





MUESTRA NO COMERCIAL



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T

# La Cacería de la Sangre Pálida

*Un análisis de la historia de Bloodborne*



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T

MUESTRA NO COMERCIAL

MUESTRA NO COMERCIAL



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T

© 2025 Ivy Pohl.

La Cacería de la Sangre Pálida | Un análisis de la historia de Bloodborne

Primera edición: 4 de julio de 2024

Título original: *The Paleblood Hunt | A Bloodborne Analysis by Redgrave* (2015)

ISBN: 9798326352828

Traducción: Ivy Pohl

Corrección: Elisa Nóvoa

Maquetación y diseño: Ivy Pohl

Impresión: Stilo.Media.

Contacto: lacaceriadelasangrepalida@gmail.com | @caceria.sangre.palida

Este libro no es un producto oficial de la marca *Bloodborne* y no ha sido revisado ni por *FromSoftware* ni por *Sony Computer Entertainment*. El texto original en inglés puede encontrarse libremente en internet. La traducción e interpretación del texto original es propia del traductor. Queda expresamente prohibido copiar y compartir este libro, en texto y forma, de manera digital o física. El uso de fragmentos de texto (o imágenes) para crear contenido propio, citar o compartir está permitida siempre que no suponga un conflicto con la prohibición anteriormente mencionada.

MUESTRA NO COMERCIAL



LIBROS.  
M A R K E T

# La Cacería de la Sangre Pálida

*Un análisis de la historia de Bloodborne*



LIBROS.  
M A R K E T

Redgrave  
*Traducción y diseño: Ivy Pohl*



LIBROS.  
M A R K E T

MUESTRA NO COMERCIAL



MUESTRA NO COMERCIAL



**LIBROS.**  
M A R K E T

*Dedicado a todos aquellos  
con una historia que contar.*



**LIBROS.**  
M A R K E T



**LIBROS.**  
M A R K E T



**LIBROS.**  
M A R K E T

MUESTRA NO COMERCIAL



# Índice

<i>Nota del traductor</i>	13
<i>Prólogo</i>	15
<i>Capítulo 01: Byrgenwerth, Kos y la Araña Vacua</i>	19
<i>Capítulo 02: La Iglesia de la Sanación, Lady Maria, Iosefka y Ebrietas</i>	37
<i>Capítulo 03: Djura, los Polvorillas, la Sangre Cenicienta y Viejo Yharnam</i>	57
<i>Capítulo 04: Ludwig, las Cacerías, Padre Gascoigne y Eileen</i>	67
<i>Capítulo 05: Valtr, La Liga y las Sabandijas</i>	87
<i>Capítulo 06: El Castillo de Cainhurst, los Ejecutores y la Reina Annalise</i>	95
<i>Capítulo 07: Los pthumerios, Arianna, Oedon y Mergo</i>	109
<i>Capítulo 08: Micolash, la Luna de Sangre, las Tierras del Sueño y los Grandes</i>	123
<i>Capítulo 09: Laurence, Gehrman y la Marca del Cazador</i>	139
<i>Capítulo 10: La Cacería de la Sangre Pálida</i>	151

