi cabeza, le había puesto unos estándares tan irrealizadamente altos, que no había manera de que pudiera satisfacer mis expectativas. Siempre pensé, no obstante, que algo faltaba en Dark Souls: lo desconocido.

La historia de Dark Souls es ciertamente misteriosa; el juego evita acudir a la narrativa convencional y en su lugar releva al jugador con la carga que supone descubrir la verdad por sí mismo. Uno podía correr el telón de Anor Londo y descubrir las maquinaciones de Gwyndolin y Frampt, o llevar la Vasija del Señor a Kaathe y ganarse otra pieza de la historia. Incluso así, la historia de Dark Souls era demasiado palpable para mí. Era ese tipo de historia que podría ser reorganizada y presentada como un hecho, con todos los misterios del puzle resueltos como en una novela en que, al final, el brillante detective examina las pruebas ante el resto de personajes y realiza todas las conexiones por ellos.

Demon's Souls había sido diferente. En Demon's Souls, las respuestas no estaban ahí. No es ningún misterio que el concepto de 'Souls Lorehunting'¹ no estaba presente en Demon's Souls salvo en unas

¹ 'Souls Lorehunting' alude a la costumbre de explorar e interpretar la historia que subyace en los juegos de la serie.

cuantas excepciones, como 'GuardianOwl'². El único tema que de verdad se prestaba al debate trataba sobre si el Anciano era el Dios de la Iglesia. Pero no había respuesta a si el Monumental era bueno o malo; no había una explicación para que la armadura de Biorr's pudiera encontrarse en el pozo de Miralda; los misterios tras Lord Rydell y el Viejo Monje permanecieron sin respuesta. Eran desconocidos.

Hidetaka Miyazaki, el genio tras la franquicia Souls, creció en la ciudad de Shizuoka, en la pobreza. Incapaz de costearse cualquier medio de entretenimiento para sí mismo, Miyazaki dedicó la mayor parte de su infancia a leer libros en la biblioteca local. Estaba fascinado con las historias de ficción occidentales, pero su inglés no era lo bastante bueno como para entender todas y cada una de las palabras. Muchas veces leía una historia y se percataba de que no podía entender la mitad de ella, así que conectaba las palabras que sí entendía y le daba un sentido a la incógnita llenando los huecos en blanco, creando una historia propia que utilizaba piezas sueltas de lo que tenía ante sí.

He leído muchas críticas sobre la historia de Bloodborne cuando se compara con Dark Souls. Mucha gente dice que los personajes son planos, que la historia no es tan entretenida, o que el argumento no parece muy rico al compararlo con el trasfondo de Gwyn y la Primera Llama. Y están en lo cierto. Bloodborne, como ocurría con Demon's Souls, no abastece al jugador con esa pieza crucial de información que lo explica todo. No está ese detective brillante que puede explicar las cosas y darles una resolución y un sentido claros. Bloodborne es un libro en el

² En opinión del autor del texto original, una de las pocas personas que ya se interesaban por el trasfondo de la obra en los tiempos del primer Demon's Souls.

que la mitad de las palabras no se pueden entender, y el lector debe llenar los huecos en blanco por sí mismo.

Cuando empecé a escribir *The Paleblood Hunt*, afirmé que existía una verdad última que todos seríamos capaces de descubrir. Siete meses después, habiendo leído tantas y tan diferentes interpretaciones y debates que atañen a la historia del juego, habiendo discutido el argumento con tanta gente distinta, puedo –sólo ahora—ver lo absurdo de esa afirmación inicial. No hay una respuesta definitiva a la historia de *Bloodborne*. *Bloodborne* es un juego que te pregunta a ti, el jugador, qué piensas TÚ. Un juego que te pregunta cuál es TU historia. Qué sacas TÚ de lo desconocido. Esta es mi historia. Esta es mi ‘Verdad Arcana’.

"La más antigua y poderosa emoción del ser humano es el miedo, y el más antiguo y poderoso tipo de miedo, es el miedo a lo desconocido."

Howard Phillips Lovecraft

Supernatural Horror in Literature, 1927

Capítulo I: Byrgenwerth, Kos y la Araña Vacua

Todo comienza en Byrgenwerth. Una vieja institución del aprendizaje, Byrgenwerth se construyó en un área apacible y retirada, lejos de la ciudad colindante y cerca de un gran lago. Es aquí donde un grupo de individuos estudiaron y exploraron las entrañas del conocimiento humano.

Había muchos estudiantes en Byrgenwerth. Había, sin embargo, ciertos individuos destacables aparte de los estudiantes, personalidades de importancia que formaban su núcleo, por así decirlo. Pese a que no todos ellos eran estudiantes, para el propósito de este análisis me referiré a este grupo como Los Eruditos de Byrgenwerth, o Los Eruditos, para abreviar.

Estos individuos, quienes podemos aseverar sin miedo a equivocarnos eran parte de Los Eruditos, respondían a los nombres de Willem, Laurence, Micolash y Carryl.

El Maestro Willem era la cabeza de la academia y una figura respetable. Todos los personajes que se refieren a Willem lo hacen específicamente como Maestro Willem, denotando un profundo respeto por su persona incluso si había discrepancias en sus creencias. Hay además una referencia encontrada en la herramienta del taller para runas que se refiere a él como Preboste Willem. Un Preboste es el administrador de una institución académica, lo que apoya el poner a Willem como la cabeza de la academia y su líder. El campo de estudio principal en el que centraba toda su atención el Maestro Willem trataba sobre los límites del intelecto humano.

Laurence es una figura mucho más enigmática, sobre todo tratándose de un personaje tan importante. Desde el cráneo de la bestia en la Gran Catedral, el PC Hunter contempla, en una memoria, un encuentro entre Laurence y Willem, en el que Willem acusa a un Laurence –por entonces aún joven—de haberle traicionado. Una nota dejada en las escaleras de la Catedral reza:

“Herederero del ritual de sangre, abastecedor de trasvase. Pon tu mano sobre la cubierta sagrada del altar e inscribe el adagio del maestro Laurence en tu carne.”

Que Laurence sea mentado con tamaño decoro sugiere que debió haber sido una figura importante en la Iglesia de Sanación. Es un hecho bien documentado que la Iglesia de Sanación tiene sus raíces en Byrgenwerth College. El uniforme de estudiante de Byrgenwerth cita:

“El uniforme de los estudiantes de Byrgenwerth, institución de enseñanza de antaño. Versión con capa gruesa. La Iglesia de la Sanación tiene sus raíces en Byrgenwerth, y es obvio que se inspira en el diseño de sus uniformes. 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.”

El título de Laurence es el de Primer Vicario, que se le atribuye tanto por el Human Skull of the Nightmare como en la pelea contra el mismo, confirmando la idea de que Laurence fue uno de los fundadores de la Iglesia, separándose de Byrgenwerth en un evento que más tarde describiré como El Cisma.

“Cráneo de Laurence, primer vicario de la Iglesia de la Sanación. En realidad, se convirtió en la primera bestia clérigo, y 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.”

Micolash, el jefe encontrado en la Pesadilla de Mensis, era otro Erudito, como se deduce del harapiento uniforme de Byrgenwerth que viste durante nuestra confronta; además de esto, Micolash hace referencias a otras partes de Byrgenwerth, pero después hablamos de eso.

Caryll era un genio trabajando las runas. A través de métodos desconocidos, podía escuchar las voces de los Grandes. Aunque era incapaz de entender el lenguaje inhumano que proferían, se las arregló para asociarlo a símbolos que pudieran representar tales palabras. La herramienta del taller para runas describe a Caryll como:

“El forjador de runas Caryll, estudiante de Byrgenwerth, transcribió los balbuceos inhumanos de los Grandes en lo que ahora conocemos como runas de Caryll.

El cazador que encuentre esta herramienta puede grabar runas de Caryll 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.”

Aparte hay dos individuos que podemos suponer, fueron miembros de Los Eruditos: Gehrman y María.

Gehrman era casi seguro un conocido de Laurence y Willem. Luego de que el PC Hunter vence a Rom, La Araña Vacua, encuentra a Gherman balbuceando en sueños: “Oh, Laurence... Por qué estás tardando tanto... Me temo que soy demasiado viejo para esto, ya no sirvo...” Gehrman es además, como ya sabemos, el Primer Cazador. Fundó el Taller, ubicado en una sección secreta del Distrito de la Catedral Superior, y presumiblemente trabajó con la Iglesia durante sus comienzos. A juzgar

por la habilidad de Gherman en combate así como sus dotes para la artesanía, debió haber trabajado como guardaespaldas en las excavaciones de tumbas, o algún tipo de personal de mantenimiento.

María fue la mejor pupilo de Gehrman, y a juzgar por el hecho de que se hizo cargo del Pabellón de Investigación de la Iglesia de la Sanación, es posible que fuera una estudiante en la Escuela, con Laurence. En cualquier caso, su participación en los eventos que acontecerán en la Aldea Pesquera la sitúan como un miembro de los Eruditos de Byrgenwerth antes del cisma.

Ahora podemos dirigir nuestra mirada a Los Eruditos, habiendo abordado cada uno individualmente, como un conjunto. Willem, Laurence, Micolash, Gehrman, Maria y Carryl eran individuos en la Escuela de Byrgenwerth, una institución dedicada a la expansión del conocimiento y la exploración del masivo Laberinto construido bajo tierra. Fue en este Laberinto que los estudiantes hicieron un descubrimiento que originaría todos los eventos de Bloodborne. Así es, en toda la historia de Bloodborne se puede señalar a un momento definitorio, un punto de inflexión en el que los Eruditos encontraron algo en las profundidades de las antiguas Criptas Pthumerias. Alfred El Ejecutor reflexiona sobre esto:

“Byrgenwerth es una antigua institución educativa. Y la tumba de los dioses, labrada bajo Yharnam, debería resultar familiar para todos los cazadores. Un grupo de jóvenes eruditos de Byrgenwerth descubrió un repicente sagrado en lo más profundo de la tumba. Fue el origen de la fundación la Iglesia de la Sanación y la sanación de sangre. En ese sentido, todo lo sagrado de Yharnam tiene su origen en Byrgenwerth. Pero hoy la universidad, abandonada y decrepita, está rodeada por un bosque espeso. Y lo que es más, la Iglesia de la Sanación ha declarado que Byrgenwerth es terreno prohibido. No se sabe cuántos

eruditos quedan vivos... Pero solo ellos conocen la contraseña que permite cruzar la puerta”.

Lo que fuera que hubiese encontrado, probaba la existencia de los Grandes. Es posible que fuera Ebrietas lo que descubrieron los Eruditos, el Grande rezagado que más tarde se uniría a la Iglesia de la Sanación. Sin duda descubrieron una fuente de la Sangre Antigua, la sangre contaminada de los Grandes. Si era Ebrietas u otra cosa no está claro.

Con el descubrimiento de la Vieja Sangre y de los Grandes, todo cambió. La evolución se convirtió en una meta: empujar los límites de la humanidad y convertirse en algo más. Ascender al nivel de los grandes, empujar la humanidad a su nueva fase. Una nota garabateada encontrada en el Edificio Lectivo reza:

“El maestro Willem tenía razón. La evolución sin coraje será nuestra perdición”.

Sin embargo, pronto se hizo notar que algunos de los Eruditos, y más en particular el propio Laurence, disintieron en sus creencias acerca de cómo esta evolución debía ser llevada a cabo. La Runa Ojo establece:

“Símbolo secreto de Caryll, forjador de runas de Byrgenwerth.

Una transcripción de “ojo”, en la pronunciación de los Grandes abandonados. Permite conseguir más descubrimientos.

Los ojos simbolizan la verdad buscada por el maestro Willem. Defraudado por los límites del intelecto humano, el maestro Willem buscó ayuda en seres de planos superiores y quiso unos ojos que alineasen su cerebro y orientasen sus pensamientos”.

Hay dos materiales distintos que el jugador recolecta durante su estadía en Bloodborne: Ecos de Sangre y Lucidez. Los Ecos son el método de la que el PC Hunter extrae poder, mientras que la Lucidez es el método por el que el PC Hunter gana conocimiento. Aunque algunos en Byrgenwreth creían que el conocimiento y la comprensión de los Grandes y de los altos planos de la existencia podría conducirlos a la ascensión de la humanidad, otros creían que no era sino mediante el uso y la asimilación de la Vieja Sangre que se consumaría esta misma meta. Esta última visión era un anatema para todo lo que Willem había representado.

“Teme la Vieja Sangre.”

Estas dos filosofías fundamentalmente opuestas resultarían en el Cisma de Byrgenwerth. Pero hay otra pieza en el puzle.

Al entrar en la Aldea Pesquera en la Pesadilla del Cazador, el PC Hunter se topa con un lugareño que, apenas balbuceando, dice para sí mismo:

“Byrgenwerth... Byrgenwerth...

Asesinos blasfemos... Demonios enloquecidos por la sangre... Expiación para los condenados... Por la ira de la madre Kos... Piedad para el pobre niño marchito... Piedad, por favor... Expiación para los condenados... Lánzales la maldición de la sangre, y a sus hijos, y a los hijos de sus hijos, para siempre. Cada parto condenado sumirá al hijo en una vida miserable.”

Si el jugador porta la Runa de Semillero, el Semejante le dará el objeto Posos malditos, una calavera que dice:

“Cráneo de un habitante 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.

El que ofrece cánticos nocivos. Lloro con ellos como alguien en trance.”

Lo que ocurrió en la Aldea pesquera tuvo que ver con Kos, el Grande encontrado al final del área. Kos está aparentemente muerto, y mientras el jugador enfrenta al Huérfano, el Grande hace tiempo que se esfumó. Aparte del murmurio del Semejante, existe una única referencia más a Kos, la de Micolash en su unión con el cosmos.

“Ah, Kos. O, como algunos dicen, Kosm... ¿Atiendes nuestras plegarias? No, no abandonaremos el sueño. ¡Nadie puede araparnos! ¡Ahora nadie puede detenernos!”

Rom es una criatura grande que el PC Hunter encuentra en las profundidades del Lago Lunar de Byrgenwerth. El título que ostenta es aquél de La Araña Vacua, y parece ser relativamente débil. La única habilidad peligrosa que Rom manifiesta son las arañas Semejantes que puede invocar para defenderse. Aparte de eso, apenas es capaz de hacerte frente, salvo por unos cristales que puede sacar del suelo... o dar botes de un lado a otro sin control.

Cuando el jugador encuentra a Rom, se sitúa en el punto de inflexión en el que la historia de Bloodborne pasa de ir sobre la caza de bestias, a la súbita revelación de que nosotros, el jugador, apenas hemos rascado la superficie de una verdad mucho, pero que mucho más oscura. A todo esto: Rom no es un Grande completamente desarrollado. Micolash, en su unión con el cosmos, exclama:

“Como hiciste tiempo atrás con el vacuo Rom. Concédenos ojos, concédenos ojos”.

Rom no fue siempre un Grande. Al implantársele ojos en su cerebro para eliminar su idiotez, Rom se convirtió en uno.

'Vacuous' se define en el Diccionario de Inglés de Oxford como: Que tiene o denota una falta de pensamiento o inteligencia; inconsciente. La palabra viene del Latín *vacuus* que significa vacío -y es el origen de la palabra *vacuo* en español-, acompañada del sufijo -ous, que significa cuya naturaleza es.

¿De dónde viene Rom? ¿Quién es? ¿Cuál es su relación con el Grande muerto, Kos?

En Byrgenwerth, el maestro Willem y sus estudiantes trabajaron excavando el Laberinto Pthumerio subterráneo, estudiando sus Dioses y explorando los límites del intelecto humano. Los Eruditos de Byrgenwerth dieron con dos descubrimientos de importancia en su estudio. El primero de estos fue la Vieja Sangre, específicamente la sangre de un Grande. Es posible que este Grande fuera Ebrietas, ya que en el Edificio Lectivo encontramos el Augurio de Ebrietas, y además podemos encontrar la Concha de fanasma vacía en la cámara superior de la mansión de Byrgenwerth.

El segundo gran descubrimiento fue Kos. Cuando jugué *The Old Hunters* por primera vez, mi impresión inicial fue que los Eruditos de Byrgenwerth acabaron con su vida. Cuando compartí esta teoría, muchas personas apuntaron a la descripción del Parásito de Kos:

“Cuando el cadáver de Kos llegó a la costa, su interior estaba lleno de minúsculos parásitos, distintos a los encontrados en humanos.

Esta arma atípica solo se puede agarrar con fuerza y usarla para golpear, pero se dice que los parásitos de Kos estimulan a los fantasmas que habitan en un lumentallo.”

La cuestión es que esto probaba que Kos estaba muerto antes incluso del encuentro con las gentes de Byrgenwerth, quedando abandonado en la costa de la Aldea pesquera. No estaba seguro sobre mi conclusión y no podía decidir qué teoría era la más precisa hasta que jugué la expansión una segunda vez y llegué a María. Sus palabras, ahora que tengo una imagen completa del asunto, cobraron el doble de sentido:

“Los cadáveres deben descansar en paz. Lo sé muy bien. La dulce llamada de los secretos. Solo una muerte honesta te curará ahora.”

La primera vez que encontré a María pensé, como es lógico, que se estaba refiriendo a su propio cadáver. Ahora que he reparado en dónde descansa y a qué dedica su atención, todo tiene sentido. Conforme deambulaba por la Aldea pesquera, observando meticulosamente su diseño y sus características distintivas, llegué a una nueva conclusión. Mira cómo los pescados de la aldea tiran sus arpones; cómo los gigantes tiburones portan esas inmensas anclas; cómo un sinfín de navíos naufragados dibujan la costa. Esto no es cualquier aldea pesquera, es una aldea ballenera. Antes de la salida del DLC, muchos jugadores se habían percatado de los extraños mástiles asomando del agua en la Frontera de la pesadilla. Sólo ahora podemos conocer el origen de esos barcos, la aldea. Los pueblerinos, absortos en sus quehaceres, debieron haber avistado a Kos, el Grande, surcando el mar algún día. Haciéndose a las armas para acabar con la vida de lo que, para ellos, debía ser un

monstruo, lo persiguieron y cazaron, perdiendo muchos de sus barcos en el proceso pero volviendo a casa victoriosos, a fin de cuentas. Un día, el agua devolvió el cuerpo sin vida de este Grande, que quedó encallado en la orilla. Cuando los aldeanos investigaron el cadáver, en él afloraban parásitos que, muy pronto, infectaron y tomaron el control de sus mentes y cuerpos, convirtiéndolos en la clase de Semejante que conocemos.

Inevitablemente, la noticia de que un Grande había sido abatido en la aldea pesquera se extendió hasta Byrgenwerth. Desde allí enviaron a dos individuos para investigar el caso: Gehrman y María. El tráiler promocional muestra a Gehrman con su guadaña preparada, adentrándose en la aldea, y también divisamos la Rakuyo, el arma simbólica de María, en las entrañas del pozo. Gehrman, el Primer Cazador, viajó junto a su mejor alumna, María, hasta la aldea pesquera, cometiendo una carnicería. Los cráneos de los difuntos fueron abiertos de par en par en búsqueda de ojos, y los Primeros Cazadores se abrieron camino hasta el cadáver de Kos. Fue aquí donde cometieron su mayor blasfemia. En el ascensor que conduce al Pabellón de investigación de la Iglesia de la Sanación, se yerguen tres estatuas rodeando a un niño, examinándolo. La figura central es claramente una representación del maestro Willem, esculpida con las mismas ropas y sombrero que el Preboste.

Gehrman y Maria descubrieron que el ya difunto Kos estaba embarazado, y el feto sin alumbrar, intacto. Una regla muy importante en el mundo de Bloodborne es que incluso si alguien muere en el Mundo Despierto, su conciencia puede permanecer en las Tierras del

Sueño. Esto es algo que saldrá a relucir una vez tras otra, y se prueba con la existencia del cadáver de Micolash en el Mundo Despierto. El Grande que no tuvo tiempo de nacer, asesinado y extraído a la fuerza de su madre, que yace en la orilla de la aldea, fue llevado hasta Byrgenwerth donde se diseccionó en nombre de la ciencia. Lo que se obtuvo de este proceso fue un Tercio de Cordón Umbilical, el del Huérfano de Kos.

Y fue aquí que el maestro Willem, la mente más brillante de Byrgenwerth, tuvo una epifanía. Willem es citado en la descripción del consumible Sabiduría del Grande:

“Fragmentos de la sabiduría perdida de los Grandes, seres que podrían ser descritos como dioses. Úsalos para conseguir lucidez.

En Byrgenwerth, el maestro Willem tuvo una epifanía. “Estamos pensando en los planes más viles. Lo que necesitamos son más ojos.”

El ojo es, en efecto, un símbolo que no sólo represente la Lucidez en el HUD del juego; también representa el nivel de conocimiento de los altos planos de existencia donde moran los Grandes.

El descubrimiento de los Grandes y de la Vieja Sangre dividió a los Eruditos en dos facciones opuestas. Una he decidido llamarla ‘los Fieles’, liderada por el mismísimo maestro Willem. Los Feales creían en alcanzar la evolución humana por medio de los ojos; la acumulación de lucidez conduciría a la humanidad a su ascensión. Esta facción la componían Willem y sus alumnos. La otra, a la que he llamado ‘los Rebeldes’, era liderada por Laurence. Los Rebeldes creían en la evolución por medio de la Sangre; era pues la acumulación de poder lo

que conduciría a la humanidad a su ascensión. Esta facción estaba formada por Laurence, Micolash, Gehrman y María. Aunque nunca hubo conflictos violentos entre estos dos grupos debido a sus ideas contrapuestas, sus diferencias filosóficas los condujeron, inexorablemente, a tomar caminos distintos. Mientras que los Fieles permanecieron en Byrgenwerth, los Rebeldes fundaron la Iglesia de la Sanación con la intención de extender su conocimiento sobre la Vieja Sangre. Este cisma no se produjo sólo entre los Eruditos, también afectó al resto de estudiantes, siendo que muchos de estos se marcharon junto a los Rebeldes.

Con la fundación de la Iglesia de la Sanación y su auge, tanto Willem como los Fieles restantes se mostraban preocupados por su emergente poder y la amenaza en ciernes que de ahí derivaba. Los Fieles estaban al tanto de las acciones que la Iglesia de la Sanación estaba perpetrando con su uso de la Vieja Sangre, y sabían que esas acciones propiciarían a la expansión de la infestación.

En lo que la Iglesia de la Sanación ganaba adeptos y se extendía por todo Yharnam, Willem y sus Fieles efectuaban sus propias investigaciones. En este punto las cosas se tornan difusas, pues disponemos de poca información sobre este periodo concreto. Lo que sí podemos saber, al menos, son los resultados de la investigación de los Fieles. Si el PC Hunter encuentra a Iosefka, o mejor dicho, la Iosefka impostora, luego de que la Luna Sangrienta se haya alzado, matarla nos recompensará con un Tercio de cordón umbilical, cuya descripción así dice:

“Una gran reliquia, también llamada Cordón del Ojo. Todos los Grandes retoños tienen este precursor del cordón umbilical.

Todos los Grandes pierden a su hijo, y luego ansían un sustituto. Los tercios de cordón umbilical precipitaron el encuentro con la luna pálida, que convocó a los cazadores y concibió el sueño del cazador.

Utilízalo para ganar lucidez o, como dicen algunos, luz interior, aunque ya nadie recuerda lo que significa eso.”

Cuando el PC Hunter entra por primera vez en la mansión de Byrgenwerth no está abandonada. En su segunda planta halla a un cazador que responde al nombre de Yurie, el Último Erudito, y que resulta ser un miembro del Coro, las personalidades de más alto rango dentro la Iglesia de la Sanación. Yurie porta el artefacto ‘Una llamada del más allá’, el arma definitiva del Coro, y viste el Atuendo del Coro. Esto podría indicar que el Coro regresó a las ruinas de Byrgenwerth entre tanto y tanto con la finalidad de recabar viejas notas de investigación o artefactos desconocidos. Que la Iosefka impostora, quien tiene en su haber una de las armas del Coro, el Augurio de Ebrietas, estuviera en posesión de un artefacto que otrora perteneció al maestro Willem se puede explicar así. El Coro recuperó este cordón; el cordón umbilical del Huérfano de Kos. Willem habría usado este cordón para avanzar en su investigación, explorando en los entresijos del conocimiento humano. Siendo este el punto en el que se estaba realizando, en Byrgenwerth, una investigación intensiva de los Grandes, los estudiantes fueron alterados y transformados en Jardines de Ojos que servirían al propósito de Willem. Tan solo cuatro individuos quedaron intactos: Willem; Dores, el vigilane sepulcral; el portero sin nombre al que le será confiada la contraseña y Rom. Lo que le sucedió a Caryll no está claro. Puede que se marchase con Laurence. Puede que hubiera sido transformada junto al resto de estudiantes o puede que abandonara Byrgenwerth en algún momento no especificado para

continuar con su investigación por separado. Lo que está claro es que gracias a las transcripciones rúnicas de Caryll, que atañen a los susurros inhumanos de los Grandes, los Fieles aprendieron de la importancia y el poder que contenían las grandes masas de agua. Si echamos un vistazo a cualquiera de las Runas de Lago o Mar, podemos apreciar en la descripción:

“Una runa de Caryll que transcribe sonidos inhumanos.

Esta transcripción de las voces inhumanas de los Grandes describe corrientes profundas. Esta runa significa “mar profundo” y otorga resistencia aumentada al frenesí. Grandes volúmenes de agua sirven como baluarte que protege el sueño y como augurio de la verdad arcana.

Supera este obstáculo y busca lo que te pertenece.”

Esto está relacionado con las mecánicas del juego, ya que las runas relacionadas con el agua siempre aumentan las estadísticas defensivas y las resistencias de su portador.

El último ritual del maestro Willem hizo ascender a Rom y convertirlo en un Grande. Puesto que en lo más profundo del Lago Lunar –y como sugiere la descripción rúnica-, la mente vacua de Rom sirvió como escudo a nuestro plano físico, protegido por la gran masa de agua. Pudo prevenir la llamada de la Presencia Lunar por la Iglesia de la Sanación de Laurence. Con este conocimiento y comprensión de los Grandes, Willem fue capaz de usar el Tercio de Cordón Umbilical para crear un nuevo Grande y juntar sus ojos con su mente, usándolo como bastión para contener al resto de Grandes, la Pesadilla y la Luna Sangrienta. ¿Pero de dónde salió Rom?

Ya hemos discutido lo que la palabra vacuo significa: vacío, inconsciente. Esto puede ser fácilmente asociado a un idiota, o una mente muerta. La de Rom, no obstante, no parece que esté muerta. Aunque es débil, intenta defenderse como puede. En una entrevista a Hidetaka Miyazaki contenida en la Guía Oficial, se le preguntó cuál era su jefe favorito. Su respuesta fue Rom. Claro que esto por sí solo, aunque interesante, tampoco nos dice mucho. Lo que llama la atención fue el motivo: “Verdaderamente me gusta. Hay algunos aspectos extrañamente adorables en sus movimientos y forma”. Existe otro tipo de ser que está en blanco, vacío. Como John Locke decía, los seres humanos nacemos ‘Tabula Rasa (tabla rasa)’, somos una hoja en blanco que se va escribiendo y tomando forma en base a nuestras experiencias en la vida. Ahora piensa en un individuo que se puede describir como adorable, débil, inofensivo y carente de pensamiento, de experiencia: un infante. Extraemos el siguiente fragmento de la susodicha entrevista: “En el mundo de Bloodborne, los bebés considerados especiales por un motivo u otro son ofrecidos para atraer a los Grandes. Todos los Grandes han perdido a sus hijos debido a su condición, y como resultado, son atraídos por estos bebés especiales. Estos bebés sirven para llamarlos”. El Cazador puede encontrar una nota en Yahar’gul dejada ahí por un cazador muerto que dice:

“Los rituales de pesadilla ansían un recién nacido. Encuentra uno y silencia su angustioso llanto.”

La respuesta instintiva de > l jugador es asociar esto con la Escuela de Mensis. Deben haber usado algún tipo de niño para llevar a cabo su ritual. Pero Micolash y sus alumnos tan sólo están reproduciendo los

pasos del maestro Willem, tratando de conseguir con éxito lo que los Fieles de Byrgenwerth.

“Como hiciste tiempo atrás con el vacuo Rom. Concédenos ojos, concédenos ojos. Coloca ojos en nuestro cerebro para purificar nuestra bestial idiotez.”

Rom no es un Grande per se, la cosa está en que Bloodborne propicia esta confusión al referirse a muchos tipos diferentes de especies, facciones y grupos como pertenecientes a uno solo: los Grandes. Pero los Semejantes', mortales ascendidos que sangran Suero, no son Grandes hechos y derechos, plenamente formados como la Presencia Lunar, la Nodriza de Mergo o el Huérfano de Kos. Tan sólo son 'Semejantes del Cosmos'. Matar a Rom no te recompensa con Sangre fría de Grande; matar a Rom te recompensa con Sangre fría de semejante:

“Sangre fría de semejantes inhumanos del cosmos, parientes de los Grandes.”

