

teniendo mentiras

—Me llamo Beckett—. El Gangrel estaba de pie en el aparcamiento vacío con la mano extendida. Drusilla la miraba con escepticismo y Beckett sentía las dudas de la Neonata. —No muerdo— añadió, y sonrió para mostrar los dientes.

Tras un instante, Drusilla tomó su mano y la estrechó.

—He oído que eres el tipo con el que hablar sobre nuestra historia— dijo.

Beckett reprimió una risilla mientras retiraba la mano.

—Soy más bien un arqueólogo, aunque he aprendido un par de cosas aquí y allá—. Volvió a ponerse el maltrecho sombrero de cuero en la cabeza.

—Traté de preguntar a mi Sire y ella me dirigió a ti. Dijo que era a cambio de un favor que te hizo en el pasado.

Beckett bufó y el sombrero se deslizó hasta cubrir sus ojos.

—La traducción ni siquiera era especialmente buena—. Hizo una pausa y levantó el sombrero para mirar a la Neonata. —Pero, por supuesto, no tienes que decirle eso a tu Sire. Tu pregunta era...

—Sí— lo interrumpió ella. No sabía por qué, pero la suficiencia con la que Beckett sonreía la hacía desear obtener su respuesta y marcharse. —Le pregunté a mi Sire por qué los vampiros no dejan constancia escrita de su propia historia. La mayor parte de lo que he aprendido proviene de lo que recuerdan otros vampiros. Parece... ineficiente.

El arqueólogo se sentó en el cemento y, un instante después, Drusilla se unió a él.


—Esa no es la pregunta correcta. Los vampiros escriben cosas todo el tiempo. He visto escritos sobre asuntos de la Estirpe que datan incluso de Sumeria. Incluso he oído rumores sobre tablillas escritas en alguna especie de protolenguaje que nuestros antepasados usaban solo para cuestiones vampíricas.

Los ojos de Drusilla se abrieron de par en par, pero Beckett continuó.

—De modo que la cuestión en realidad es: ¿por qué no lo hacíamos más a menudo antes de la Mascarada? La mayoría de las

teorías que he escuchado acaban girando en torno a un mismo cliché: Los vampiros tenemos cierta fe en nuestra capacidad... de persuasión. Si me mientes, creo que podría hacer que me digas la verdad, o cualquier verdad que creas que conoces. No puedo obligar a un libro a cambiar sus palabras—. Volvió a ajustarse el sombrero. —Tengo mis propias teorías, por supuesto, pero con ésta tropiezo una y otra vez cuando intento animar a otros a documentar sus experiencias por escrito.

—Entonces, ¿por qué no se ha hecho un esfuerzo por consolidar nuestras tradiciones orales? Muchas de las historias que he oído son contradictorias o están llenas de omisiones. ¿No podemos simplemente recopilarlas?



Beckett rio de nuevo.

—Chiquilla, si metieras a un grupo de vampiros en una habitación y les dijeras que no podrían salir hasta que se pusieran de acuerdo en algo, lo más probable es que cayeran en Frenesí a causa del Ansia y se matasen unos a otros. Además, si durante cientos de años te han dicho que tu Clan es único y especial, ¿de verdad querrias averiguar que no es cierto?

Drusilla parecía alicaída.

—¿Lo que estás diciendo es que los vampiros son demasiado orgullosos y egocéntricos como para preocuparse por la verdad de sus orígenes?

Beckett volvió a levantarse, obligando a la Neonata a ponerse en pie con rapidez.

—Esa es la respuesta sencilla. Todos nos interesamos por la verdad a nuestra manera. Pero cuando algunos de nosotros pueden conjurar la verdad a partir de nuestra Sangre y otros literalmente cambiar físicamente, es difícil distinguir lo que es cierto. La mayoría se conforma con una verdad cómoda en vez de con una basada en hechos, y es más fácil obtener una verdad emocional de una persona que de un libro.

Golpeó el sombrero con la punta de los dedos y se giró para marcharse.

