ANARQUISTAS LIBERADOS



EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

Créditos

Autores: Justin Achilli, Alan Alexander, Jason Andrew, Sarah Roark y Matthew Sanderson.

Desarrollador: Justin Achilli.

Desarrollador asociado: Ryan Merritt.

Editor: Genevieve Podleski.

Director creativo: Rich Thomas.

Dirección y diseño artístico: Mike Chaney.

Ilustración de cubierta: Mike Gaydos.

Ilustraciones: Mike Gaydos, Sam Araya, James Denton, Cathy Wilkins, Borja Puig Linares, Tyler Windham, Marco Mazzoni, Stephen Stahlberg, Max Fellwalker y Mike Danza.

Agradecimientos especiales

Justin "Lanzamientos" Achilli por entrenamientos de abdominales extremos a las 2 de la madrugada.

Rich "Armstrong de los *stretch goals*" Thomas por saber lo que quiere la gente después de dárselo. A veces. En general**.**

Mike "El Revivisector" Chaney por tres pruebas y alguna más**.**

Alan "¡LAMAR!" Alexander por ser más Anarquista de lo que creía en un principio**.**

Matt "Tweet y Retweet" McElroy por correr la voz.

Ian "La Aberración" Watson por Estallar de Corrupción.

Rich "Calcetines Mojados" Dansky por encontrar la cosa apestosa mediante el tacto en lugar del olfato**.**

Ryan "Contar el Recuento de Palabras" Macklin por des-desconcertar el Paizotron.

Ryan "Dos Veces Maldito" Merritt por ver cómo está hecha la salchicha**.**

Evan "Déjame hablarte de mi personaje de EVE" Wood por pagar por el privilegio de hospedarse con Rich y conmigo.

Edición en español

Directora y productora ejecutiva: Dhaunae De Vir "Daphne".

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Xavier Quero, Jordi Torres Serra "Uxas".

Correctores: Alejandra "Argéntea" González, Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes.

Maquetador: Marcos Manuel Peral Villaverde.

Coordinador editorial: Manuel J. Sueiro.









© 2016 White Wolf Publishing. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada y Mago: La Ascensión son marcas comerciales registradas de White Wolf Publishing AB. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters, V20, Anarquistas Liberados y Sistema Narrativo son marcas registradas de White Wolf Publishing AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Publishing AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en http://www.white-wolf.com.

Visita the Onyx Path online en http://www.theonyxpath.com.

Visita la Biblioteca Oscura online en http://www.bibliotecaoscura.com.

Visita Nosolorol online en http://www.nosolorol.com.

ANARQUISTAS LIBERADOS

Introducción 7

Tema y atmósfera 7

¿Cómo usar este libro? 8

Glosario 8

Capítulo Uno: Historia del Movimiento Anarquista 11

Y así empieza... 11

La Revuelta Anarquista 12

Hacia el Nuevo Mundo 14

La Segunda Revuelta (1900-1990) 15

El alzamiento del vampirismo soviético 16

Las Revueltas de Los Ángeles y los Estados Libres Anarquistas 18

Entra MacNeil 18

El nacimiento de los Estados Libres Anarquistas 19

Noches actuales (1989-actualidad) 19

El 11-S y su impacto sobre el Movimiento 20

Anarquistas en la Era Digital 21

El *boom* y el colapso tecnológicos 21

Anarquistas liberados 22

El *crash* de 2007: la revolución por otros medios 23

Aquí y ahora 25

Capítulo Dos: La Ciudad Sobre un Monte 27

Los Anarquistas y las Tradiciones 28

Mascarada 28

Los herejes 28

Los ortodoxos 30

Dominio 30

Movilidad Anarquista 31

Progenie 32

Orden sin Tradición 32

Responsabilidad 33

Hospitalidad 34

Destrucción 34

La Diablerie 35

Prestación 36

Influencia, o como quieras llamarla 37

Clanes en una sociedad sin Clanes 39

Caitiff 39

Brujah 40

Gangrel 40

Gárgolas 41

Lasombra 41

Malkavian 41

Nosferatu 42

Toreador 42

Tremere 42

Tzimisce 42

Ventrue 43
Los Independientes 43
Problemas en el Paraíso 44
El salto generacional 44
Ciberespacio 44
Cleavers 46
Los buenos pastores 46
Los líderes que merecemos 47
Status Perfectus 48
Estados Libres 48
Baronías 48
Dinastías 49
Comunas 50
Territorios despoblados 50
Anocracias 50
Cultos 50
Islas 50
Squadrismo 51
Quintas columnas 51
Territorios Anarquistas por el mundo 52
Boston 52
Estado(s) Libre(s) de California 52
Madison, Wisconsin 54
Saskatchewan 55
Venezuela 55
Cracovia 57
Escandinavia 58
Liverpool y Manchester 59
Perth 60
Mombasa 61