Rom, hija de Willem, ya sea literal o metafóricamente, nació como fruto de sus investigaciones y fue usada para ascender. Observa la manera en que se mueve, alejándose desesperadamente del Cazador. Casi parece pueril. Al contrario que con el resto de 'Semejantes' que nos encontramos, Rom no cuenta con mecanismos naturales de defensa aparte de su habilidad para manipular energía. Si me preguntas, ni siquiera parece una araña... sino una oruga. La forma primera de la mariposa.

Capítulo II: La Iglesia de la Sanación, Lady María, Iosefka y Ebrietas

“Pero si lo que te interesa es la sangre, deberías probar en la Iglesia de la Sanación. La Iglesia monopoliza el saber sobre del trasvase de sangre las variedades de esta. Cruza el valle hacia el este de Yharnam y llegarás al pueblo de la Iglesia de la Sanación, llamado Distrito de la Catedral. Y en el interior del Distrito de la Catedral se encuentra la Gran Catedral. El lugar donde nació la sangre especial de la Iglesia de la Sanación, o eso dicen. Los yharnamitas no sueltan prenda con los extranjeros. En circunstancias normales no te dejarían acercarte, pero... La cacería es esta noche. Podría ser tu oportunidad...”

Se trata del primer objetivo explícito que se le indica al jugador: llegar a la Iglesia de la Sanación y buscar respuestas. La Iglesia de la Sanación es una institución que, aunque técnicamente no gobierna sobre Yharnam, sirve como núcleo y estructura central. Es desde la Iglesia de la Sanación que el arte del trasvase de sangre, por el que Yharnam se haría famoso, se introdujo por primera vez. Mediante el uso de la sangre especial de la Iglesia de la Sanación fueron capaces de curar cualquier enfermedad, formando una religión devota al culto de los Dioses y de la Sangre. Cuando las historias de las propiedades curativas de esta sangre se extendieron, aquellos que sufrían de enfermedades incurables viajaban hasta Yharnam como última oportunidad de encontrar la salvación. El PC Hunter era una de estas personas, de acuerdo a la información promocional que acompañó la salida de Bloodborne. En la búsqueda de la Sangre que podía curar cualquier enfermedad, el PC viaja hasta Yharnam. ¿Pero qué es la Iglesia de la Sanación? ¿De dónde viene? Y, lo más importante, ¿cuál es el secreto que esconde la sangre especial?

El primer miembro cuerdo que el PC Hunter encuentra en su travesía es Alfred el Ejecutor. Gracias a Alfred, el Cazador aprende más sobre las raíces de la Iglesia de la Sanación:

“Como ya sabes, la Iglesia de la Sanación es el manantial de la sanación de sangre. Yo soy un simple cazador, no estoy familiarizado con los pormenores de la institución, pero he oído que en la catedral principal veneran al recipiente de la sanación de sangre, y que los consejeros de la vieja iglesia residen en la zona alta del Distrito de la Catedral. Si quieres sanación de sangre y la Iglesia está dispuesta, deberías visitarlos.”

En resumidas cuentas: habla de que un grupo de estudiantes en Byrgenwerth descubrió una sangre de increíbles propiedades en las tumbas subterráneas, la Vieja Sangre. La Vieja Sangre, así como el conocimiento sobre los Grandes que existía entonces, condujo a una revolución en las teorías de los estudiantes y sus experimentos. Pero el maestro Willem, dirigente de Byrgenwerth, rechazó de la idea de usar la Vieja Sangre de los Grandes para evolucionar a la humanidad.

“Teme la Vieja Sangre”

- Maestro Willem a Laurence.

Esto llevó al Cisma de Byrgenwerth, donde un grupo de estudiantes dirigidos por Laurence abandonaron la institución y fundaron la Iglesia de la Sanación. Hay cuatro individuos que sabemos a ciencia cierta fueron los fundadores de la Iglesia, aunque cabe la posibilidad de que haya otros desconocidos, estos son: Laurence, Gehrman, Micolash y María. Laurence se convirtió en el Primer Vicario, fundando una nueva religión y prometiendo la cura a cualquier enfermedad mediante el uso de su milagroso trasvase de Sangre. Una nota encontrada en la Gran Catedral dice así:

“Herederero del ritual de sangre, abastecedor de trasvase. Por tu mano sobre la cubierta sagrada del altar e inscribe el adagio del maestro Laurence en tu carne.”

Laurence y su trasvase de la sangre iniciaron una nueva era en Yharnam, una época de culto a la sangre que se extendió a toda la población.

Pero con la sangre contaminada de los Grandes fluyendo por las venas de los humanos, la infestación de la Bestia llegó a Yharnam. Aquellos en los que había sido administrada la Vieja Sangre se volvieron susceptibles a los efectos de esta infección. En respuesta, Gehrman, uno de los hombres que se había aliado con Laurence durante el Cisma de Byrgenwerth, fundó el Taller. Ubicado en un área secreta del Distrito de la Catedral Superior, el Taller era un lugar de entrenamiento para guerreros de élite, enviados por la Iglesia para dar caza a las bestias y evitar que el pánico se apoderase de los ciudadanos. El Atuendo de cazador refleja:

“Uno de los artículos habituales en el atuendo de un cazador, elaborado en el taller y acompañado de una capa que limpia la sangre.

Esta útil prenda ofrece una defensa estable a quienes se enfrentan a la amenaza bestial de Yarnam. Permite acechar en secreto a las bestias, al amparo de la noche.”

La última frase es la más importante: “Permite acechar en secreto a las bestias, al amparo de la noche”. En sus inicios, el Taller era una institución secreta. Los Cazadores no portaban símbolos ni tenían un uniforme específico, salvo por la Insignia de cazador con sierra, que llevaban consigo para identificarse unos a otros:

“Insignia creada hace mucho en el taller. Es símbolo de gran destreza como cazador de bestias. El taller ya no existe, y ningún grupo reconoce esta insignia excepto los mensajeros de la fuente, que comprenden su significado.”

Trabajaban desde las sombras, en la noche, dando buena cuenta de los Yharnamitas que habían sucumbido a la infestación, más como una tapadera que como otra cosa; lo que fuese con tal de prevenir que el pueblo se enterara de que la sangre que les había sido administrada en masa los estaba convirtiendo en monstruos.

¿Y qué pasa con María? De acuerdo al Atuendo de cazador de María:

“Entre los primeros cazadores, que eran todos estudiantes de Gehrman, estaba Lady María. Este era su atuendo de cazadora, fabricado en Cainhurst.

María es familia lejana de la reina no muerta, pero sentía gran admiración por Gehran, aunque desconocía su curiosa manía.”

Nacida en Cainhurst, María era una mujer bella, no cabe duda, incluso para los estándares de Cainhurst. Aunque era familia lejana de la Reina, esto significaba muy poco para los aristócratas de la nobleza. Al contrario que el resto de la gente, María odiaba el uso de las armas de sangre, como se hace saber por la descripción de su Rakuyo:

“Esta espada no se alimenta de sangre, sino que exige gran destreza en su lugar. A Lady María le complacía este aspecto de Rakuyo, ya que las hojas de sangre no le gustaban a pesar de ser pariente lejana de la reina.”

Luego de los eventos que devinieron en la Aldea pesquera, María no pudo cargar más con el peso de su conciencia y se deshizo de ella.

Cuando ella y Gehrman se habían hecho con el Huérfano para Byrgenwerth, María arrojó su Rakuyo al pozo:

“Un día abandonó su querida Rakuyo y lo arrojó a un pozo cuando ya no pudo soportar más su presencia.”

Nosotros, como jugadores, oímos por primera vez de Lady María en boca de los pacientes del Pabellón de Investigación. Ellos la llaman y se refieren a ella con genuina admiración, incluso amor. Le piden que sostenga sus manos y les ayude, que les cuide.

“Llave del balcón de la primera planta del pabellón de investigación.

Lady María, de la torre del reloj astral, regaló esto a la paciente Adeline. María esperaba que a Adeline le reconfortase la leve brisa que transportaba el aroma de las flores del exterior, pero Adeline no podía imaginar las implicaciones de sus intenciones.”

Parece ser que María se preocupaba sinceramente por los sujetos de pruebas de la Iglesia, pues tuvo la cortesía de hacer más llevadero el sufrimiento de Adeline. Aunque los experimentos en sí mismos eran bárbaros, no existen pruebas de que hubiera alguna intención maliciosa en ellos o hacia los pacientes que se sometían. Quizá debido a la locura, no se sabe, todos los pacientes parecen estar ahí por propia voluntad, incluso se disculpan por haber fallado en la experimentación.

En algún momento, María murió. Su muerte supone el final de una era y el inicio de la transición de la vieja Iglesia y los viejos Cazadores a los nuevos, los que encontramos nosotros en los acontecimientos presentes. ¿Cómo murió María? Cuando nos topamos con ella, está claramente muerta, al menos tan muerta como una conciencia puede estar. Todo parece indicar que la causa de la muerte es un corte en la garganta, ya

que la sangre de sus atuendos se ha corrido hacia abajo desde su cuello. Además, durante la batalla que tiene lugar contra ella, se ve cómo ella misma atraviesa su cuello para iniciar la segunda fase del enfrentamiento. Esto apunta a que la causa de la muerte de María fue el suicidio, cortándose su propia garganta.

Pero vamos a parar un momento y recordar al otro individuo que abandonó la institución junto a Laurence, aparte de Gehrman y María: Micolash. Hay muy poca información sobre Micolash y la Escuela de Mensis, que, sin ningún género de duda, se fundó para continuar el trabajo de Byrgenwerth. Micolash fundó su propia institución en una ciudad ocultada por la Iglesia, Yahar'gul. Desde aquí, Micolash podía investigar en secreto mientras, supuestamente, reportaba los avances logrados a Laurence. La Llave de la Catedral superior establece:

“Llave del sello del Distrito de la Catedral superior. Los niveles superiores de la Iglesia de la Sanación están formados por la Escuela de Mensis, con sede en la Aldea Invisible, y por el Distrito de la Catedral superior. Esta llave te acerca un paso más al Coro.”

La Escuela de Mensis estaba seguramente ahí primero, pues su investigación recuerda mucho a la de Byrgenwerth, y su modus operandi de recabar información en secreto concuerda con la estrategia primeriza de la Iglesia de la Sanación.

Todo cambió con el Viejo Yharnam. La Sangre Cenicienta era una horrible epidemia que se extendía como fuego descontrolado. Naturalmente, para detener esta enfermedad, se administró sangre en

exceso, en todas y cada una de las víctimas. Esto condujo a la infección, como sugieren las píldoras de Antídoto:

“Tabletas medicinales pequeñas que contrarrestan el veneno. Se utilizan para tratar la sangre cenicienta, la frustrante enfermedad que asoló el Viejo Yharnam tiempo ha. Estas tabletas solo ofrecen un alivio pasajero. La dolencia de la sangre cenicienta acabó por desencadenar la propagación de la infección de la bestia.”

Luego de Viejo Yharnam, la infección no pudo ser contenida más en secreto. El Taller se dismanteló y fue reemplazado por un nuevo grupo que se convertirían en los Cazadores de la Iglesia de la Sanación, liderado por el Cazador Ludwig. El Taller ya no era necesario, y fue sellado lejos. Fue durante esta etapa que la Iglesia de la Sanación tomó más control sobre Yharnam, actuando a efectos prácticos como el gobierno central de la ciudad. Con la Iglesia firmemente asentada en el poder, como los salvadores que habían traído la administración de la sangre milagrosa a Yharnam, el Coro fue formado en el distrito superior de la ciudad.

Por ahora, la Iglesia de la Sanación no estaba siendo dirigida por Laurence o Gehrman, sino por la generación que vino después. El Coro gobernó sobre la Iglesia mientras los cazadores de Ludwig formaban los nuevos rangos de las fuerzas del orden de la Iglesia. La Escuela de Mensis permaneció, distanciándose más y más de la Iglesia a medida que pasaba el tiempo. Insatisfechos con el ritmo de la investigación desde que la Iglesia se separó de Byrgenwerth, el Coro se embarcó en la búsqueda de la sangre de los Grandes.

Según el Atuendo del Coro:

“Miembros de alto rango de la Iglesia de la Sanación.

El Coro está formado por los clérigos de mayor rango y por eruditos que continúan con el trabajo iniciado en Byrgenwerth.”

No está claro qué tanto de la religión de la Iglesia fue usado meramente como testafierro. No se sabe con seguridad si los miembros del Coro creían de veras que los Grandes eran Dioses, o usaban esto como pretexto para legitimar sus investigaciones. Lo que sí podemos decir, es que reconocían que los Grandes, Dioses o no, desde luego eran como Dioses. El nivel de detalle profesado a los símbolos sagrados y las inscripciones en la Iglesia sólo puede indicar un altísimo grado de veneración hacia los Grandes como seres superiores, en especial hacia Oedon, el Grande sin forma. Para aproximarnos un poco más a las motivaciones e investigaciones del Coro, tomémonos un momento para analizar a la Doctora Iosefka, un personaje que el PC Hunter conoce al empezar su historia.

Bloodborne comienza con el PC Hunter despertando en la primera planta de la Clínica de Iosefka, luego de haber recibido su primera transfusión de sangre. Iosefka es el primer NPC que el jugador encuentra en Bloodborne; luego de que el cazador muere presa de la bestia lobo es enviado al Sueño del Cazador, regresando con armas y marcado como un Cazador. Si el jugador retrocede y sube las escaleras de la clínica encuentra una puerta bloqueada. Podemos ver a una mujer vestida de blanco por una hendidura de la misma, la cual te dice:

“¿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. Sé que

cazas para nosotros, para nuestro pueblo, pero lo siento. Por favor. Es todo lo que puedo hacer.”

Iosefka ayudará al Cazador regalándole su sangre especial (Vial de sangre de Iosefka), capaz de curarlo por completo:

“Esta sangre refinada, muy estimulante, repone más cantidad de PS. Es el producto de un lento y cuidadoso proceso de refinado. Este exótico vial parece ser original de la clínica.”

El Cazador puede volver hasta Iosefka en cualquier momento para recoger más de esta sangre, pero sólo puede llevar uno de estos viales a la vez. Esto cambia luego de la muerte del Padre Gascoigne.

Luego de eso, si el Cazador decide regresar hasta Iosefka, no habrá más sangre que recibir. En su lugar, la Doctora le pedirá al jugador que recomiende la clínica a todos aquellos individuos con los que se cruce, de manera que puedan ser tratados y curados. Desde este punto en adelante, la Doctora habla con un tono de voz ligeramente más profundo de lo normal, y de hecho, está doblada por una actriz diferente. Mientras que la actriz de voz de Iosefka es Jenny Funnel, se rinde crédito a otra actriz llamada Lucy Briggs-Owen, que interpreta a la Doctora impostora. A partir de este momento Iosefka le pedirá al jugador que le lleve más y más gente, asegurándole que se encargará de ellos. Como recompensa, si el jugador comienza a enviarle personas, le entregará Elixires Azules. El Elixir azul se describe como:

“Sospechosa medicina líquida usada en extraños experimentos dirigidos por altos ministros de la Iglesia de la Sanación.”

Un objeto algo escalofriante sin duda para una simple doctora del trasvase de sangre.

No es hasta que el Cazador encuentra la entrada trasera a la Clínica, accesible desde una cueva adyacente al Bosque Prohibido, que la verdad sobre Iosefka es revelada. Aquí, los resultados de la investigación son descubiertos. Cualquier NPC que el Cazador enviase en el pasado a la clínica estará aquí, convertido eso sí en un Celestial, unos seres de piel azul, pertenecientes al 'Semejante del Cosmos'. Si el Cazador no envía a nadie a la clínica, se encontrará con un solo Celestial, ubicado en la sala de pacientes. Luego de matarlo, deja caer un vial de Sangre de Iosefka, posiblemente uno que estaba siendo guardado para entregárselo al jugador a su vuelta. Este Celestial es lo que queda de la verdadera Iosefka, la que el jugador conoce al principio del juego. Cuando el jugador emprende su marcha subiendo las escaleras que conducen a la planta superior de la clínica, uno de estos dos eventos tendrá lugar.

Si el Cazador va hasta la segunda planta de la clínica antes de que la Luna Sangrienta se haya alzado, la Iosefka Impostora le atacará. Porta un Bastón enroscado y una Pistola de repetición, y si su salud es lo bastante baja, comenzará a atacar al jugador con Una llamada del más allá, el arma definitiva de la Iglesia de la Sanación:

“Uno de los ritos secretos del Coro.

Hace mucho, la Iglesia de la Sanación usaba fantasmas para alcanzar un plano elevado de la oscuridad, pero no lograron ponerse en contacto con los confines exteriores del cosmos. El rito no tuvo éxito, pero generó una pequeña estrella explosiva, que ahora es parte importante del arsenal del Coro. A veces, el fracaso agudiza el ingenio.”

La Iosefka impostora es uno de los cuatro NPCs que blanden ‘Una llamada al más allá’, siendo los otros Micolash, el Loco olvidado y Yurie, la miembro del Coro enfrentada en la Mansión de Byrgenwerth. Podemos inferir de esta revelación que la Iosefka impostora es un miembro del Coro, que se ha desplazado desde el Distrito de la Catedral Superior hasta la clínica para continuar su investigación, probablemente porque, debido a que la infección de la bestia se está expandiendo, el Distrito de la Catedral ya no es un lugar seguro. Luego de matar a la Iosefka Impostora, deja caer la poderosa runa Oedon Retorcido. Como acote interesante, el jugador puede obtener una versión más débil de esta runa si mata a Adella la Monja, o recogiénola del cadáver del Celestial en el que ésta se convierte si el cazador decide enviarla a la clínica. Esta conexión tan sólo refuerza la afiliación de la Iosefka Impostora con la Iglesia, y que ostentaba un rango de bastante relevancia, al menos, superior al de monja. Pero este es sólo uno de los dos posibles eventos que pueden acontecer en la clínica.

Si el jugador va hasta la planta superior luego de que la Luna Sangrienta se haya alzado, la encontrará tendida sobre sus cuatro extremidades en una de las camillas:

“Dios, tengo náuseas... ¿Tú te sientes así? Estoy progresando, puedo ver cosas... Lo sabía, soy diferente. No soy una bestia... Yo... Dios, qué desagradable... Pero demuestra que me han elegido... ¿No lo ves? Se retuercen... Se retuercen dentro de mi cabeza... Es... bastante... exultante...”

Con tiempo suficiente para terminar su investigación, la falsa Iosefka comienza su ascensión. Matarla nos dará lo que yo considero que es el

tercio de cordón umbilical perteneciente al Huérfano, que fue recuperado por el Coro.

¿Pero cuál era esta investigación? ¿Qué hizo el Coro? ¿Cómo lo hizo? Esto nos lleva al último tema del presente análisis: Ebrietas, Hija del Cosmos. Ebrietas es encontrada en las profundidades del orfanato:

“Llave del orfanato, origen del Coro.

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.”

Antes establecimos que era la Escuela de Mensis la que se encargaba de las investigaciones para la Iglesia, en secreto, desde Yahar'gul. No obstante, debido al crecimiento en poder que la Iglesia experimentó luego de la limpieza de Viejo Yharnam, no había necesidad de mantener el secreto y volcaron sus esfuerzos en repartir la Vieja Sangre. Sería el Coro el encargado de este asunto, usando el orfanato como laboratorio. Destacar que el orfanato se ubica justo detrás de la Gran Catedral. Podemos recordar a Gilbert diciendo aquello de:

“En el interior del Distrito de la Catedral se encuentra la Gran Catedral. El lugar donde nació la sangre especial de la Iglesia de la Sanación.”

Pero la Catedral no es el origen de la sangre. Aunque se suministra al público desde la Gran Catedral, se produce en el orfanato. De Ebrietas y los Celestiales. Ebrietas es el Grande rezagado, signifique lo que

signifique esto, y colaboró con la Iglesia de la Sanación en su investigación. Encontramos múltiples referencias a esto:

“Uno de los ritos secretos del Coro, miembros de alto rango de la Iglesia de la Sanación. Emplea fantasmas, los invertebrados que ejercen de augures de los Grandes, para invocar parcialmente a la abandonada Ebrietas. Uno de los pocos ritos que permiten utilizar directamente el poder de los Grande, y demuestra que el Coro se ha acercado a la verdad arcana”.

– Augurio de Ebrietas.

“Los grandes cálices abren lugares más profundos del laberinto. El gran cáliz de Isz se convirtió en el puntal del Coro, la delegación de élite de la Iglesia de la Sanación. También fue el primer gran cáliz en aflorar desde la época de Byrgenwerth, y permitió al Coro comunicarse con Ebrietas.”

¿Pero quién es Ebrietas? ¿Cuál es su propósito? ¿Qué investigación permitió consumir a la Iglesia de la Sanación y qué relación guarda con los Grandes y la Vieja Sangre?

La Iglesia de la Sanación operaba en secreto en sus inicios. Micolash continuó poco a poco su propia investigación sobre la Vieja Sangre, valiéndose de numerosos secuestros y experimentaciones varias. Laurence administró la Vieja Sangre a los enfermos y aquellos que habían sucumbido a la infección de la bestia eran eliminados en secreto, ocultos en la oscuridad, por los cazadores de Gehrman. Mientras todo esto pasaba, la Iglesia continuaba su investigación de los Grandes, al margen de Byrgenwerth. Al principio, el único Grande que la Iglesia de la Sanación llegó a identificar fue Kos, el Grande de las profundidades del océano. Los experimentos de la Iglesia sobre los Grandes, en

consecuencia, se revolverían alrededor del agua, como describe el fluido cerebral:

“En los inicios de la Iglesia de la Sanación, los Grandes fueron relacionados con el océano, de esta manera los pacientes bebían agua y escuchaban el aullido del mar. El fluido cerebral se retorció dentro de sus cabezas, iniciando la creación de los ojos internos.”

La investigación fue del todo infructuosa, ya que, por lo que conocemos, los Grandes no provienen del mar, sino de las Tierras del Sueño y del Cosmos. No era pues, en absoluto sorprendente, que estos experimentos estuvieran abocados al fracaso. Supervisando la investigación desde la Torre del Reloj Astral estaba Lady María.

Luego de la masacre en la Aldea pesquera, María se negó en rotundo a cazar de nuevo. En lugar de esto, comenzó una investigación sobre los Grandes, recabando información para la Iglesia de la Sanación. Pero sus pensamientos nunca podrían abandonar la naturaleza blasfema de cuanto ella y Gehrman habían perpetrado en la Aldea; cómo el Huérfano había sido arrancado de las entrañas de su madre. Ni podía, ni ella misma se permitía olvidarlo.

“Expiación para los condenados... Por la ira de la madre Kos...”

No toda la aldea fue destruida. Los parásitos que poblaban el interior de Kos se las apañaron para infestar a los pueblerinos, transformándolos en ascendidos ‘Semejantes del Cosmos’. Gehrman fue el Primer Cazador, y María su mejor aprendiz. En este sentido, se les puede considerar como el Padre y la Madre de todos los Cazadores. Cualquiera que ose llamarse

Cazador, sin importar a qué organización se asocie, desciende de una forma u otra de Gehrman y María, quienes asesinaron al Huérfano de Kos.

“Maldice a sus hijos, y a los hijos de sus hijos, para siempre. Cada parto condenado sumirá al hijo en una vida miserable.”

Quizá María estaba siendo torturada por las interminables pesadillas de lo que había hecho. Quizá, sumida en la frustración, continuó desesperadamente con los experimentos. Después de las atrocidades que había cometido, tenía que haber un fruto, tenía que haber un resultado, tenía que haber servido de algo. ¿No? Pero todos y cada uno de sus experimentos resultaban en un estrepitoso fracaso, uno tras otro, que llevaban a un nuevo callejón sin salida. Los pacientes empezaron a percibir su frustración, una frustración de la que se sentían responsables, implorando su perdón. Quizá con el paso del tiempo María fue perdiendo empatía hacia los pacientes, a la vez que la atosigaba el sentimiento de culpa. Por un lado, sus deseos por descubrir la verdad tras Kos y los Grandes no se podían saciar, especialmente luego de todo lo que había hecho para llegar hasta ese punto; por otro, le preocupaban sus pacientes y no quería ver más sufrimiento. Ante esta disyuntiva encontró una única vía de escape:

“Lo sé muy bien. La dulce llamada de los secretos. Solo una muerte honesta te curará ahora.”

- Lady María, de la Torre del Reloj Astral.

Acabó con su propia vida. Su muerte marcó el final de una era. En este punto, Micolash y la escuela de Mensis se habían recluso todavía más lejos del resto de la Iglesia de la Sanación. Con su muerte, Gehrman

descendió en una vorágine de depresión y el Taller de élite fue sellado y abandonado. La vieja, secreta y reservada Iglesia de la Sanación había empezado a morir, y hubiera caído por completo en el ostracismo de no ser por los eventos de Viejo Yharnam. La Iglesia había dependido siempre de la sangre para ganar nuevos adeptos –ofreciendo la cura a cualquier enfermedad–, y la aparición de la Sangre Cenicienta en Yharnam les dio la excusa perfecta para poner de manifiesto su solución ante las masas. Luego de la limpieza de Viejo Yharnam, la Iglesia de la Sanación alcanzó su punto más álgido, rebosando en poder y fama. No podía seguir operando en secreto, y debido a la demanda, necesitaba una fuente de sangre mucho mayor.

“El gran cáliz de Isz se convirtió en el puntal del Coro, la delegación de élite de la Iglesia de la Sanación. También fue el primer gran cáliz en aflorar desde la época de Byrgenwerth, y permitió al Coro comunicarse con Ebrietas.”

Así nació el Coro. Una delegación de élite formada por viejos alumnos y clérigos; los miembros del Coro se convertirían inmediatamente en los nuevos líderes de la Iglesia de la Sanación. El Coro ahondó en la tumba, llegando más profundo que nadie antes desde los días de Byrgenwerth, buscando una fuente de sangre que pudiera abastecerles así como alguna manera de llevar su investigación a un nuevo nivel. Deambularon por las ruinas de la Ciudad Pthumeria de Isz, en la que nadie había puesto un pie desde los tiempos de los eruditos de Byrgenwerth. Se encontraron con Ebrietas, Hija del Cosmos.

El Gran Cáliz de Isz fue trasladado al orfanato localizado detrás de la Gran Catedral y haría las veces de laboratorio principal del Coro. Curiosamente, vemos muchos, muchos carritos a lo largo de nuestra

travesía en Yharnam. Algunos jugadores recordarán haber visto o dejado notas en frente de ellos, con palabras de cariño o desprecio como 'infante despreciable'. Pero, ¿dónde están todos esos bebés? No hay rastro de ataúdes para niños en las calles de Yharnam, pero muchos, muchos, muchos carritos. Donde sí encontramos ataúdes del tamaño de un infante es en el Distrito de la Catedral Superior.

En el orfanato, el Coro se reunió con Ebrietas y usó su conocimiento para experimentar con los bebés que habían sido o bien abandonados o bien enviados al orfanato. Es hasta posible que, luego de la rápida propagación de la infección de la bestia, el Coro se dirigiese a los ciudadanos de Yharnam y tomara sus bebés alegando que podían protegerlos hasta que la cacería culminara. Los Yharnamitas no habrían tenido motivos para desconfiar de la Iglesia, hasta estarían embelesados por la preocupación que su gobierno parecía mostrar por la seguridad de sus niños.

En el Jardín de Lumenflores podemos ver los resultados de sus experimentos. Mira la forma en que los Celestiales parecen crecer del suelo. Incluso el nombre jardín sugiere una forma enfermiza en que los Celestiales son cosechados en la tierra como cultivo. Ésta era la fuente de la sangre especial de Yharnam. Los niños que fueron elevados y convertidos en Celestiales eran cosechados y usados como fuente de Sangre para la Iglesia, una fuente renovable además, que podía abastecer a la totalidad del pueblo Yharnamita con tanta Sangre como demandara.

La Falsa Iosefka era uno de estos investigadores, que abandonó el Distrito de la Catedral Superior y llegó hasta la Clínica de Iosefka luego de que el Distrito sucumbiera a la infección de la bestia. La presencia de las Bestias en la Catedral Superior sirve para probar que esta infección no podía ser contenida ni por el Coro, así que los investigadores se largaron. Uno de ellos acabó en Byrgenwerth, el primer miembro del Coro que el PC Hunter se encuentra. El Miembro del Coro, Yurie, anda deambulando por la segunda planta de la Mansión de Byrgenwerth. Lleva incluso una Gorra con venda de ojos, recordándonos que:

“El Coro está formado por los clérigos de mayor rango y por eruditos que continúan con el trabajo iniciado en Byrgenwerth. Se cubren los ojos para mosrar su deuda con las enseñanzas del maestro Willem, a pesar de haber seguido un camino divergente.”

El Coro profesaba un enorme respeto por el maestro Willem, incluso aunque se hubiera separado de él. Nunca hubo violencia entre las dos facciones de Byrgenwerth, sólo una diferencia en sus puntos de vista, cuyo enfoque filosófico les llevó a elegir caminos distintos. No es de extrañar que los miembros del Coro nunca tomaran medidas contra el maestro Willem, pues lo veían como una figura altamente respetable en su historia. De hecho, el maestro Willem había logrado aquello que el Coro tan desesperadamente anhelaba realizar: había ascendido al nivel de los Dioses.

