



Introducción

«El conocimiento en sí mismo es poder».

-Francis Bacon

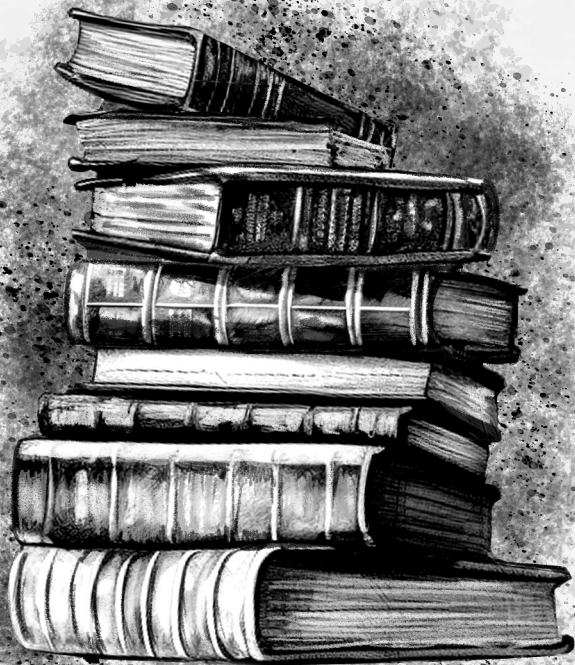
Universidades, facultades e instituciones de investigación son depósitos de misterios, secretos e historia oculta. Tienen sus propios rituales y costumbres sociales. Y son un territorio familiar para muchos jugadores de rol.

En **Alma Mater**, presentamos a los Narradores de **Cazador: La Venganza** una rica y variada fuente de historias, guiándoles por ideas para cacerías en diversos escenarios académicos contra toda una gama de presas. Estamos sacando la Caza de las calles para llevarla a los sombríos claustros del mundo académico.

Una facultad o un campus universitario es una localización central genial para una historia o crónica al contar con muy diversas localizaciones, de bibliotecas a cafeterías, pasando por rincones olvidados o nuevos edificios con una seguridad extrañamente alta. Una amplia variedad de gente y un reparto que cambia al comienzo de cada año académico. Las academias son también lugares que la mayoría de jugadores no asociarán con la violencia, lo que supone una oportunidad para elaborar el mensaje de **Cazador: La Venganza** de que no todos los problemas pueden resolverse con violencia.

Todos los lugares y semillas para historias presentados en **Alma Mater** están listos para jugar. Puedes emplearlos en campañas ya existentes sin grandes cambios. Prácticamente cualquier escenario de una crónica puede albergar una universidad, una escuela de arte privada y muy aislada o el campus de investigación y desarrollo de una *startup* tecnológica. Hemos proporcionado suficientes detalles para encajarlos en lugares del mundo real. Si quieres llevar a tus Cazadores al salvaje y ventoso norte de Inglaterra, a los elegantes y adinerados pueblos de Nueva Inglaterra o al próspero corazón de Manila, encontrarás que este material tiene el toque justo para ello. También hemos incluido dos conspiraciones que no están vinculadas a un lugar específico (la Compañía del Cardenal Quill y la Sociedad Gourmet) para crónicas que no estén establecidas en un campus universitario concreto.

Alma Mater está diseñado para cumplir varios propósitos. Más que un simple libro de escenarios, ofrece ideas sobre cómo anclar mejor una historia o crónica al mundo académico, localizaciones académicas que van de lo conciso a lo gloriosamente exhaustivo



para que tu grupo saque provecho de contactos, sedes centrales, aliados y antagonistas, y suficientes semillas de historias de temática académica para mantener a una célula ocupada durante años, dentro y fuera de personaje. Hemos incluido guías para adaptar Rasgos de Cazador preexistentes a situaciones académicas e incluido algunos nuevos para ayudar a adaptar tus personajes a un ambiente universitario.