Capítulo Tres: Extendiendo el Movimiento 65

¿Por qué obedeces? 66
Prueba y error 67
Igualar la partida 68
¿Por qué tú? ¿Por qué ahora? 68
Casos extremos 68
Resumiendo 68
De la Anarquía y cómo extenderla 69
Anarquistas y Príncipes tiránicos: La campaña de insurgencia 70
El Príncipe que gritaba "¡que viene el lobo!" 72
Anarquistas y Príncipes débiles: El arte de la negociación 72
Anarquistas y Príncipes asediados: Maduro para la cosecha 74
Anarquistas y Sabbat: Navegando en el infierno 75
En el cubil de la araña 76
Anarquistas y Estados Libres: Larga vida a la revolución 77
Anarquistas en otros lugares: La vida entre Catayanos, Laibon, jati y Ashirra 78
La vanguardia de la Sangre: Tecnología y Movimiento Anarquista 79
Innovaciones entre los Vástagos 80
ShreckNet 2.0 81
Fangster 81
Bloodspot 82
La Prensa Libre Anarquista 82
Cosas más extrañas 83
Por qué luchamos: puntos de vista de nuevos y viejos reclutas 84
Thomasina Payne 84
Andy Sullivan 87
Monica Chang "Lady_Hemlocke" 88
Héctor Juárez 92

Capítulo Cuatro: Personajes y Rasgos 95

Preparándote 95
Concepto 95
Motivación 96
Nuevos Arquetipos 96
Anarca 96
Crítico 97
Nihilista 97
Trasfondos 97
Nuevos Trasfondos 98
Arsenal 98
Estatus Anarquista 98
Intercambio de Información Anarquista 99
Refugio Comunal 100
Humanidad 101
Méritos y Defectos 101
Nuevos Méritos y Defectos sociales 102
Insignia Reputada (Mérito de 2 puntos) 102
Pacificador (Mérito de 2 puntos) 102
Papito Rico (Mérito de 3 puntos) 102
Tribuna (Mérito de 3 puntos) 102
Fecha de Caducidad (Defecto de 2 puntos) 102
Oveja Negra (Defecto de 5 puntos) 102
Sistema alternativo de concesión de Experiencia adicional 102

Capítulo Cinco: Disciplinas de los Anarquistas 105

Disciplinas Combinadas 105
Búfer de Acceso Remoto 105
Cambio Instantáneo 106
Chúpate Ésa 106
Famoso en Internet 107
Llamar a la Sangre 108
Pánico en Humberside 108
Retener la Sangre Ágil 108
Slenderman 109
Truco de Smiling Jack 109
Velo Tenebroso 110
Visión de Piedra 110

Disciplinas de Antiguo 110
Alabastardo 110
Cambio de Rumbo 111
Flagelar el Instinto 111
Rompejuramentos 112
Senda Incansable 112
Venganza del Legado del Mártir 112

Capítulo Seis: Herramientas del Narrador 115

Una voz distinta 115
Elementos de la historia 115
El valor de los símbolos 115
Los intelectuales 116
La leal oposición 117
Una oveja entre lobos 118
Moralidad y Anarquistas 118
El Anarquista religioso 119
Los Anarquistas y las Sendas de Iluminación 120
Opción del Narrador: Comunidades de Habilidades 120