En los primeros días luego del lanzamiento de Bloodborne, todo el mundo estaba centrado en el tema de Iosefka. ¿Quién es? ¿Es una impostora? ¿Cuándo se produce el cambio? ¿Quién es la verdadera? Se había puesto tanta atención y empeño en desvelar los misterios de la Iosefka Impostora que la verdadera pasó inadvertida. La gente estaba

tan sorprendida por la revelación de que Iosefka había sido intercambiada por una impostora que dejó de pensar en la original. ¿Quién era Iosefka? Como la impostora, ella también porta el Atuendo de la Iglesia blanco, cuya descripción es:

“Estos doctores son superiores a los cazadores preventivos negros, y especialistas en trasvase de sangre apoyado por la experimentación y en la infección de la bestia. Piensan que la medicina no es una forma de tratar, sino un método de investigación, y que hay conocimientos que solo pueden obtenerse si uno se expone a la enfermedad.”

Esto implica que Iosefka, la original, era un miembro de alto rango de la Iglesia, y una especialista en la experimentación con sangre. Ahora mira a la parte de atrás de la clínica. Hay cuerpos tirados en agujeros, viales y viales de sangre recolectada, cientos de notas de investigación escritas. Hay hasta Celestiales que parecen haber llegado al Bosque Prohibido desde la Clínica. ¿Cómo puede ser esto obra de la Iosefka impostora si el intercambio no se produce hasta la muerte del Padre Gascoigne? Y lo que es más, ¿cómo fue reemplazada en primer lugar? No tenemos ninguna evidencia de que sea posible copiar la cara de alguien. Sólo hay un tipo de mujer que tiene la misma cara que otra: una hermana. En la parte anterior de la clínica de Iosefka, encontramos un Celestial medio transformado, muerto en una camilla de operaciones. Iosefka no es una doctora inocente, es la que inventó el proceso en primer lugar. Esto explica por qué uno de los viales de Iosefka puede ser encontrado en la Pesadilla de Mensis, dado que la Escuela de Mensis y el Coro compartían sus investigaciones. Es posible que el Vial de Sangre de Iosefka sea, en sí mismo, la clave a la transformación en Celestial; un producto original. Quién sabe lo que podría habernos pasado de ingerirlo en altas dosis.

Cuado la Iosefka Impostora se desplaza hasta la clínica, trae consigo un artefacto que el Coro había recuperado previamente de Byrgenwerth, el tercio de cordón umbilical del Huérfano. La falsa Iosefka deseaba ascender tal y como lo había hecho antes el maestro Willem, al juntar sus ojos con su mente, como él hizo muchos años antes.

“Se retuercen... Se retuercen dentro de mi cabeza... Es... bastante... exultante...”

No está embarazada como algunos especulan, para nada, se ha quedado sin tiempo para continuar su investigación. En un último esfuerzo, utiliza el cordón de Willem, pero no funciona, como prueba el hecho de que su sangre sea roja oscura:

“Busca sangre pálida para superar la caza.”

La primera nota que el jugador recibe. Muchos, muchos jugadores se han dado cuenta de que hay ciertos enemigos cuya sangre no es roja, sino de un color más claro, casi pálido. Hay que aclarar que ésta no es la Sangre Pálida. Si ésta fuera la sangre de los Grandes, habría unas cuantas figuras que deberían sangrar con ese color, pero su sangre es de tono rojo oscuro: Amygdala, el Huérfano, la Nodriza de Mergo y la Moon Presence. Hay, no obstante, ciertas figuras que sangran lo que yo llamo Suero: Celestiales, Chupacerebros, maestro Willem, Rom y Ebrietas. Rom, un mortal ascendido, sangra rojo si el jugador ataca su estómago, como hacen las arañas que invoca. Pero si el jugador ataca los ojos y la cabeza de Ron o sus arañas, sangran el Suero del Semejante. El Suero no es la sangre de los Grandes, sino la sangre del Semejante del Cosmos, aquellos que fueron mortales pero ascendieron para

convertirse en Semejantes de los Grandes. Fíjate cómo Ebrietas es mencionada como la Hija del Cosmos. Pero esto no encaja, ya que todos los Grandes pierden a sus hijos y luego buscan sustitutos.

Ebrietas fue posiblemente una Pthumeria, ya que es encontrada por los eruditos en la ciudad Pthumeria. Está bien documentado que los Pthumerios investigaron y experimentaron con la Vieja Sangre, lo que les llevó a ascender y acercarse a la 'Verdad Arcana', sin embargo, fueron derribados antes de que pudieran convertirse en auténticos Grandes. La infección de las bestias se propagó entre sus gentes, y la Luna Sangrienta se erigió. Los Grandes descendieron y un vientre fue bendecido con un niño. El embarazo de Yharnam con Mergo fue un desastre, así que en búsqueda de un reemplazo, Ebrietas —que sería una investigadora Pthumeria—ascendió al nivel de los Grandes. Me parece muy interesante que siempre se refieran a Ebrietas como la 'abandonada'. Ebrietas no es un verdadero Grande, tan sólo ha ascendido a Semejante, como Willem hizo. Los Pthumerios son antiguos, ¿quién sabe cuánto tiempo le tomó adoptar su apariencia actual? Quizá dentro de mil años el maestro Willem se parecerá a ella.

Fue abandonada cuando los Grandes se retiraron luego de la devastación de Pthumeru. Desde entonces ha esperado en el Laberinto, cuidando de los Fantasmas, pequeñas criaturas similares a las babosas que fueron nombradas como familiares de los Grandes. Y entonces los eruditos se toparon con ella en Isz; finalmente tendría una salida por la que comunicarse con el mundo exterior.

Willem y los eruditos se conocieron con Ebrietas, y a través de ella comenzaron sus investigaciones de la Vieja Sangre, la sangre

contaminada de Ebrietas, hija adoptada del Cosmos. Fue la sangre contaminada de Ebrietas la causa de que la tragedia que acaeció en Pthumeru tanto tiempo atrás estuviera destinada a repetirse, esta vez en Yharnam.

El nombre Ebrietas parece estar basado en la Mariposa Ebrietas, una especie de mariposa originaria de América del Sur, que coincide con —salvando las distancias que suponen la figura deformada de Ebrietas— la apariencia de Ebrietas, similar a la de una mariposa. Cuando damos con ella, la encontramos frente a un cadáver, un cadáver de una Araña Vacua. Recuerda que aunque algo haya muerto en el Mundo Despierto, su conciencia puede perdurar en las Tierras del Sueño. Ebrietas había perdido a su hija, Rom. Es una auténtica tragedia: todos los Grandes pierden a su niño.

Pero había cantidad de sustitutos en los carritos de Yharnam...

Capítulo III: Djura, los Polvorillas, La Sangre Cenicienta y el Viejo Yharnam

“Eh, tú, cazador. ¿No has visto la advertencia? Date la vuelta ahora mismo. En el viejo Yharnam, quemado y abandonado por los hombres, ya solo hay bestias. No suponen una amenaza para los de arriba. Da la vuelta... O el cazador se enfrentará a la cacería.”

El PC Hunter se encuentra con Djura por primera vez al entrar a Viejo Yharnam; Djura le advierte que debe abandonar el lugar, o será tomado como intruso. Cuando el PC Hunter le ignora, Djura se vuelve agresivo y defiende Viejo Yharnam desde lo alto de la torre. Para descubrir quién

es Djura, primero tenemos que echar un vistazo a la historia de los herejes del Taller, los Polvorillas.

Los Polvorillas fueron, y voy a usar el término fueron intencionadamente, un grupo de cazadores con un gusto peculiar por lo dramático y un amor por lo complejo, lo intrincado y explosivo de sus diseños. Se desviaron del estilo de caza basado en la simplicidad desarrollado por Gehrman, el Primer Cazador, y optaron por el aspecto pretencioso en sus armas.

Influenciados por el amor al fuego y el deseo de demoler e incinerar, desarrollaron su arma predilecta, el Martillo explosivo, que nos deja leer:

“Un arma con truco usada por los viejos cazadores y creada por los Polvorillas, los herejes del taller.

Es un martillo gigante equipado con un horno en miniatura. Al encenderlo y dispararlo, emite una salva de llamas que explotan con violencia al impactar.

Aplastar a las bestias y luego quemarlas; a los cazadores que más despreciaban a las bestias les encantaba la brutal simplicidad del martillo explosivo.”

Otra extraña arma de los Polvorillas fue el Estacador, la favorita de Djura. El Estacador es descrito de la siguiente manera:

“El estacador, con su complicado diseño, clava gruesas estacas en la carne de los enemigos. Permite obtener ataques críticos muy dañinos, pero es difícil de usar y su portador queda al descubierto, aunque esto a los Polvorillas no les importaba.”

Estas dos nuevas armas con truco, junto a otras como la Lanza fusil y la Sierra giratoria, eran radicalmente distintas de los anteriores diseños propios del Taller de Cazadores. Pero los Polvorillas no se conformaron con las armas con truco, trataron de incorporar todavía más potencia de fuego a su arsenal como el Cañón y la Ametralladora Gatling.

También podemos darles el crédito por el diseño del Cóctel molotov con cuerda, siendo que al ganar la Insignia de cazador de los Polvorillas desbloquea su compra en los Mensajeros de la fuente.

En algún momento, los Polvorillas fueron tachados de herejes y exiliados del taller. Presumiblemente, los Polvorillas ya no existen, pues todas las referencias hacia ellos están formuladas en pasado, e incluso la descripción de su insignia se refiere a ellos como los difuntos Polvorillas. Debieron ser desarticulados o asesinados mucho tiempo atrás, en vista de que nadie les hace referencia. Su asociación con el taller sólo da credibilidad a la postura de que los Polvorillas fueron una facción relativamente antigua, pues el taller en sí mismo ya no es una institución relevante, como se evidencia en la descripción de la Insignia de cazador con sierra:

“El taller ya no existe, y ningún grupo reconoce esta insignia excepto los mensajeros de la fuente, que comprenden su significado.

Hay cosas que solo pueden ser confiadas a un cazador que posea esta insignia, o eso creen ellos.”

El último retazo de los Polvorillas es el Cazador Retirado Djura. ¿Quién es Djura? Su descripción oficial dice:

“Un viejo cazador veterano del que se dice posee una habilidad superlativa. Nadie le ha visto en muchos años, y parece que se las ha apañado solo por bastante tiempo.”

Leemos más en la descripción del Atuendo de cazador ceniciento:

“Djura es conocido por su contacto con los Polvorillas, los herejes del taller. Se dice de él que era extraordinariamente amable y tonto de remate. Djura se vio superado por la situación del Viejo Yharnam y renunció a sus votos de cazador.”

Extraordinariamente amable está en lo cierto. Djura es único entre todos los personajes de Bloodborne al mostrar simpatía hacia los afectados por la infección de las bestias.

“Lo que cazas no son bestias. Son personas.”

Es interesante percatarse de que su sombrero se refiere a él como ‘habiendo tenido contacto’ con los Polvorillas, en lugar de ‘ser un miembro’. Es posible que Djura conociera de los Polvorillas o entablara amistad con ellos; que tenga una Insignia de Cazador de los Polvorillas indica que como mínimo era algún tipo de Miembro Honorario. Seguramente viajó junto a ellos, pues la descripción de la Ametralladora Gatling menciona que Djura tuvo tres compañeros y el más joven de ellos usaba esta ametralladora.

Pero el rasgo más significativo de Djura, de lejos, es que él al igual que el PC Hunter fue una vez parte del Sueño del Cazador:

“Ya no sueño, pero yo también fui cazador.”

“Tienes toda la noche para soñar, aprovéchala.”

También sabe perfectamente que matar al PC Hunter no hará nada más que retenerlo un rato. Si el PC muere a menos de Djura, exclama:

“¿Debo suponer que todavía sueñas? Bueno, la próxima vez que sueñes, pon algo de sentido a tu caza, y a su propósito.”

No creo que cada Cazador sea especial como lo son el protagonista y Djura. Habría mucha más información y conocimiento en general sobre el Sueño del Cazador si ése fuera el caso. Ciertos Cazadores son especiales, elegidos por Gehrman y enlazados al Sueño del Cazador. El título que les he dado a esos cazadores especiales es el de Cazadores Sangrepálida. La propia muñeca admite que el PC no fue el primero:

“A lo largo del tiempo incontables cazadores han visitado este sueño. Las tumbas que aquí ves se alzan en su memoria. Todo parece tan distante...”

Djura fue hace un tiempo Cazador Sangrepálida, como el PC Hunter, que se retiró de la Caza y renunció a sus votos para vivir en soledad. Lo que nos lleva al Viejo Yharnam. Mientras que el Viejo Yharnam es una localización opcional en el juego, el PC Hunter es guiado hasta allí por Gehrman para obtener el Cáliz Sagrado. Históricamente, fue aquí donde se originó una terrible enfermedad conocida como la sangre cenicienta. Las píldoras de antídoto son descritas como:

“Tabletas medicinales pequeñas que contrarrestan el veneno. Se utilizan para tratar la sangre cenicienta, la frustrante enfermedad que asoló el Viejo Yharnam tiempo ha. Estas tabletas solo ofrecen un alivio pasajero.”

Estas píldoras eran suministradas para calmar temporalmente las dolencias de los enfermos, mientras la Iglesia de la Sanación los trataba. Lo que traería verdadero consuelo a los afectados sería el uso curativo de la sangre, el procedimiento médico que se convertiría en la piedra angular de Yharnam. Con la habilidad de curar cualquier enfermedad, la administración de la sangre de la Iglesia de la Sanación se puso en marcha inmediatamente. Pero, como el antídoto describe:

“La dolencia de la sangre cenicienta acabó por desencadenar la propagación de la infección de la bestia.”

Con la suministración de la sangre llegó la infección de la bestia, pues la Vieja Sangre usada en el proceso, como ya hemos visto, desencadena la infección. La sangre cenicienta había sido contenida, pero el tratamiento dio lugar a la infección, tal y como ocurrió en el afligido Loran:

“En rincones del afligido Loran quedan restos de procedimientos médicos. No se sabe si con ellos se pretendía controlar la infección de la bestia o si fueron el motivo de la propagación.”

Incapaces de detener la infección de la bestia, una Cacería debía tener lugar.

Tenemos a Djura, los Polvorillas y Viejo Yharnam, tres piezas del puzle. Pero no es sino hasta que el PC Hunter se topa con una edificación secreta en Viejo Yharnam que todas las piezas conectan. Cerca de la torre donde está Djura hay una construcción secreta a la que se puede acceder dejándose caer por uno de los bordes. Dentro, todo cobra sentido. El PC Hunter encuentra dos cadáveres. Uno de ellos sostiene la

Lanza fusil y el otro viste el set de cazador carbonizado. Junto a ellos hay una Nota de Cazador. Es aquí donde todo cobra pleno sentido:

“La luna roja desciende, y las bestias dominan las calles. ¿Acaso no tenemos más opción que reducirlo todo a cenizas?”

Después de la muerte de María y el retiro de Gehrman, la Iglesia de la Sanación perdió una parte significativa de su poder. La Escuela de Mensis empezó a alejarse de la Iglesia de la Sanación y parecía que las cosas iban cuesta abajo. Mientras la Iglesia de la Sanación continuaba con sus operaciones explorando el Laberinto Pthumerio, descubrieron un pantano en el Bosque Prohibido. Ubicado directamente tras una de las clínicas, el pantano rebosaba un veneno letal en el que retozaban unas extrañas sanguijuelas parasitarias. El veneno seguramente provenía de las Trastumbas en el Laberinto, en el que podemos ver unos pantanos similares. También vemos en este pantano lo que parecen ser gigantes, como los que más tarde la Iglesia de la Sanación utilizaría para reforzar sus defensas. Es posible que el propio veneno hiciera mutar a aquellos que vivían en estos lares. En cualquier caso, la Iglesia de la Sanación descubrió estos parásitos que secretaban una sustancia venenosa.

En el Bosque Prohibido encontramos el Atuendo de Iglesia blanco, que nos recuerda:

“La medicina no es una forma de tratar, sino un método de investigación, y que hay conocimientos que solo pueden obtenerse si uno se expone a la enfermedad.”

Así fue que la Iglesia desarrolló la sangre cenicienta de estas sanguijuelas y la liberó en Viejo Yharnam. Cuando Viejo Yharnam empezó a enfermar con la sangre cenicienta, Laurence y la Iglesia aparecieron con la Vieja Sangre, prometiendo la cura a todas las enfermedades. Fueron adulados como salvadores y empezaron a suministrar su milagrosa, especial sangre a la gente de Yharnam, escalando en poder y posición. Pero, tal y como el antídoto nos recuerda, con la sangre cenicienta llega la infección, y aquellos que han sido tratados caen víctimas de la infección, convirtiéndose en bestias.

Con Gehrman fuera de juego y sus Viejos Cazadores disueltos, la Iglesia necesitaba nuevos refuerzos para lidiar con las víctimas de la sangre cenicienta. Se creó el Taller de Oto, y los Cazadores fueron reclutados en masa para lidiar con el cada vez más acentuado problema de la infección de la bestia. Estos Cazadores, lejos de asemejarse a los silenciosos guerreros de Gehrman que operaban en la noche, destrozaban a las bestias con furia. El Atuendo de viejo cazador, vestido por los Cazadores de Oto, nos dice que en esta era los Cazadores “borrachos de sangre perseguían a las bestias”, indicando que en este tiempo de la infección de la sangre cenicienta no era para nada inusual que los ciudadanos vieran grupos de Cazadores merodeando en las calles, en búsqueda de aquellos que hubieran sucumbido a la infección. Era un tiempo de terror para las gentes de Yharnam, sin saber quién estaría a la vuelta de la esquina, quién moriría por la infección, o quién sería aniquilado en el baño de sangre. Las calles se volvieron una guerra constante entre los Cazadores y las Bestias mientras la infección se salía de control, y pronto incontables ciudadanos sucumbieron a infección de la bestia. Pronto, el Taller de Oto se convirtió en otra cosa. En lo que las

bestias aumentaban frenéticamente en número, así como aumentaba su peligrosidad, los Polvorillas nacieron en respuesta. Con ellos, llegó un hombre llamado Djura.

Djura era, como el PC Hunter, un Cazador Sangrepálida guiado por Gehrman. Cuando la cacería de Viejo Yharnam comenzó, Djura despertó en el Sueño del Cazador. Djura actuaba como el PC Hunter de su tiempo. Empezó siendo débil, pero recogió Ecos de Sangre y ganó fuerza usando la muñeca. Encendió lámparas, dejó notas, derrotó jefes y probablemente murió muchas veces también, reapareciendo en la lámpara e intentándolo de nuevo. Durante este tiempo, conoció a los Polvorillas.

Djura se unió a los Polvorillas en su cacería de las bestias de Viejo Yharnam. Mejoró hasta usar su equipamiento y lo consideraron miembro honorario, un amigo incluso. Pero a medida que el Viejo Yharnam se iba contaminando más y más, la infección se extendía.

“Cuando la línea entre hombre y bestia se difumine, la luna roja descenderá.”

Djura, viendo a sus compañeros caídos, abrió su diario y dejó una nota:

“La luna roja desciende, y las bestias dominan las calles. ¿Acaso no tenemos más opción que reducirlo todo a cenizas?”

La infección de la bestia era demasiado, y los Polvorillas no podían salir del paso arrasando con todas. Los Polvorillas, con su pasión por lo dramático, su naturaleza bombástica, y su amor por el fuego y las explosiones, no fueron gentiles con la ciudad de Viejo Yharnam. La

ciudad fue calcinada. Los Polvorillas incineraron la ciudad hasta sus cimientos. Con la Luna Sangrienta colgando en el cielo y las bestias comiéndoles terreno, los Polvorillas no dilucidaron otra opción mejor que quemarlo todo. El atuendo de cazador carbonizado, perteneciente a los Polvorillas que limpiaron la ciudad, confiesa:

“Los portadores cazaron a las víctimas de la infección que sobrevivieron a las llamas y al hedor de la sangre quemada.”

Hombres, mujeres y niños fueron perseguidos y purgados. La ciudad entera fue limpiada para detener la infección de la bestia. Djura fue partícipe de todo. Es posible que Djura tratara de impedirlo, o es posible que, voluntariamente, participara en la masacre. Sea como sea, Viejo Yharnam fue devastado para no recuperarse jamás.

Con el Amanecer en ciernes, Djura regresó al Sueño del Cazador donde Gehrman, el Primer Cazador, se encontró con él en el árbol. Roto por el sentimiento de culpa y la vergüenza por la carnicería de que había formado parte, se arrodilló y aceptó su muerte, cortando su conexión con el Sueño del Cazador. Cuando despertó, el sol se mostraba alto; la Caza había terminado. En ese momento, el Taller había etiquetado y condenado a los Polvorillas como herejes. Aquellos Polvorillas que no hubieran muerto en combate se habían embriagado tanto con la sangre que fueron arrastrados a la Pesadilla del Cazador. Todo lo que quedaba era Djura. Así que fue a Viejo Yharnam, donde causó tantos horrores, y se deshizo de sus votos de Cazador. Si nadie se preocupaba por las bestias de Viejo Yharnam, él las protegería de cualquier baño de sangre que estuviera por llegar.

Capítulo IV: Ludwig, las Cacerías, Padre Gascoigne y Eileen

“¿Qué es ese olor? La dulce sangre, oh, me está hablando. Basta para volver loco a un hombre.”

- Padre Gascoigne

Cuando nosotros como jugadores somos empujados a Bloodborne no lidiamos con monstruosidades de otro mundo, horribles revelaciones o entidades inconcebibles que escapan a los límites del espacio y el tiempo. Ninguna de estas facetas de Bloodborne fue jamás incluida en el material promocional. La terrible verdad del Mito Lovecraftiano de Bloodborne se guardó en secreto hasta que salió al mercado. Con lo que nos topamos primero es la Caza, arrojados a ella, asustados y desesperados por encontrar respuestas.

En Yharnam, la sangre fluye como el agua. No encontrarás bares en Yharnam, pubs o tabernas. Sólo hay sangre en Yharnam. El Cóctel de sangre acre afirma:

“En Yharnam elaboran más sangre que alcohol, ya que la primera es más embriagadora.”

La sangre es la fuente del placer, el entretenimiento, el culto y la devoción en Yharnam. Incluso Arianna, una prostituta, se presenta al Cazador no ofreciéndole sus servicios sexuales, sino un vial de su propia sangre. Pero en Yharnam no corre cualquier sangre; sólo la que permite la Iglesia de la Sanación. La Vieja Sangre, concretamente la Sangre de Ebrietas, es administrada a la población por doctores

especiales conocidos como Ministros de Sangre, que practican un arte del que fue pionero Laurence, el Primer Vicario. Ya hemos discutido cómo Ebrietas recibe su nombre de una especie de mariposa, pero hemos de comentar que su nombre también proviene de una palabra en latín que significa intoxicación o embriaguez. En efecto, la sangre de Ebrietas no sólo apuntaba a limpiar Yharnam de la enfermedad que le asolaba, sino que también proveía a los ciudadanos con una droga más adictiva y más venenosa que el mismo alcohol. Pero con la propagación desenfrenada de la Vieja Sangre llegó la infección de la bestia.

Una vez Viejo Yharnam había sido purgado y el conocimiento sobre la infección se hizo público, fue requerida una nueva forma de lidiar con la amenaza. Actuar en secreto ya no surtía efecto, así que el Taller fue desmantelado y cerrado. En su lugar, con la Iglesia de la Sanación ostentando su nueva posición en el poder, aparecieron los Cazadores de la Iglesia de la Sanación. A la cabeza de este nuevo movimiento estaría Ludwig, líder de la milicia de la Iglesia de la Sanación. Gehrman nos dice lo siguiente:

“La Iglesia de la Sanación y sus Ministros de Sangre fueron una vez guardianes de los cazadores, en los tiempos del cazador Ludwig.”

Si echamos un ojo a la insignia de Cazador con espada tenemos lo siguiente: “Ludwig fue el primero de los cazadores de la Iglesia de la Sanación, muchos de los cuales eran clérigos”. No se sabe mucho más sobre los orígenes de Ludwig, pero de su Insignia de cazador con espada radiante aprendemos que Ludwig era parte de un linaje de honorables guerreros conocidos como Espadas Sagradas:

“La espada radiante simboliza a los herederos de la voluntad de Ludwig. Estos cazadores, también conocidos como Espadas Sagradas, son lo que queda de una línea ancestral de héroes que se remonta a la época del honor y de la caballería.”

Ludwig tenía un acercamiento muy diferente a la caza en contraste a sus predecesores del Taller, lo que podemos ver por los detalles encontrados en las armas elegidas por los Cazadores de la Iglesia de Sanación:

“Un arma con truco usada por la Iglesia de la Sanación.

Se dice que la espada de plata fue empleada por Ludwig, primer cazador de la Iglesia. Al transformarla, se combina con su funda para formar un espadón.

Difiere en varios aspectos del diseño del taller, lo que sugiere que la Iglesia esperaba bestias inhumanas mucho mayores.”

– Espada sagrada de Ludwig.

“Un fusil usado habitualmente por cazadores de la Iglesia de la Sanación.

Se dice que fue empleado por Ludwig, el primer cazador de la Iglesia. Su cañón largo y pesado compensa la lenta recarga con un gran alcance. El fusil de Ludwig muestra variaciones respecto al diseño del taller, lo que sugiere que la Iglesia esperaba bestias inhumanas mucho mayores.”

De estas dos armas podemos dilucidar un cambio drástico en el diseño característico del taller de Gehrman al de Ludwig. Mientras que los Cazadores en tiempos de Gehrman preferían las armas ágiles, de movimientos rápidos y herramientas ocultas, los cazadores de Ludwig empuñaban armas de gran envergadura. Estos Cazadores no se ocultaban más en las sombras, sino que se exponían al público, con sus armas. Luego de lo ocurrido en Viejo Yharnam, que nuevas y más poderosas bestias nacerían de la Vieja Sangre se hizo una dolorosa y

patente verdad para la Iglesia de la Sanación, por lo que nuevas y más poderosas armas eran requeridas.

Ludwig procuró lidiar con la infección de la bestia de una manera distinta a sus predecesores. En los tiempos de Laurence y Gehrman, la Iglesia de la Sanación y el taller operaban en secreto. La Escuela de Mensis recababa información sigilosamente, Laurence perfeccionaba la suministración de sangre y los cazadores de Gehrman hacían de limpiadores que, desde las sombras, arreglaban los problemas de las calles. Alguien caía víctima de la infección y los cazadores lo eliminaban limpia y sigilosamente en la nocturnidad, sin dejar rastro.

Con Ludwig, sin embargo, se tomó un nuevo enfoque: no ignores a la población, arma a la población. Esto lo podemos ver en el Atuendo de Cazador de Yharnam:

“Ludwig, el primer cazador de la Iglesia de la Sanación, reclutó una vez yharnamitas como cazadores. Este atuendo de cazador era para los reclutas novatos y proporciona una defensa espléndida. Pero no lo suficiente como para que un hombre corriente tenga opciones contra las bestias.”

Ludwig se encargaría de las bestias pero no en secreto, todo lo contrario, mediante purgas o Cazas. Armar a la población, informarla y trabajar mano a mano con los ciudadanos de Yharnam en la batalla contra las bestias. La Iglesia buscó Cazadores.

Esto causaría, desafortunadamente, una especie de ciclo interminable. Las bestias surgen, en aras de combatir la infección los ciudadanos toman la Vieja Sangre y se enfrentan a ellas. Ahora que están

contaminados por la Vieja Sangre, ellos se vuelven también bestias, haciendo que más ciudadanos se levanten para tomar la Vieja Sangre. Más problemático aún era el hecho de que a medida que las Cacerías demandaban cazadores más diestros, la ayuda de guerreros más poderosos implicaba bestias más poderosas cuando se transformasen:

“Ludwig fue el primero de los cazadores de la Iglesia de la Sanación, muchos de los cuales eran clérigos. Como acabó sucediendo, los clérigos se transformaron en las bestias más nauseabundas.”

Los cazadores se volverían sedientos de sangre, intoxicados por ésta. Los cazadores se convertirían en la amenaza. Y de esta manera es que nos encontramos cara a cara con un grupo diferente, uno que parece ser particularmente misterioso: los Cazadores de Cazadores. En Yharnam Central el Cazador encuentra a Elieen la Cuervo, quien le advierte:

“Prepárate para lo peor. Ya no quedan humanos. Todos son bestias hambrientas.”

Es justo el opuesto de la advertencia de Djura, que decía que las bestias son todavía personas. Eileen pertenece a una misteriosa organización conocida como los Cazadores de Cazadores, detallada en la Runa del Cazador:

“Esta runa manchada de rojo significa “Cazador” y ha sido adoptada por aquellos que tomaron el juramento de Cazador de cazadores. Estos vigilantes castigan a aquellos que se pudrieron con la sangre. Sean hombre o bestia, cualquiera que amenace el voto del juramento del Cazador de seguro tiene un problema con la sangre.”