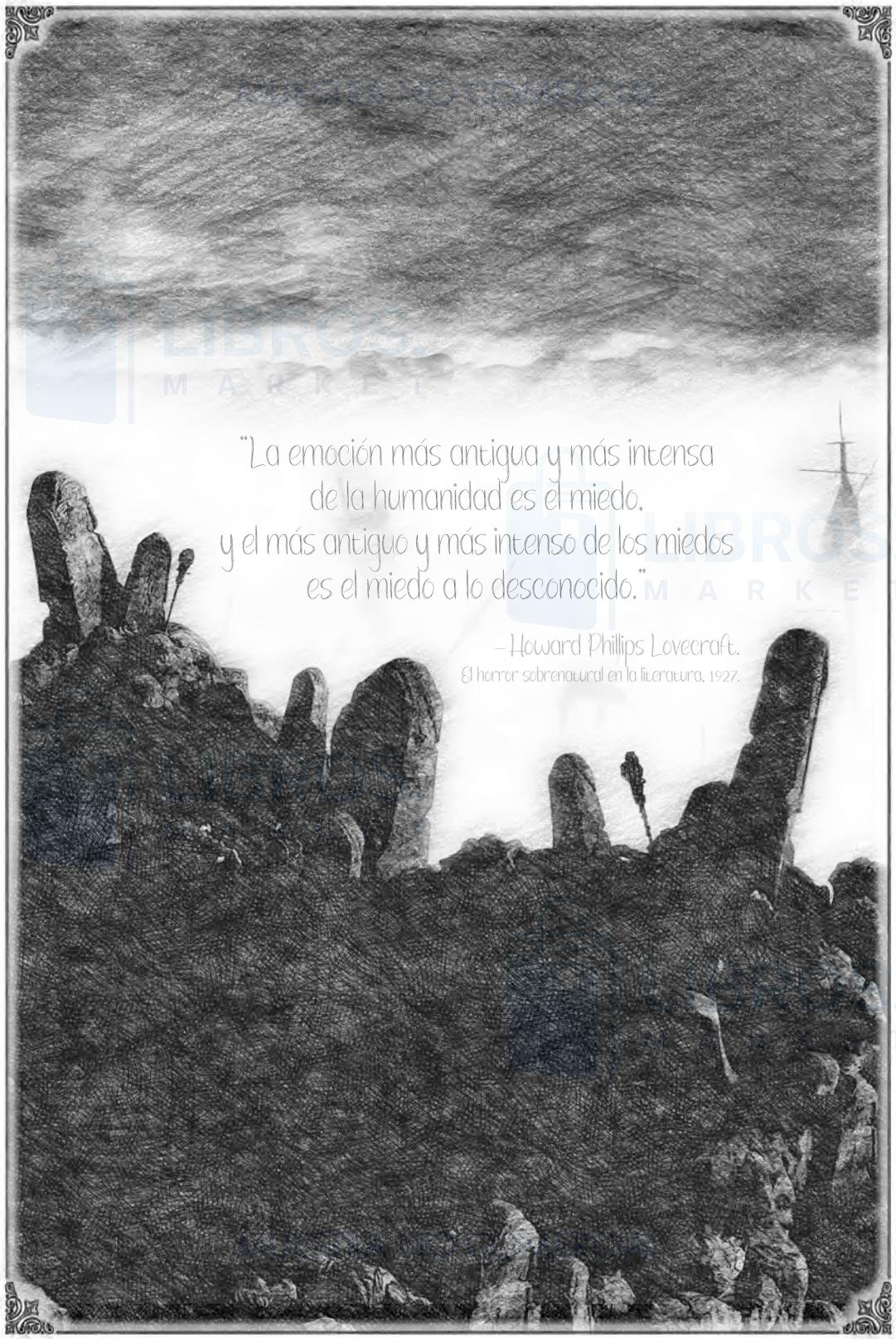


LIBROS.  
MARKET

LIBROS  
MARKET

“La emoción más antigua y más intensa  
de la humanidad es el miedo,  
y el más antiguo y más intenso de los miedos  
es el miedo a lo desconocido.”

—Howard Phillips Lovecraft.  
El horror sobrenatural en la literatura, 1927.





# Nota del traductor

A diferencia del autor original de esta obra, yo sí me considero un gran fan de *Dark Souls*. La primera entrega, obra con la que comencé a sumergirme en los trabajos de Miyazaki, rápidamente se convirtió en uno de mis juegos favoritos.

Mi primer contacto con *Bloodborne* fue gracias a un buen amigo, que pudo compartir conmigo su *PlayStation 4* pues, por aquel entonces, yo era un jugador exclusivo de PC. Ya había escuchado hablar del trasfondo del juego y sabía que estaba inspirado en el terror cósmico de *Lovecraft*, autor con el que ya había tenido contacto. A medida que iba avanzando en la historia, me gustaba ver los vídeos de *BitielAventura*, un usuario de *Youtube* que poco a poco narraba el argumento a medida que avanzaba en el juego, siempre evitando destripar la historia en la medida de lo posible.