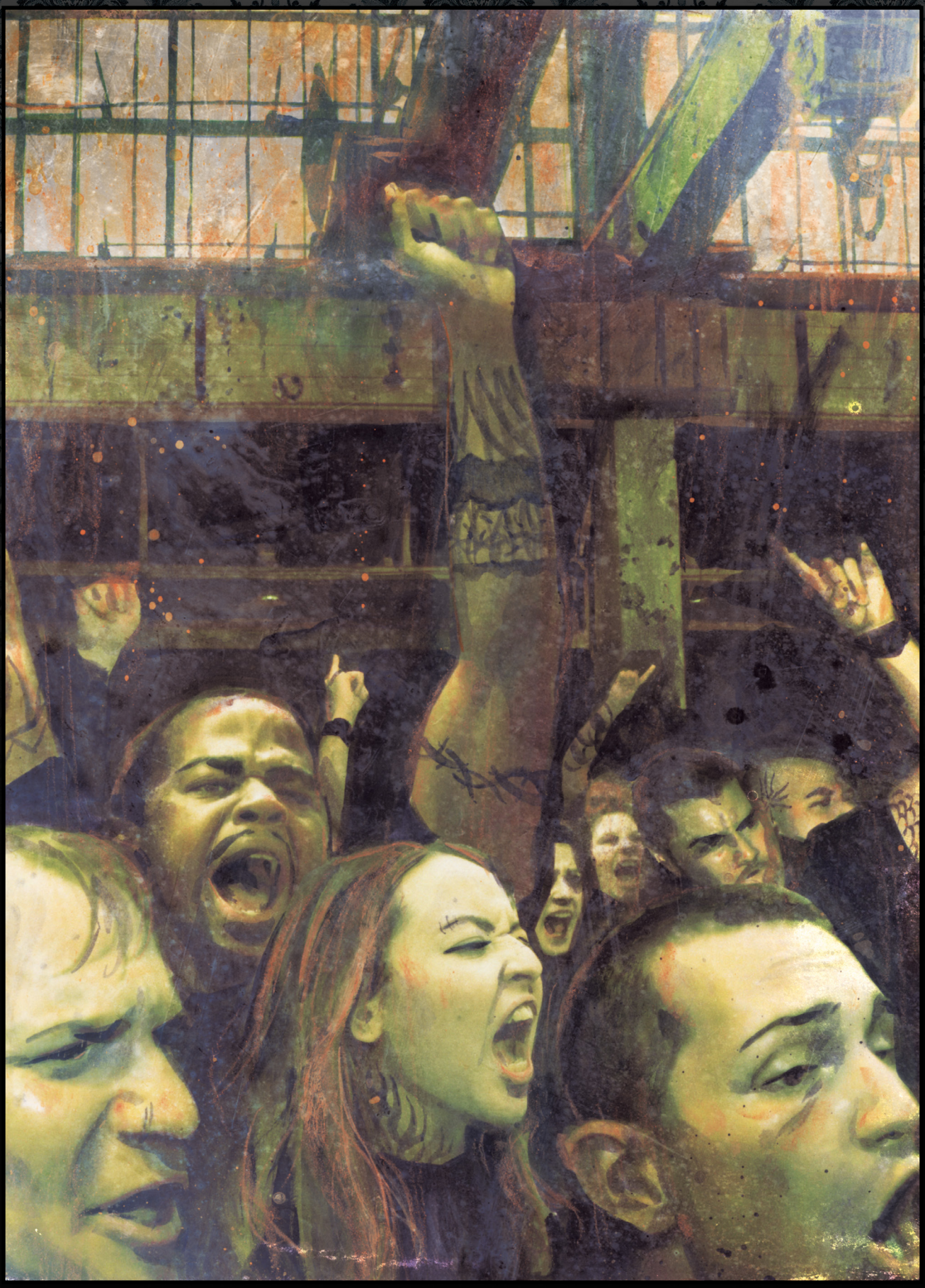
Apéndice I: Antagonistas y Aliados 122

Anarquista futurista 122
Líder de banda callejera 123
Molotov 124
Cleaver 125
Infiltrada 126
Veterano 127
Hacktivista 128
Legado 128
Antiguo Anarquista 129
Barón 130

Apéndice II: Los Acuerdos del Movimiento Anarquista 132

La Convención de Thorns 132
Fragmento del Tratado de Tiro 133
El Status Perfectus 134





Introducción

«Las sociedades en decadencia no necesitan visionarios.»

— Anaïs Nin

Abrazados para ser parte de la Guerra de las Edades, los Anarquistas son aquellos vampiros con agallas suficientes para tomar lo que es suyo, o al menos plantear el problema de la desigualdad de la Jyhad en los salones de Príncipes, Arzobispos y demás tiranos que levantan imperios personales sobre las espaldas de sus súbditos.

Totalmente desagradables, los Anarquistas son chusma truculenta que no logra entender que el poder es igual a privilegios entre los Condenados. Su incesante agitación para que se les conceda lo que no se han ganado los convierte en una plaga adolescente en dominios por lo demás estables.