Los Cazadores de Cazadores, según parece, son una orden más antigua aún que el taller, encargados de despachar a aquellos cazadores contaminados por la Vieja Sangre. La Insignia de cazador cuervo dice:

“La insignia de un cazador de cazadores pasa de una generación a otra, normalmente a un extranjero de las tierras remotas.”

El uso de ‘un extranjero’ en singular parece implicar que sólo hay un Cazador de Cazadores al mismo tiempo, cada generación. Es interesante que especifique que los Cazadores de Cazadores son usualmente extranjeros. Eileen mismamente habla con un acento distinto al de un Yharnamita. Quizá, sean quienes sean los Cazadores de Cazadores, se decidió que los Yharnamitas, siendo como eran adictos a la sangre, no podían ser confiados con una tarea de tanta importancia.

Pero es el origen de los Cazadores de Cazadores lo que más me interesa. ¿De dónde diablos salieron? El Atuendo de plumas de cuervo nos ofrece una pequeña pieza de información:

“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.”

La mención explícita al Sueño del Cazador es muy, muy peculiar. Eileen parece conocer sobre el Sueño del Cazador, ya que si el PC Hunter le ataca y muere por ella, Eileen responderá aleccionándolo con un “Saluda de mi parte a la muñeca”. Al igual que Djura, Eileen parece haber sido

una soñadora en algún momento, una Cazadora Sangrepálida, como el PC.

“Se acabaron los sueños para mí. Es mi última oportunidad.”

No es el único enlace que Eileen y los Cazadores de Cazadores tienen con Gehrman y el Sueño del Cazador; la Hoja de piedad, el arma de los Cazadores de Cazadores, establece:

“Un arma con truco utilizada por cazadores de cazadores. Es una de las armas más antiguas del taller. Se divide en 2 al activarla. Las hojas torcidas están forjadas con siderita, un mineral exótico del cielo.”

Una de las armas más antiguas, desde luego, la Hoja de piedad es una de las dos únicas armas con truco hechas de siderita, un extraño material que cae de los cielos. La otra es la Hoja de entierro, la primera de las armas con truco:

“Un arma con truco que llevaba Gehrman, el primer cazador.

Es una obra maestra que definió toda la batería de armas que se crearon en el taller. Su hoja está forjada con siderita, que se dice que cayó de los cielos.”

La conexión exacta entre Gehrman y los Cazadores de Cazadores es desconocida. Es posible que los Cazadores de Cazadores fueran instaurados para supervisar el taller, o es posible que fueran una facción del mismo que se separó de Gehrman. Cualquiera que sean sus razones, su objetivo es cristalino: encontrar Cazadores que han sucumbido a la

sed de sangre y acabar con ellos. Dos de estos cazadores serán objetivo de Eileen: Henryk y Gascoigne.

Padre Gascoigne es el primer jefe oficial de Bloodborne. Aunque es posible enfrentarse a la Bestia Clérigo, ese enfrentamiento es opcional. Gascoigne hace de primer verdadero jefe en el juego, y sienta como un jarro de agua fría al jugador. Como muchos veteranos de los Souls, encaré Bloodborne con una mentalidad muy específica: precaución. Estudia al oponente, busca sus debilidades, espera a que baje su guardia, golpea una vez, retrocede, observa, golpea. Es un estilo de juego muy lento y precavido que los Souls han grabado a fuego en sus jugadores. Gascoigne parece estar puesto tan pronto en el juego, precisamente, para jugadores así. Gascoigne cuenta con exactamente las mismas herramientas que el Cazador puede empuñar. Usa un Hacha de Cazador como arma y un Trabuco como arma de fuego. Le puedes aturdir y te puede aturdir. Es un paralelismo del jugador en este sentido. Realmente, la única diferencia entre Gascoigne y el jugador reside en la exageradamente agresiva manera en que él pelea. Gascoigne carga ciegamente, se mueve con agilidad entre los obstáculos, esquivando ataques y manteniendo la presión en el Cazador. Es casi un mensaje directo de los desarrolladores para el jugador: "Tienes las mismas herramientas que él, ¿por qué estás perdiendo? Él no está siendo injusto, no está haciendo trampas. Sólo está jugando el juego, como tú. Así que, ¿por qué te está destrozando?" El jugador aprende presto que debe adaptarse al ritmo de Gascoigne o morirá. La pasividad ya no es una estrategia válida, para dominar Bloodborne el jugador debe ser ágil, agresivo e incesante como Gascoigne.

Una vez la barra de salud de Gascoigne está baja, se transformará. Sucumbirá por completo a la infección, convirtiéndose en una poderosa bestia que se abalanzará sobre el jugador sin darle tregua. Pero para entender de verdad a Gascoigne, tenemos que empezar desde el principio y analizar lo que podemos aprender de él según el juego.

Del Atuendo de Gascoigne aprendemos que:

“Padre’ es el título de los clérigos en un país extranjero y no hay equivalente en la Iglesia de la Sanación.”

Esto podría sugerir que Gascoigne llegó a Yharnam, como muchos otros, en búsqueda de la milagrosa administración de sangre, que según se rumoreaba curaba cualquier enfermedad. El PC Hunter era otro individuo igual, como lo eran Gilbert y otros tantos. Como Eileen y Gilbert, la voz de Gascoigne tiene un acento que difiere de aquél de los Yharnamitas. Siendo que Gascoigne viste unos hábitos similares a los Vigilantes de la Iglesia de la Sanación y sostiene las armas del Taller, está claro que fue entrenado como un Cazador de la Iglesia de la Sanación luego de venir a Yharnam. Pero su atuendo refleja que:

“La sufica bufanda es un Chal santo, símbolo de la Iglesia de la Sanación de la que Gascoigne acabó separándose.”

No está claro por qué Gascoigne dejó la Iglesia, pero quizá lo hizo para formar una familia. Después de todo, podemos hablar a las hijas de Gascoigne en Yharnam, que están escondidas en su casa. Estas chicas nos dan la clave:

“¿Eres un cazador? ¿Entonces puedes buscar a mi mami, por favor? Papi no volvió de la cacería y mami fue a buscarlo, pero ahora ella tampoco vuelve... Y yo estoy sola... y asustada...”

Pareciera que cuando la caza fue reclamada, Gascoigne respondió. Aunque había dejado la Iglesia, todavía se alzaba para limpiar las calles, junto al resto de Yharnam. Como no regresaba, su mujer Viola salió a buscarlo:

“Mi mami lleva un broche rojo con una joya. Es muy grande... y bonito. No pasa desapercibido.”

Cuando encontramos a Gascoigne, está troceando un cadáver. Se voltea para encarar al Cazador, habiendo sucumbido por completo a la Vieja Sangre:

“...Bestias por todas partes... Serás uno de ellos, tarde o temprano.”

En un balcón cercano, un broche rojo cuelga del cadáver de una mujer muerta. ¿Pero cómo llegó a pasar esto? ¿Qué ocurrió con Ludwig? ¿Cuál es la historia detrás del Padre Gascoigne? ¿Y por qué está Eileen en Yharnam?

Todo cambió luego de los acontecimientos que asolaron Viejo Yharnam. La Iglesia, vista como salvadora, ostentaba ahora el control. No necesitaban para nada el secretismo, crecieron y ganaron poder. Con este poder adquirido y la expansión de la infección, el Taller fue retirado y reemplazado con los Cazadores de la Iglesia de la Sanación, liderados por un Cazador llamado Ludwig. Ludwig era un valiente, honorable y caballeroso hombre que tomó un nuevo acercamiento a los Cazadores

reclutándolos abiertamente, entrenando a la población de Yharnam para combatir los peligros de la caza, y trabajando en el diseño de nuevas armas con el fin de eliminar las bestias sin problema.

Ludwig era el heredero de un legado de antiguos héroes conocidos como los Espadas Sagradas, que se remontan atrás en el tiempo. Es posible que fuera uno de los aprendices de Gehrman, que le sucedió luego de su retiro y fue puesto a cargo del nuevo y reformado Taller en el Distrito de la Catedral Superior. En este Taller podemos encontrar la Insignia de cazador con espada radiante, que nos permite comprar la Espada sagrada de Ludwig y su rifle.

Pero la Insignia de cazador con espada radiante también desbloquea otra pieza de equipo: el Atuendo de buscador de tumbas.

“Atuendo de 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.

Contienen mucho más que simples baratijas de cazadores. De hecho, ocultan los secretos de los Grandes, buscados por aquellos capaces de imaginar la grandeza.”

Ahora podemos hacernos una imagen más clara del arsenal de Ludwig, a juzgar por el equipo disponible luego de obtener su símbolo. Ludwig empuñaba una Espada Sagrada y un Rifle, sus armas de elección. Junto a ellas, vestía el Atuendo de buscador de tumbas, o al menos lo hizo durante un tiempo. Es posible que Ludwig viajase hasta el Laberinto en

busca de un arma o una respuesta que pusiera fin a la infección de una vez por todas. Quizá tan sólo buscaba la verdad, conocer dónde se originó la infección. Lo que encontró fue la 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.”

Debió haber sido el destino, que el heredero del legado de los Espadas Sagradas encontrara tal arma. Con ella, Ludwig se convirtió por completo en la Espada Sagrada, un héroe para la gente que temía la infección de la bestia, y un líder de los Cazadores de la Iglesia, que lo seguían a la batalla. Pero tal y como la descripción de la Espada de luz de luna sagrada establece, pocos lo vieron portarla. Parece ser que Ludwig se mantuvo muy pegado a ella, no permitiendo que otros le echaran el ojo encima.

“Estuviste a mi lado. Todo el tiempo. Mi mentor... Luz de luna que me guía.”

La Espada de luz de luna sagrada era más que una simple espada. Guiaba a Ludwig, como es descrito en 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."

Cuando cazaba, Ludwig dejaba que la espada le guiase. Cerraba sus ojos y seguía el movimiento de la Espada de luz de luna sagrada mientras cortaba a las bestias. No había lugar para el miedo en su corazón, y se convirtió en un arma de la Iglesia de la Sanación:

"Sin miedo en nuestros corazones, no somos diferentes de las bestias."

– Eileen la Cuervo

El cambio en la personalidad de Ludwig no pasó inadvertido. Su diálogo revela que había quienes lo acusaban de ser un degenerado obsesionado con las bestias. En sus pensamientos más recónditos, él sabía que lo que hacía estaba mal.

"Querido cazador, ¿has visto el hilo de luz? Volátil cuál cabello, pero me aferré a él, impregnado como estaba en el hedor de la sangre y las bestias. Nunca quise saber qué era realmente. De verdad. No quise."

Continuó usando la Espada de Luz de luna sagrada y siguió su Guía, con la esperanza de asegurar un futuro donde los Cazadores de la Iglesia de la Sanación se convirtieran en guerreros honorables que protegiesen a la gente. Sufriría cualquier denigración si lo acercaba a esta meta.

Al final, Ludwig se adentraba cada vez más en la matanza. Con cada tajo de su espada, descendía a la bestialidad. Eventualmente, sediento de sangre como estaba, fue arrastrado a la Pesadilla del Cazador, maldecido a revolcarse en un foso de cadáveres por toda la eternidad.

Con Ludwig fuera de juego, los Cazadores de la Iglesia de la Sanación empezaron a desaparecer. Las cazas organizadas se hicieron muchedumbres en las que Yharnamitas transitaban las calles, arrastrando a los infectados e incinerándolos clavados en estacas. Los Cazadores empezaron a depender más y más en la Comunión para obtener fuerza, la Iglesia de la Sanación administraba más Vieja Sangre a sus cazadores con la intención de darles la fuerza necesaria para enfrentar a las bestias. Uno de estos cazadores era el Padre Gascoigne. Gascoigne había venido a Yharnam en busca de una cura para su enfermedad, descubriendo en la famosa suministración de sangre de Yharnam su última oportunidad de salvación. Fue aquí que lo entrenaron como un Cazador, posiblemente por un hombre llamado Henryk. Muy poco se sabe sobre Henryk, pero viste el traje no de un Cazador de la Iglesia de Sanación, sino de un Cazador del Taller, uno de Gehrman. Henryk también es mencionado en múltiples ocasiones como un viejo cazador, y la voz que usa en el juego es la de la categoría anciano en los archivos del juego, la designada para los mayores.

Gascoigne y Henryk pronto se convertirían en un poderoso dúo, compañeros de caza y buenos amigos. De acuerdo al Atuendo de cazador de Henryk:

“El taciturno Henryk era un viejo cazador que acompañaba al padre Gascoigne y, aunque formaban un dúo aguerrido y gallardo, su asociación fue la causa de la larga y trágica vida de Henryk.”

La última frase me interesa especialmente, el uso de la frase una vida larga y trágica. Es posible que Henryk, viejo como era, enfermara o se

debilitara con la edad. Gascoigne no sólo quería que su mejor amigo viviera, tenía otra razón para desear que este viejo cazador sobreviviese; amaba a la hija de Henryk.

“¡Muchas gracias señor cazador! Te quiero casi tanto como a mami y a papi, ¡y al abuelito!

– Hija de Gascoigne.

Cuando encontramos a Henryk está en la Tumba de Oedon, donde estaba Gascoigne, solo que Henryk no está parado en la misma tumba en la que se erguía Gascoigne; él está frente al cadáver de Viola, la mujer de Gascoigne. Pero Henryk ya no está en sus cabales, ha sucumbido a la Vieja Sangre. Gascoigne se había enamorado Viola, la hija de Henryk. Quizá Gascoigne convenció a Henryk, siendo como estaba viejo y debilitado, de aceptar Comunión de la Iglesia de la Sanación. El viejo Cazador del taller se mostraba receloso de la Vieja Sangre, pero fue convencido por su yerno, el padre de sus nietos, a aceptar la administración de la sangre.

Gascoigne también hizo lo propio, pero en su caso hubo complicaciones.

“Si encuentras a mi madre, dale esta caja de música. Suena una de las canciones favoritas de papi. Y cuando papi se olvida de nosotras, la tocamos para que se acuerde. Mami es tan despistada... ¡Mira que irse sin ella!”

Aunque la Vieja Sangre de la Iglesia de la Sanación puede curar cualquier enfermedad, no puede reparar una mente dañada. El Padre Gascoigne había venido hasta Yharnam en busca de una cura a su

enfermedad mental, pero la suminitración de la sangre falló. Incluso la sangre contaminada de los Grandes no puede reparar los espamos de locura de los que sufría. Es posible que durante estos episodios en los que olvidaba las caras de sus familiares, Gascoigne se volviera violento, irracional o paranoico. Viola, su querida mujer, le tocaría entonces una nana. Esto calmaría su mente y le ayudaría a poner los pies en la tierra y recobrar la cordura. Pero Gascoigne, intoxicado como estaba por la Vieja Sangre, continuó con la Caza y continuó aceptando Comunion, la suminitración de la sangre. Cuando Gascoigne falló al volver de la Caza, Viola dejó a su hija encerrada en casa y salió a buscarlo para traerlo de vuelta, pero olvidó la caja de música. Cuando lo encontró, estaba bañado en sangre, matando hombres y bestias indistintamente. Le rogó que volviera a casa, a recordarla. Pero era demasiado tarde. Viola murió esa misma noche, asesinado por el amor de su vida.

Si el jugador usa la caja de música en la pelea contra Padre Gascoigne, comprobará que adolece de un terrible dolor. Se echa las manos a la cabeza, murmurando y gimiendo. ¿Cómo podría reaccionar si no al recordar lo que le ha hecho a su querida Viola? Henryk llega pronto a la escena, buscando a Viola y Gascoigne, temeroso de lo que les puede haber pasado. Cuando encuentra el cadáver de Viola, pierde su razón de ser. Su trágica y larga vida será cercenada por Eileen la Cuervo, Cazadora de Cazadores:

“Esto también es obra de cazadores, pero no constituye un hoinor. Una carga que puedes aceptar.”

Si el Cazador ayuda a Eileen a matar a Henryk, luego de que la Luna Sangrienta se haya alzado la puede encontrar mortalmente herida frente al portón de la Gran Catedral:

“Me temo que he cometido un pequeño error. Voy a tener que descansar un ratillo. Oh, no te preocupes, he tomado sangre. Suficiente para salvar a una vieja. Se acabaron los sueños para mí. Es mi última oportunidad. Qué estúpida soy. Tendré que ir con cuidado. Pero esa cosa sigue esperando. Date la vuelta. Soy yo quien debe ajustar cuentas.”

Hace muchos años, Gehrman fundó el taller. Tal y como el PC Hunter hace, Gehrman portaba dos armas: la Hoja de entierro y la Hoja de piedad. Ambas armas estaban forjadas con siderita por Gehrman, el Primer Cazador. Gehrman no estaba solo en su tarea de Cazador, tenía varios aprendices a los que entrenó para que perpetuaran su legado. Él y sus aprendices practicaron un arte especial conocido como Apresto, como muestra el Hueso de cazador viejo:

“El hueso de un antiguo cazador cuyo nombre se ha perdido. Se dice que era un aprendiz del viejo Gehrman y practicante del arte del apresto, una técnica propia de los primeros cazadores.”

Hay tan solo cuatro individuos en todo el juego que pueden usar el arte del apresto: el jugador, si lleva consigo el hueso del viejo cazador, Gehrman, que usa una versión significativamente más poderosa de la técnica, María, la discípulo más brillante de Gehrman, y un individuo conocido como el Cuervo Sangriento de Cainhurst.

El Cuervo Sangriento es un individuo que se planta en la Gran Catedral como confrontamiento final en la misión de Eileen. Es una batalla muy

difícil. Parece ser que Eileen llegó a Yharnam con la meta de echarle el guante a este tipo, el Cuervo Sangriento, y por el camino acabó con Henryk y hubiera acabado con Gascoigne de no ser porque el Cazador lo hace antes. Sabemos muy poco de este Cuervo Sangriento, pero podemos ver que empuña una Chikage y tiene fuertes lazos con Cainhurst, que muestra en su uso de la Bruma soporífera y porque suelta una runa de Éxtasis de sangre. Lo más raro es que viste el Atuendo de plumas de cuervo propio de un Cazador de Cazadores. El Cuervo Sangriento de Cainhurst es evidentemente uno de los Primeros Cazadores como evidencia su manejo en el arte del paso rápido. Ahora podemos hacernos una idea general del asunto.

En los días primerizos del taller Gehrman entrenó a sus aprendices y dio a uno de ellos la Hoja de piedad. La piedad es un tópico fundamental en Gehrman, pues parece que su meta reside en compadecerse de los Cazadores que o bien han quedado atrapados en el sueño o han sucumbido a la sed de sangre. Este aprendiz fue encomendado con la importante tarea de actuar como un vigilante inadvertido del Taller, erigiendo una nueva orden de gente desligada de la Comunión y la Vieja Sangre de Yharnam. Lo que ocurrió a continuación no está claro para nada, y en su mayor parte, ni se explica. Quizá este aprendiz viajó a Cainhurst, o quizá viajó al extranjero para entrenar al siguiente Cazador de Cazadores, que viajaría a Yharnam. Lo que fuera que ocurriese, podemos ver los resultados:

El Cuervo Sangriento de Cainhurst, posiblemente el primer Cazador de Cazadores o posiblemente el que supervisó y entrenó a Eileen. Eileen

desea darle descanso, apiadarse de él. Pero lo que me fascina a mí sobre Eileen es lo que ocurre si el jugador nunca se encuentra con ella.

Si el jugador nunca habla a Eileen y viaja hasta la Gran Catedral luego de la Luna Sangrienta, será atacado súbitamente por ella. Eileen acusa al Cazador de haber sucumbido a la sed de sangre. Es gracias a este dialogo que podemos saber cómo se siente en realidad.

“Los cazadores deben morir. La pesadilla debe finalizar...”

Eileen está completamente al tanto de la manera en que el Sueño del Cazador recluta y envía a los Cazadores. En efecto, los Cazadores están siendo manipulados por los Grandes para llevar a cabo sus designios. ¿Qué pasaría si no hubiera más Cazadores, si no quedara nadie interesado en la sangre o que comulgara con la voluntad de la Luna Sangrienta? ¿Terminaría la pesadilla? Piensa en la manera en que nosotros, como jugadores, nos emocionamos cada vez que evisceramos un jefe, cómo vamos segando a través del Sueño para hacernos más fuertes, cómo sólo deseamos seguir cazando, para ganar más poder.

“Pocos cazadores pueden resistir la intoxicación de la caza. Mírate, eres igual que los demás...”

Quizás está en lo cierto.

Capítulo V: Valtr, La Liga y Las Sabandijas

“La noche está llena de escoria profanada, y su hedor putrefactor lo impregna todo. Piénsalo. Ahora estás listo para cazar y matar a tu antojo.”

– Valtr

Las Bestias y los Semejantes. Estos son los dos tipos de seres que encontramos en Bloodborne. Unos nacen de la infección de la bestia, humanos contaminados por la Vieja Sangre. Los otros son humanos ascendidos que han eliminado la infección de sus cuerpos para transformarse en semejantes del Cosmos, seres puros. Hay algo más, sin embargo, una extraña tercera cosa que parece estar frente a nosotros, y sin embargo carece de descripción. Es casi como si se tratara de algo que no podemos abordar, enfrente de nuestras narices. Para tratar de entender y señalar qué es esta cosa, tenemos que examinar la figura de Valtr, el Devorador de Bestias, y su Liga de los confederados.

Damos con Valtr por primera vez en el Bosque Prohibido, ahí se nos presenta.

“Soy Valtr, maestro de la Liga. Los miembros de la Liga purifican las calles de toda la mugre que se extiende durante la caza. Como debería hacer todo cazador decente, ¿sabes? ¿No te cansas de ver bestias infames, babosas anormales y doctores locos? Sentencia a muerte a los demonios.”

La Liga parece haber sido una organización que existió durante el periodo de transición entre el taller de Gehrman y Ludwig. No obstante, Valtr ha estado en Yharnam por bastante tiempo.

De acuerdo al Atuendo de alguacil que Valtr viste, hay un cuento popular en Yharnam.

“Había una vez una tropa de alguaciles extranjeros que persiguió a una bestia hasta Yharnam, y esto es lo que llevaban. Los alguaciles cayeron presos de la bestia, excepto un superviviente que terminó por devorarla entera.”

Dado que Valtr ostenta el título de Devorador de Bestias, parece razonable asumir que este cuento se refiere a él. Fue cuando Valtr consumió a la Bestia, un acto sumamente impuro, que la Runa Impureza nació en su interior:

“Esta Runa, descubierta dentro del devorador de bestias prohibidas, simboliza impureza y el juramento de la Liga.

Los confederados de la Liga cooperan con cazadores de otros mundos y cazan en busca de sabandijas. Las sabandijas se retuercen en la mugre y son la raíz de la impureza del hombre. Aplástalas sin dudarlo.”

Cuando Valtr cometió tremendo acto de impureza, obtuvo la Runa Impureza y la habilidad de ver a las Sabandijas. En disposición de esta facultad creó la Liga. La Liga, dedicada a la caza de Sabandijas, la componían individuos que se vieron frente a frente con la raíz de la impureza del hombre y sufrieron las consecuencias. Solo tenemos conocimiento de tres confederados aparte de Valtr. El primero es Yamamura, el Vagabundo, que es descrito por su Haori caqui como:

“Atuendo de una lejana tierra oriental, usado por Yamamura, el Vagabundo.

Este guerrero oriental persiguió a una bestia por una venganza de honor, y luego se convirtió en cazador de la Liga. Pero cuando miró directamente a la impureza, enloqueció.”

Parece ser que Yamamura estuvo afiliado a la Liga poco tiempo; tan pronto como el juramento de impureza fue puesto en su memoria enloqueció. Así que, mientras que Yamamura juega un rol relativamente pobre en la Liga, hay dos figuras de más significancia: los gemelos Madaras.

De la Máscara de carnicero inferimos que:

“Máscara de los gemelos Madaras, habitantes del bosque prohibido. Probablemente, perteneció al mayor. Los gemelos se criaron con una serpiente venenosa en una afinidad silenciosa. Terminaron por aprender las costumbres humanas y se convirtieron en cazadores. Dicen que, cuando descubrieron sabandijas hasta en su querida serpiente, el hermano menor asesinó al mayor.”

Y lo que es más, descubrimos por el Atuendo de carnicero que:

“Los dos gemelos se convirtieron en cazadores, y trajeron y disecaron a sus presas bestiales para apoyar a los lugareños en su investigación prohibida.”

¿Cuál era la investigación prohibida de los lugareños? ¿Qué descubrimiento retorcido condujo a Yamamura a la locura? Y lo más importante, ¿qué son las Sabandijas?

En algún momento temprano de la historia de Yharnam, un grupo de alguaciles extranjeros perseguían una bestia hasta la ciudad. La bestia, cansada, se reveló, volviéndose y devorando a todos los alguaciles, uno a uno. El único superviviente fue Valtr, que fulminó a la bestia y, alterado, con la mente perturbada y retorcida, la devoró en venganza. Este acto impío le valió el título de Devorador de Bestias, y dentro de él nació la Runa Impureza. Cuando Valtr se volvió y contempló la ciudad de Yharnam se percató de que ahora podía identificar a aquellos que se habían convertido en impuros, manchados de inmundicia. Para combatir esta nueva amenaza, Valtr formó la Liga, reclutando a un grupo de confederados y entregándoles una Runa Impureza para que, de

este modo, también pudieran ver la auténtica raíz de la impureza humana.

En lo que respecta al momento exacto en que estos eventos sucedieron, parecen ubicarse durante el periodo de transición posterior a los cazadores del taller de Gehrman y antes de que la orden de Ludwig estuviera del todo instaurada. Vemos que Valtr adora la Sierra giratoria, un arma diseñada por los Polvorillas, por lo que es probable que la Liga estuviera funcionando a tope en el periodo de los eventos de Viejo Yharnam. Dos confederados de la Liga serían los gemelos Madaras, salvajes del Bosque Prohibido que fueron entrenados en el arte de la caza. Los gemelos Madaras profesaban un tremendo amor por su serpiente venenosa, junto a la que habían crecido muy apegados. El Silbato de Madaras dice:

“Los gemelos se criaron junto a una serpiente venenosa, y desarrollaron una afinidad inhumana y silenciosa.

La serpiente venenosa creció de manera incontrolada, gracias a una nutritiva dieta de entrañas de bestias.”

Tal parece que los gemelos llevaban a las víctimas de sus cacerías hasta el Bosque Prohibido, no solo para alimentar a su serpiente, sino para entregárselos a los lugareños y ayudar en su investigación, como refleja el Atuendo de carnicero.

¿Pero qué investigación era ésta del Bosque Prohibido? Es simple: sangre cenicienta. La Iglesia de la Sanación estaba, en este tiempo, utilizando el Bosque Prohibido y su pantano colindante como laboratorio para buscar y desarrollar la sangre cenicienta. La Iglesia de

la Sanación estudiaba las sanguijuelas parasitarias encontradas en el pantano venenoso, no sólo para utilizar sus propiedades en la ciudad de Viejo Yharnam, también pretendían desentrañar la causa del veneno. La causa del veneno, de la inmundicia. ¿De dónde salió todo este veneno? Recuerda la descripción de la máscara de carnicero:

“Cuando descubrieron sabandijas hasta en su querida serpiente, el hermano menor asesinó al mayor.”

“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 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”.

– Sabandija.

El pantano veneno rebosa Sabandijas, invisibles para aquellos que no habían grabado la Runa Impureza en su memoria. Puesto que los gemelos Madaras asesinaban a los infectados y alimentaban a su serpiente con las bestias en los que afloraban estas sabandijas, la serpiente se contaminó de estos parásitos. Ésta es la fuente de la Serpiente Parásito del Bosque Prohibido. Las Sabandijas infectaron la fauna local, y en respuesta esta fauna infectó a los pueblerinos. Las Serpientes escupían veneno a sus enemigos, la sangre cenicienta se volvió contra la misma gente que la había desarrollado en primer lugar. Sangre cenicienta, veneno, Sabandijas. Quizá sea que todos los casos de veneno en el juego son casos de sangre cenicienta, y a su vez son causados por las Sabandijas. Después de todo, las píldoras de antídoto que fueron usadas para tratar la sangre cenicienta aún circulan entre la

población. Si echamos un vistazo a la Frontera de la pesadilla, por ejemplo, podemos recordar el pantano venenoso al que nuestro querido y confiable amigo Patches nos lanza. En él moran incontables sanguijuelas, así como enormes criaturas conocidas como 'Crawlers'. Curioso es el hecho de que estos 'Crawlers' no reciben daño adicional como las Bestias o los Semejantes. Son algo diferente: Sabandijas.

Infectando a las bestias plateadas de Loran encontramos incluso más gusanos, rebosantes de Sabandijas. Nosotros, como jugadores de un videojuego, estamos acostumbrados a pensar en el veneno como algo aleatorio, vago, indefinido; un efecto secundario adverso en el que nunca reparamos, ni nos preguntamos qué es o de dónde viene.

