iempre se me eriza el pelo de la nuca cuando se pone el sol, lo siento cada vez que lo veo ponerse. Es cuando hay problemas.

Sí, suena a locura; demasiada ficción, incapacidad para distinguir fantasía y realidad. A la gente le gusta decir mierda como ésa porque les hace sentir que son mejores que tú. Creo que también les resulta incómodo admitir que hay cosas ahí fuera para las que no están preparados.

Lo sé, créeme. Yo solía tener la misma actitud. La noche es para ir al centro y tomarse algo, bailar y reír con los amigos.

No puedo recordar la última vez que bailé o reí. Ahora bebo todo el tiempo y estoy en el centro todas las noches, pero por otras razones. Ninguno de mis amigos me habla ya. Mira, mis mensajes. Cero notificaciones, ja, ja. Agh.

Recuerdo la noche en que pasó, un puñado de nosotros estábamos haciendo el imbécil, habíamos bebido algo durante el día y todos estábamos lo bastante animados como para que nadie quisiera irse a casa. Así que fuimos dando tumbos de un sitio a otro hasta que terminamos en ese hotel del edificio redondo, a unas seis calles del acceso a la autopista. Los bares de los hoteles tienen esa actitud de «claro, ¿por qué no?» porque nunca hay nadie realmente de la ciudad.

Había una recepción de boda que estaba casi terminando. Estábamos lo bastante borrachos como para colarnos y ellos lo bastante borrachos para que no les importase. Terminé arriba con una de las mujeres para tomar otra copa y ver a qué nos llevaba eso. Se llamaba Sonali.

Recuerdo las parpadeantes luces cuando salimos del ascensor. Dijo que llevaban así todo el fin de semana, que no era importante. Luego pasamos de largo esta habitación camino de la suya que tenía la puerta patas arriba. Sólo que no era una puerta, era como si alguien hubiera dibujado una puerta en la pared y lo hubiera hecho al revés.

La señalé y pensé que quizás estaba más borracho de lo que me sentía, pero Sonali también la vio y dijo:

-No recuerdo que eso estuviera ahí. ¿Crees que es arte?

No era arte. No era esa clase de hotel.

Entonces la extraña puerta dibujada del revés se abrió de alguna forma, como si el espacio entre donde estaba dibujada y cualquier habitación tras ella se hubiera abierto.

No sé qué pasó a continuación. Pasaron un par de horas y no sabía adónde había ido Sonali. Fue como si recobrase el sentido en el bar cerrado del hotel, pero el personal estuviera agitado y obviamente yo no debería estar allí. Quizás «recobré el sentido» no es la forma de expresarlo. Fue como si saliese a tomar aire tras estar bajo el agua.

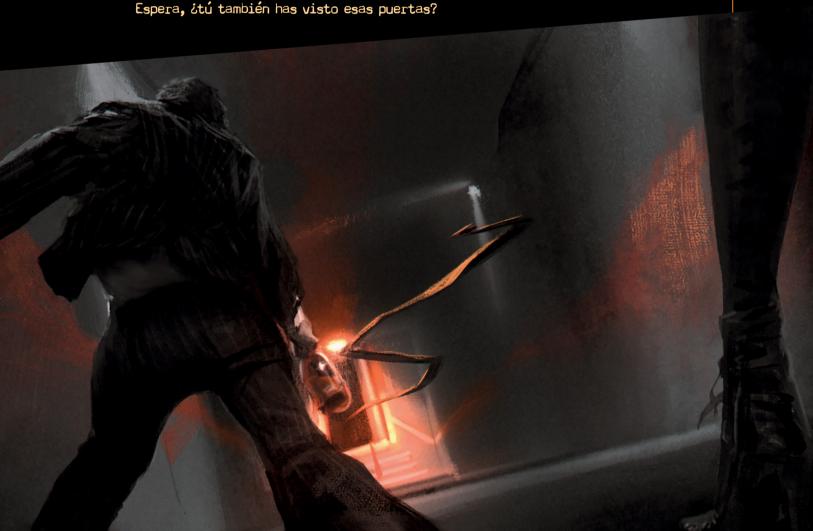
Conseguí que alguien me llevara a casa y vomité, no tanto por la borrachera como por lo extraño que había sido todo. Me hizo sentir como... No sé, como si yo fuese el que estaba patas arriba o del revés o algo así. Eso es lo que da miedo. Si hubiera sido sólo un enfrentamiento con algún capullo, quizás le habría dado un puñetazo o quizás... No sé. Pero todo me hizo sentir impotente, como si estuviera claramente mal y resultase peligroso pero, ¿qué puedo decir o hacer al respecto? ¿Qué? ¿Voy al hotel y digo «una extraña puerta dibujada en la novena planta me asustó»?