Y ahí pudo terminarse mi interés por esta obra. Pero, no recuerdo cómo, un día descubrí en *Reddit* el artículo de *Redgrave*, donde compartía un documento de unas 80 páginas analizando y organizando la historia de la ciudad de Yharnam, con argumentos y referencias a las descripciones y a los diálogos. Instantáneamente, este manuscrito se convirtió en mi fuente de conocimiento en lo que a *Bloodborne* se trataba ya que, aunque me gustaba teorizar y escuchar diferentes versiones que pretendían rellenar los huecos de historia que, deliberadamente, Miyazaki dejó en su título, veo necesario que estas teorías tengan al menos una referencia sobre la que asentarse. Y este documento cumplía con eso en todos y cada uno de sus capítulos.

Hace unos años, dada mi vocación de diseñador gráfico editorial y mi pasión por los libros impresos, publiqué en *Reddit* una versión del documento en inglés que ofrecía una maquetación limpia, imágenes de los objetos referenciados y alguna que otra cosa más. La verdad es que llamó la atención y varios usuarios me preguntaban cómo podían hacerse con una copia en físico. Me puse en contacto con *Redgrave*, el autor original, para saber si era posible imprimir y enviar copias de su obra en físico. Siempre estuvo abierto a que su obra se compartiese de forma libre, acreditándolo, pero no estaba interesado en participar en el proceso salvo que se tratase de una *editorial con cierto renombre* —estas palabras pueden encontrarse en *Reddit*.

Pasó el tiempo, y la espinita de publicar de alguna forma este escrito se quedó ahí, clavada. Y, finalmente, en estos últimos años, se fue gestando la posibilidad de publicar la obra es español, para la inmensa cantidad de jugadores a los que el inglés les era una barrera a la hora de comprender el texto original. Había un par de traducciones en internet, pero siempre las he considerado, y esta es solamente mi opinión, demasiado literales.

*La Cacería de la Sangre Pálida* es una traducción e interpretación fiel, pero personal, de las palabras del autor original. Las descripciones, los diálogos y las notas citadas, son las traducciones oficiales que se encuentran en el juego. Solamente he modificado una descripción, ya que considero que esta tiene un error de interpretación en la versión española. El objeto es el **Tercio de cordón umbilical**, y es que en español dice: *Utilízalo para ganar lucidez o, como dicen algunos, luz interior*. Su versión inglesa, conociendo la historia del juego, tiene más sentido: *Use to gain Insight and, so they say, eyes on the inside. (Utilízalo para ganar lucidez o, como dicen algunos, ojos internos)*.

No quiero dejar pasar la oportunidad de agradecer a **Elisa Nóvoa**, filóloga y correctora de estos textos, su apoyo constante y su innegable paciencia cuando prácticamente fue obligada a pasarse Bloodborne al completo con el fin de entender la historia que posteriormente corregiría. Sé que sin ti, este libro no existiría.

**Y a ti, querido lector, te deseo una plácida lectura y una buena Cacería.**

# MUESTRA COMERCIAL

# Prólogo

Nunca fui un gran fan de *Dark Souls*. Objetivamente hablando es un gran juego. Su jugabilidad es impecable y su mundo totalmente coherente, pero nunca logré conquistarme. Quizás fuese que, como gran fanático que fui de *Demon's Souls* en su momento, me hubiese hecho tantas ilusiones con el primer *Dark Souls* que era imposible que el juego cumplierse con las expectativas que tenía. Pero siempre hubo algo que eché en falta en la saga Souls: **lo desconocido**.

La historia de *Dark Souls* esconde misterios, pues el juego opta por una narrativa no convencional. En lugar de eso, es el jugador el encargado de encajar las piezas y descubrir la historia. Un jugador puede revelar la farsa de *Anor Londo* y descubrir las maquinaciones de *Gwyndolin* y *Frampt*. Puede entregar la *Vasija del Señor* a *Kaathe* y descubrir un nuevo fragmento de la historia del mundo. Aun así, la historia de *Dark Souls* siempre me pareció muy sencilla de explicar.

Para mí es como el típico relato que, al reorganizarlo y presentar los hechos, con todo el rompecabezas resuelto, el detective repasa todas las pruebas delante de los personajes, demostrando que todo tiene sentido.