Esto nos lleva hasta la clase de enemigos conocidos como 'Chupasangres'. Criaturas grandes, similares a una pulga, que descubrimos por primera vez en Cainhurst junto a un grupo de sanguijuelas parasitarias. Aunque son descritos como bestias, es interesante saber que no reciben daño adicional contra las bestias. Son otra cosa. Ni semejantes, ni bestias: Sabandijas.

¿Y qué pasaría si las Sabandijas infectaran a un humano? No una ni dos sabandijas, una colonia entera de parásitos retorciéndose y contorneándose en la sangre de un ser humano. Sin duda estaría contaminado. Sin duda estarían prohibidos. Sin duda serían Viles.

Capítulo VI: Castillo de Cainhurst, Los Ejecutores y La Reina Annalise

“Una vez, un erudito traicionó a sus compañeros de Byrgenwerth... y llevó sangre prohibida de vuelta al Castillo de Cainhurst. Así fue como nació el primero de los inhumanos Sangrevil.”

- Alfred, Cazador Sangrevil

Si nos parecemos, estarías emocionado la primera vez que el carruaje te recogió en Hemwick. El viaje a Cainhurst y la exploración de una nuevo área suponen un revitalizante soplo de aire fresco y una reconfortante interrupción a la aventura principal en la que se nos presenta un área completamente nueva, con nuevos misterios por descubrir. Cainhurst es una zona sin parecido en Bloodborne. Para ser honestos... es como que no encaja, ¿verdad? Un castillo olvidado comandado por una Reina No muerta. Los llantos fantasmales de las mujeres asesinadas resonando en sus salas encantadas. Gárgolas devora-hombres acechando, a la espera de emboscar alguna presa desafortunada. Sinceramente, esta zona encajaría mucho mejor en Demon's Souls que en Bloodborne. Después de todo, Cainhurst es la única zona del juego que le ofrece al jugador un Pacto del estilo de los de Dark Souls al que el jugador se puede unir. Así que para llegar a lo más profundo del misterio que guarda el Castillo de Cainhurst vamos a empezar echando un vistazo a Cainhurst en sí mismo lo que sabemos de él, lo que podemos elucubrar y qué monstruos acechan en sus vestíbulos.

Mientras que en Yharnam la sangre es objeto de culto, en Cainhurst lo es de deseo. Los Nobles de Cainhurst eran elitistas y aristócratas, como los describe el Atuendo de caballero:

“Una majestuosa pieza adornada con trabajada orfebrería de oro. El estilo de Cainhurst mezcla nostalgia y pomposidad. Se enorgullecen incluso de los cadáveres de las bestias que dejan a su paso, confiados en que permanecerán como ejemplos de arte decadente.”

En Cainhurst, tu posición en la Corte lo es todo. Cuanto más cercano a la reina, más importante eres. Cuanto más alejado de ella, menos importas. La Runa de Éxtasis de sangre dice:

“Esta runa resuena con los sirvientes de la reina, portadora del Hijo de la Sangre, quienes anhelan la sangre de su reina con pocas esperanzas de obtenerla. Encuentran consuelo en el “éxtasis de sangre”, que les sirve como sustituto de sus deseos.”

El mayor de los honores en Cainhurst es ser nombrado Sangrevil, uno de los círculos de élite internos que rodean a la Reina Annalise. Como demuestra el ritual al que la Reina Annalise obliga someterse al PC Hunter si quiere convertirse en un Sangrevil, los Sangrevil beben la sangre de la reina. Mientras que los Yharnamitas comparten sangre inyectándola o por medio de transfusiones, los nobles de Cainhurst parecen beberla directamente de la fuente, pues la Reina Annalise extiende su muñeca al Cazador. Los Sangrevil son la guardia de élite de la reina, y saldrían a cazar para ella, volviendo con Sangre ritual en forma de ofrenda para su reina. Ahondaremos en los Sangrevil y la Reina Annalise más detenidamente en la próxima sección, por ahora vamos a centrarnos en las figuras menos importantes de Cainhurst y qué información podemos sacar de ellas:

“Los viejos nobles, bebedores de sangre avezados, conocían bien la peste sanguínea y dejaban la discreta tarea de deshacerse de las bestias en manos de sus criados, o caballeros, como los llamaban para guardar las apariencias.”

– Reiterpallasch

Aunque hay bestias en Cainhurst, difieren por mucho de las bestias de Yharnam. No hay signos de licantropía, el síntoma principal de la condición a la que nos referimos como infección de la bestia; ni rastro en Cainhurst. En su lugar, las bestias de Cainhurst son cosas retorcidas y malformadas que succionan la sangre del suelo. La descripción oficial de los Chupasangres dice lo siguiente:

“Sin ningún anfitrión para defender el Castillo de Cainhurst del asedio de las bestias, estas letales, viles criaturas merodean las tierras, atiborrándose de la sangre infecta de los caídos.”

Desde luego, los Chupasangres están más interesados en succionar la sangre de los cadáveres que en la del jugador. Al contrario que las bestias de Yharnam, que arrasan y desmiembran la carne haciéndola tiras, revueltas en furia, los Chupasangres se mueven calmadamente de cadáver en cadáver, bebiendo su sangre.

Tenemos aquí el ejemplo de un tipo de Bestia completamente distinto, uno que en nada se parece a las Bestias de Yharnam. Las Bestias de Yharnam, hasta donde conocemos, son el resultado de individuos sucumbiendo a la sangre infectada de los Grandes, infectados gracias a la suministración de sangre. Los Chupasangres, infectados con

Sabandijas, deben tener un origen distinto. Recordemos lo que Alfred dice sobre Cainhurst.

“Una vez, un erudito traicionó a sus compañeros de Byrgenwerth... y llevó sangre prohibida de vuelta al Castillo de Cainhurst. Así fue como nació el primero de los inhumanos Sangrevil.”

Cualquiera que fuese la sangre que se trajo a Cainhurst, podemos concluir con casi absoluta seguridad que no era la sangre de los Grandes. Era algo diferente, prohibido, impuro. La llegada de esta sangre prohibida condujo a una nueva misión por la entonces floreciente Iglesia de la Sanación, y la formación de los Ejecutores:

“En su momento, el maestro Logarius guio a sus ejecutores hasta el Castillo de Cainhurst para limpiarlo de los Sangrevil. Pero algo no salió bien y el maestro Logarius se convirtió en un pilar bendito, protegiéndonos del mal. Trágicos tiempos aquellos... Que el maestro Logarius debiera ser abandonado en el dominio maldito de los Sangrevil... Debo liberarlo, para que pueda ser honrado debidamente en su martirio.”

- Alfred, Cazador Sangrevil

Poco se sabe acerca de los Ejecutores. Fueron un grupo de Cazadores que, guiados por un hombre llamado Logarius, viajaron hasta Cainurst y combatieron a los Sangrevil. Parece que los Ejecutores existían en los días tempranos de la Iglesia de la Sanación, cuando la Iglesia aún operaba en secreto. El Atuendo de ejecutor revela:

“Atuendo de la banda de ejecutores liderada por el mártir Logarius. Posteriormente, sirvió de base para toda la Iglesia, con su Chal Santo drapeado.”

Esto parece apuntar a que los Ejecutores fueron el primer grupo organizado de la Iglesia que operaba al descubierto, ya que antes de eso no había ninguna sección de la Iglesia vistiendo un uniforme similar. Lo que esto revela de Alfred se desconoce. Él dice ser un mero Cazador, quizá sólo desea reproducir las enseñanzas de Logarius. Venera a Logarius, su entero propósito se basa en culminar lo que él empezó de una vez por todas para elevar a Logarius a la posición de mártir.

Cualquiera que fueran las motivaciones que llevaron a Alfred a seguir la senda de los Ejecutores, sabemos que los Ejecutores antiguos enfrentaron a los Sangrevil de Cainhurst. Por lo que sabemos del suceso, no fue una batalla reñida... La Rueda de Logarius le describe como:

“Utilizada para diezmar a los Sangrevil en Cainhurst, bañada en charcos de su sangre e impregnada de su ira para siempre.”

Diezmar es la palabra clave. Los nobles de Cainhurst fueron ejecutados sistemáticamente, los Sangrevil fueron aporreados hasta la muerte por la poderosa Rueda de Logarius. Con toda su elegancia y belleza, los Sangrevil de Cainhurst no fueron rival para la furia de los Ejecutores. Pero hubo un Sangrevil que no pudo ser ejecutado, y esto nos lleva al tema final del presente análisis:

“Soy Annalise, reina del castillo de Cainhurst. Gobernante de los Sangrevil y enemiga jurada de la iglesia.”

Annalise es una figura muy extraña en Bloodborne y, como mencioné con anterioridad, no parece encajar. Es, y pongo la mano en el fuego, algo más que un simple humano. De hecho, la Reina es inmortal. No hay manera de matarla; incluso Alfred, que la desmiembra pedacito a

pedacito, la aplasta hasta convertirla en una pulpa sanguinolenta, arranca sus órganos de cuajo y la restriega por el suelo, sin dejar nada más que una pila de sangre y carne, no consigue matarla. Simplemente se queda retorciéndose extrañamente.

“¿Para qué te vale ahora la inmortalidad? ¡Intenta crear problemas en tu lamentable estado! ¡Toda retorcida y destrozada, con las tripas del revés, para que todo el mundo lo vea!”

– Alfred, Cazador Sangrevil

La Carne de reina, un trozo de carne que el PC Hunter puede obtener de sus restos, dice: Lo que queda de Annalise, reina sangrienta de Cainhurst. La masa de carne rosácea sigue caliente, como si estuviera maldita. ¡Alabada sea la reina inmortal de la sangre!

Annalise nunca está muerta. Su conciencia permanece dentro de la carne, y puede usarse para repararla por completo. Sin ir más lejos, Annalise puede ser restaurada por completo de su deplorable estado si el Cazador lleva la Carne de reina hasta el cadáver en el Altar de la Desesperación. Pero Annalise no es la única así. No es la única reina inmortal en Bloodborne.

Luego de derrotar a Yharnam, Reina de Pthumeru, el Cazador recibe la Piedra de Yharnam. Tiene pinta de ser algo carnoso, restos orgánicos, incluso parece delinear la silueta de un feto en su interior. La Piedra de Yharnam describe:

“La reina yace muerta, pero su horrible consciencia solo está dormida, y se revuelve con movimientos perturbadores.”

En las profundidades de la antigua Pthumeru, los Eruditos de Byrgenwerth estudiaron e investigaron la Vieja Sangre de los Grandes. Sin embargo, los Eruditos encontraron mucho más que a los Grandes, encontraron a los que tiempo ha les rindieron culto: los Pthumerios. No está del todo claro si estos eruditos hallaron a Yharnam directamente o si tomaron muestras de sangre de los Pthumerios, pero es del todo plausible que algo de sangre de Yharnam fuese recuperado para posterior investigación. La Vieja Sangre, aunque debe ser temida, no estaba prohibida. Sería extraño que los Eruditos, buscadores de la verdad, designaran algo como prohibido. La sangre de Yharnam debió haber estado tan contaminada, haber sido tan vil e impura, que no se podía jugar con ella. Quizás esta sangre estaba llena de Sabandijas, la fuente de las habilidades aparentemente mágicas de los Pthumerios. La maestría de Yharnam sobre la sangre dista de cualquier otra vista en Bloodborne. Durante la confronta que tiene lugar al final del cáliz, ella se teletransporta, dispara sangre por sus dedos e invoca espadas de sangre en el aire. También tiene la capacidad de proyectarse fuera de su prisión en Pthumeru, apareciendo tanto en la Frontera de la Pesadilla como en el Lago Lunar. Humana o Grande, Yharnam es una retorcida e impura mezcla de ambos, posiblemente como resultado de su embarazo debido a Oedon, el Grande sin forma de la Sangre.

Un erudito traicionó a los suyos. Debió haber sido María. Sabemos que María era una descendiente de Cainhurst. Quizá luego de la masacre en la aldea pesquera María se había desilusionado lo suficiente como para traer la sangre impura de Yharnam a su gente. Pero esto no parece encajar, pues asociamos a María con los comienzos de la Iglesia de la Sanación. La Iglesia de la Sanación teme la sangre de Yharnam, hasta el

punto de designarla prohibida. La descripción de la Sangre de Arianna dice:

“Un miembro de la Iglesia de la Sanación sabría con certeza que su sangre es similar a lo que antaño se prohibió.”

Arianna incluso viste un traje de Cainhurst, reforzando la conexión entre las dos figuras. Quizá el erudito que trajo la sangre prohibida a Cainhurst fue uno anónimo, o quizá fue María, o incluso el Cuervo Sangriento. En cualquier caso, la sangre contaminada de Yharnam se abrió camino hasta el Castillo de Cainhurst.

La Reina Annalise bebió de esta sangre contaminada y llena de sabandijas, la sangre de Yharnam, convirtiéndose en la primera de los Sangrevil. Pero Annalise no quedó satisfecha con esta simple transformación. Deseaba un heredero, un Hijo de Sangre. Annalise creyó que a través de la consumición masiva de poderosa sangre sería capaz de quedar embarazada y dar a luz a un Hijo de Sangre, así que creó a los Sangrevil. En la Armadura de Cainhurst encontramos:

“Se dice que esta armadura, delgada como un papel, elude la sangre de los malintencionados, lo cual permite a los guardias reales capturar presas para su amada reina, para que algún día engendre a un Hijo de la Sangre.”

Los Sangrevil se aventuraban en la nocturnidad en busca de seres poderosos que capturar para llevarlos a la fuerza hasta su reina. Los cazadores se convertirían en la presa favorita de los Sangrevil. Los restos de sangre, un objeto que el PC Hunter puede conseguir si tiene la Runa Corrupción equipada, nos cuenta:

“Los Sangrevil de Cainhurst, cazadores sanguinarios, ven a estas cosas horribles en sangre fría.

Suelen aparecer en la sangre de demonios del eco, o sea, en la sangre de los cazadores. La reina Annalise participa en estas ofrendas de restos de sangre con la esperanza de que algún día dé a luz al Hijo de la Sangre, el siguiente heredero de los Sangrevil.”

Observa la imagen del Resto de sangre. Fíjate en esas pequeñas... cosas que parecen fluir en su interior. Son similares al esperma, ¿verdad?

Annalise creía que al consumir sangre de seres poderosos lograría concebir un Hijo de la Sangre. Sea lo que sea un Hijo de la Sangre, esto nunca ocurrió. La Iglesia se enteró de esta nueva amenaza y organizó en respuesta a los Ejecutores, liderados por Logarius. La Insignia de cazador con rueda dice:

“El mártir Logarius dirigía una banda de ejecutores, y esta insignia fue creada en su taller dedicado. La rueda simboliza el destino justo. 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.”

De nuevo vemos esa referencia al secretismo, describiendo el estilo en que la Iglesia operaba en sus inicios en la oscuridad.

Los Ejecutores irrumpieron en el Castillo de Cainhurst y ejecutaron a los Sangrevil. No tuvieron piedad con los Nobles de Cainhurst y así, Cainhurst sucumbió a los invasores. Pero, cuando Logarius entró a la habitación del trono donde esperaba la reina, descubrió que sin importar qué hiciera, no podía morir. Quizá el mero hecho de haber degustado la sangre de Yharnam le dio a Annalise este poder, o quizá

fue la acumulación de restos de sangre lo que le dio su peculiar inmortalidad. En cualquier caso, Logarius concluyó que la Reina Annalise no podía quedar en libertad. Si no podía morir, debería ser encerrada por toda la eternidad previniendo así el nacimiento de su Hijo de la Sangre. Se le forzó a llevar una máscara que cubre todo su rostro. No hay referencias o información sobre qué es exactamente esta máscara, solo sabemos que Annalise la tiene puesta. Sea lo que sea el poder de esta máscara, hace que la reina permanezca en la sala del trono incapaz de resistirse a su cautiverio. Que ella no pueda escapar no impide, por otro lado, que gente de fuera la visiten para traerle restos de sangre, ya que el PC Hunter hace esto mismo, así que Logarius tomó la Corona de Cainhurst, la Corona de las Ilusiones, y se coronó con ella:

“Uno de los preciados secretos de Cainhurst. Se dice que la corona del antiguo rey revela ilusiones y expone un espejismo que oculta un secreto.

Por ello, Logarius se puso la corona 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?”

Solo al portar la Corona de las Ilusiones se puede dilucidar el camino hasta la habitación del torno. Con el fin de prevenir cualquier futura interacción con Annalise, Logarius se hizo con la corona y se sentó en el torno de Cainhurst, haciendo de candado viviente para mantener prisionera a la reina. Recuerda cómo la Rueda de Logarius había quedado:

“Bañada en charcos de su sangre e impregnada de su ira para siempre.”

Transformar la rueda revela cuán manchada ha quedado, pues contiene la fuerza de los Sangrevil en su interior. Logarius habría quedado tan embadurnado en la sangre impura que habría sumergido para siempre en la furia de los Nobles de Cainhurst caídos. Se volvió No Muerto, un rasgo de los espíritus sangrientos de los Sangrevil derrotados, y permanecería así hasta que el PC Hunter le venciese, arrebatándole la Corona de las Ilusiones y descubriendo el secreto que oculta a la reina Annalise. ¿Pero qué camino tomará el jugador? ¿Se arrodillará ante la reina para unírsele, ofreciéndole sangre? ¿Ayudará a Alfred a hacerla pedazos? ¿Qué elección es la correcta?

“Los actos bondadosos no siempre son sabios, y los actos malvados no siempre son estúpidos, pero, sin importar qué, siempre trataremos de ser buenos.”

– Maestro Logarius.

Capítulo VII: Los Pthumerios, Arianna, Oedon y Mergo

“En la época de los Grandes, el matrimonio era un contrato de sangre, solo permitido a los destinados a dar a luz a un hijo especial.”

Los Pthumerios existieron mucho, mucho pero mucho tiempo antes de los eventos de Bloodborne. Y aún así los ecos de lo que ocurrió en la antigua Pthumeria todavía resuenan con fuerza en la actual Yharnam, más de lo que los Yharnamitas imaginan.

La Sociedad Pthumeria existió hace muchísimo tiempo, hace siglos o milenios, incluso. Eran maestros en las artes arcanas, específicamente aquellas artes relacionadas con el Fuego y la Sangre. Los Pthumerios

eran una sociedad matriarcal, o al menos las posiciones más importantes eran relegadas a las mujeres. Los pasillos del ancestral Laberinto resuenan con Campanas Siniestras tocadas por las mujeres de la campana.

Cuando miramos la descripción del Cáliz raíz de trastumba siniestro encontramos:

“Cuando se usa en un ritual, este cáliz siniestro invoca a una mujer que toca la campana resonante siniestra. La mujer de la campana parece ser una pthumeria loca.”

Aparte de las mujeres de la campana también tenemos a los protectores, un grupo de guerreros eternos que recorren el Laberinto cuidando de sus habitantes. De la Armadura de ceniza de hueso:

“Los protectores, que cuidan de los Grandes durmientes, obtuvieron la vida eterna, preservados en forma de ceniza en una ceremonia de cremación del cuerpo y del alma. Ahora, su frágil armadura es blanca y correosa, una ventana a un arcano arte perdido.”

Estas mujeres ostentaban posiciones de prestigio, no cabe duda, y sabemos que son mujeres incluso si llevan máscaras, ya que los clips de audio que suenan cuando combaten y en sus animaciones de muerte son los de una actriz de doblaje.

Finalmente, tenemos a la Reina Pthumeria. En sus orígenes, la gente Pthumeria no tenía un soberano, trabajaban como meros cuidadores del antiguo Laberinto. El Gran cáliz de Pthumeru Ihyll dice en su descripción:

“Aunque los antiguos pthumerios no eran más que humildes guardianes de los Grandes durmientes, sus descendientes se sintieron con derecho a nombrar un líder.”

A medida que avanzaron como sociedad, designaron una reina como su representante. La capital de Pthumeru, Ihyll, recibió el mismo nombre que la reina, seguramente su primera reina. Pero es la última reina de Pthumeru, Yharnam, la que más nos interesa.

En cuanto a los nombres de la Sociedad Pthumeria, parece que se encargaban de los trabajos y de conformar la fuerza militar de Pthumeru. El Cáliz de trastumba dice:

“Las trastumbas son las catacumbas periféricas del antiguo laberinto subterráneo. Incluso hoy, los guardianes siguen ampliando las trastumbas, catacumbas informales llenas de sepulturas y muerte.”

Desde luego, con mucha frecuencia el jugador escuchará el agudo sonido de un pico en la lejanía, pues los no muertos Pthumerios trabajan para expandir el Laberinto cada vez más. Son supervisados por los vigilantes, hombres gordos y horrendos que sostienen garrotes, cuchillos, aceros ardientes y hasta escopetas.

También tenemos a las Sombras de Yharnam, encontradas por primera vez en el Bosque Prohibido, las Sombras son presentadas al jugador mucho antes de que conozcamos el nombre de la Reina. Los únicos dos lugares en que encontramos las Sombras son el Bosque Prohibido y la Pesadilla de Mensis, ambos lugares muy cercanos a la Reina Yharnam. Es interesante saber que si el PC Hunter así lo desea, puede atraer a los Jabalís Devorahombres hasta las Sombras encontradas en la Pesadilla de

Mensis. Las Sombras enfrentarán y matarán a los jabalís, aunque algunas morirán en el proceso. Las Sombras no parecen estar ligadas a la Escuela de Mensis para nada. De acuerdo al Diccionario de Inglés de Oxford, la palabra sombra tiene muchas acepciones, siendo la menos usada de ellas un compañero inseparable. Es un uso sumamente inteligente de un juego de palabras irónico por parte de From Software, el presentar al jugador primero a la Sombras de Yharnam, haciendo que el jugador asocie instintivamente las Sombras con la Ciudad de Yharnam, en lugar de con la Reina.

Los Pthumerios eran, como los Cálices implican, seres sobrehumanos. Estaban cerca de la Verdad Arcana, y lograron la evolución y la metamorfosis a través del uso de la sangre, como evidencia Loran, la Ciudad Pthumeria caída. De acuerdo al Cáliz del afligido Loran:

“La tragedia que golpeó el afligido territorio de Loran tuvo su origen en la infección de la bestia. Algunos han hecho la temible extrapolación de que Yharnam será el siguiente.”

Cuando el PC Hunter viaja a las ruinas de Loran, encuentra una ciudad assolada por la infección de la bestia, pues la mayor parte de sus habitantes son o bien descerebradas bestias o mujeres de la campana. Hay incluso una Bestia oscura, la más poderosa de todas, esperando en el nivel más bajo de esta ciudad derruida, así como hay otra en Viejo Yharnam. En Viejo Yharnam, la infección de la bestia fue resultado de la excesiva suministración de sangre a manos de la recientemente formada Iglesia de la Sanación en un intento por curar la horrible enfermedad conocida como sangre cenicienta. El Cáliz de Loran inferior dice:

“Quedan restos de procedimientos médicos. No se sabe si con ellos se pretendía controlar la infección de la bestia o si fueron el motivo de la propagación.”

Ahora podemos juntar las piezas y ver que todo lo que el jugador está experimentado en Yharnam en la actualidad ocurrió hace mucho, mucho tiempo en la antigua Pthumeru. Mediante el uso de la Vieja Sangre de los Grandes, los Pthumerios fueron capaces de ascender y evolucionar, pero con la sangre infecta de los Grandes llegó la infección de la bestia, y posiblemente incluso aquello a lo que nos referiremos en la era moderna de Bloodborne como Caza, junto a la Luna Sangrienta. Esto nos lleva de vuelta a la Reina.

“Cuando la luna roja esté baja, la línea entre hombre y bestia se difuminará. Y cuando los Grandes desciendan, un útero será bendecido con un hijo”.

– Nota encontrada en la Mansión de Byrgenwerth.

El PC Hunter encuentra por primera vez a la Reina Yharnam luego de la muerte de Rom, la Araña Vacua. El terrorífico rasgo que más se hace notar es el estómago ensangrentado de la Reina. Es un momento nauseabundo para el jugador, al menos lo fue para mí. La encontramos en lo profundo del Lago Lunar, apareciendo de la nada, contemplando el cielo, llorando. Ahí, el PC Hunter ve la Luna Sangrienta por primera vez, y escucha el llanto de un recién nacido. En la antigua Pthumeru, la infección de la bestia arrasó sus tierras. Debió ser entonces cuando la Luna Sangria apareció, quizá por primera vez, y un útero fue bendecido con un niño. Se desconoce si Yharnam quedó embarazada por los Grandes específicamente porque era la Reina, o si fue elegida al azar y su estatus no tuvo nada que ver, pero ella fue con casi toda seguridad, en

esa Caza, la potencial madre de un Grande. Como podemos atisbar de las marcas ensangrentadas en su estómago, el parto no salió bien.

Vamos a dar un salto ahora de cientos de años hacia adelante, hasta llegar al presente Yharnam y hablar de Arianna. El PC Hunter encuentra a Arianna residiendo en el Distrito de la Catedral de Yharnam; la Dama de la Noche confunde al Cazador con un cliente y le pide que se vaya, diciéndole que no trabaja durante las cacerías. Una vez el PC Hunter ha derrotado a Vicaria Amelia, puede convencer a Arianna de trasladarse a un lugar seguro, este lugar será la Capilla de Oedon o la Clínica de Iosefka. Enviarla a la clínica terminará cualquier futura interacción con ella, mientras que enviarla a la Capilla permitirá al Cazador encontrarse con Arianna en ese lugar y continuar su misión.

Una vez que Arianna y el PC Hunter han hecho migas, ella hace lo que cualquier buen Yharnamita haría y le ofrece a su nuevo amigo un vial de su sangre. Si el Cazador acepta, recibe el objeto Sangre de Arianna. Es con este objeto que podemos ver los primeros indicios de que Arianna puede ser mucho más de lo que aparenta.

“Sangre tomada de Arianna, mujer del placer del Distrito de la Catedral. La dulce sangre de Arianna repone PS y acelera temporalmente la recuperación de brío.

Un miembro de la Iglesia de la Sanación sabría con certeza que su sangre es similar a lo que antaño se prohibió.”

¿Por qué tendría Arianna una sangre similar a aquello que una vez se prohibió? Después de todo, la sangre fluye como el agua en Yharnam; todos y cada uno de sus habitantes comparten y se deleita con la sangre de los demás. ¿Qué hace la sangre de Arianna especial? Permitamos, por

un momento, contemplar lo que el PC Hunter encuentra si decide ir hasta las profundidades del Laberinto Pthumerio, a las mismas entrañas de Pthumeru Ihyll. Es aquí donde el Cazador enfrenta a Yharnam, la Reina de Pthumeru. Pero mírala más de cerca mientras combates y te darás cuenta de que está amarrada, encadenada. Hay tela tapando sus ojos, cegándola, y sus muñecas han sido aprisionadas la una a la otra para impedir que se mueva. Aparentemente está así por una buena razón; durante la batalla contra Yharnam se liberará de sus ataduras y exhibirá una maestría sin par en el uso de la sangre que sólo puede ser definida como magia. Se deshace en sangre, la usa para transportarse largas distancias, crea copias de sí misma, la lanza desde la punta de sus dedos, raja sus muñecas y pecho para invocar espadas de sangre que descenderán del cielo para empalar al Cazador.

Volviendo a Arianna, uno solo tiene que mirar por encima sus rasgos para ver las similitudes entre ella y la Reina Yharnam. ¿De dónde viene este parentesco? De Cainhurst. El vestido de Arianna es aquél de las mujeres nobles de Cainhurst, como la Reina Annalise. Su cabello, su largo vestido y su destacada belleza; todo eso lo comparten. El Vestido de Noble es encontrado en una sala de retratos de Cainhurst. Hay muchas representaciones de Nobles, y una de una mujer larga, con una corona en su cabeza y un vestido gris largo sosteniendo un niño rubio... Quizá Arianna es descendiente de la Reina Analise, que había consumido la sangre prohibida de Yharnam, o si no es de la realeza, quizá simplemente tiene Sangre de Cainhurst en sus genes. En cualquier caso, su sangre está prohibida. Si el PC Hunter ha rescatado a Adella la monja también, se dará cuenta de que, cuando habla con Arianna en la Capilla de Odeon, si cambia el ángulo de la cámara para

enfocar a Adella, ésta se levantará de su asiento para mirar y observar la conservación. Cuando el Cazador termina de hablar con Arianna, Adella se volverá a sentar inmediatamente y hará como que no estaba pendiente. Es una forma brillante y sutil de sugerir que Adella le tiene echado el ojo a Arianna, y que posiblemente esté al tanto de la naturaleza blasfema de su sangre.

Pero las similitudes entre Arianna y la Reina Yharnam no quedan en sus ropas ni su apariencia física. El destino que una vez azotó a la Reina Yharnam, siglos después, acaecerá sobre Arianna.

“Todos los Grandes pierden a su hijo, y luego ansían un sustituto.”

El alumbramiento de la Reina Yharnam no fue bien. A juzgar por la insólita cantidad de sangre en su estómago y que la encontramos llorando frente a la Galería de Mergo, sólo podemos asumir que el niño no sobrevivió al parto. Cuando la Luna Sangrienta se alza sobre Yharnam, Arianna comienza a experimentar un fuerte dolor en su estómago:

“Perdóname, me encuentro un poco mal... Oh, me está pasando algo raro...”