Los Anarquistas son ladinos guerrilleros en un conflicto que han heredado de quienes los arrastraron a la condenación, pero tienen la astucia de volver las herramientas del mundo moderno contra los Antiguos que aún bailan al son de siglos pasados. La informática, las subculturas y las guerras ideológicas son las armas de los Anarquistas porque las demás Sectas son demasiado estúpidas para darse cuenta de su potencial.

Los Anarquistas no tienen respeto ni por la tradición ni por las Tradiciones y se regodean en las vulgares modas pasajeras del ganado, manteniendo la compañía de mortales y usando sus juguetes tecnológicos para devaluar la larga y distinguida historia de la raza de Caín. Son charlatanes y demagogos y venden una barata filosofía de igualdad cuando la misma naturaleza de la Sangre demuestra la falsedad de sus deseos.

Los Anarquistas son todas esas cosas y muchas más, mientras imponen un contexto moderno a una reluctante y venerable aristocracia que patalea y grita. A los Anarquistas les excitan las paradojas de su condición porque son agentes del cambio. Suya es una historia gloriosa de romper grilletes de opresión, e igualmente suya es una ignominiosa letanía de potencial desperdiciado y principios vendidos al mejor postor. Como revolucionarios y pandilleros, criminales y cruzados, los Anarquistas son, a fin de cuentas, lo que deseen ser, individual o colectivamente.

Tema y atmósfera

El tema de **Anarquistas Liberados** es la hipocresía del cambio. En la sociedad de los Condenados todo permanece estático y la presencia de los Anarquistas desafía el poder de la tradición. Hasta la Revuelta Anarquista, la gerontocracia existente había funcionado bien, aunque sólo para los poderosos de la Estirpe que se habían beneficiado de ella. Pero esos jóvenes vampiros tuvieron la intención de defender sus derechos y desde entonces han desafiado los tradicionales pilares de la sociedad vampírica. Cuando ocurren esas rebeliones, el resultado

suele ser reemplazar una tiranía por otra, derribar a un odiado Príncipe o Arzobispo y cambiarlo por un Barón cuyos modos son igualmente autocráticos, pero sin la sanción o la supervisión de la Camarilla o el Sabbat. Ciertamente, existen algunos dominios que defienden los auténticos ideales de la Revuelta Anarquista: igualitarismo y una oportunidad razonable para que todo Vástago se abra camino y reivindique un dominio, pero son excepciones en lugar de la norma. Demasiado a menudo el Movimiento devora a sus Chiquillos o los ve comprometer sus ideales a cambio de privilegios. Parece algo endémico a la condición vampírica.

Anticipación y sospecha son básicos en la experiencia Anarquista, y por tanto sus atmósferas más recurrentes. Los Anarquistas siempre están a punto de lograr el siguiente cambio. Incluso en sus propios dominios, la inmovilidad equivale al peligro de llegar a ser como la Camarilla (o puede que como las demás Sectas, en circunstancias menos frecuentes). Los golpes de estado Anarquistas son como la Revolución Francesa: prenden por un evento o momento clave y después se vuelven más y más radicales hasta que alguna reacción entre los Anarquistas estabiliza el caos. Y, por supuesto, los Anarquistas que son agentes de este orden son objeto de sospecha por parte de sus compañeros aún radicales por querer establecer ese orden, porque el orden es el Enemigo, el constructo de los poderes corruptos que los Anarquistas deponen. Los Anarquistas son los oportunistas políticos definitivos que luchan por la "pureza" de lo que mejor les viene y desprecian la tiranía de cualquiera salvo ellos mismos.

¿Cómo usar este libro?

Anarquistas Liberados es un recurso tanto para jugadores como Narradores. Contiene información de trasfondo y detalles de ambientación para quienes desean crear y representar a estos turbulentos revolucionarios en las crónicas de su grupo de juego. También contiene secretos, consejos, ideas para tramas y observaciones culturales para Narradores que desean ambientar sus historias o crónicas en dominios Anarquistas o usar a éstos como aliados o antagonistas en la eterna Jyhad.

El **Capítulo Uno** examina la historia de los Anarquistas, desde su nacimiento entre las sagradas Diableries de siglos pasados al constante cambio de las noches actuales.