*Demon's Souls* fue diferente. En ese tiempo, las respuestas a los misterios del juego no eran tan abundantes. En la época de *Demon's Souls*, salvo alguna excepción como puede ser la del usuario *GuardianOwl*, no existía el concepto de *Souls Lore-hunting* (Busca historias de los Souls) que sí existe ahora. El único tema de debate importante era si el *Anciano* era o no el *Dios de la Iglesia*. Pero no había respuestas a si el *Monumental* era bueno o malo, por qué la armadura de *Biorr* se encontraba en el pozo de *Miralda* o qué misterios se escondían detrás de figuras como *Lord Rydell* o el *Viejo Monje*.

**Hidetaka Miyazaki**, el genio tras la franquicia de los *Souls*, creció en el seno de una familia humilde en la ciudad de Shizouka. Por falta de recursos económicos que le permitieran encontrar otras alternativas, su pasatiempo principal era la lectura de los libros que podía conseguir en la librería local. Era un apasionado de las historias de ficción occidentales, pero su nivel de inglés no era lo suficientemente alto como para comprender todo lo que leía. No era extraño que, tras la

lectura de un relato, solo hubiera entendido la mitad y tuviese que conectar los conceptos que había entendido y darle el contexto lógico que él creía para formar, en parte, su propia historia.

He leído muchas críticas a la historia de *Bloodborne*, cuando se compara con la *Dark Souls*. Muchos jugadores defienden que los personajes de *Bloodborne* están vacíos, que la historia en sí no es tan entretenida o que el argumento no es tan rico en detalles como sí lo es el relato de *Gwyn* y la *Primera Llama*. Y están en lo cierto. *Bloodborne*, al igual que *Demon's Souls* en su momento, no cuenta con todas las respuestas dentro del juego. No existe ningún diálogo ni descripción con esa pieza crucial de información que permita comprenderlo todo. No existe un detective que sea capaz de explicarle a alguien, de manera condensada, el argumento del juego. *Bloodborne* es como un libro en el cual la mitad de las palabras son ininteligibles, por lo que el propio lector debe rellenar los huecos para completar la historia.

Cuando comencé a escribir *The Paleblood Hunt*, mi intención era llegar a descubrir la verdad que daba sentido a todo. Siete meses después, tras leer tantas interpretaciones y discusiones acerca de la historia del juego, tras participar en tantos debates con tanta gente diferente, llegué a la conclusión de lo absurda que resultaba mi intención inicial. No hay una respuesta concreta para la historia de *Bloodborne*, pues se trata de un juego en el que la pregunta recae sobre ti, **el jugador**. ¿Qué piensas? ¿Cuál es tu historia? ¿Qué conclusiones sacas tú de lo desconocido?

**Esta es mi historia.  
Esta es mi Verdad Arcana.**



**LIBROS.**  
M A R K E T

MUESTRA NO COMERCIAL

MUESTRA NO COMERCIAL



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T



LIBROS.  
M A R K E T

MUESTRA NO COMERCIAL



- Capítulo 01 -

# Byrgenwerth, Kos y la Araña Vacua



*“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 recipiente sagrado en lo más profundo de la tumba. Fue el origen de la fundación de la Iglesia de la Sanación y la sanación de sangre. En ese sentido, todo lo sagrado de Yharnam tiene su origen en Byrgenwerth.”*

- Alfred, Cazador de los Sangrevil.

Todo comienza en Byrgenwerth, una vieja institución educativa construida en un área tranquila, alejada de la ciudad vecina y cerca de un gran lago. Fue aquí donde un grupo de personas comenzó el estudio y la exploración de las entrañas del conocimiento humano.

---

Para comenzar, solamente utilizaré la información y las evidencias que pueden ser encontrados en el juego. Guardaré mi interpretación y mis propias opiniones para el final, de esta forma podrás crear tus propias conclusiones con los hechos presentados.

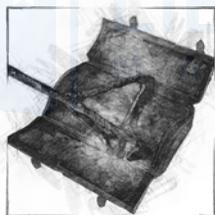
---

Hubo muchos estudiantes en Byrgenwerth. Hubo, además, un grupo de personas de innegable notoriedad fuera del círculo estudiantil. Figuras de gran importancia que formaron un círculo interno, por así decirlo.

Pese a que no todos ellos eran académicos, a efectos prácticos me referiré a ellos en este análisis como **Los Eruditos de Byrgenwerth**, o simplemente **Los Eruditos**, para abreviar.

Es casi seguro asumir que figuras tan importantes como Willem, Laurence, Micolash y Caryll eran parte de los Eruditos.