Se negará a darle al PC Hunter más de su sangre, y no dirá nada más hasta que el Cazador acabe con Micolash en la Pesadilla de Mensis. Si el PC Hunter vuelve al Distrito de la Catedral verá que Arianna ya no está en su silla, y un rastro de Suero, sangre limpia, conduce hasta la Tumba de Oedon. Al seguir el rastro de sangre encontramos lo que, en mi opinión, es la escena más perturbadora de todo el juego: Arianna

sollozando junto a una Larva Celestial que se retuerce, cubierta de sangre. Las implicaciones son... repugnantes. Arianna se ha vuelto completamente loca, murmurando, sollozando y riendo.

“No puede ser... Es una pesadilla.”

La larva no hará nada más que retorcerse patéticamente entre sus pies hasta que el Cazador la mata. Cualquier ataque hará el trabajo. De la hórrida criatura se recupera un Tercio de Cordón Umbilical:

“Todos los Grandes pierden a su hijo, y luego ansían un sustituto. Y Oedon, el Grande sin forma, no es fierente. Y pensar que fue sangre corrupta la que inició este contacto arcano.”

Hace siglos, el pueblo Pthumerio descubrió la Vieja Sangre y a los Grandes, usando la sangre para elevarse por encima de la humanidad. Crecieron, su poder se magnificó, y ganaron control arcano sobre el fuego y la sangre. Sin embargo con la Vieja Sangre llegó la infección de la bestia. La ciudad Pthumeria de Loran fue la primera en sucumbir a la infección, y se extendió como un brote entre la población. Los Pthumerios cayeron víctimas de la infección. Y cuando la línea entre el hombre y la bestia se difumine, la luna sangrienta descenderá; los Grandes descenderán, y un útero será bendecido con un niño. La Reina Yharnam fue embarazada, pero todos los Grandes pierden a su hijo.

Pero la Cacería siempre vuelve a comenzar, y así sucedió. La luna sangrienta descendió y la línea entre las bestias y los hombres se difuminó. Y los Grandes descendieron, y un útero fue bendecido con un

niño. La hija de la Reina Annalise, Arianna, portaba sangre corrupta que comenzó una conexión misteriosa. ¿Pero con quién?

Esto nos lleva hasta Oedon, el Grande sin forma. La runa de Oedon sin forma dice:

“El Grande Oedon carece de forma, solo existe en voz, y esta runa lo simboliza. Humana o no, la sangre que fluye es un medio de la máxima calidad y la esencia del Grande sin forma, Oedon. Tanto Oedon como sus adoradores accidentales buscan subrepticamente la preciada sangre.”

De todos los Grandes, Oedon es el que más se parece a un Dios Exterior de los Mitos Lovecraftianos en los que Bloodborne se basa. Oedon es un ser de tamaña complejidad que sería imposible para From Software incluso representarlo dentro del juego, ya que describir su apariencia es algo que los seres humanos, simplemente, no pueden hacer. Oedon es además el Grande que más se asocia con la Sangre, pues las dos runas relacionadas con él, Oedon sin forma y Oedon retorcido, proporcionan un suministro constante de sangre, y proveen al PC Hunter con maneras de recuperar o restarurar las Balas de Mercurio que están fusionadas con su propia sangre. Mientras que la Iglesia de la Sanación rinde culto a numerosos Dioses, está claro que Oedon ostenta una posición muy elevada en su panteón, si no su Dios principal. Hay una capilla entera dedicada al culto de Oedon, el Grande de la Sangre, alrededor del cual se revuelve toda la Iglesia de la Sanación.

Oedon, el Grande sin forma, existe literalmente en todos lados a nuestro alrededor. Está literalmente en todas partes, sin forma, sólo con voz. En este sentido, podríamos referirnos a Oedon como el Cosmos en sí

mismo. Micolash hace este descubrimiento en la Pesadilla, cuando lo encontramos comunicándose con un Grande. Comienza confundiendo a Oedon con Kos, creyendo que está hablando con el Grande del océano: “Oh, Kos, o como algunos dicen, Kosm... ¿Escuchas nuestras súplicas?” A mitad de la batalla, Micolash experimenta una epifanía: “¡El cosmos, eso es!” No es Kosm. Es Cosmos. El Coro descubrirá esta verdad también, de hecho la totalidad de su religión se construirá sobre esto, como es mencionado en la Insignia de guardían del ojo cósmico:

“Insignia de un miembro del Coro, élite de la Iglesia de la Sanación. El ojo simboliza al mismísimo cosmos. El Coro se topó 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?”

Oedon es tan omnipresente que aunque podría no ser Dios en el sentido de la religión judeo-cristiana, es sin duda como Dios. Esto conduciría al mantra del Coro, su epifanía: “El Cielo y el Cosmos son uno”. En sus comienzos la Iglesia de la Sanación creía que los Grandes estaban asociados al agua, pues fue aquí donde se encontró a Kos. El Coro sin embargo concluyó que no era el mar lo que estaba relacionado con los Grandes, sino el mismísimo Cosmos, Oedon. Fue Oedon el que embarazó a la Reina Yharnam, y fue Oedon quien embarazó a Arianna. La mayoría de los jugadores descubrirán el llanto de un bebé por primera vez cuando aparece la Luna Sangrienta, luego de derrotar a Rom, la Araña Vacua. Es en este punto que la línea entre el Mundo Despierto y la Pesadilla comienza a emborronarse. La Luna Sangrienta cuelga baja, las Amygdala se hacen visibles, y el llanto perpetuo de un bebé empieza a resonar en el PC Hunter mientras éste se esfuerza por entender qué está pasando.

Muchos jugadores saben que es posible ver las Amygdala antes de que la Luna Sangrienta se alce si tienen un mínimo de 40 de lucidez, ¿pero sabías que también es posible escuchar el llanto del bebé antes de la muerte de Rom? Descubrí esto en mi NG++, en la que decidí empezar con 99 de lucidez para ver si algo cambiaba. Lo que descubrí fue que si el PC Hunter tiene una lucidez por encima de 60 puede escuchar el llanto del bebé incluso antes de que la Luna Sangrienta aparezca. Esto parece implicar que el bebé existe mucho antes de que el Ritual de Mensis tenga lugar.

Todos los Grandes pierden a sus hijos y Mergo, el hijo de la Reina Yharnam y un Grande, no fue diferente. Cuando encontramos a la Reina Yharnam en las Tierras del Sueño, parece como si su estómago hubiera sido abierto en canal, un niño extraído de su útero. Pero cuando la encontramos en las profundidades del Laberinto Pthumerio, se nota que aún está embarazada. Luego de su muerte, deja caer la Piedra de Yharnam, en la que vemos la forma de un feto.

Apenas un uno por ciento de los embarazos son ectópicos, una complicación durante el embarazo que hace que el feto comience a desarrollarse fuera del útero. De entre los embarazos ectópicos, el uno por ciento son abdominales, en cuyo caso el feto se desarrolla en el abdomen de la madre en lugar de en su vientre. Cuando uno de estos embarazos falla y el feto muere, comienza a calcificar lentamente y a endurecerse. El feto puede permanecer dentro de la madre durante años. En muchos casos, el feto ha permanecido calcificado y endurecido dentro de la madre incluso décadas después de su muerte. Estos fetos

son llamados bebés de piedra. Esto es la Piedra de Yharnam, el cadáver calcificado de un Grande no nato: Mergo.

Nacido muerto, lo único que se podría salvar de Mergo era su Cordón Umbilical. Encontrado luego de derrotar al jefe Nodriza de Mergo, el cordón dice:

“Una gran reliquia, también llamada Cordón del Ojo. Todos los Grandes retoños tienen este precursor el cordón umbilical.

Todos los Grandes pierden a su hijo, y luego ansían un sustituto. Este cordón concedió a Mensis audiencia con Mergo, pero resultó en el desgarró de sus mentes.”

Micolash había sido testigo tanto del éxito del maestro Willem como del fracaso de Laurence. Había sido testigo de que, para ascender, uno debe usar un Cordón del Ojo, el cordón umbilical de un Grande. Cuando la Escuela de Mensis trató de usar el Cordón Umbilical de Mergo para comunicarse con él, el ritual resultó en un estrepitoso fracaso. No está claro exactamente qué significa para un Grande estar perdido o muerto. Existen en un plano existencial muy lejos del nuestro. Recuerda que aunque incluso algo muera en el Mundo Despierto, su conciencia puede vivir en la Pesadilla.

Mergo vivió en la Pesadilla, posiblemente unido en parte a la Nodriza, o posiblemente manifestándose como la Nodriza en sí. Es probable que la Escuela de Mensis hiciera una conexión con Mergo usando su cordón umbilical. Pero lo que encontraron fue un concepto éldrico de muerte tan inconcebible para la razón humana que resultó en la obliteración de sus mentes.

“Pero ten cuidado. Los secretos lo son por algo. Y algunos prefieren que no sean desvelados. Sobre todo, cuando son particularmente indecorosos...”

– Simon

Capítulo VIII: Micolash, la Luna Sangrienta, las Tierras del Sueño y los Grandes

“Un cazador es un cazador, incluso en un sueño. ¡Pero, oye, no tan rápido! ¡La pesadilla se agita y gira vertiginosamente!”

– Micolash, Anfitrión de la Pesadilla

Si hay alguien en Bloodborne al que podemos definir como ‘malvado’ ese es Micolash. Los Grandes son demasiado complejos y demasiado alienígenas como para atribuirles valores morales de ‘bien’ o ‘mal’; Willem seguramente trató por todos los medios de impedir que los desastrosos eventos de Bloodborne ocurrieran en primera instancia; las Bestias son criaturas que ya no piensan; Yharnam es representada como una figura trágica, víctima de circunstancias que escapan a su control; Annalise desafió a la Iglesia y trató de conducir a su gente a una nueva era de prosperidad; Laurence y Gehrman intentaron controlar la infección; Ludwig quiso establecer una organización que protegiera al inocente; Eileen solo mata Cazadores que han sucumbido a la sed de sangre; la Bestia Abominable no puede superar el hecho de que ha sido tan maltratado por la infección que su diálogo te rompe el corazón al ver el terrible estado en que se encuentra; María sentía genuina preocupación por sus pacientes en el Pabellón de Investigación y fue superada por el sentimiento de culpa debido a sus acciones en la aldea; Patches es malicioso pero amigable; la Iosefka Impostora trata

desesperadamente de poner fin a la investigación que, ella cree, salvará la humanidad; Alfred sólo quiere que Logarius descanse en paz; Djura desea proteger Viejo Yharnam; Gascoigne arremete contra lo que considera que son monstruos. Micolash, por otro lado, está loco de remate, y parece contentarse con ello.

La existencia de Micolash parece ser en sí misma una mofa de los desarrolladores hacia el jugador. Hemos viajado tan lejos, enfrentado tanto, y luchado tan dolorosamente en nuestra búsqueda de respuestas. Cuando finalmente encontramos a alguien que podría explicarnos qué diablos ocurre, está ido del todo. Es casi como si los desarrolladores nos estuvieran preguntando: "¿Seguro que quieres respuestas? Él sabe la verdad; mira cómo ha quedado". Pero antes de que llegemos a Micolash y su posición como Anfitrión de la Pesadilla así como las implicaciones de esto, volvamos al principio y ahondemos en Micolash y su Escuela de Mensis.

Todo comenzó en Byrgenwerth. Un grupo de Eruditos descubrió la existencia de los Grandes y el increíble poder de la Vieja Sangre. Esto llevó a una separación inevitable debido a las diferencias ideológicas, lo que condujo a que un grupo de eruditos abandonasen la universidad y fundaran la Iglesia de la Sanación. Micolash fue uno de estos eruditos. En nuestra lucha contra Micolash, vemos que viste el uniforme harapiento de un Erudito de Byrgenwerth. La descripción del Uniforme de estudiante dice:

“El uniforme de los estudiantes de Byrgenwerth, institución de enseñanza de antaño. La Iglesia de la Sanación tiene sus raíces en Byrgenwerth, y es obvio que se inspira en el diseño de sus uniformes. 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.”

En los inicios de la Iglesia de la Sanación este grupo operó en secreto. El taller de Gehrman sirvió como una fuerza policial secreta para la Iglesia, mientras Micolash fundaría la Escuela de Mensis, una nueva institución de aprendizaje para la Iglesia en la que poder continuar su investigación de Byrgenwerth. De acuerdo con la Llave de la Catedral superior:

“Los niveles superiores de la Iglesia de la Sanación están formados por la Escuela de Mensis, con sede en la Aldea Invisible, y por el Distrito de la Catedral superior. Esta llave te acerca un paso más al Coro.”

Esta llave es encontrada en Yahar’gul en el cadáver de un miembro del Coro encerrado. Desde su nueva ubicación secreta en Yahar’gul, la nueva Escuela de Mensis de Micolash sería protegida y ocultada por la Iglesia de la Sanación. El Atuendo negro de Yhar’gul reza:

“Los cazadores de Yahar’gul responden ante los fundadores del pueblo, la Escuela de Mensis. Cazadores solo de nombre, estos secuestradores se funden en la noche llevando este atuendo.”

Desde su sede secreta, los sirvientes de la Escuela de Mensis se escurrían por la oscuridad y secuestraban inocentes para traerlos de vuelta a Yahar’gul y usarlos en sus experimentos. El PC Hunter puede

ser una de estas víctimas secuestradas si muere a manos de un hombre del saco, un enemigo que aparece por primera vez luego de la muerte de la Bestia sedienta de sangre.

El Cazador también encuentra y enfrenta a dos cazadores de Yhar'gul acechando fuera de una casa en el Distrito de la Catedral, posiblemente en busca de más víctimas. Pareciera ser, sin embargo, que la Escuela de Mensis se alejó paulatinamente de la Iglesia de la Sanación. Mientras los Yharnamitas veneraban la Vieja Sangre y rendían homenaje a los Grandes, como si fueran seres divinos, los ciudadanos de Yhar'gul veneraban a los Grandes directamente. Estatuas de sus retorcidas figuras adornan las calles y enormes capillas son dedicadas al culto de Grandes de apariencia arácnida.

Y lo que es más, los rituales de la Escuela de Mensis parecen ser directa o indirectamente responsables de la llegada de la Luna Sangrienta. ¿Pero qué es la Luna Sangrienta?

“Los locos trabajan subrepticamente en rituales para atraer la luna. Descubrir sus secretos”

– Nota dejada por un Cazador muerto.

“El ritual de Mensis debe ser detenido, o nos convertiremos en bestias.”

– Nota dejada por un Cazador muerto.

“Cuando la luna roja esté baja, la línea entre hombre y bestia se difuminará.”

– Nota encontrada en la Mansión de Byrgenwerth.

“Cuando la luna roja esté baja, las bestias se adueñarán de las calles.”

– Nota dejada por Djura.

“¡Mirad! ¡Un cielo de sangre pálida!”

– Autor desconocido.

El jugador se encuentra por primera vez con la Luna Sangrienta luego de la muerte de Rom, la Araña Vacua. El PC Hunter encuentra a la Reina Yharnam en lo profundo del Lago Lunar, habiendo aparecido de la nada. Se lamenta mientras observa el cielo, y cuando el Cazador sigue su mirada contempla la imponente Luna Sangrienta amenazando desde arriba. Después de eso, todo cambia. Éste es el momento en el que Bloodborne pasa de ser una historia de Bestias y Sangre a una de horribles criaturas misteriosas que trabajan desde las sombras. O quizá una mejor manera de explicarlo sería que esto siempre fue una historia de cosas misteriosas, solo que no podíamos verlas.

Muchos jugadores abandonan la Capilla de Oedon por primera vez para escuchar un estridente silbido proviniendo de atrás. Se giran y se fijan en la peculiar brizna de aire que parece fluir por el viento. Algunos jugadores, como yo hice, se acercan para investigar más. Es entonces cuando el Cazador es elevado por el aire por fuerzas desconocidas y estrujado hasta la muerte, sucumbiendo al Frenesí. Si eres como yo, seguiste adelante con la caza. Lo atribuiste a otra trampa porculera de Miyazaki y listo. Lo que te mató fue una Amygdala o al menos a lo que me referiré de aquí en adelante como una Amygdala. No está claro si la Amygdala que hace de jefe en la Frontera de la Pesadilla es el nombre del Grande o es su especie. No obstante el Brazo de Amygdala lo etiqueta como “el brazo de un Grande Amygdala pequeño”, y el término Grande es demasiado amplio, así que me referiré a estas criaturas como

las Amygdala. Una vez el Cazador acaba con Rom y la Luna Sangrienta se alza, las Amygdala no están más ocultas: de hecho se vuelve dolorosamente claro que han estado ahí todo el tiempo.

Y esto nos lleva hasta las Tierras del Sueño.

Muchos jugadores, diría que la mayoría de ellos, se muestran confusos por las palabras Pesadilla y Sueño que se repiten en Bloodborne. Mucha gente no ha leído los trabajos de Lovecraft, de quien Bloodborne toma influencia; incluso aquellos que han leído Lovecraft con frecuencia sólo han leído sus últimos trabajos (que, admitámoslo, están mucho mejor escritos) como La sombra sobre Innsmouth y la Llamada de Cthulhu. Sin embargo sobre la mitad de la carrera de Lovecraft tenemos a lo que sus eruditos se refieren como The Dream Cycle.

Para Lovecraft, el acto de dormir era un método en el que los seres humanos transportaban momentáneamente sus conciencias a una dimensión alterna. Las Tierras del Sueño no son una ilusión, son un espacio real. Las Tierras del Sueño son una localización tan real como Yharnam, Byrgenwerth, Cainhurst o Yahar'gul. El mero hecho de que el jugador pueda recoger objetos de las Tierras del Sueño y traerlos de vuelta hasta el Mundo Despierto es prueba de que es un lugar tan real como el resto. El Elixir de plomo establece:

“Se desconoce la receta de este misterioso preparado, pero algunos postulan que solo se materializa en las pesadillas más desesperadas.”

Hay cuatro localizaciones distintas en Las Tierras del Sueño en las que el PC Hunter se aventura: la Frontera de la Pesadilla, el Edificio lectivo, la Pesadilla del Cazador y el Sueño del Cazador. El Sueño del Cazador es el primer lugar en las Tierras del Sueño al que viaja el Cazador, y desde ahí es que puede desplazarse a diferentes partes del mundo del juego. El Edificio lectivo es la siguiente localización a la que viaja. El Edificio lectivo de Byrgenwerth ha sido de algún modo deformado y transportado hasta las Tierras del Sueño. El Edificio lectivo está conectado a la Pesadilla, que está compuesta por la Pesadilla de Mensis y la Frontera de la Pesadilla, y a juzgar por el hecho de que un Gigante de la Iglesia es encontrado en los niveles superiores es posible que la Escuela de Mensis se moviera hasta el Edificio lectivo de la pesadilla en algún momento. Fíjate en cuando el Cazador abre ciertas puertas en el Edificio lectivo y se transporta a La Pesadilla, los mismos efectos de deformación y partículas ocurren cuando el Cazador usa una lámpara.

Las Tierras del Sueño son una localización que existe paralelamente a nuestro mundo. Tienen un paisaje como nosotros, sólo que sigue unas reglas distintas. La teletransportación es solo otro medio de desplazamiento en las Tierras del Sueño. Las Tierras del Sueño existen paralelas al propio Mundo Despierto. Mientras que el Mundo Despierto es el dominio de la humanidad, las Tierras del Sueño lo son de los Grandes. Estos dos mundos existen como un reflejo el uno del otro.

La Frontera de la Pesadilla parece ser un reflejo de la tierra Pthumeria devastada, Loran, como prueba el hecho de que bestias plateadas merodeen por la Frontera y que Amygdala deje caer el Cáliz del afligido

Loran. La Pesadilla del Cazador parece ser un reflejo de la ciudad de Yharnam. El Sueño del Cazador es obviamente el taller abandonado de Gehrman. Son lugares muy similares a sus homólogos en el Mundo Despierto, con sutiles diferencias.

Considera mirar al espejo, contemplando tu propio reflejo. Te quedas mirando por una hora y, durante un instante, crees haber visto una figura detrás de tu reflejo. Te giras rápidamente para mirar detrás de ti, sorprendido, pero no hay nada. Vuelves a mirar hacia delante, a tu reflejo, y la figura ya no está. Lo que has experimentado es una pequeña apertura en el velo que separa los dos mundos, el Mundo Despierto y las Tierras del Sueño. La figura que viste está, dicho sea de paso, todavía detrás de ti. Existe en un plano de la realidad paralelo al tuyo, por encima. Quizá la figura sentía curiosidad por ti y, deseosa de saber más, su curiosidad la hizo visible por un brevísimo instante.

"¡Mirad! ¡Un cielo de sangre pálida!"

Este mensaje se puede encontrar antes de la muerte de Rom, lo cual es bastante confuso. Si miramos al cielo entonces, nada se sale de lo ordinario. El mensaje sigue ahí, sin embargo, luego de la muerte de Rom. Mirar al cielo revela la Luna Sangrienta en todo su esplendor. Por supuesto que el mensaje estaba ahí de antes, porque la Luna Sangrienta siempre estuvo ahí, solo que no podíamos verla.

Esto es lo que la lucidez nos brinda. Con cuarenta de lucidez el Cazador será capaz de ver las Amygdala en el Distrito de la Catedral incluso antes de matar a Rom. Con cincuenta de lucidez, la pieza musical del Sueño del Cazador cambiará antes de la muerte de Rom. Con sesenta, el Cazador escuchará el llanto del bebé al acercarse a Arianna, antes incluso de la muerte de Rom. Hay un tema común aquí. La lucidez nos permite vislumbrar el paraje paralelo a nuestro mundo y ver qué hay más allá de la percepción humana. Después de la muerte de Rom, el velo que separa ambos mundos colapsa por completo. La lucidez ya no es necesaria; la Luna Sangrienta se erige; las Amygdala se hacen visibles; el llanto del bebé se escucha incesantemente. Los ciudadanos de Yharnam son conducidos a la locura una vez que son forzados a entender los entresijos de su realidad. El solo mirar a los Grandes es suficiente para que alguien pierda la cabeza, y ni qué decir del mero hecho de saber que estos seres han estado acompañándote toda tu vida... observándote... por siempre. ¿Pero dónde encaja todo esto? ¿Cómo hace Micolash para atraer la Luna Sangrienta? ¿Por qué está en la Pesadilla? ¿Por qué es su anfitrión?

La Escuela de Mensis se fundó para continuar el estudio de lo Grandes que comenzó en Byrgenwerth. Micolash informaba a Laurence y la Iglesia de la Sanación y en respuesta ellos mantenían la existencia de la Escuela en secreto. Después de la purga de Viejo Yharnam, el secretismo no era más necesario y el Coro fue formado para estudiar la Vieja Sangre de los Grandes y Ebrietas. Al principio, Micolash y el Coro cooperaron, como demuestra el Augurio de Ebrietas que Micolash usa para atacarte. Sin embargo, los experimentos de Micolash y los rituales de la Escuela de Mensis se fueron haciendo más retorcidos lentamente.

Micolash empezó a secuestrar Cazadores, probablemente para desgracia de Ludwig. Incluso el cadáver de un miembro del Coro es encontrado amarrado y encerrado en Yahar'gul, sugiriendo que Micolash y los estudiantes de Mensis crecían envalentonados al acercarse más a la Verdad Misteriosa. En respuesta a esto el Coro enviaría a un hombre llamado Edgar para infiltrarse en la Escuela de Mensis y descubrir qué estaba pasando, lo que implica que la escuela había empezado a ocultar sus avances al Coro. Sabemos muy poco sobre Edgar; lo encontramos en la Pesadilla de Mensis y viste el Uniforme de estudiante, sosteniendo una Espada sagrada de Ludwig y un Romero. Edgar viajó hasta la Escuela de Mensis para encontrar que los estudiantes ahora rendían culto a los Grandes como si fueran literalmente dioses, y a las Amygdala en particular.

Las motivaciones de las Amygdala son desconocidas. Está claro que estos seres divinos podrían arrasar Yharnam si así quisieran. Las armas de los mortales palidecen en comparación a los Grandes. Es realmente extraño cómo parecen estar ahí tan pasivas, mirando a los humanos hacer su vida, acercándose de vez en cuando con curiosidad para coger a alguno. Las Amygdala sólo aparecen en lugares de culto. Una es encontrada agarrada a la Capilla de Oedon, otra en la Iglesia abandonada que servía como puerta a Yahar'gul. La Amygdala que el jugador enfrenta está ubicada en lo que parece ser una gran catedral, donde los antiguos Pthumerios probablemente rendían culto a los Grandes. Considera la descripción de la runa Luna:

“Una transcripción de luna, en la pronunciación de los Grandes que viven en la pesadilla.

Los Grandes que habitan en la pesadilla son espíritus amistosos y suelen responder cuando se los llama.”

Quizás esto explique por qué las Amygdala que viven en la Pesadilla se juntan en lugares de culto. Quizás escuchan los deseos y las súplicas de los humanos. En Yahar’gul sin embargo, las Amygdala están en todas partes.

En lo que Micolash y la Escuela de Mensis se acercaban a la Verdad Misteriosa, atraieron más y más de estos Grandes, como una lumbre atrae las polillas. Su último ritual, no obstante, resultó en su perdición. De algún modo Micolash se hizo con uno de los Cordones Umbilicales de los Grandes. El de Mergo, para ser más precisos. Aquí residía toda la evidencia que necesitaba, el Cordón de un verdadero Grande: Mergo, hijo de Yharnam y Oedon. Con los resultados de su investigación y el Cordón del Ojo a su disposición, Micolash y los estudiantes de Mensis intentarían ascender a la divinidad como Rom y Willem habían hecho antes con el Cordón del Huérfano. Micolash alinearía su cerebro con ojos. El Cordón dice:

“Todos los Grandes pierden a su hijo, y entonces buscan un sustituto. Este Cordón concedió a Mensis audiencia con Mergo, pero resultó en la obliteración de sus cerebros.”

Mergo estaba muerto. Sí, Mergo había nacido muerto hace milenios en la antigua Pthumeru. No está claro qué supone para un Grande estar muerto, o si pueden morir en primer lugar. Cuando la Escuela de Mensis se comunicó con el Grande difunto, fue el final de Yahar'gul. El velo entre los mundos se desmoronó; las mujeres de la campana trajeron muerte a la vida; los ciudadanos que huían de la carnicería fueron convertidos en piedra, fijados permanentemente a las paredes que con tanta desesperación trataban de escalar para liberarse. Los numerosos ataúdes que adornaban las calles reventaron, partes del cuerpo coagulando juntas convirtiéndose en masas de carne y huesos que se aferraban entre sí y acababan a los secuestradores, asesinándolos.

Mensis fue arrastrada a la Pesadilla, desgarrada. Micolash y todos sus estudiantes estaban muertos, pero sus conciencias fueron arrastradas a la Pesadilla. Muy pocos sobrevivieron esta transición, los dos únicos conocidos fueron Micolash y Edgar. Micolash fue llevado hasta las Tierras del Sueño, específicamente hasta la Pesadilla. Edgar sobrevivió debido al hecho de que no llevaba puesta la Jaula de Mensis y no había participado en el ritual, mientras que lo de Micolash es un caso extraordinario. El cadáver de Micolash, que aún reside en Yahar'gul, creó una entrada. Al igual que las lámparas de Yharnam hacen de enlaces al Sueño del Cazador, el cadáver de Micolash, anfitrión de la pesadilla, serviría de entrada a la Pesadilla. La Pesadilla, como ya hemos discutido, parece ser un reflejo de la ciudad Pthumeria de Loran. Si este es el caso, quizá Loran fue el lugar del fallido nacimiento de Mergo. En lo alto de la Galería de Mergo, el castillo al que el Cazador asciende, encontramos a la Reina Yharnam llorando. Al seguir su mirada topamos con un ascensor que usamos para subir hasta la cima del castillo y es ahí

donde enfrentamos a la Nodriza de Mergo. Históricamente, una nodriza era una mujer que amamantaba al niño si la madre, por la razón que fuese, no podía hacerlo. Mientras la enfrentamos, la Nana de Mergo, una melodía encantada, suena de fondo. Quizá la Nodriza era un Grande invocado por Yharnam para que cuidara de su futuro hijo, o quizá la Nodriza fue creada como una especie de manifestación de la conciencia de Mergo.