El **Capítulo Dos** echa un vistazo al funcionamiento de los dominios Anarquistas y las políticas internas y los conflictos externos que los caracterizan.

El **Capítulo Tres** explora cómo los Anarquistas desestabilizan los dominios de sus rivales con la intención de ponerlos finalmente bajo la Praxis del Movimiento.

El **Capítulo Cuatro** detalla las opciones de personalización para los personajes Anarquistas, incluyendo nuevos Trasfondos que aprovechan los puntos fuertes del Movimiento.

El **Capítulo Cinco** presenta una multitud de nuevas Disciplinas y Poderes que, aunque no pertenecen únicamente al ámbito de los Anarquistas, aprovechan la ideología Anarquista y su propensión a compartir trucos de supervivencia, incluyendo algunos usos poco ortodoxos de la Magia de Sangre Tremere.

El **Capítulo Seis** ofrece gran cantidad de ideas para Narradores que busquen dar un distintivo toque Anarquista a sus crónicas, desde elementos para historias a nuevas mecánicas de juego.

Los **Apéndices** presentan información adicional útil, incluyendo personajes del Narrador que podrían aparecer en una crónica y los documentos históricos que ayudaron a convertir a los Anarquistas en la Secta que son hoy.

Glosario

Alguacil: La cabeza de las fuerzas de la ley, equivale más o menos a un Sheriff de la Camarilla, excepto que en los dominios democráticos de los Anarquistas sus poderes son menos sumarios y debe pedir órdenes judiciales o permisos para búsquedas, embargos y arrestos.

Barón: El líder de un dominio Anarquista que ejerce un poder más o menos absoluto, ya sea oficialmente o por consenso general.

Barrendero: Un Vástago encargado de peinar un dominio para encontrar recién llegados e informar a los líderes de su presencia. Normalmente mal considerado.

Canciller: Administrador de una democracia parlamentaria, normalmente escogido por la facción dominante en la última elección. Similar a un primer ministro mortal, aunque un dominio puede tener múltiples Cancilleres (no confundir con el Canciller de la Camarilla, quien lleva un registro oficial de los favores).

convenio: Un grupo de ciudadanos escogidos al azar que son avales colectivos en materia cívica unos para otros. Este sistema suele usarse más habitualmente en dominios con una fuerza de la ley centralizada débil o en los que los líderes están tratando de integrar Clanes, facciones o grupos generacionales rivales. También se denominan: *compromiso franco*, *cumann*, *círculo*, *cuadrilla*, *ekipo*.

Estado Libre: Este término se aplica de forma inconsistente. "Estado Libre" en general se refiere a todo dominio Anarquista. Dependiendo de quien lo use, puede referirse a un dominio Anarquista sin un Barón, el Estado Libre Anarquista de California o la suma de todos los dominios Anarquistas del mundo. La falta de especificidad atestigua la naturaleza descentralizada del

propio Movimiento y es fuente de no poca consternación para muchos Vástagos.

gobierno de la ley: Un principio básico de los dominios Anarquistas, aunque no se menciona en el Status Perfectus: la idea de que hasta las figuras gobernantes de un dominio están subordinadas a la ley, la cual se valida por consenso popular.

La Libertad [N.d.T.: En español en el original]**:** La celebración del aniversario de un dominio. En la mayor parte de California se celebra el cinco de mayo, pero en otros lugares corresponde a la fecha de la revolución local. En los Estados Libres, Baronías y Comunas suele celebrarse un juramento de los nuevos ciudadanos como parte de las festividades y también pueden repartirse recompensas por las hazañas valerosas.

Legado: Un agente de un poderoso dominio Anarquista, especialmente los de las principales ciudades de California, enviado abiertamente o de forma secreta a los dominios aliados para servir de enlace, espía o fuerza bruta. Una forma menos educada de llamarlos es *Checa*, por la policía secreta de Lenin.