Willem era el líder de Byrgenwerth y una figura muy respetada. Todas las personalidades que lo mencionan se refieren a él como **Maestro Willem**, mostrando un gran respeto incluso cuando no se compartían las mismas creencias.



### Herramienta del taller para runas

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.

El **preboste** es la persona encargada de dirigir una comunidad o institución, lo que apoya la idea de situar a Willem como el director de Byrgenwerth y la figura más importante entre los anteriormente mencionados. El principal enfoque del estudio del Maestro Willem era hallar los límites del conocimiento y la inteligencia humana.

Laurence es una figura bastante más enigmática, especialmente si tenemos en cuenta su importancia. A través del Cráneo de la Bestia situado en la Gran Catedral, nuestro Cazador (el personaje protagonista) es testigo de un encuentro entre Laurence y Willem en el que este último acusa a un joven Laurence de traición.

---

Heredero 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.

- Nota encontrada en la escalera de la Gran Catedral.

---

El hecho de que Laurence sea tan referenciado sugiere que debió ser una figura de gran importancia dentro de la Iglesia de la Sanación. Hay muchas referencias a que la Iglesia de la Sanación tiene sus raíces en Byrgenwerth.



## Uniforme de estudiante

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.

A menudo, Laurence es nombrado con el apelativo de **Primer Vicario**, sobrenombre citado tanto en el Cráneo de Laurence en la Pesadilla de los Cazadores como en su posterior combate contra nuestro Cazador. Un vicario se puede definir como la figura que está a cargo de alguna de las ramas o funciones de la iglesia. Este título sugiere que Laurence fue uno de los fundadores de la Iglesia de la Sanación, separándose de Byrgenwerth como consecuencia de un evento que más tarde se conocerá como el Cisma.

Micolash, el enemigo encontrado en la Pesadilla de Mensis, era otro Erudito. Esto se evidencia con el andrajoso uniforme de Byrgenwerth que viste durante la pelea contra nuestro Cazador. Micolash también hace referencia a otras áreas de Byrgenwerth, algo de lo que hablaré más adelante.

Caryll fue un magnífico herrero rúnico quien, a través de métodos desconocidos, era capaz de escuchar balbuceos y pronunciaciones emitidas por los Grandes. Pese a que no llegó a comprender las inhumanas palabras que estos Grandes decían, pudo plasmarlas en símbolos visuales con los que era posible identificarlos. La Herramienta del Taller para Runas es, como hemos visto antes, la mejor referencia que tenemos sobre su persona.

Había también dos personas que, **posiblemente**, fuesen miembros de los Eruditos: Gehrman y Maria.

Es sumamente probable que Gehrman fuese conocido de Laurence y de Willem, ya que, tras derrotar a Rom —la Araña Vacua—, Gehrman puede ser encontrado en el Sueño del Cazador durmiendo en su silla y gimiendo entre sollozos:

*“Oh, Laurence...”*

*Maestro Willem...*

*Que alguien me ayude...”*

– Gehrman, el Primer Cazador.

Gehrman también fue el **Primer Cazador**. Fundó el Taller, situado en una sección oculta del Distrito de la Catedral Superior, y seguramente trabajó para la Iglesia de la Sanación en su juventud, a juzgar por sus habilidades en combate y su maestría para la artesanía. Es posible que sirviese de escolta durante las excavaciones que Byrgenwerth llevaba a cabo en las tumbas pthumerias o que simplemente se dedicase a algún tipo de mantenimiento en los terrenos de la institución.

Maria fue la alumna predilecta de Gehrman y, dado que estaba al mando del Pabellón de Investigación de la Iglesia de la Sanación, es posible que fuese alumna en Byrgenwerth bajo la tutoría de Laurence. Su participación en los eventos ocurridos en la Aldea Pesquera también la sitúan como miembro de los Eruditos de Byrgenwerth antes del Cisma.

Tras abordar a cada miembro de forma individual, es momento ahora, de dirigir la mirada a los Eruditos como un conjunto. Willem, Laurence, Micolash, Gehrman, Maria y Caryll eran personalidades de Byrgenwerth, una institución que, además de tratar de expandir el conocimiento humano, exploraba un gigantesco laberinto construido bajo tierra. Fue en este laberinto en donde los académicos descubrieron el hallazgo que desencadenaría los eventos de *Bloodborne*.