En cualquier caso, la Nodriza es un Grande completamente formado. Sangra rojo como las Amygdala, el Huérfano y la Presencia Lunar, en lugar del fluido claro que sueltan los Semejantes. Es la fuerza dominante que gobierna sobre la Pesadilla desde lo alto de la Galería de Mergo, y algo peculiar ocurre al derrotarla. En la versión en español de Bloodborne, el texto verde 'PRESA ASESINADA' aparece cuando resultamos victoriosos de un combate contra un jefe. En la versión japonesa, es el texto 'CAZASTE'. Pero en ambas versiones, matar a la Nodriza de Mergo hace que aparezca el mensaje 'PESADILLA EJECUTADA'. Estaba algo confuso la primera vez que vi esto. Considera el lema de Bloodborne: Caza tus Pesadillas. Vamos a parar un momento y mirara los cuatro Grandes con todas las letras que el Cazador se encuentra: la Nodriza de Mergo, Amygdala, el Huérfano y la Presencia Lunar. De los cuatro, Amygdala es el único que no reporta el mensaje PESADILLA EJECUTADA. La Nodriza de Mergo, el Huérfano, y la Presencia Lunar son los únicos tres enemigos que hacen aparecer ese mensaje en pantalla.

Esto me inquietó durante mucho, mucho tiempo, hasta que llegué a una conclusión algo simple: Amygdala no está muerta. Incluso después de

matar al que nos topamos en la Frontera de la Pesadilla, las otras Amygdala aún están ahí. El Cazador incluso mata otra Amygdala en el Laberinto Pthumerio. Quizá las Amygdala no son miembros individuales de una sola especie después de todo, sino un único Grande. Después de todo, Patches habla a la Amygdala que te coge en el Distrito de la Catedral como si fuese Amygdala en sí. Solo llegué a esta conclusión luego de enfrentar a la Nodriza de Mergo en NG+ y percatarme de que durante la batalla puede crear clones de sí misma, que usa para pelear. Los Grandes existen en un nivel tan superior que escapa a nuestra comprensión, ¿quién dice que no pueden estar en varios lugares a la vez? En las profundidades de la Gran Isz el Cazador enfrenta a Ebrietas por segunda vez, y parece que esta Ebrietas ha estado aquí todo el tiempo. Cualquiera que sea el misterio detrás del mensaje de Pesadilla Ejecutada, matar a la Nodriza de Mergo pone fin a la conciencia de Mergo y finiquita los Rituales de Mensis para siempre. Sin embargo el ritual no fue un completo fracaso. La ascensión había funcionado... más o menos. Un nuevo Grande había nacido de las mentes rotas de los Estudiantes de Mensis: el Cerebro de Mensis.

El Hilo Viviente nos dice:

“El inmenso cerebro que Mensis consiguió en la pesadilla sí estaba alineado con los ojos del interior, pero eran de un tipo malvado, y el propio cerebro estaba completamente podrido.

Aun así, era un Grande de verdad, y dejó una reliquia. Una reliquia viva, algo verdaderamente valioso.”

El Cerebro de Mensis es un Grande desvalido cuya única fuerza reside en inducir a la locura a aquellos que lo miran. El Cerebro de Mensis está anclado en la Galería de Mergo, haciendo de arma viviente que ataca a los intrusos. Si el Cazador se abre camino hasta el elevador accesible tras el pasillo repleto de Winter Lanterns, puede soltar las cadenas que mantienen el Cerebro de Mensis suspendido y enviarlo al abismo. Volviendo hasta la base de la Galería de Mergo encontrará un nuevo ascensor que conduce hasta el indefenso Grande recién derribado.

Fue algo triste, realmente. La primera vez que me encontré el Cerebro de Mensis, agitándose ahí, una masa de cerebros y ojos que me miraban ir de un lado a otro... No estaba seguro de qué hacer con él. ¿Debería matarlo? No parecía agresivo, solo estaba ahí, mirando, y claramente no tenía manera de defenderse. Decidí hacer algo que se había vuelto una especie de manía para mí siempre que encontraba algo relacionado con los Grandes: me puse la Jaula de Mensis, que se describe como:

“Esta jaula de hierro exagonal indica lo raros que son. La jaula es un dispositivo que constriñe la voluntad de uno y le permite ver el mundo profanado 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 angustiada pesadilla.”

Había aprendido antes que el Muñeco respondía a los gestos, lo que me llevó a creer que habría otros que hicieran lo mismo. Como cualquier otro, deseaba encontrar algún tipo de secreto en algún lado. Hasta ahora, no había tenido éxito ninguno. Sin importar dónde me pusiera la Jaula de Mensis o frente a quién usara el gesto Canalizar, no ocurría nada. Así que me senté ahí, como un idiota me dije a mí mismo,

mientras mi cazador se postraba frente al Cerebro de Mensis con los brazos estirados. Sabía de antemano que el Cazador terminaría cambiando de posición, así que esperaba a ese momento antes de seguir con lo mío. Para mi más sincera sorpresa, un objeto apareció en mi inventario. Era una runa Luna, la más poderosa que había encontrado. “Los Grandes que habitan la pesadilla son espíritus amistosos y suelen responder cuando se los llama”. Fue un momento que me hizo sentir realmente mal sobre esta cosa frente a mí. Decidí matarla. Quizás el hecho de que me dio una runa Luna, una runa que te entrega más Ecos de Sangra al derrotar enemigos, era una especie de lamento para que pusieran fin a su miseria. Fui recompensado con el Hilo viviente, un objeto que había estado buscando con interés durante algún tiempo pues era requerido para acceder Pthumeru Ihyll.

Más tarde leí que la Jaula de Mensis era innecesaria, y que uno sólo tenía que usar el gesto Canalizar. Para sorpresa mía leí que nadie había descubierto uso alguno para la Jaula de Mensis. ¿Nada? ¿En serio? ¿Ni un solo secreto desbloqueado con un objeto que parece estar tan evidentemente puesto ahí para, bueno, desbloquear algo? A lo mejor la Jaula no hacía nada de nada. A lo mejor, en su locura, las ilusiones de los Estudiantes de Mensis les convencieron de que funcionaba aunque no fuera necesario. Su locura, después de todo, les conduciría a su angustiada pesadilla.

“Concédenos ojos, concédenos ojos. Coloca ojos en nuestro cerebro para purificar nuestra bestial idiotez.”

Micolash, Anfitrión de la Pesadilla.

Capítulo IX: Laurence, Gehrman y la Marca del Cazador

“Busca la vieja sangre. Recemos... Deseemos... Para comulgar juntos, y démonos un festín con la vieja sangre. Nuestra sed de sangre nos sacia, calma nuestros miedos. Busca la vieja sangre. Pero cuidado con la fragilidad de los hombres, su voluntad es débil y sus mentes jóvenes. Estas asquerosas bestias nos ofrecen néctar y tientan a los dóciles, no confíes en la fragilidad de los hombres, su voluntad es débil y sus mentes jóvenes. Si no fuera por el temor, nadie lamentaría la muerte. Busca la vieja sangre.”

- Vicaria Amelia

Laurence y Gehrman. Juntos, cambiarían el mundo. ¿Quiénes eran originalmente y cómo cayeron en la desgracia? ¿Qué le pasó a Laurence y cómo quedó Gehrman atado al Sueño del Cazador? Cuando miramos ahora en lo que su organización se ha convertido, sólo podemos imaginar con qué soñaron estos dos. ¿Querían un mundo mejor? ¿Buscaban poder? Quizá solo eran hombres locos que satisfacían su curiosidad científica eliminando inocentes a su paso. En este penúltimo capítulo examinaremos el destino de estos dos individuos, y las consecuencias de sus acciones.

El PC Hunter despierta en un mundo de horror, justo como le ocurre al jugador. No tiene respuestas, ni siquiera preguntas. El mundo es confuso, aterrador y agotador. Si el Cazador hubiera estado solo, no habría llegado muy lejos. Pero el Cazador no está solo:

“Ajá, debes de ser la nueva cazadora. Bienvenida al sueño de la cazadora. Este será tu hogar... por ahora. Soy... Gehrman, amigo de los cazadores. Seguro que estás hecha un

buen lío, pero no pienses demasiado en todo esto. Sal y mata unas cuantas bestias. Te vendrá bien. ¡Ya sabes, es lo que hacen los cazadores! Te acostumbrarás...”

– Gehrman, el Primer Cazador

Gehrman ofrece al Cazador un lugar en el que hospedarse y un taller. Desde el Sueño del Cazador, Gehrman le dará al Cazador algo de confort y de consejo. ¿Pero quién es Gehrman? ¿De dónde viene y por qué está aquí? De acuerdo a la muñeca:

“Fue un cazador hace mucho, pero ahora sólo les aconseja. Él es solitario, nunca visto en el mundo de los sueños. Aún así, permanece aquí, en este sueño.”

Gehrman fue el Primer Cazador, y a partir de él todas las técnicas modernas de caza fueron desarrolladas. Un tema central en Gehrman es la piedad, piedad que él mismo concede a los que mata en el Sueño del Cazador, como implia su Hoja de entierro:

“Un arma con truco que llevaba Gehrman, el primer cazador. Es una obra maestra que definió toda la batería de armas que se crearon en el taller. Su hoja está forjada con siderita, que se dice que cayó de los cielos. Sin duda Gehrman veía la caza como una especie de elegía de su despedida en la que solo deseaba que su presa descansara en paz y nunca más se despertara en otra angustiada pesadilla.”

También creó a la muñeca, basando su apariencia en la de su difunta estudiante, María. Desde el Sueño del Cazador, Gehrman y la muñeca guían a los Cazadores sangrepálida en su misión. Gehrman era también, como sabemos, un socio de Laurence.

“Oh, Laurence... Por qué estás tardando tanto... Me temo que soy demasiado viejo para esto, ya no sirvo...”

Nuestro primer encuentro con Laurence es al descubrir su cráneo en la Gran Catedral, después de derrotar a la Vicaria Amelia. Aquí somos testigos de un recuerdo en el que Laurence le dice al maestro Willem que abandona la universidad. Sabemos por la calavera de Laurence, encontrada en la pesadilla, que es:

“Cráneo de Laurence, primer vicario de la Iglesia de la Sanación. En realidad, se convirtió en la primera bestia clérigo, y 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.”

El cráneo humano parece ser un objeto meramente simbólico, creado en la Pesadilla, ya que el cráneo de Laurence en el Mundo Despierto se encuentra en la Gran Catedral. En una entrevista que FuturePress hizo a Miyazaki, remarca que “el cráneo de Laurence sirvió como el inicio de la Iglesia de la Sanación, pero ha tomado la forma de una bestia retorcida”.

Laurence fue entonces el fundador de la Iglesia de la Sanación, habiendo abandonado Byrgenwerth luego de un desacuerdo en términos filosóficos con el maestro Willem. Laurence y Gehrman representan dos caras del misterio. ¿Qué les ocurrió? ¿Cómo llegaron las cosas al punto en que están cuando empezamos el juego?

Laurence fue el Primer Vicario; Gehrman, el Primer Cazador. Su historia, como muchas en Bloodborne, comienza en Byrgenwerth. Hemos establecido o que Gehrman era un socio tanto de Laurence como

del maestro Willem. Gehrman debió haber sido un estudiante en Byrgenwerth, o a juzgar por su eficiencia en combate y su habilidad en la artesanía, debió haber sido del personal de mantenimiento de la academia, el jardinero o un guardaespaldas. Pero luego del descubrimiento de la Vieja Sangre, Laurence conduciría una sección de los eruditos de Byrgenwerth para formar la Iglesia de la Sanación, separándose de Byrgenwerth. Gehrman, amigo íntimo de Laurence, se le uniría. Laurence y Gehrman creían que la humanidad podría alcanzar su nueva etapa usando la Vieja Sangre, como cita la Runa Metamorfosis horaria:

“El descubrimiento de la sangre hizo realidad su sueño evolutivo. La metamorfosis, y los excesos y la desviación subsiguientes, no fueron más que el principio.”

Fue, sin embargo, en este momento que Laurence y Gehrman llegaron a una terrible conclusión. Mientras que la Vieja Sangre podía curar cualquier enfermedad, aquellos a los que les había sido suministrada eran susceptibles de caer a la nueva, terrible enfermedad conocida como la infección de la bestia. Aquellos que habían sucumbido a la sangre infecta sufrían de una especie de licantropía. Su pelo se estiraba, sus dientes se afilaban, su tamaño y fuerza aumentaban y se volvían violentos e irracionales. Los hombres y mujeres que habían sucumbido a la infección se convertían en bestias. Pero Laurence no podía detener su investigación. Habría que hacer sacrificios. Todos los que siguieron los pasos del maestro Willem sabían que la evolución requería coraje. Una nota encontrada en el Edificio Lectivo de la Pesadilla dice:

“El maestro Willem tenía razón. La evolución sin coraje será nuestra perdición.”

Y de esta manera Laurence continuó con su trabajo.

Mientras Laurence formaba la Iglesia, Gehrman creó el taller. Como institución secreta, el taller entrenaría a grupos de individuos para dar caza a las bestias. El Atuendo de cazador nos dice eso:

“Esta útil prenda ofrece una defensa estable a quienes se enfrentan a la amenaza bestial de Yharnam. Permite acechar en secreto a las bestias, al amparo de la noche.”

El taller hizo de equipo de limpieza para la Iglesia en ciernes de Laurence. Cazarían a aquellos que se habían convertido en bestias y los ejecutarían antes de que el pánico se apoderase de Yharnam.

Es posible que Laurence y Gehrman, siendo como eran conocedores de los Great Ones, descubrieran la terrible naturaleza de la Luna Sangrienta, y la Presencia Lunar como la fuente de la infección. Intentaron encontrar una manera de vencer a la Presencia Lunar, un anticuerpo que fuera lo bastante fuerte, alguna manera de controlar la infección de la bestia. Todo sin éxito. Laurence y Gehrman se envejecieron, el taller fue sellado y Gehrman quedó prisionero de la Presencia Lunar. En un intento por liberar a su mejor amigo, Laurence llevó su investigación hasta el límite. La infección debía ser contenida sin importar el precio.

La sangre cenicienta se introdujo en el Viejo Yharnam, y la investigación se intensificó. Las bestias eran estudiadas por Laurence y la Iglesia, incluso mientras los cadáveres eran apilados en las calles y la

ciudad estaba cubierta de sangre. Los incontables experimentos de Laurence resultaron en un descubrimiento, la culminación de toda su investigación para poner fin a la infección de la bestia y controlarla: el Abrazo de la bestia.

“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.”

En la Gran Catedral de la Iglesia de la Sanación, el Primer Vicario aceptó el Abrazo de la bestia en su mente. Con esto tomaría el control sobre la infección, pondría fin a las Cazas, dominaría la Vieja Sangre, guiaría a la humanidad a su nueva etapa evolutiva y liberaría a su mejor amigo del control de los Grandes. Todo su trabajo había sido para esto. Todas las muertes, los crímenes indecibles, abandonar Byrgenwerth, explorar el Laberinto, fundar la Iglesia de la Sanación; toda su vida había sido para esto. Pero no fue así.

“El craneo es un símbolo del pasado de Laurence, y lo que no pudo proteger.”

Ese día, la Iglesia de la Sanación cambió para siempre. Laurence se convirtió en la primera Bestia Clérigo, una criatura como nunca antes se había visto. Esto no era meramente una persona con colmillos y el pelo largo, no, esto era un monstruo auténtico. Es posible que fuese el Asesino de la Iglesia Brador quien encontrara primero a Laurence. El testimonio de Brador, la cabellera de una Bestia Clérigo, nos dice:

“La cabellera de una horrible bestia clérigo que indica que el cazador Brador, asesino de la Iglesia de la Sanación, había matado a un compatriota. Tras ello, se puso la cabellera de su aliado y se escondió en las profundidades de una celda. La Iglesia le proporcionó una campana de muerte sin sonido para asegurar que sus secretos serían protegidos”. Brador acabó con Laurence, y hacerlo le llevó a la locura. Desolló el cadáver, bañó sus prendas con la sangre del Vicario, arrancó la cabeza de su cuerpo y la peló. Cuando lo encontraron, retozaba en sangre y vísceras, y su Flebotomista quedó impregnada en frenesí.

“Nada cambia, tal es la naturaleza del hombre...”

– Brador

Brador y su Testimonio sobre el fracaso de la Iglesia de la Sanación fueron encerrados lejos. Toda investigación que tratara controlar la infección de la bestia se detuvo en seco y se prohibió. Las runas Marca de garra y Bestia, junto con las píldoras de sangre de bestia, fueron terminantemente prohibidas por la Iglesia de la Sanación. Con la muerte de Laurence, la Iglesia había construido uno de los pilares sobre los que se asentaría su filosofía: Cuidado con la fragilidad del hombre. La infección no podía ser controlada; debía ser destruida.

Y sobre Laurence, su conciencia fue arrastrada a la Pesadilla. Quizá fue maldecido a arder por toda la eternidad, como castigo por las llamas que carbonizaron el Viejo Yharnam; una mente brillante hundida en la locura.

Así que ahora tenemos la mitad de nuestro dibujo. ¿Pero qué hay de Gehrman?

Aunque Gehrman no se había visto tan afligido por los eventos de la Aldea pesquera como María, bastaron para perturbarlo. También estuvo expuesto a los Parásitos de Kos y sufría horribles pesadillas. Luego de derrotar al Huérfano, la muñeca advierte que Gehrman descansa plácidamente, algo extraño pues suele tener dificultades para conciliar el sueño. Gehrman ayudó a Laurence con la fundación de la Iglesia de la Sanación y estableció el taller, entrenando a los Primeros Cazadores en el arte de tajar a las bestias. Pero aunque Gehrman no se había visto afectado tan profundamente por la masacre de la aldea, la muerte de María lo destruyó.

De acuerdo al Atuendo de María, Gehrman tenía una “curiosa manía” con respecto a ella de la que María no estaba al tanto. María admiraba enormemente a Gehrman, pero no está claro si Maestro y Alumna compartían una relación de pareja o si sus sentimientos hacia ella no eran correspondidos. Como fuera, su muerte lo hundió. Luego de derrotar a María en la Torre del Reloj Astral, encontramos su ataúd puesto justo detrás de su silla. Descansando sobre el ataúd yacen flores de sangrefrías, las mismas que adornan el jardín de Gehrman en el Sueño del Cazador. Sumido en una espiral de depresión luego de la muerte de su mejor alumna, Gehrman cerró su taller y se alejó del mundo en soledad.

En su locura creciente, Gehrman hizo una muñeca. Con su dominio en la artesanía, la muñeca gozaba de una perfección exquisita. El pequeño adorno para el pelo nos cuenta:

“Aunque lleva perdido bastante tiempo, todavía se aprecia el cuidado con el que este elegante adorno fue tratado.

Su color destacaría con gran brillo sobre una cabeza con pelo grisáceo.”

Esto indica que Gehrman se aferró a su único recuerdo de María, conservándolo como un tesoro y diseñando su muñeca basándose en ella. Terriblemente solo y miserable, no quería nada más que tener a María de vuelta. Fue entonces cuando algo se percató de la manía del Pobre Gehrman, pues la runa Luna nos recuerda: “los Grandes son espíritus amistosos”.

Para tener a su querida María de vuelta, daría cualquier cosa. Así fue que Gehrman fue atado al sueño, y la Marca del Cazador marcada en su mente.

“Runa suspendida boca abajo, grabada en la mente. Símbolo de un cazador”.

– Marca del cazador

¿Qué es la Marca del cazador? En términos del gameplay funciona como la Marca Oscura de Dark Souls, pero... ¿qué es realmente? Su descripción la llama una runa, pero no la grabamos en nuestra memoria como hacemos con las demás runas de Carryl. Las runas son, hasta donde podemos conocer, palabras de los Grandes transcritas en símbolos. Carryl se podía comunicar con los Grandes y escuchar sus voces, pero no tenía forma de describirlas con palabras; en su lugar,

Caryll tenía la habilidad de encontrar símbolos que representaban estos murmulos, símbolos comprensibles a las mentes humanas. Si pensamos en estos símbolos como representaciones de palabras de un lenguaje, podemos concluir que la Marca del Cazador es, en un sentido bastante literal, la palabra Cazador de un Grande. La expresión Cazador de un Grande, anclada en la mente. El símbolo del Cazador.

Cazador.

Esta palabra, marcada en la mente del sujeto, es lo que le hace ser un Cazador. Y no cualquier cazador, un cazador especial: un Cazador Sangrepálida. Esta runa es lo que hace a alguien inmortal, destinado a cazar y cazar y cazar hasta que sea liberado. Nosotros como jugadores tenemos esta Marca anclada a nuestras mentes. No importa cuántas veces muramos, nos levantaremos de nuevo. Incluso si caemos de un precipicio; si nos parten en dos; si nos incineran; si morimos por los efectos del frenesí; si nos aplasta un monstruo; morimos y morimos y morimos y morimos y morimos y morimos y morimos y morimos y todavía nos seguimos levantando. Incluso si nos matamos a nosotros mismos con la Chikage, o la Rueda, o el Silbato... nos volvemos a levantar. Solo hay una manera para que alguien estigmatizado con la Marca del Cazador escape: morir a manos de otro cazador marcado.

Cuando Gehrman se asentó en su nuevo hogar en el Sueño del Cazador, se descubrió amarrado y encadenado. No había escapatoria para Gehrman, el Primer Cazador. Atrapado en un infierno constante, incapaz de morir, incapaz de recibir misericordia, Gehrman guio a otros Cazadores Sangrepálida. Cuando sus cacerías terminaran, Gehrman pondría fin a sus vidas, liberándolos de su tortuosa existencia, de la vida

eterna. Les concedió piedad. ¿Pero de dónde viene la Marca del Cazador?

Mientras el cazador recibe su primera transfusión de sangre es atacado por una bestia. Pero la bestia comienza a arder, y los Mensajeros aparecen, arrastrando al jugador. En este momento, algo se percató del jugador. Algo miró por encima y pronunció una simple palabra:

Cazador

Con ese murmullo, nacen los cazadores. Sus vidas antes de la transfusión son irrelevantes. Ahora son un arma. Despiertan en un nuevo mundo, una nueva pesadilla. Despiertan en la Cacería.

Capítulo X: La Cacería de los Sangrepálida

“Y ahora comencemos la transfusión. Oh, no te preocupes. Pase lo que pase... creerás que solo ha sido un mal sueño...”

– Ministro de la Sangre.

Normalmente, esta es la parte en la que te diría que todo lo que viene a continuación se basa en los hechos y las pruebas, que no hay especulación de por medio, y me reservaría las elucubraciones para el final [Nota al lector: en el documento original, todos los capítulos están subdivididos en dos gruesos; en uno, el redactor afirma no utilizar nada más que la evidencia encontrada en el propio juego para narrar acontecimientos que sucedieron sí o sí; en el otro, que deja siempre para el final, advierte que lo que está por venir es su interpretación personal de la historia, muy bien razonada, eso sí, atando los cabos sueltos pero

sin dejar de ser una interpretación más. Para el propósito de este trabajo de traducción omití esto, pues me pareció inoportuno y antinatural dado que tan solo hago de intermediario.] Pero no podemos hacerlo así esta vez, ¿verdad? En su lugar, considera todo lo que he escrito hasta ahora como las pruebas que hemos acumulado. Trataré de ser lo más fáctico posible e intentaré dejar fuera tanta especulación como pueda permitirme. Pero para el propósito de este relato, considera este último capítulo como si fuera mi más pura interpretación acerca del inexplicable e intrincado final de Bloodborne. Úsalo para lo que quieras. Acepta lo que te voy a contar como hechos, descártalo tildándolo de sinsentido, o úsalo como cimientos sobre los que construir tus propias teorías. Te pido no obstante que leas hasta el final antes de tomar una decisión, pues este último capítulo es el más confuso y especulativo de mi trabajo. Lo que sea que elijas hacer, usa tu mente para pensar. El maestro Willem te recordaría que depender únicamente de la pretensión, sólo conduce a la desesperación.

La Presencia Lunar; el Jefe Final secreto de Bloodborne. De todos los seres de significancia y de todos los eventos que se dan en Bloodborne, este es el más misterioso. La Presencia Lunar ha provocado que muchos jugadores abandonen Bloodborne con una sensación de incomodidad, como si hubieran estado tan cerca de la Verdad y tan lejos al mismo tiempo. El Cazador se encuentra con la Presencia Lunar si se niega a que Gehrman ponga fin a su vida, derrotándole después. La Presencia Lunar desciende de la Luna Sangrienta, incluso su nombre implica una profunda conexión entre ambos. Como ya sabemos, la Luna Sangrienta se alza cuando la línea entre hombre y bestia se difumina. Cuando los humanos sucumben a la infección de la bestia, la Luna Sangrienta se

eleva... o quizá sea al contrario. Quizás es que la Luna Sangrienta se alza, provocando que los infectados con la infección de la bestia se transformen. Al principio del juego, encontramos una nota en la parte trasera del Sueño del Cazador, presumiblemente dejada ahí para nosotros:

“Para escapar del horrible sueño del cazador, detén el origen de la infección de bestias que lo invade todo, antes de que la noche dure eternamente.”

Ahora recuerda las palabras que Gehrman le dice al Cazador luego de derrotar al Padre Gascoigne:

“La luna está cerca. Esta noche la cacería será larga.”

La Luna Sangrienta, o mejor dicho, la Presencia Lunar, es el origen de la infección.

La Bestia existe dentro de la Humanidad, siempre ha sido así. Caryll, Erudito de Byrgenwerth, fue el primero en descubrir esto durante su comuna con los Grandes. Según la Runa Marca de Garra:

“La marca de garra es un impulso que busca la calidez de la sangre como una bestia. Fortalece los ataques viscerales, una de las técnicas más oscuras de los cazadores. Aunque la diferencia es sutil, el forjador de runas Caryll describe la bestia como un horrible e inoportuno instinto en los corazones de los hombres, mientras que la marca de garra es una atractiva invitación a aceptar esta naturaleza.”

Pero no sería hasta el descubrimiento de una misteriosa figura conocida como Izzy el Irreverente que las teorías de Caryll serían llevadas a la práctica. Su arma de elección, la Garra de bestia, dice:

“Arma bestial empleada por Izzy el Irreverente. Al lacerar carne y hacer sangrar, la bestia interior se despierta y, al rato, el portador del arma siente su fuerza y una ensoñación febril.”

Y aunque la Garra de bestia es bastante reveladora, no es sino la herramienta que diseñó conocida como el Rugido de bestia la más escalofriante:

“Toma prestada la fuerza de las terribles bestias oscuras no muertas, aunque sea por un instante, para rechazar a los enemigos cercanos con la fuerza de una rugiente bestia.

El usuario emplea sus cuerdas vocales para emitir este sonido indescriptible, lo que hace que nos planteemos qué terribles secretos albergamos en nuestro interior.”

El potencial para seguir evolucionando es una constante en el ser humano. Ahora, si ascenderán para convertirse en Dioses, o si lo harán para transformarse en Bestias, es incierto. Si la Presencia Lunar, la materialización hecha carne de la Luna Sangrienta, es la fuente de la infección, esto puede significar dos cosas. La primera posibilidad es seguramente la más extraña y polémica, y sería que la Presencia Lunar es el origen de la humanidad, que contiene dentro de sí la infección de la bestia. La segunda, y la que yo creo es la más plausible, es que aunque la Bestia reside en el interior de toda la humanidad, no es hasta que son manchados con la contaminada Vieja Sangre que se vuelven susceptibles a la infección y la Bestia toma el control. Es cuando la Luna

Sangrienta desciende y su influencia es mayor que aquellos infectados sucumben a su horrible naturaleza interior y se transforman en monstruos. ¿Pero por qué? ¿Qué quiere la Presencia Lunar? Dediquemos un momento a examinar el objetivo fundamental de Bloodborne, lo mínimo requerido que el jugador puede hacer para pasarse el juego. Descartemos todo lo que sea opcional y tengamos en cuenta solo las condiciones más básicas y necesarias que se nos exigen para completar la cacería.

El Cazador despierta en la clínica de Iosefka y viaja hasta la Iglesia de la Sanación. Por el camino derrota al Padre Gascoigne, un Cazador que ha sucumbido a la infección. Una vez en la Gran Catedral de la Iglesia de la Sanación, el Cazador vence a la Vicaria Amelia, la dirigente en ese momento de la Catedral. Con Amelia vencida, el Cazador consigue la contraseña que le dará acceso a Byrgenwerth, el origen del descubrimiento de la Vieja Sangre. Con la contraseña, el Cazador viaja hasta Byrgenwerth, derrotando a las Sombras de Yharnam en su travesía. Llegado a Byrgenwerth, el Cazador se enfrenta a Rom, la Araña Vacua, y acaba con ella. La muerte de Rom abre la entrada a Yahar'gul y el Cazador se desplaza hasta la Aldea Oculta. El Cazador vence a El Renacido y encuentra el cadáver de Micolash, usándolo como transportador para acceder a la Pesadilla.

En la Pesadilla, el Cazador asciende por la Galería de Mergo, derrotando a la conciencia de Micolash antes de continuar al Jefe Final de Bloodborne: la Nodriza de Mergo. Como Grande completo que se precie, la Nodriza de Mergo es un enemigo perverso que gobierna sobre la Galería, y se ha proclamado soberano de esta sección de las Tierras

del Sueño. Luego de vencer a la Nodriza de Mergo y del silencio del angustioso grito del recién nacido en la pesadilla, las palabras PESADILLA EJECUTADA ocupan la pantalla. Con la derrota de la Nodriza de Mergo, el Cazador regresa al Sueño del Cazador para encontrarse con el taller envuelto en llamas. La muñeca le dice al Cazador que se reúna con Gehrman, quien le espera bajo el gran árbol. Allí, Gehrman felicita al jugador por su buen trabajo:

“Lo has hecho bien. La noche está a punto de llegar a su fin. Ahora tendré piedad contigo. Morirás, olvidarás el sueño y te despertarás bajo el sol de la mañana. Serás libre... de este horrible sueño del cazador...”

