



INTRODUCCIÓN

Finas líneas rojas

«El infierno se ha vaciado y todos los demonios están aquí».
William Shakespeare, *La tempestad*

Los fantasmas de un pueblo olvidado se alzan, determinados a dejar una marca duradera. Criaturas feéricas desatan una maliciosa venganza contra los humanos que rompen un antiquísimo pacto. Una asesina adolescente hace justicia de la única forma que sabe. Y una banda de vampiros crea un hogar lejos de la política y la crueldad de los suyos. **Líneas Trazadas en Sangre** es un libro de historias para **Cazador: La Venganza**. Es también un libro sobre gente y monstruos empujados al límite. Estas historias exploran cuánto puede aguantar la gente antes de estallar contra un mundo cruel e injusto.

No te lles a error: todos estos monstruos han de ser abatidos. Si no se lidia con ellos, seres humanos inocentes sufrirán y morirán. Es trabajo de los Cazadores proteger a esa gente. Pero los mejores villanos son un espejo, y ése es sin duda el caso de los antagonistas en las cuatro historias que conforman **Líneas Trazadas en Sangre**. Como los propios Cazadores, están buscando justicia o seguridad. Simplemente, la buscan de formas que les llevan a entrar en conflicto con una célula de Cazadores.

Las muchas amenazas en este libro necesitan ser eliminadas, pero eso no siempre significa ser masacradas. Tres de las historias dan a los Cazadores otras opciones. La mayoría de ellas toman la forma de impartir justicia: conmemorar una tragedia, renegociar un pacto o redirigir los instintos asesinos de una asesina en serie hacia monstruos reales. En cada caso hay un alto precio que pagar, matar suele ser una opción fácil y eso es algo con lo que los Cazadores han de lidiar. Cada uno de ellos ha de decidir dónde van a dibujar sus líneas personales.



Cómo usar este libro

Líneas Trazadas en Sangre está diseñado como una crónica para que un grupo la juegue capítulo a capítulo, quizás intercalada con otras historias más personales que involucren las Piedras de Toque y Determinaciones individuales de los Cazadores. Cada capítulo funciona también como una historia independiente que incorporar en una crónica en curso. Están ambientados en torno al Medio Oeste de Estados Unidos: dos en Nebraska, una en Misuri y una algo más lejos, en Canadá. Prometemos que el viaje vale la pena. Se ha decidido adrede. Aunque los Cazadores suelen estar estrechamente ligados a una única comunidad, profundamente arraigada en su historia, al extender estas historias sobre una amplia área geográfica es más fácil que un Narrador encuentre al menos una que encaje con su ambientación.

Un grupo puede interpretar estas historias en cualquier orden, pero hay una secuencia natural. *Test de Presión* establece una base de operaciones para los Cazadores y funciona como primera cacería. Luego *Forasteros* muestra a la célula cómo operan otros equipos de Cazadores (*spoiler*: no es agradable). *Difuminar los Límites* cuenta con una antagonista humana, así que funciona mejor cuando los Cazadores han aprendido justo lo suficiente sobre lo sobrenatural para verlo allí donde miran. *Solo en la Oscuridad* es brutal y los Cazadores necesitan que su ingenio y sus habilidades estén a punto para sobrevivir; dirigirla la primera sería cruel. La sección *En la carretera de nuevo* al final de cada historia ofrece sugerencias para vincular cada una a las demás.

Aunque todas las historias tienen lugar oficialmente en Norteamérica, es fácil trasladarlas a otro lugar. Las comunidades rurales con problemas como Rawlins, Misuri

(*Forasteros*) existen en todas partes. Al igual que las grandes ciudades y sus suburbios, como Omaha y Unity (*Difuminar los Límites* y *Test de Presión*). Puede que no haya exactamente muchos pueblos como Yellowknife (*Solo en la Oscuridad*), pero cada país tiene parajes naturales aislados donde el mal puede medrar lejos de ojos humanos y autoridades sobrenaturales. Arranca de raíz estas historias si necesitas trasplantarlas en un escenario que te convenga. Cambia nombres y rostros. Las tramas son lo bastante fuertes para sobrevivir.

Las cuatro historias siguen la misma estructura. Comienzan con un resumen de la Caza que proporciona un vistazo general de lo que supone la historia. Cualquier información de trasfondo que necesite el Narrador está ahí. Úsala para ayudarte a improvisar si los Cazadores llevan la historia en una dirección inesperada. También incluye advertencias de contenido. Al resumen le sigue una descripción de la presa: qué y quién es, qué quiere y cómo hace para conseguir sus objetivos. *Complicaciones* guía al Narrador por todas las cosas que impiden que la historia sea un simple escenario de «encontrar monstruo, matar monstruo», y ofrece algunas formas de cambiar la historia para que se adecue a un grupo. *Señales de alarma* son eventos que alertan a los Cazadores de lo que está pasando, en otras palabras, ganchos argumentales.