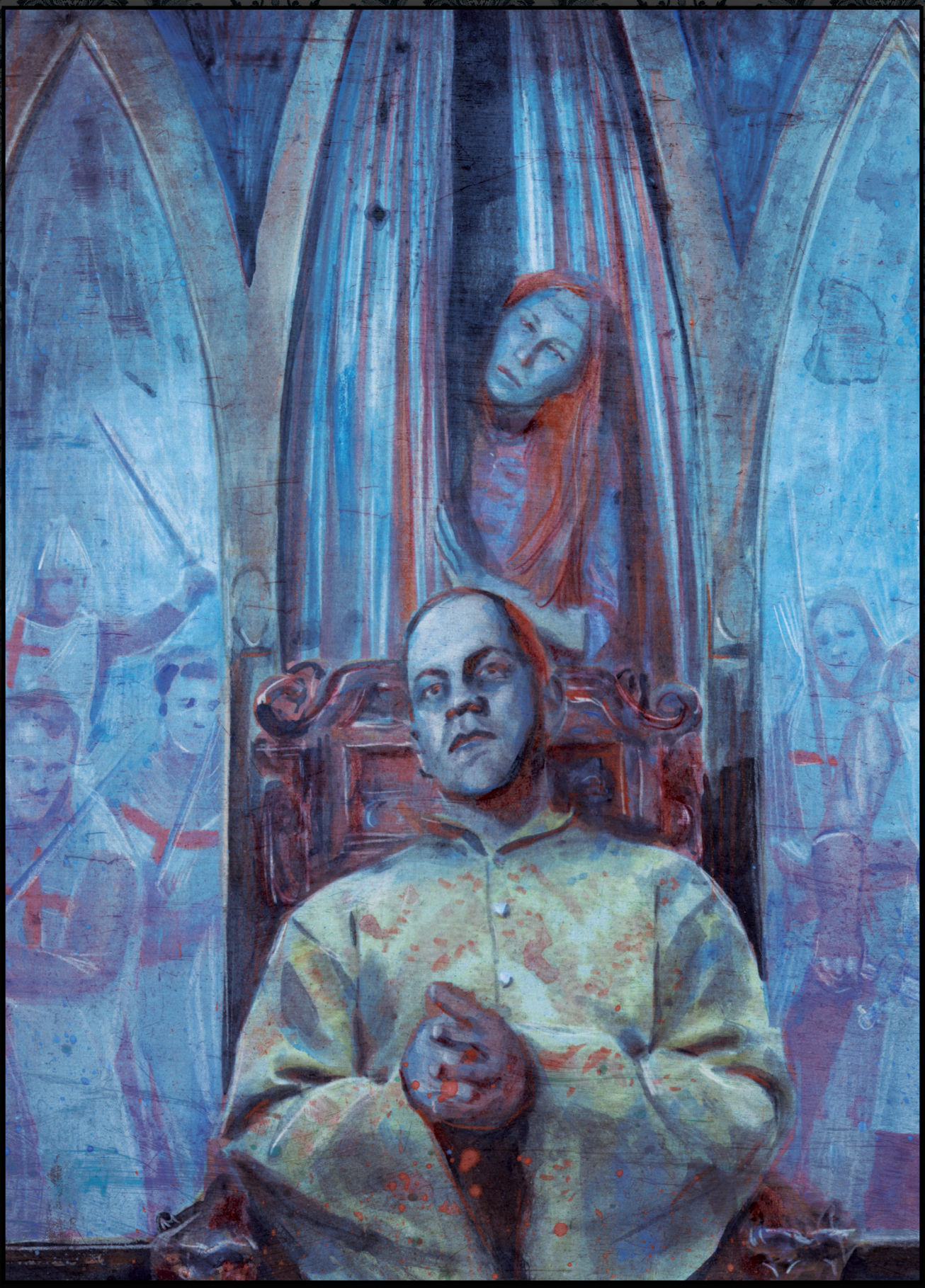
Molotov: Un agente agitador viajero y mercenario empleado por algunos dominios Anarquistas para hostigar a dominios vecinos de la Camarilla o el Sabbat para que negocien mientras ellos pueden negar toda responsabilidad por los levantamientos.

Presidente: Cabeza del poder ejecutivo de una democracia en la que hay una estricta separación de poderes entre ejecutivo y legislativo.

Señor de la Guerra: Normalmente sólo se refiere al estratega militar principal del dominio, pero también hay dominios en los que líderes distintos sirven en tiempos de guerra y paz; en esos dominios al primero se le denomina *Señor de la Guerra* y al segundo *Abuelo* o *Abuela* (a veces también se les llama, respectivamente, "Jefes Rojos" y "Jefes Blancos", imitando a los gobiernos cheroqui).

Veterano: Un término de respeto para alguien que se ha distinguido en una revuelta o guerra contra las Sectas. En los dominios marciales o influidos por el Sabbat pueden constituir un grupo de votación adicional (o el único).





