



Introducción

«Una verdad contada con mala intención supera todas las mentiras que puedas inventar».

–William Blake, Augurios de inocencia

Estas noches pienso mucho en mi Sire. Era irritable, frustrantemente enigmática, hablaba medio en inglés medio en islandés y tendía a enfatizar sus lecciones con heridas mortales. Aun así, aún echo de menos a ese viejo murciélago. Era increíblemente inteligente, y una vez fui liberado como vampiro (tras una agotadora disertación que requirió que recitase mi tesis de 100 páginas de memoria mientras se drenaba lentamente la Sangre de mi cuerpo), me mintió menos de lo que ningún otro vampiro ha hecho.

Ahora que pienso sobre ello, quizás su insistencia en la verdad fue otra de sus mezquinas crueldades.

En cualquier caso, pensé mucho en ella mientras compilaba las «verdades» de los trece Clanes un par de años atrás. Al no haber tenido una identidad cultural que retrotraiga a uno de los Chiquillos de los Chiquillos de Caín (o a uno de los diabólicos usurpadores de éstos), encuentro todo el concepto fascinante. Lo que ha de suponer ser Abrazado en una cultura en miniatura completa con miles de años de historia oral, expectativas sociales y enemigos predefinidos. Intelectualmente, entiendo la naturaleza y el alcance de la Jyhad, pero ha de haber algo mortificante en ver que se ha elegido tu bando en cuanto tu sangre abandona tu cuerpo. O quizás es reconfortante que te priven de decisiones tan importantes como «quién tenía razón» y «por qué

necesito golpearle». Como he dicho, lo encuentro fascinante como observador foráneo.

Pero el hecho de que un observador foráneo tal exista revela la existencia de «algo foráneo». A pesar de todo su percibido dominio de la sociedad vampírica, los Clanes no son los únicos vampiros que se pavonean, si puedo parafrasear al Bardo, en este gran escenario de idiotas. Hay Vástagos errantes imprecisamente reunidos bajo el apelativo de «Líneas de Sangre». Comienzos en falso, experimentos biotautomatúrgicos y vampiros cambiados por su propia fe (nada une tan firmemente a estos vampiros como una enredada y malentendida leyenda de un abuelo bíblico). Y aun así, aunque su rol en el conflicto eterno entre los Chiquillos de Caín puede ser pequeño, suele tener un impacto increíble.

Así, proporciono este corolario a mi estudio original. Abarcaría el trabajo de varias vidas encontrar y documentar cada minúscula aberración o efímero linaje sin descendencia que constituye una variación de los trece. En cambio, me he enfocado en nueve que sé con seguridad que tienen impacto en nuestra pequeña guerra cultural de los muertos. De las abominaciones con el cerebro lavado de la magia Tremere a los vampiros retorcidos por voluntad demoníaca, pasando por los restos de Clanes que se creían largo tiempo muertos,

cada una de estas supuestas «Líneas de Sangre» tienen su lugar en sociedad. Incluso nuestra pequeña familia de Kiasyd hace acto de aparición, parpadeando cuando la luz de la investigación erudita se vuelve, por una vez, hacia nosotros. Me pregunto si mi Sire lo aprobaría.

Por supuesto, has sido muy paciente en estas largas noches, Chiquillo. Sin duda, estoy seguro de que las cadenas han ayudado a alentar cierta paciencia mientras cribamos cuidadosamente todas las mentiras y malentendidos de nuestra clase. Bueno, *digo «nuestra»*. Tú aún no has terminado tu propia disertación, ¿cierto? Y debes empezar a estar bastante hambriento. No estalles contra mí, Chiquillo. Te haré saber que la privación puede aclarar enormemente la mente. Mientras lo contemplas, déjame hablarte de las Líneas de Sangre. Quizás sus historias te ayudarán a entender mejor tu propio aprieto.

¿Qué hay en este libro?

Cada capítulo aborda una de las nueve Líneas de Sangre de las noches actuales desde la perspectiva de los vampiros en ella:

Unidos por su común adoración de demonios, los **Baali** se han convertido en objetivo de muchos Vástagos al corromper y manipular a vampiros y demonios por igual.

Creadas por ancestrales experimentos Tremere, las **Gárgolas** son no-del-todo-vampiros que sirven lealmente a sus amos... salvo cuando se rebelan violentamente.

Los **Heraldos de las Calaveras** son los últimos restos de un antiguo Clan con una longeva rencilla con los Giovanni. Se ocultan tras gran variedad de máscaras y sólo algunas de ellas son físicas.

Las **Hijas de la Cacofonía** se centran en el poder de la canción y la voz. Están tocadas tanto por la locura como por la perspicacia musical que otros vampiros ansían.

Como incomprendidos eruditos, los **Kiasyd** están obsesionados con los acertijos mentales. Algunos creen que son el resultado de experimentación con las hadas, pero la verdad puede ser mucho más extraña.

Los **Nagaraja** son vampiros caníbales que acechan en las sombras de la sociedad vampírica. Comprenden parte de la sombría Secta conocida como la Verdadera Mano Negra.

Los **Salubri**, antaño parte de los trece Clanes de Caín, antes de que la traición de los Tremere casi los destruyera, se debaten ahora entre la venganza y la moralidad.

Inseguros de sus orígenes, los putrescentes **Samedi** actúan como mercenarios vudú entre los no-muertos. No saben si su Fundador es un vampiro o un loa, pero no parece importarles.

Por último, los **Verdaderos Brujah** manipulan el tiempo en busca de reclamar su lugar como verdaderos sucesores de Brujah. Acechan en los extraños límites del Mundo de Tinieblas, listos para actuar.

El capítulo de cada Línea de Sangre comienza con algo de historia pertinente, seguida por información sobre cómo esa Línea de Sangre interactúa y funciona hoy en día. Como cierre, se incluye una amplia variedad de Disciplinas Combinadas, Méritos, Defectos y otros detalles mecánicos para jugadores y Narradores. Úsalos o ignóralos como prefieras para expandir, refinar y modificar a los miembros típicos de esa Línea de Sangre.

Narradores, os alentamos a echar también un vistazo a todo. Como con **Saber de los Clanes**, decide qué es cierto en tus crónicas. El material seleccionado presentado aquí sale de dos décadas de **Vampiro: La Mascarada**, junto con ideas nuevas e intrigantes nunca antes presentadas. Algunas partes pueden funcionar a la perfección para tu crónica, mientras que otras no. Usa lo que tenga sentido y trata el resto como dudas y herejías; este material pretende amoldarse a tus partidas, no ser una imposición de la única forma en la que puede retratarse una Línea de Sangre.