—¡Espera!—. Beckett se paró y se volvió hacia la Neonata, sus ojos brillaban rojos en las sombras. Drusilla sintió una momentánea oleada de miedo, pero la reprimió. —Si lo que dices es cierto, ¿por qué pasas tanto tiempo investigando nuestra historia?

Él hizo una pausa durante un instante, considerando la cuestión. Finalmente, se giró y comenzó a marcharse, haciendo por encima del hombro:

—Solo alguien independiente puede reunir suficientes mentiras como para encontrar la verdad que yace debajo.



Introducción

«La ficción [son] hechos distorsionados hasta el punto de convertirse en una verdad.»

— Edward Albee

Mi Sire siempre me dijo: «No hay manual de instrucciones para estar muerto, *strákur*». Yo la creí porque era más vieja y más lista que yo, y los Kiasyd valoramos el conocimiento como ninguna otra cosa. Bueno, sí, hay un montón de tradiciones, y algunas incluso se escriben con mayúscula.

Muchos Sires vierten un montón de veneno en los oídos de sus Chiquillos cuando les cuentan la Única Forma Verdadera de ser un vampiro. La mía lo hizo cuando no estaba matándome de hambre hasta que podía recitar sus lecciones en perfecto islandés. Algunos vampiros ni siquiera se molestan, echan a su errante Progenie de una patada a la calle y dejan que aprenda por su cuenta; unos pocos ahogan sus instrucciones en imperativos religiosos, principios filosóficos o confluencias místicas, pero ninguno de ellos tiene un panfleto con instrucciones fáciles y claras una vez te has convertido en un Condenado.

Lo que es peor, todos mienten: a su Progenie, a sus compañeros de Prole y a sí mismos. Todos los vampiros mienten, excepto yo, claro. Pero las mejores mentiras son aquellas que se cuentan entre verdades, ¿no es cierto? Los llamados “Vástagos” intercambian grandes historias en el Elíseo o hilan violentos sermones en los refugios de sus manadas, pero debe haber suficientes hechos ciertos en ellos para que nadie descarte toda la historia. Es un equilibrio difícil.

Sin embargo, hay una diferencia entre la *verdad* y los *hechos*. Los hechos son cosas sobrias, jirones de información

desechados y fijados a la página, privados de todo sabor y energía. Nuestra Línea de Sangre destaca en la recolección de hechos. Sin embargo, la verdad *sienta bien*. Una vez que la has oído, se cuela educadamente en un hueco de tu forma de ver las cosas y te sientes más listo y mejor por conocerla.

Los hechos son estáticos, algo que se recopila en un libro y se preserva durante siglos. La verdad evoluciona y cambia, y es tan inaprehensible como el viento. Algunas cosas son más ciertas ahora que cuando los Antiguos las contaron hace cientos de años, y otras que salen de la boca de un Retoño empiezan siendo ciertas, pero no llegan así al final de la noche. Cuando un gran número de vampiros de la Camarilla se reúne para derrocar violentamente a su Príncipe o una manada de Sabbat rabiosos caza a un Obispo por herejía y prueba su Sangre, los hechos son la primera baja del conflicto. Apostaría dólares contra coronas a que todos creen que lo que saben es cierto. *Debe ser cierto para ellos.*

He hecho un estudio especial de los Clanes. Cada uno tiene su propia versión de la verdad que ha pasado de Sire a Chiquillo a través de los siglos. Trece versiones de la realidad que los no-muertos se transmiten unos a otros, todas ligeramente alteradas y retocadas cada vez que son contadas. A veces se trata de un nombre olvidado que es sustituido por uno más útil; otras veces se hace para eliminar un fracaso de la historia. Y, de vez en cuan-

do, es porque lo que realmente ocurrió es un obstáculo para lo que todo el mundo sabe que es la verdad.

Aquí están esas trece verdades, Chiquillo. Pueden encajar con otras cosas que conozcas o puede que no. Lo que no se cuenta a menudo puede decir más de un Clan que lo que *sí*. Algunas veces los narradores presentan seductores rumores y conspiraciones, mientras otras divagan en áreas que no muchos suelen considerar. No tienen hechos para respaldar parte de lo que dicen y, aun así, no todo lo que dicen es mentira.