Dentro del contexto histórico en el que se desarrolla *Bloodborne*, se puede señalar un evento definitorio, el punto de inflexión en el que los Eruditos de Byrgenwerth descubrieron algo en las profundidades de las antiguas criptas Pthumerias. Alfred, el Cazador de los Sangrevil, reflexiona sobre este hecho:

*“Un grupo de jóvenes eruditos de Byrgenwerth  
descubrió un recipiente sagrado  
en lo más profundo de la tumba.  
Fue el origen de la fundación de la  
Iglesia de la Sanación y la sanación de sangre.”*

– Alfred, Cazador de los Sangrevil.

En las profundidades del Laberinto Pthumerio, los Eruditos descubrieron la Vieja Sangre. No está claro qué fue exactamente lo que encontraron, pero en la parte superior del edificio de Byrgenwerth podemos encontrar una pista.



### Concha de fantasma vacía

Concha de invertebrado vacío que se supone que es un familiar de un Grande. La Iglesia de la Sanación ha descubierto gran variedad de invertebrados, o fantasmas, que es como se les llama. Las conchas con cieno aún conservan poder arcano, y se pueden frotar en las armas para impregnarlas con su fuerza.

Fuese lo que fuese lo que se descubrió, sirvió como prueba de la existencia de los Grandes. Es posible que los Eruditos encontrasen a Ebrietas, la Grande que fue abandonada y marginada, y que, más tarde, esta comulgase con la Iglesia de la Sanación.

Fuese Ebrietas o no, lo que es evidente es que encontraron la fuente de la Vieja Sangre, la sangre contaminada de los Grandes.

El descubrimiento de la Vieja Sangre y de los Grandes, supuso un cambio general. La evolución se convirtió en la meta, empujando los límites humanos para convertirse en algo superior; para ascender al nivel de los Grandes, para llevar a la humanidad al siguiente nivel.



El maestro Willem tenía razón.

La evolución sin coraje será la ruina de nuestra raza.

— Nota encontrada en el Edificio Lectivo.



Poco tardó en notarse que, algunos de los Eruditos —entre los que destacaba Laurence—, comenzaron a disentir en la forma en la que esa evolución debía de llevarse a cabo.



### Runa de Caryll "Ojo"

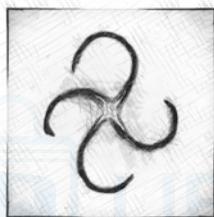
Símbolo secreto de Caryll, forjador de runas de Byrgenwerth.

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.

Por otro lado, en la descripción de la Runa de Caryll “Metamorfosis” se puede leer lo siguiente:



### Runa de Caryll “Metamorfosis”

Simbolo secreto de Caryll, forjador de runas de Byrgenwerth.

La cruz torcida significa “metamorfosis”.

Al girar en sentido horario, esta runa aumenta los PS.

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.

Existen dos recursos que nuestro Cazador acumula a lo largo de la aventura: Ecos de Sangre y Lucidez. Los Ecos son el elemento a través del cual nuestro Cazador adquiere poder, mientras que la Lucidez le proporciona conocimiento. En Byrgenwerth se teorizaba que la ascensión de la raza humana podía ser posible a través del conocimiento y la comprensión de los Grandes. Otros, sin embargo, pensaban que esa meta solo podía alcanzarse a través del uso y la asimilación de la Vieja Sangre. Esta última creencia era totalmente opuesta a todo lo que Willem defendía.

*“Teme a la Vieja Sangre.”*

– Willem a Laurence.

Estas dos filosofías, fundamentalmente opuestas, llevaron a Byrgenwerth a su cisma. Pero todavía queda una pieza más del puzzle. En el camino de entrada a la Aldea Pesquera, en la Pesadilla de los Cazadores, nuestro Cazador se encuentra con un aldeano que deambula mientras murmura para sí mismo.

*“Byrgenwerth...*

*Byrgenwerth...*

*Asesinos blasfemos...*

*Demonios enloquecidos por la sangre...”*

– Sacerdote de la Aldea Pesquera.

Si nuestro Cazador porta la Runa de Caryll “Semillero”, el aldeano le hará entrega de los Posos malditos.