En concreto, en **Alma Mater** encontrarás:

Capítulo Uno: Orientación. El capítulo inicial es una guía para contar historias en las sombras del mundo académico del Mundo de Tinieblas. Proporciona consejos sobre cómo sacar el mayor partido a la rica historia y los extraños rumores de venerables instituciones, así como los temas clave a resaltar en las historias académicas. Además, se proporcionan ideas sobre cómo usar una institución educativa como más que solo una biblioteca que saquear, al incorporar tensión y acción en el campus. Las notas incluyen cómo involucrar mejor a cada Credo en la vida académica. **Alma Mater** se completa con una colección de usos de Habilidades, recursos y Facultades ampliados que da a los jugadores nuevas opciones para crear Cazadores centrados en la investigación y el conocimiento.

Capítulo Dos: Burlington College. Esta gran universidad pública realizó pruebas de fármacos para una gran farmacéutica en los sesenta que han tenido un efecto duradero. Una entidad onirívora de otro mundo acecha el campus y un reciente aumento de fondos corporativos le ha dado nueva vida en forma de una bebida energética psicoactiva que es la última moda entre los estudiantes.

Capítulo Tres: Campus Sagaz. El campus de Connecticut de Tecnologías Sagaz es ultramoderno y se enorgullece de estar haciendo el bien. Desde el menú libre de crueldad animal de su cafetería a su compromiso con la comunidad, trabaja por distanciarse de los estereotipos de la avaricia corporativa. Pero su producto clave es una aplicación que permite a los usuarios hablar con sus seres queridos muertos, que está definitivamente haciendo más daño que bien.

Capítulo Cuatro: Universidad Bellium y las Pléyades. Este capítulo introduce una red de universidades privadas con un doble propósito: Apuntalar el *statu quo* regional con redes tácitas de dinero y poder y proporcionar territorios de Caza para un grupo de vampiros. Cuatro monstruos chupasangre depredan Bellium, la institución de la red en Manila; el cuarteto está compuesto por un

miembro de una dinastía, un acosador obsesivo, un nigromante y una bestia. Todos ellos disfrutaban jugando con la comida de formas distintas.

Capítulo Cinco: Instituto de Bellas Artes Stonecrop.

Hay una distintiva sensación de horror folclórico en esta escuela de arte privada en la fría y austera región del norte de Inglaterra. Entre la buena gente que acecha en los límites del campus y los peligrosos y entrometidos hechiceros que urden sus magias mediante su arte, la realidad es frágil aquí e incontables peligros aguardan a los curiosos.

Capítulo Seis: La Compañía del Cardenal Quill.

Esta sociedad académica secreta usa la creación de mitos y los engaños para encubrir las actividades de sus amos vampíricos secretos.

Capítulo Siete: La Sociedad Gourmet. Este grupo de hechiceros saquea la cultura material del Antiguo Egipto, así como de otras muchas civilizaciones, para prolongar sus vidas y obtener poder.

Capítulo Ocho: Localizaciones Académicas. Este capítulo presenta 50 localizaciones concisas que puedes emplear en cualquier campus académico o pueblo universitario con conexiones implícitas o explícitas con seres paranormales. Junto con estas localizaciones listas para usar, encontrarás varios microescenarios centrados en la investigación y el estudio, desde hospitales a escuelas de abogacía, con suficientes sucesos siniestros con los que crear al menos una historia ■

AVISO DE CONTENIDO

Cazador: La Venganza es un juego sobre cazar desesperadamente una presa horrible. Además de los habituales eventos desagradables que puedes esperar de los juegos de **Mundo de Tinieblas**, como muertes gráficas, violencia emocional y física, acoso y entidades sobrenaturales; este libro en concreto contiene discusiones sobre abusos de poder y corrupción sistémica, adicción, duelo y pesar, canibalismo, capitalismo y explotación laboral, cultos, secuencias oníricas y de pesadilla, consumo de alcohol y drogas, alucinaciones e irrealidad, enfermedades mentales (incluyendo depresión, autolesiones, suicidio y trauma), control mental, opresión e intolerancia (incluyendo clasismo, colonialismo y racismo, homofobia, sexismo, xenofobia) y posesión.

Cuando incorpores algunas de las tramas, presas o reglas incluidas en **Alma Mater** en tu crónica, considera implementar (o revisar) las técnicas de calibración de Consejos para el juego considerado de **Cazador: La Venganza**, pág. 274–276.