Pero los narradores no son tan importantes para la verdad como las historias, los mensajes, los “harás esto” y los “no harás lo otro” que constituyen sus mensajes. Los vampiros dividen y se presentan el mundo unos a otros tal y como lo entienden, a través de la lente de anécdotas, propaganda e información sesgada. Lo que cada oyente y lector se lleve del saber de un Clan será diferente, pero en sus corazones todos saben que están más cerca de la verdad.

Extraigamos juntos instrucción de las mentiras.

Qué hay en este libro

Cada capítulo está dedicado a uno de los trece Clanes de las noches actuales desde la perspectiva de un vampiro perteneciente al mismo:

Los **Assamitas**, silenciosos asesinos cargados con cierto número de maldiciones, están divididos por un ancestral conflicto entre las tres Castas.

Los **Brujah**, antes reyes filósofos de una antigua civilización, se debaten entre el rechazo y la aceptación de su eterna furia.

Los **Gangrel** son bestiales e indómitos y acechan en los márgenes salvajes de la sociedad de la Estirpe mientras luchan por igual contra Vástagos y bestias.

Los **Giovanni** son un aislacionista conjunto de familias de necromantes que robaron la inmortalidad para controlar tanto este mundo como el reino de los muertos.

Los **Lasombra** son orgullosos nobles, líderes y rivales de los Ventrue dispuestos a hacer cualquier cosa por estar en la cima. Cualquier cosa.

Los **Malkavian** forman un Clan fracturado y unificado por la locura, y usan su singular percepción y sus dones de profecía para guiar y educar a los “no iluminados”.

Los **Nosferatu** son traficantes de información horrosamente deformados que acechan en las sombras para evitar tanto a otros Vástagos como a un antiguo enemigo.

Los **Ravnos** son nómadas y embaucadores que viajan por todo el mundo para combatir a los demonios y predicar sus fragmentadas creencias.

Los **Seguidores de Set** veneran a un dios ctónico bajo diversas formas a la vez que trabajan para atraer a otros a su decadente religión.

Los **Toreador** son artistas y hedonistas que se precian de su conexión con la humanidad a la vez que buscan adoración y belleza física.

Los **Tremere** son los maestros de la Hechicería de la Sangre y forman una sociedad secreta que es, a la vez, la aliada y la antagonista de muchos Clanes de las noches actuales.

Los **Tzimisce** son espeluznantes señores del Viejo Mundo que controlan la carne y el hueso para transmutarse a sí mismos (y a otros) y alcanzar un plano filosófico superior.

Los **Ventrue** respetan las antiguas tradiciones y el *status quo* de la sociedad de la Estirpe mientras trabajan contra quienes quieren perturbarlo.

Cada capítulo comienza con algo de historia del Clan seguida de información sobre la forma en la que éste interactúa y trabaja en la actualidad. Al final se encuentra una amplia variedad de Disciplinas Combinadas, Méritos, Defectos y otros elementos mecánicos para jugadores y Narradores. Úsalos o ignóralos a tu gusto para expandir, refinar y modificar a los miembros típicos de ese Clan.

Al final del libro se incluye una serie de **Apéndices** centrados en los Antitribu de los Clanes, varios Vástagos de renombre, así como aquéllos que no reclaman ningún Clan: los Caitiff.

También se anima a los Narradores a echarle un vistazo a todo y a decidir qué es la verdad en sus crónicas. El material escogido y presentado aquí procede de un amplio espectro de las dos décadas de **Vampiro: La Mascarada** junto con nuevas e intrigantes ideas que nunca antes se habían publicado. Algunas partes serán perfectas para tu crónica y otras no. Usa lo que tenga sentido y arroja lo demás a la duda y la herejía; este material está pensado para funcionar en tu crónica, no para imponer la única forma en la que se puede retratar a cada Clan.