Ésa fue mi primera vez. He visto mierda como ésa quizás media docena de veces desde entonces, y salgo a buscarla cada noche. Mi compañero de piso se ha marchado. Decía que estoy perdiendo la cabeza y que le pone nervioso. Así que ahora tengo que tragarme su parte del alquiler.

No soy bueno encontrándolas ni tampoco haciendo algo al respecto... todavía. Ahora mismo estoy buscándole sentido, ¿sabes? Todo lo que entiendo es que estos... agujeros en el mundo ocurren cuando se hace de noche, así que cuando veo que anochece, significa que tengo que... prestar atención. Vi otra junto al muelle de carga del edificio del periódico, este extraño rectángulo con un número que creía que era sólo un muro de hormigón, pero que se abrió y yo perdí de nuevo el conocimiento. Y lo vi moverse junto a la casa de acogida para mujeres, pero me acobardé antes de que se abriese, si es que lo hizo siquiera.

Pero parece que estoy tras la pista de algo, como si hubiera visto algo que no debía, y ahora no puedo parar de buscar porque podría ocurrir de nuevo y podría perdérmelo.

Y parece que tengo que hacer algo al respecto, pero no sé el qué. No sé el qué.



# INTRODUCCIÓN

a humanidad se aferra a la cómoda ilusión de que el mundo le pertenece, que llevan vidas de autónoma individualidad, completamente inconscientes de que se encuentran en un mundo de terribles misterios habitado por monstruos. Pero aquéllos al tanto de los secretos del Mundo de Tinieblas conocen la verdad: que atemporales chupasangres, voraces cambiaformas, fantasmas sin reposo e incluso cosas más aterradoras acechan en la noche.

- ► El profesor adjunto que ha comentado la desmesurada antigüedad del profesor emérito más «excéntrico» de la escuela.
- La exhausta madre primeriza que ya no puede más, pero sigue viendo algo en la ventana y se mantiene vigilante ante la cuna, temerosa de lo que pasará si finalmente se viene abajo.
- ► El detective que de alguna forma sobrevive a la madre de todas las palizas por parte de... ¿qué coño era eso? Y reabre un caso que se enfrió hace dos décadas.
- ► El inmigrante recién llegado que ha sido testigo de descarado tráfico de humanos en los muelles, pagado por un par de individuos que seguían volviéndose intermitentemente físicamente sólidos y no.

Todos ellos son Cazadores con C mayúscula.

Los Cazadores se encuentran entre aquéllos que han visto más allá del velo de lo secreto y reconocen el mundo por lo que es: una baratija en las garras de monstruos. Los Cazadores luchan contra esta amenaza porque han atisbado la verdad y están determinados a hacer algo al respecto.



# Una llamada a la acción

lgunos entre la muchedumbre humana encuentran la entereza para levantarse contra las criaturas de la noche. **Cazador: La Venganza** es un juego narrativo sobre esa gente y las medidas desesperadas que han de emplear para liberarse de los males de lo sobrenatural.

Es una senda peligrosa, pero honesta. Los Cazadores de **Cazador: La Venganza** están impelidos (de una forma personal y extrema) a perseguir a las criaturas monstruosas que acechan en la noche. La vocación del Cazador es prevenir que los monstruos dañen el mundo.

La llamada a la acción de los jugadores se debe a expresiones evocadoras como «desafiar a la oscuridad», «no ser la presa de nadie» y «reclamar la noche». El propio sobrenombre del juego, La Venganza, indica urgencia, un deseo de desafiar la forma en que son las cosas, escapar de las zarpas de lo sobrenatural y exigir un ajuste de cuentas. El tiempo de que los monstruos actúen sin consecuencias ha terminado porque *vas a hacer algo al respecto*.