El Cazador da la espalda a Gehrman, poniéndose de rodillas, que se levanta por primera vez de su silla y lo ejecuta. El Cazador despierta de su terrible Sueño, cansado y debilitado, y el sol alumbra Yharnam. Aparecen los créditos.

Cuando se describe de esta manera, lo cierto es que Bloodborne aparenta ser un juego simple y linear, ¿cierto? Gehrman le encomienda al Cazador acabar con Mergo. Para conseguirlo, tiene que llegar a la Pesadilla. Para llegar a la Pesadilla, tiene que llegar a Yahar'gul. Para llegar a Yahar'gul, tiene que llegar a Byrgenwerth. Para llegar a Byrgenwerth, tiene que llegar a la Iglesia de la Sanación. Llegar a la Iglesia de la Sanación es el primer objetivo que se le impone al Cazador luego de su primer encuentro con Gilbert. ¿Qué quiere la Presencia Lunar? En realidad es bastante simple: quiere matar a Mergo, y utiliza a Gehrman para que guíe al jugador hacia este propósito. La Presencia Lunar, el Huérfano y la Nodriza son los únicos tres Grandes plenamente formados que el Cazador encuentra. Aunque el Cazador encuentra las

Amygdala, como hemos discutido anteriormente, no está del todo claro si el Cazador llega a enfrentarse a las Amygdala como realmente son, o mejor dicho, como realmente es. Los Grandes, pertenecientes a las Tierras del Sueño, tienen sus propias motivaciones y sus propias metas. No están aliados unos con otros, al igual que los humanos no están aliados unos con otros.

“Cuando la luna roja esté baja, la línea entre hombre y bestia se difuminará. Y cuando los Grandes desciendan, un útero será bendecido con un hijo.”

– Nota encontrada en la Mansión de Byrgenwerth.

Esta nota supone el primer indicio serio de que en Yharnam se teje algo mucho, mucho más relevante que una mera cacería. La sintaxis de la frase es interesante cuanto menos, pues por la manera en que están organizados sus elementos parece indicar correlación. ‘La luna roja desciende, y entonces la línea entre hombre y bestia se difumina’. Los Grandes descienden, y entonces un útero es bendecido con un niño’. El orden de las frases lo hace parecer como si primero la Luna Sangrienta se lanza, y entonces los Grandes descienden. Pero la nota no explicita esta causalidad. En su lugar, ¿qué pasa si es al contrario? ¿Qué pasa si los Grandes descienden, un útero es bendecido con un niño, y en respuesta la Luna Sangrienta se alza y la línea entre hombre y bestia se difumina? ¿Con qué propósito se alza la Luna Sangrienta? ¿Por qué un Cazador es elegido y atado al sueño?

“Busca al hijo de la pesadilla.”

– Desconocido.

Este mensaje aparece de repente después de derrotar a Rom y que la Luna Sangrienta se haya alzado. Se desconoce la fuente del mensaje; no se dice en voz alta ni aparece en una nota. Tan solo surge en la mente del Cazador. Un mensaje y una instrucción. Todos los Grandes pierden a su hijo. Pero... ¿por qué todos los grandes pierden a sus hijos? Quizá esto sea lo que la Presencia Lunar desea, la muerte de los hijos de los Grandes, y utiliza a los Cazadores sangrepálida para cumplir este propósito.

Aunque las motivaciones y razones de los Grandes para actuar como actúan distan de ser discernibles por la comprensión humana, sí que tienen una meta entendible. La más aparente de estas metas, como cualquier otra criatura viviente que les haya precedido, es reproducirse.

“Todos los Grandes pierden a sus hijos, y después buscan un sustituto.”

La estructura de la frase es importante aquí. No es como uno pudiera pensar, que los Grandes buscan un sustituto, que puede ser por ejemplo que una madre dé a luz a sus hijos, y entonces los pierden como resultado. Esto es seguramente lo que ocurre, pero no es su meta. En su lugar, todos los Grandes pierden a su hijo, y entonces buscan un sustituto. Es evidente que resulta muy, muy difícil para los Grandes la tarea de nacer. Mergo murió antes de nacer, el Huérfano nunca tuvo ni siquiera la posibilidad de nacer, y el Cerebro de Mensis nació deformado, podrido, desvalido. Algo siempre sale mal con el nacimiento de los Grandes, de modo que los Grandes buscan reemplazos para sus hijos perdidos. Sabemos que esta no es la primera cacería, y que el Cazador no es el primero en el Sueño del Cazador. Ha habido Cazadores

elegidos con anterioridad; la Luna Sangrienta se ha alzado en el pasado, y la Presencia Lunar ha guiado a los Cazadores para completar sus objetivos a través de Gehrman, su hijo sustituto. Los dos Cazadores que, según sabemos, fueron parte del cielo, son Djura el Cazador Retirado y Eileen la Cuervo. Djura parece recordar muy poco del sueño, con sutiles remembranzas:

“Ya no sueño más, pero también fui cazador, hace tiempo.”

Eileen, sin embargo, recuerda casi todo. Si el Cazador ataca a Eileen y ésta lo mata, dirá: “¿Aún sueñas? Dale saludos a la muñeca de mi parte”. Piensa en cómo nosotros experimentamos los sueños. Recién levantados los recordamos vívidos, sobre todo si hemos tenido una pesadilla. Pero conforme el día avanza, los detalles del sueño que tuvimos se tornan más y más difusos hasta que, eventualmente, no podemos recordar ni siquiera qué soñamos, sólo el hecho de que soñamos algo. Aquellos a los que Gehrman ejecuta despiertan y paulatinamente olvidan los detalles de su terrible, terrible pesadilla. Pero no tienen por qué aceptar este destino.

Si el Cazador rehúsa a aceptar la piedad de Gehrman, combatirá contra él. Es el Maestro y el Alumno, el Padre y el Hijo, enfrentándose para que el primero pueda ser liberado y el segundo pueda sobreponerse. Con Gehrman, el hijo sustituto de la Presencia Lunar derrotado, la Presencia Lunar desciende. Mira la forma en qué envuelve al Cazador, como protegiéndolo. Abraza con cariño al Cazador, como un padre lo haría con su hijo. La pantalla se pone en negro, y la muñeca está empujando la silla de Gehrman. Pero no es Gehrman el que se sienta en ella, sino el

Cazador, y cuando los créditos están por aparecer la muñeca, reclinándose a nuestro lado, dice:

"Y así, la cacería comienza de nuevo."

El Cazador ha tomado el lugar de Gehrman como hijo sustituto de la Presencia Lunar, pero esta no es la única opción. El ciclo no tiene por qué continuar. Es posible trascender la cacería:

"Busca sangre pálida para superar la caza."

Es una nota manuscrita que encontramos en la primera habitación del juego, la habitación en la que el Cazador se despierta en la clínica de Iosefka. Como evidencia el Atuendo extranjero que el Cazador lleva puesto al despertar, el Cazador no recuerda nada anterior a la transfusión:

"No es la ropa típica de Yharnam. Quizá sea extranjera. Después de todo, se dice que el viajero llegó a Yharnam desde muy lejos. Sin memoria, ¿quién llegará a saberlo?"

Sin memoria, el Cazador descubre esta nota y naturalmente el jugador se pone una meta: buscar sangre pálida para superar la caza. ¿Pero qué es sangre pálida? El Cazador hace a Gilbert esta misma pregunta, a la que responde: "¿Sangre pálida, dices? Mmm... Nunca lo había oído. Pero si lo que te interesa es la sangre, deberías probar en la Iglesia de la Sanación". Gilbert admite que no está muy informado sobre la Suministración de Sangre, así que te insta a que vayas tú mismo a la Iglesia. La Iglesia de la Sanación, sin embargo, no tiene evidencias por ningún lado de lo que sangre pálida significa. Además de la

conversación con Gilbert, sólo hay cuatro referencias más a la sangre pálida en todo el juego. La primera de ellas está contenida en una nota encontrada al principio del juego, que ya vimos.

La segunda referencia es una nota de autoría desconocida, encontrada en Yahar'gul:

“¡Mirad! ¡Un cielo de sangre pálida!”

La nota apunta hacia la luna, y si la encuentras antes de haber derrotado a Rom puede resultar sumamente confusa. Luego de la muerte de Rom, cuando la Luna Sangrienta se alza y el cielo se convierte en una Pesadilla, la nota tiene mucho, mucho más sentido. “El color del cielo luego de vencer a la Araña Vacua y el ritual secreto de Mensis es revelado. El cielo allí es de un azul muy pálido, como un cuerpo al que le han drenado la sangre”. Esta cita de Miyazaki habla del cielo que ha sido revelado luego de que el velo entre el Mundo Despierto y las Tierras del Sueño se haya resquebrajado.

La tercera referencia a sangre pálida es encontrada en el Edificio Lectivo de la pesadilla, está desperdigada en una serie de notas: “La indecible Presencia Lunar atraída por Laurence y sus subordinados. Sangre pálida”. En una entrevista a Miyazaki, murmuró que “Ciertamente, esa es otra interpretación. ‘Sangre pálida’ es otro nombre para referirse al monstruo que viene de la luna”. La Presencia Lunar, el Grande Sangre Pálida. Pero como el mismo Miyazaki confiesa, hay varias interpretaciones posibles para sangre pálida. Sangre pálida no es un simple concepto, sino todo un arco central en Bloodborne.

Hay otra referencia a sangre pálida en el juego, una de la que probablemente muchos jugadores se han olvidado pues ocurre al comienzo del juego.

“Oh, sí... Sangre pálida... Bien, has venido al lugar apropiado. Yharnam es el hogar del trasvase de sangre. Solo debes desentrañar su misterio”.

- Ministro de la Sangre

Es la primera frase pronunciada en todo el juego, por el doctor que lleva a cabo la primera transfusión del Cazador. A este doctor se le conoce simplemente como el Ministro de la Sangre. Vamos a tomarnos un momento para pausar nuestro análisis y abordar algo muy simple: ¿qué es la sangre?

No soy médico, ni pretendo serlo. Por lo tanto, a lo mejor estoy simplificando exageradamente las cosas, así que coge mi explicación con pinzas. La sangre está compuesta por tres ingredientes distintos. El primero de estos son los eritrocitos, usualmente conocidos como glóbulos rojos. Los glóbulos rojos viajan por el torrente sanguíneo distribuyendo el oxígeno a los tejidos del cuerpo. Los glóbulos rojos son la fuente primaria para la vida y nutrición de los tejidos corporales. El segundo es plasma. Aproximadamente la mitad de la sangre es plasma, un líquido que sirve para que las células de la sangre se puedan transportar y cumplir sus tareas. Cuando la sangre es centrifugada para separar sus compuestos, encontramos algo muy interesante sobre el plasma. El plasma que ha sido separado de las proteínas de coagulación y las células sanguíneas es de un color amarillento. Este líquido es conocido como suero, o en ocasiones, sangre pura, pues es la sangre en

sí misma sin ningún otro ingrediente. El tercer ingrediente de la sangre con los leucocitos, o glóbulos blancos. Los glóbulos blancos existen como parte del sistema inmunológico del cuerpo humano; atacan infecciones, sustancias extrañas y limpian las células muertas.

La sangre es un tema de suma importancia en Bloodborne, todo está relacionado con la Sangre, incluso el título. Especialmente el título. Un patógeno nacido en la sangre, una enfermedad de la sangre, eso es la infección de la bestia. Es una infección, una enfermedad que se transmite de persona a persona por medio de la transfusión de sangre. El maestro Willem recuerda encarecidamente a Laurence que: “Nacemos de la sangre. Nos hacemos hombres con la sangre y morimos por la sangre”. La infección de la bestia ataca a la víctima contaminando su sangre, corrompiéndola. Ahora mira a los Semejantes, mortales ascendidos que se han convertido en Semejantes del Cosmos. Han escapado la contaminación de la infección, superándola. Por supuesto que sangran un líquido claro y ambarino; suero, para ser exactos. Los Semejantes del Cosmos han limpiado su sangre de la infección, separándola del resto de ingredientes para convertirse en criaturas puras. Y finalmente tenemos los glóbulos blancos, pálidas células sanguíneas. Los glóbulos blancos son el sistema inmunológico del ser humano. Persiguen la infección y la atacan. Pero lo que me fascina de todo esto es la manera en que lo hacen. Los glóbulos blancos crecen y consumen la infección, envolviéndola y aislándola por completo. El paralelismo con el PC Hunter es sorprendente. “Busca sangre pálida para superar la caza”. Quizás esto no es una nota dirigida al jugador. Quizás es una nota dirigida al Ministro de la Sangre.

Djura probablemente sufría de una terrible e incurable enfermedad. Es posible que Djura sufriera algún tipo de anemia terminal, lo que significa que adolecía de un importante déficit de hierro en su torrente sanguíneo y que tenía mucha menos hemoglobina en sus glóbulos rojos. La anemia era un problema muy serio en la era victoriana, y afectaba típicamente a las mujeres. De hecho, llegó a conocerse como la Enfermedad de las Vírgenes, y se asociaba a una terrible palidez de la piel. La falta de hemoglobina significaba que los glóbulos rojos transportaban muchos menos nutrientes por el corriente sanguíneo; la sangre era pálida, de un color enfermizo, seco y débil. Y así fue que el médico de Djura descubrió a alguien cuya sangre era pálida, alguien que contenía los anticuerpos y con ellos el potencial para combatir la infección de la bestia. Descubrió un sangre pálida. Cuando el sangre pálida fue tratado con la Vieja Sangre, renació como un Cazador, y no cualquier Cazador, no. Uno especial. La Marca del Cazador fue grabada en la mente del Cazador Sangre Pálida, enlazándolo al Sueño del Cazador y forzándolo a servir a su propósito. Pero Djura no se volvería lo suficiente fuerte como para vencer a la Presencia Lunar. Fue ejecutado por Gehrman y su conexión con el Sueño del Cazador se cortó. Con el tiempo, Gehrman encontraría un nuevo aprendiz en la forma de una mujer enferma de las afueras, Eileen la Cuervo, pero una vez más el sangre pálida falló. Podemos encontrar Gehrman murmurando en sueños, casi sobresaltado: "Oh, Laurence... Maestro Willem, alguien que me ayude... Alguien que me desencadene, por favor... Ya no soporto este sueño. La noche no me deja ver nada... Oh, alguien, por favor..." Gehrman está desesperado por Laurence y el arte del trasvase de sangre porque encuentren a un sangre pálida lo bastante fuerte como para inmunizarse a la contaminación de los Grandes. El PC llega a Yharnam:

“Oh, sí... Sangre pálida... Bien, has venido al lugar apropiado. Yharnam es el hogar del trasvase de sangre. Solo debes desentrañar su misterio”.

- Ministro de la Sangre

Aquí, conoce al Ministro de la Sangre. Luego de la transfusión, el sangre pálida se ha convertido en Cazador. Recuerda el principio del juego cuando la infección de la bestia aparece de un charco de sangre y se abalanza sobre el jugador. Cuando lo toca, la infección de la bestia arde al instante. No te puede tocar, porque la transfusión que has recibido recorre tus venas y está creando los anticuerpos requeridos para combatir la infección. Y entonces, los Mensajeros aparecen. Esto nos lleva al último misterio, o mejor dicho, el último misterio que trataremos aquí. Gehrman no es el único habitante del Sueño del Cazador. Hay otros. Los Mensajeros son criaturas extrañas y diminutas que veneran y rinden culto a los Cazadores. El otro habitante es la muñeca.

Es ciertamente hilarante, cuando el jugador comienza Bloodborne no tiene ni idea de las reglas que imperan en su mundo. Desconoce qué es posible o imposible. Al hablar con la muñeca digamos que uno acepta estas cosas. “Vaya, así que hay una muñeca que habla, bueno, por qué no”. No lo cuestiona, ni considera cómo es posible, simplemente lo acepta como una ocurrencia de su mundo. Pero siéntate y piensa sobre la muñeca por un momento, y cobrarás conciencia de que es algo más que una simple muñeca. La magia no existe en Bloodborne. No hay magos, ni hechiceros. Hay humanos, y Grandes, seres divinos capaces de actuar en maneras que nosotros solo podemos interpretar como magia pues son demasiado complejos para que podamos entendernos; algunos

humanos han aprendido a usar el poder de los Grandes en pequeñas y limitadas dosis pero no son magos, son eruditos y hombres locos. Para no andarme por las ramas: Gehrman no puede darle vida a una muñeca. De modo que, ¿cómo ocurrió? Sabemos que Gehrman profesaba un enorme amor y cariño por la muñeca, basado en su obsesión por María, su estudiante. La Ropa de muñeca dice así:

“La calidad de la mano de obra y el cuidado con el que ha sido conservada hacen intuir un profundo amor por la muñeca”. Volvamos a la gema sangrienta lágrima: “Creada a partir de la lágrima plateada brillante de una muñeca, esta gema es una amiga discreta pero de confianza que repone de forma continuada PS, la esencia vital de los cazadores. Quizá el creador de la muñeca anhelaba tener un amigo así, aunque fue en vano.”

Si el Cazador encuentra el viejo taller abandonado en el Mundo Despierto, descubre unas cuantas cosas. El Hueso de cazador viejo, los atuendos de la muñeca... pero lo más importante, encuentra un Cordón del Ojo. “Todos los sangres pierden a sus hijos y luego buscan un sustituto. El Tercer Cordón Umbilical precipitó el cuentros con la luna pálida, que atrajo a los cazadores y concibió el sueño del cazador”. La palabra concebir es muy importante aquí. El Diccionario de Inglés de Oxford le da a concebir dos diferentes acepciones. La primera es la siguiente: Formar una representación mental; imaginar. Esta es la primera definición que el jugador infiere en base al contexto de la frase. Sin embargo hay otra definición que dice lo siguiente: Quedar embarazada. Considera cuántos elementos de Bloodborne tienen que ver con el nacimiento, el renacimiento, el embarazo y la maternidad. No sé tú, pero yo encuentro muy difícil creer que el uso de la palabra ‘concebir’ en este contexto, en el Cordón del Ojo, sea accidental.

Gehrman estaba terriblemente solo y era un hombre miserable en su soledad. Todos los Cordones del Ojo son encontrados en mujeres; uno de la Nodriza, otro de Arianna y otro de Iosefka. La excepción a la norma es el que encontramos en el taller, hasta que consideras que se ubica justo al lado de una mujer. No una mujer humana, quizá, pero la muñeca de una. Quizás los Grandes repararon en la locura de Gehrman y su amor por la muñeca como su única compañera. Después de todo, y como ya sabemos por anteriores descripciones, los Grandes que habitan en la pesadilla son amables en espíritu.

En su desesperación y anhelo por su querida María, Gehrman estaba deseoso de dar lo que fuese para tenerla de vuelta. Cuando un Grande le prometió devolverle la vida, Gehrman aceptó y se sometió a una vida de servidumbre. Pero la muñeca no era María. ¿Qué es la muñeca? ¿Qué es en realidad? ¿Qué tipo de ser es, una criatura pensante y sintiente dentro de un cuerpo artificial? ¿Y por qué sobre el altar del viejo taller abandonado, el lugar en el que Gehrman firmó una vida de servidumbre a los Grandes, hay un cordón de un Grande, un Cordón del Ojo?

Vamos a detenernos por un momento y analizar lo que conocemos como Winter Lanters. Las Winter Lanters son, como bien sabe cualquier jugador que se haya adentrado en los límites de la Pesadilla, uno de los, si no los, enemigos más peligrosos de Bloodborne. Las Winter Lanters son altas, lánguidas mujeres cantando fuera de registro, cubiertas de trozos de carne; no tienen cabeza, en su lugar, destaca un enorme cerebro cubierto de ojos que pestañean y dan vueltas. De sus cerebros salen tentáculos que utilizan para agarrar al Cazador y atraparlo. Por sí mismas, no es difícil lidiar con ellas. Lo que las hace tan peligrosas es

que el más mínimo contacto visual con las Winter Lanter provoca un crecimiento descontrolado de la barra de frenesí, que causa un daño tremendo al Cazador. ¿Pero qué es el Frenesí? El frenesí es un estado que ocurre cuando el Cazador entra en contacto con un concepto demasiado intenso de los Grandes. Las Amygdala provocan frenesí al agarrar al Cazador y forzarlo a mirar directamente a sus ojos. Las Larvas Celestiales, Ebrietas y las Bestias Devorahombres causan frenesí al vomitarle encima. Los Jardines de Ojos producen frenesí saltando sobre el jugador y agarrándolo por la cabeza, reventando sus oídos y mentes con un ruido extremadamente agudo. Los Vigilantes de la Catedral pueden infligir frenesí al golpear al Cazador con una cruz de madera deformada en un símbolo de los Grandes, que brilla con un tono carmesí oscuro. Las Winter Lanterns causan frenesí con solo mirar al Cazador.

De aquí podemos concluir que el frenesí es un estado que ocurre cuando un individuo es forzado a contemplar la misteriosa naturaleza de los Grandes y el Cosmos. En otras palabras: la lucidez es lo que ocurre cuando un sujeto aprende, descubre y procesa lentamente la información sobre los Grandes. El frenesí es lo que ocurre cuando un sujeto es forzado a procesar esta información.

El ataque de frenesí de las Winter Lanterns es tan poderoso que algunos jugadores ni se molestan en encararlas. Pasan de largo, tratando de ocultarse de sus miradas mientras estas figuras cantan. Hagas lo que hagas, no las mires. El juego incluso añade mecánicas para esto, dándole al jugador vías para esconderse como recovecos y desniveles que puede utilizar para llegar al otro lado sin tener que ser visto por las Winter Lanterns. Debido a esto, la mayoría de los jugadores de Bloodborne

nunca han examinado de cerca a las Winter Lanterns; es normal, se trata de un enemigo que se basa en que no lo mires. La razón de ser de las Winter Lanterns pasa bastante inadvertida hasta que un jugador que responde al pseudónimo de chim_chere se las ingenió para tomar una foto en alta resolución de una de las Winter Lanterns de cerca. Esta chica llegó a una terrible conclusión luego de examinarla minuciosamente: estas cosas visten las ropas de la muñeca... La comparación entre los harapos sangrientos de las Winter Lanterns y las ropas de la muñeca son perturbadoras, por decir lo menos. Mientras que las ropas de las Winter Lanterns están cubiertas de sangre y no visten el chal que la muñeca lleva sobre sus hombros, todas las demás piezas del atuendo encajan. Las mangas, los volantes, la falda, las costuras, todo encaja a la perfección. Este descubrimiento fue solo la punta del iceberg pues los jugadores empezaron a investigar de inmediato para recavar más información en forma de imágenes de las Winter Lanterns y examinarlas muy, muy de cerca. Aunque es difícil de decir, algunos jugadores apuntan a los surcos de sus garras como indicios de los dedos articulados de la muñeca. Este descubrimiento me emocionó mucho. Como todo el mundo, estaba ansioso por obtener una imagen de las Winter Lanterns desde mi propio punto de vista. Pero cuando tomé una imagen del cerebro lleno de ojos de las Linternas tienen por cabeza, descubrí algo... bueno, algo increíble. Puede que tenga la forma de un cerebro, pero no está compuesto de la tan familiar materia gris que asociamos a los cerebros. No está compuesto por nada humano en absoluto. Junto a otras cuantas personas, descubrí que no es un cerebro. Son los Mensajeros. "Ahhh, los pequeñajos que habitan en el sueño... Encuentran cazadores como tú, los adulan y les sirven. No hablan, pero aún así, ¿no son adorables?" Los

cerebros de las Winter Lanterns resultan ser cadáveres compactados de los Mensajeros, amasados para dar forma a esa cabeza.

Hay algo alucinante sobre todo esto. El único enemigo en todo el juego que puede exponernos a la más terrorífica y horrible Verdad solo con mirarlo es el enemigo del que no queríamos con más fuerza otra cosa que no fuera apartar la mirada. Claro que las Winter Lanterns causan frenesí. ¿Cómo no nos íbamos a volver locos al contemplar la deformada apariencia del único ser en todo el juego que nos ofrece confort y calidez? ¿Cómo podrían nuestras mentes asimilar que la muñeca esté relacionada con estas terribles criaturas?

¿Alguna vez atacaste a la muñeca? Y por esto quiero decir atacarla de verdad. Coger un cuchillo y hacerla pedazos. A algunos jugadores les repelerá la idea, ¿cómo podrías atacar al único ser que te ofrece su cariño y confort en esta aventura horrenda? Bueno, si atacas a la muñeca, te habrás fijado en que sangra. Su sangre no es roja, como la de los humanos o los Grandes. Su sangre tampoco es suero, como con los Semejantes del Cosmos. Su sangre es blanca. La muñeca sangra sangre pálida. Si no es bastante extraño, echar un ojo a los Mensajeros revelará algo muy parecido. Cuando los Mensajeros dejan una nota, ¿sabías que emergen de la sangre? Seguro que sí. Cuando se trata de un Espectro, es el familiar charco de sangre rojo. Pero cuando es una nota... es sangre blanca, sangre blanca de los Mensajeros y de la Muñeca. Si el cazador mata a la muñeca, la siguiente vez que regrese al Sueño la encontrará esperando.

“Hola, querido cazador. Soy una muñeca, estoy aquí para ayudarte.”

No nos recuerda...

“A lo largo del tiempo, incontables cazadores han visitado este sueño. Las tumbas aquí levantadas les hacen memoria. Todo parece tan distante...”

¿Incontables Cazadores? Eso no tiene sentido. ¿Tan distante? No fue hace tanto tiempo... Gehrman solo ha estado cautivo, a lo sumo, por 100 años o así. Y sobre los sangre pálida conocidos los podemos contar con una mano: Djura, Eileen y el Jugador. Sabemos, no obstante, que la Luna Sangrienta se ha alzado en el pasado. En la antigua Pthumeru, la gente sucumbió a la infección de la bestia. ¿Qué pasa si no ha habido solo cuatro Lunas de Sangre? ¿Qué si ha habido cientos? ¿Qué si durante los pasados miles, decenas de miles, cientos de miles de años, la Luna Sangrienta se ha alzado y los Cazadores han llegado al Sueño y la Marca del Cazador ha sido grabada en sus mentes antes de fracasar y sucumbir a la Presencia Lunar? Es parte de un ciclo, y la muñeca ha estado ahí.

Muchos jugadores han encontrado a la muñeca durmiendo en el Sueño. Cuando la despiertan, perderá perdón por haberse cambiado de sitio y seguirá con su diálogo habitual. Pero hay otra situación en la que el Cazador puede encontrar a la muñeca. Algunas veces, muy raramente, la muñeca se encontrará arrodillada frente a una tumba.

“Oh, Flora, de la luna, del sueño. Oh, canijos, oh, fugaz voluntad de los antiguos... Que la cazadora esté a salvo, que encuentre consuelo. Y que su sueño, su captor... presagie un agradable despertar... algún día se convierta en un agradable recuerdo...”

Si el Cazador la interrumpe ella despertará abruptamente, y se disculpará por haberse quedado dormida. No recordará lo que dijo.

A lo mejor no fue siempre una muñeca; quizás ha tenido cientos de formas diferentes, pero siempre ha estado ahí cuando los sangre pálida han luchado contra la Presencia Lunar. Puede que, mucho tiempo atrás, hasta fuera una Dama de Negro. Recuerda cómo hemos discutido la manera en que los glóbulos blancos destruyen las infecciones: las consumen. Luego de conocer al Cazador por primera vez, nos dice:

“Cazarás bestias, y yo estaré aquí para ti, para alentar tu espíritu enfermizo.”

Enfermizo. Su sangre blanca sólo acredita esta metáfora, pues ella refuerza nuestra inmunidad a la infección y nos otorga poder.

El Cazador Sangre Pálida derrota a la Presencia Lunar al consumir los Cordones del Ojo y los Ecos de la Vieja Sangre, volviéndose demasiado poderoso e inmunizándose a su influencia. El Grande que ha atemorizado a la humanidad desde su concepción, cae.

PESADILLA EJECUTADA

Estamos solos con la muñeca, que se agacha para recogernos, revelando nuestra nueva forma. Recuerda que los Grandes no pertenecen todos a la misma facción, no todos son de la misma especie o incluso comparten la misma ideología. Los Grandes son únicos en sus deseos y sus misteriosos anhelos, incomprensibles para las simples bestias humanas. Habiendo consumido la infección y a los Grandes, hemos ascendido y

renacido de nuevo, listos para llevar a la Humanidad a su nueva etapa evolutiva. Y todo es gracias a la muñeca. La muñeca, que nos nutrió, alentó, hizo fuertes y se preocupó por nosotros. La muñeca nos abraza como lo haría una madre, sonriendo:

"¿Tienes frío? Oh, querido cazador..."

Quizá no todos los Grandes pierden a su hijo, después de todo.