Las cuatro historias asumen que los Cazadores ya han tenido su primer encontronazo con lo sobrenatural y han despertado a sus Determinaciones. *Test de Presión* está diseñada como primera cacería de una célula y da ciertas pautas para convertir a un puñado de personajes recién creados en una célula funcional de Cazadores, pero los lazos siempre serán más estrechos si los jugadores crean a sus personajes juntos y conscientemente crean conexiones entre ellos.

Si quieres probar una de estas historias como una aventura independiente, puedes usar un conjunto de personajes ya listos para jugar de las webs de Nosolorol y Biblioteca Oscura. Abarcan los cinco Credos de Cazadores y darán a los jugadores una buena idea de lo que debería parecer un personaje de Cazador. Estos personajes listos para jugar se conocen entre sí y ya funcionan como célula. Eso significa que también funcionan como ejemplo de amistades, rivalidades y tensiones duras en una célula de Cazadores mientras se aseguran de que aún funcionan como equipo.

Género

Cada historia de *Líneas Trazadas en Sangre* tiene temas similares, aunque los abordan de formas distintas. Los temas globales son la justicia, los límites de la tolerancia y escoger dónde marcar el límite. La atmósfera de cada historia varía.

Test de Presión es una historia de fantasmas tradicional: un tiempo ya pasado resuena en el presente de maneras que perturban y amenazan el mundo contemporáneo de los Cazadores. La comprensión de la mortalidad de éstos y su hogar se convierte en arenas movedizas.

Forasteros es horror folclórico. Los entornos hermosos y decadentes son tan importantes como el silencio y los secretos de un pequeño pueblo rural donde hadas caprichosas mantienen un ancestral mal sellado en las profundidades del bosque.

Difuminar los Límites se parece mucho a una serie policíaca procedimental. Presenta a una determinada asesina con motivos misteriosos y pone toda la responsabilidad de resolver y detener una oleada de asesinatos en los personajes. Conforme los asesinatos continúan, los Cazadores van contrarreloj y un siniestro reparto de personajes secundarios no deja de entorpecer su labor mientras tratan de llevar ante la justicia a este mal muy humano.

Por último, *Solo en la Oscuridad* es horror de acción. El propio entorno es peligroso, pero ni de lejos tan mortal como el culto cuasi religioso de vampiros al que acechan los Cazadores y que les acecha a ellos a su vez.

Hay un tema secundario en *Líneas Trazadas en Sangre* y que reaparece en cada historia: a nadie en el poder le importa nada una mierda. A las agencias de la ley, corporaciones y principales Organizaciones no les preocupa quién resulta herido siempre que ellas consigan lo que quieren; ya sea encubrir algo o un mayor número de objetivos derribados. Los Cazadores sienten que son lo único que se interpone entre la vida y la muerte para la gente inocente. Porque lo son.

Motivos

Algunos de los motivos de *Líneas Trazadas en Sangre* atraviesan géneros y se aplican a varias de las historias incluidas. Si intercalas estas historias con otras de tu propia cosecha, añade uno o más de estos motivos para ayudar a que resulten temáticamente consistentes y parte de la misma narración global. Estos motivos también pueden ayudarte a decidir el resultado de una situación inesperada de una forma que resulte apropiada para el resto de la historia.

1. Nadie es inocente.
2. Las alianzas son temporales, la enemistad es para siempre.
3. La violencia es la respuesta fácil, no la única.

Aviso de contenido adulto

Cazador: La Venganza lidia con temas maduros. Si las presas de una célula no hicieran cosas atroces e inmencionables, no habría necesidad de Cazadores en absoluto. Los jugadores pueden esperar encontrar violencia, sangre, injusticia y sufrimiento como parte normal de su trabajo diario (o nocturno). Algunos de los humanos con los que se encuentran como antagonistas, o en el mejor de los casos como aliados temporales muy problemáticos, serán igual de desagradables que los monstruos: egoístas, crueles, fanáticos y, en algunos casos, intolerantes. Estos elementos son importantes para la narración, pero no son una excusa para infligirlos sobre jugadores no dispuestos a ello.

Todas estas historias incluyen avisos de contenido. Aun así, pese a lo detallado que sea un aviso de contenido sensible, siempre existe la posibilidad de que no se alerte de algo a lo que es vulnerable uno de tus jugadores. Sé consciente del contenido de las historias antes de dirigir las, discute el posible contenido traumático o sensible con los jugadores y, por encima de todo, sé respetuoso. Si un elemento de la historia no funciona para tu grupo, cámbialo.

Cazador: La Venganza incluye **Consejos para el juego considerado** en las págs. 274–276. Síguelos.