Los Cazadores forman sus propias células con otros Cazadores para protegerse y por la ventaja que ofrece la compañía... o eso esperan. Piensa en las células como «empresas» de Cazadores. Los personajes jugadores aportan Facultades especiales a sus propias células, las cuales son probablemente cosmopolitas en su composición, con Cazadores de diversas ideologías, conocidas como Credos. Los Credos determinan cómo aborda el Cazador a su presa sobrenatural, desde su disposición a las armas que proporcionan. Igualmente, proveen un componente social a lo que de otra forma podría ser una senda lúgubre y solitaria. Como mínimo, uno puede recurrir a los demás del propio Credo para un punto de vista semejante en cuanto al mundo infestado de monstruos y cómo y por qué ejercer cambios.

# Medidas desesperadas

Uno de los riesgos de ser un Cazador es la agotadora naturaleza de la Caza, de perseverar no sólo ante la adversidad, sino el peligro. La Determinación permite al Cazador ir más allá de los límites de quienes carecen de ella, pero también tienta al Cazador a continuar. Cuanto más saben, más se acercan a las mismas cosas que persiguen, incluso cuando el curso de acción más inteligente es retirarse y reconsiderar el plan.

Así, la Determinación puede ejemplificar su propio ciclo de caza y consecuencia, ya que los Cazadores hurgan en una amenaza, sufren de las consecuencias de sus acciones, lo que establece la urgencia de perseguir la amenaza subsiguiente y así sucesivamente, hasta alcanzar un clímax.

La contrapartida de la Determinación es la Desesperación, la intensa urgencia que lleva a las células de Cazadores a *hacer algo ahora*, ¡antes de que sea tarde! Los jugadores siempre eligen cuándo involucrar la Determinación de su Cazador (porque hay riesgos implicados), pero la Desesperación crece conforme la amenaza aumenta de diversas formas.

Para más información sobre sistemas de juego, ver pág. #127#.

### Distinguir cazadores

Los jugadores protagonistas de Cazador: La Venganza son filosófica y mecánicamente distintos de los cazadores organizados antagonistas como la División de Asuntos Especiales del FBI y la Sociedad de San Leopoldo debido a su Determinación: otros cazadores siguen órdenes, pero los personajes de Cazador: La Venganza se aseguran de seguir su Determinación.

Además, los Cazadores suelen considerar que las Organizaciones más formales están comprometidas éticamente o son corruptas. Muchas de ellas tienen motivos ocultos más allá de la propia Caza. En el mejor de los casos, los Cazadores podrían usar un chivatazo o aceptar un contrato de una de ellas sabiendo que tiene ciertas metas tras esa cooperación. En el peor, las Organizaciones trabajan activamente contra los Cazadores, y quizás les usan para revelar amenazas sobrenaturales desconocidas, o incluso usan la Caza como una oportunidad para eliminar lo que ven como elementos rebeldes.

Eso es importante: los personajes de los jugadores tienen Determinación, Credo y Facultades. La amplia mayoría de cazadores en las Organizaciones (e incluso muchos cazadores solitarios) no. La intención última del Cazador a este respecto es *hacer lo necesario, joder*. Sin la carga de los objetivos éticamente comprometidos de las Organizaciones, las células de Cazadores tienen la ventaja de operar con una integridad e independencia que las Organizaciones mayores y más estructuradas no tienen.

Esto significa que las propias Organizaciones suelen funcionar como antagonistas en el Mundo de Tinieblas de **Cazador** o como entidades que de otra forma ilustran una serie de temas de **Cazador**. Por ejemplo, los Cazadores podrían tener contactos en ellas que les dan información de cuando en cuando, pero es igual de probable que estén usando a los Cazadores como cebo para vaciar un nido de «amenazas inusuales» que llevan vigilando tres meses.

# Juegos Narrativos e interpretación

a narración comenzó con la humanidad, conforme el lenguaje nos transformaba de simios que usaban el fuego a algo distinto. Esas historias, nos decimos, comenzaron en torno a una hoguera como avisos de peligros y tentaciones reales e imaginarios que acechaban en la oscuridad ahí fuera. Nuestras historias cambiaron de avisos junto a la hoguera a poesía épica, obras de teatro, novelas y óperas. Añadieron nuevos peligros y tentaciones, muchos de los cuales nos aguardan ahora dentro de nosotros.

En el siglo xx, las historias salieron de las voces y mentes humanas para pasar a muestras y espectáculos. Películas, cómics, televisión y los ilimitados confines del entretenimiento digital aún mantienen esa vibrante luz entre nosotros, incluso aunque han llevado las historias casi tan lejos como nuestra imaginación podría ir. Casi.

Los juegos de rol, como una de las formas más nuevas del arte de la narración, completan el arco de esas primeras fogatas al brillo de los monitores. En los juegos de rol, los jugadores cuentan o interpretan las historias para una audiencia compuesta por ellos mismos, guiados por las reglas o la lógica del juego, pero limitados sólo por su imaginación.

Si nunca has jugado a un juego de rol, no te preocupes. Es tan fácil como lo era jugar a las casitas o a policías y ladrones cuando eras niño y tan infinitamente fascinante como las propias historias.

Lo más importante, y lo que le distingue de los medios tradicionales en los que te cuentan algo, es que los Juegos Narrativos tratan de tomar decisiones. Un grupo de jugadores y el Narrador (el grupo de juego) cuentan de forma colectiva una historia de secretos y consecuencias, monstruos y mortales que se oponen a ellos.

#### **El Narrador**

Como jugador de **Cazador: La Venganza**, asumes el papel y personalidad de un personaje que creas y luego pretendes ser ese personaje durante el curso de la historia. Uno de los participantes, el Narrador, crea y guía la historia. Construye la ambientación y la puebla con un plantel de personajes secundarios. El Narrador describe qué pasa en el mundo como resultado de lo que los jugadores dicen y hacen. Es el Narrador, quien arbitra las reglas y arroja aterradores nuevos desafíos al juego.

El principal deber del Narrador es asegurarse de que los demás jugadores lo pasen bien. Lo hace al contar una buena historia. Sin embargo, a diferencia de novelistas o directores de cine, no se limita a contar la historia desde su inicio hasta su clímax. Los Narradores crean una ambientación y ponen en marcha una trama; y deja que los jugadores la experimenten en el papel de sus personajes principales, definiendo los resultados de la historia y la ambientación sobre la marcha. Los Narradores mantienen un cuidado equilibrio entre narración y adjudicación, entre entretener y arbitrar, entre historia y juego. A veces, los Narradores establecen la escena o incluso describen la acción, pero principalmente deciden qué ocurre en reacción a las palabras y acciones de los personajes de forma tan justa e imparcial como puedan.

### Los jugadores

Aunque el Narrador también juega y, de hecho, interpreta a docenas o cientos de personajes, el término *jugador* se refiere a los participantes de la mesa que asumen los papeles de los personajes centrales de la historia. Como jugador de **Cazador**, creas uno de los personajes principales y lo interpretas. Hablas por él, lo incitas a actuar; decides qué desea en el mundo del juego y cómo quieres que lo obtenga o lo consiga. El Narrador ajusta la historia a esos deseos; y los jugadores crean personajes que tienen un rol en esa historia, y cuyas acciones la completen o la trasciendan.

Normalmente, tras describir las acciones que quieres emprender, el Narrador te dice que hagas una tirada de dados para ver si tienes éxito en lo que has ilustrado con palabras. Los Rasgos de tu personaje (descripciones de sus fortalezas y debilidades) dictan lo bueno que es en ciertas cosas. Conocer las habilidades de tu personaje, tanto naturales como sobrenaturales, te da herramientas entre las que escoger para proporcionarte la mejor oportunidad de tener éxito.

Así, un buen jugador equilibra actuación y estrategia, considerando la personalidad de su personaje y sus deseos junto con sus Rasgos. Empleas las fortalezas de tu personaje y te amoldas a sus debilidades para lograr tus metas, incluso cuando el mundo sigue siendo hostil y peligroso. Las acciones de tu personaje ayudan a moldear el mundo; como jugador, también puedes añadir ideas y elementos a la historia. El Narrador los incorpora (o decide no hacerlo) para alentar la narrativa más dramática, interesante y desafiante posible en la mesa.

los focos un gran plantel de personajes «principales». Consideramos que **Cazador** resulta más disfrutable con un Narrador y un grupo de entre tres a cinco jugadores.

# Ayudas de juego

En el formato que detallamos en este libro, **Cazador** está diseñado para jugarse en una mesa, entorno virtual o en un formato emergente como un servidor de *chat*. No hay tablero, pero los dados, los lápices y el papel (o sus sustitutos virtuales) necesitan de una mesa para usarlos apropiadamente. La mesa proporciona también un foco de atención común para los jugadores. Necesitas fotocopias de las hojas de los personajes (al final de este libro o descargable en las webs de Nosolorol y Biblioteca Oscura) y algo (una amplia hoja de papel, un tablón de corcho, una pizarra o la pantalla de una *tablet*) para el Mapa de Relaciones (ver pág. #84#). Los dados requeridos son de 10 caras y están disponibles en cualquier tienda de juegos. Necesitas dados de dos colores: uno para los dados normales y otro para los dados de Desesperación.



# Lexicón de Cazador

**Caza, la:** La búsqueda de una criatura sobrenatural individual o un grupo; una operación concreta.

**Cazador:** Persona que sabe, en lugar de que sospecha, de la presencia de criaturas sobrenaturales en el mundo y actúa con extraordinaria resolución para contener su influencia.

**celi:** Otro miembro de una célula; algunos Cazadores también reconocen la ironía de que suene a jerga para un compañero de celda en una prisión.

**célula:** Un grupo de Cazadores, probablemente de múltiples Credos, unidos por protección, trabajo en equipo y una causa común.

**Coalición:** Una fuerza especial conjunta y multinacional de organizaciones dedicadas a la erradicación de amenazas sobrenaturales y la preservación del orden.

**Credo:** La perspectiva o el planteamiento que un Cazador adopta para reclamar el mundo de manos de las amenazas sobrenaturales, en torno a la que ha surgido una especie de comunidad.

**Organización:** Una organización formal que existe para cazar monstruos como medio para un fin en lugar de por sí mismo; las Organizaciones suelen apoyar una situación de *statu quo* o preservan el poder de élites (o de sí mismas), y suelen ser mayores y tener mejores recursos que las células individuales.

**presa, la:** El objetivo de una Caza individual; una criatura sobrenatural o grupo específicos.

**RAI:** Respuesta ante Amenazas Inusuales; la designación burocrática o militar habitual para las unidades policiales o militares especiales desplegadas por la Coalición. En general los C/cazadores la usan como una descripción más estilizada de lo que hacer (uso similar a fuerza especial conjunta).

**trabajador:** Un cazador de una organización; alguien que simplemente «hace el trabajo» y no exhibe Determinación individual.

**Venganza, la:** La necesidad de recuperar el mundo de manos de los depredadores sobrenaturales, con la urgencia de hacerlo ahora mismo en concreto; la sensación de que el mundo está en un momento crítico.



#### Aviso de contenido adulto

Durante las últimas décadas, los juegos de **Mundo de Tinieblas** han abordado la oscuridad del mundo real
a través de historias de horror: han hablado del SIDA,
la explotación capitalista, la depredación sexual, el
resurgir del extremismo político de la extrema derecha,
el fanatismo religioso, la vigilancia gubernamental y
privada y muchos otros problemas. Este punto de acceso
a **Mundo de Tinieblas** no rehuye ninguno de los temas
anteriores, y creemos que explorar asuntos como éstos es
igual de válido en los juegos de rol como en otros medios.
Incluir un tema problemático en un juego de rol no es lo
mismo que glorificarlo y, si aprovechas la oportunidad
de explorarlo de forma crítica, puede ser exactamente lo
contrario. Si comprendemos los problemas a los que nos
enfrentamos, estamos mejor armados para combatirlos.

**Cazador:** La Venganza incluye referencias y expresiones intramundo de lo siguiente: aborto / muerte infantil, abuso de sustancias, violencia sexual, extremismo

político, violencia física, control mental, tortura, maltrato, encarcelamiento y secuestro, racismo, sexismo y homofobia, por mencionar algunos. Es un juego sobre monstruos y las cosas crueles que esos monstruos hacen a la gente.

«¿Por qué me estás contando esto?», podrías decir. Alguien en tu mesa de juego no está familiarizado con este juego. Alguien en ella ha lidiado con estos temas en la vida real. Alguien en ella quiere saber que has leído este aviso y que serás considerado con él o ella como jugador, al tiempo que se las haces pasar canutas a su personaje.

En el Apéndice encontrarás técnicas sobre cómo manejar asuntos difíciles en tu juego de una forma que sea respetuosa con tus jugadores y sus experiencias. Calibra de antemano qué técnicas quiere usar tu grupo. La gente tiene necesidades diferentes y no todos los métodos funcionan con todo el mundo.

Éste es un juego sobre monstruos. Pero es sólo un juego. No lo uses como excusa para ser tú mismo un monstruo ■