Capítulo Uno: Historia del Movimiento Anarquista

Así se acaba el mundo

Así se acaba el mundo

Así se acaba el mundo

No con una explosión, sino con un quejido.

— T.S. Eliot

Con el beneficio y la claridad de la retrospección, los Antiguos de todo el mundo se han preguntado con frecuencia si podrían haber evitado que ocurriera la Revuelta Anarquista. La desagradable verdad es que la revolución fue el clímax de una serie de eventos que se habían puesto en movimiento siglos antes de la noche en la que el Viejo Mundo estalló en llamas. Ningún momento en particular, si se hubiera evitado, habría cambiado el curso de la historia. La revuelta se interpretó sobre un escenario bañado en aceite cuyas tarimas descansaban sobre barriles de pólvora a la espera de que una chispa lo prendiera todo. Si los Antiguos hubieran apagado sólo una chispa, habría sido cuestión de tiempo que otra hubiera provocado el mismo resultado.

Y así empieza...

Los cimientos de la Revuelta Anarquista se asentaron la noche en que cayó Cartago. Los Ventrue de Roma contemplaron allende los mares a los Brujah de Cartago y consideraron con desconfianza sus intentos de coexistencia con el ganado. La desconfianza se volvió odio cuando los Ventrue se dieron cuenta de que la ciudad nunca sería suya. Así que la destruyeron en la creencia de que si no podían tenerla, nadie debería. Las mentiras que hilaron para ocultar la verdad se convirtieron luego en la base de la propia Mascarada. El trueno de la opresión resonó por todo el cielo nocturno y aún puede ser escuchado por los Brujah de todo el mundo.

Hacia el siglo XIV, tras siglos en los que los Antiguos construyeron sus imperios a expensas de los jóvenes, el escenario estaba listo y finalmente se abrió el telón. Los actores se reunieron y el primero en entrar fue el papa Gregorio IX, padre de la Inquisición. Encargada de extirpar y destruir la herejía, la Inquisición estaba formada por jueces eclesiásticos que recorrían el Viejo Mundo sancionados por la autoridad papal. En medio de su cruzada, emergió una amenaza distinta a cualquier otra vista antes por los Cainitas: la Sociedad de Leopoldo. Estos inquisidores osaron golpear directamente a las criaturas de las tinieblas y se esforzaron en purgar el mundo de la plaga Cainita. Hasta entonces, había sido inimaginable para muchos Antiguos que el ganado se convirtiera en tal amenaza.

Europa acababa de ser devastada por la mayor epidemia que el mundo hubiera visto jamás (la Peste Negra), la cual había amenazado con acabar con los Cainitas al destruir sus rebaños. Mientras la población se recuperaba y la sociedad mortal se reconstruía, la Inquisición desencadenó una nueva oleada de terror sobre los Cainitas. Algunos Antiguos se ocultaron en la seguridad de sus dominios y dejaron atrás a sus Chiquillos para que los masacraran, mientras otros arrojaron intencionadamente a sus Retoños a los fuegos de la Sociedad de Leopoldo

para poder salvarse. Para preservar el poder y la seguridad de los Antiguos, el fin justificaba los medios.

A medida que se desarrollaban los acontecimientos, las palabras del Toreador Rafael de Corazón, que reclamaba que los Cainitas se unieran bajo el estandarte de la Mascarada, resonaron por los dominios europeos. Otra voz se alzó en medio del coro creciente, la del Ventrue Hardestadt, quien llamaba a la formación de una nueva sociedad llamada la Camarilla. Aseveraba que la unidad y la fuerza que ofrecía esta Camarilla era la única defensa que permitiría a los Cainitas sobrevivir a las purgas de la Inquisición. A través de sus Tradiciones, reforzadas por un Círculo Interior de Antiguos e interpretadas por los Príncipes en sus dominios, podrían capear el temporal.

Más de un "Vástago" desafiante vio la Camarilla y la Mascarada como herramientas para que los Antiguos consolidaran su control a expensas de los Neonatos y muchos plantaron cara. El Brujah Galaric se mostró en desacuerdo con la tiranía que creía que los Antiguos proponían y reabrió las viejas heridas de Cartago. Hardestadt ordenó asesinar a Galaric para silenciar al agitador, pero el Chiquillo del Brujah escapó y los rumores de su martirio pronto llegaron a los oídos de Patricia de Bollingbroke.

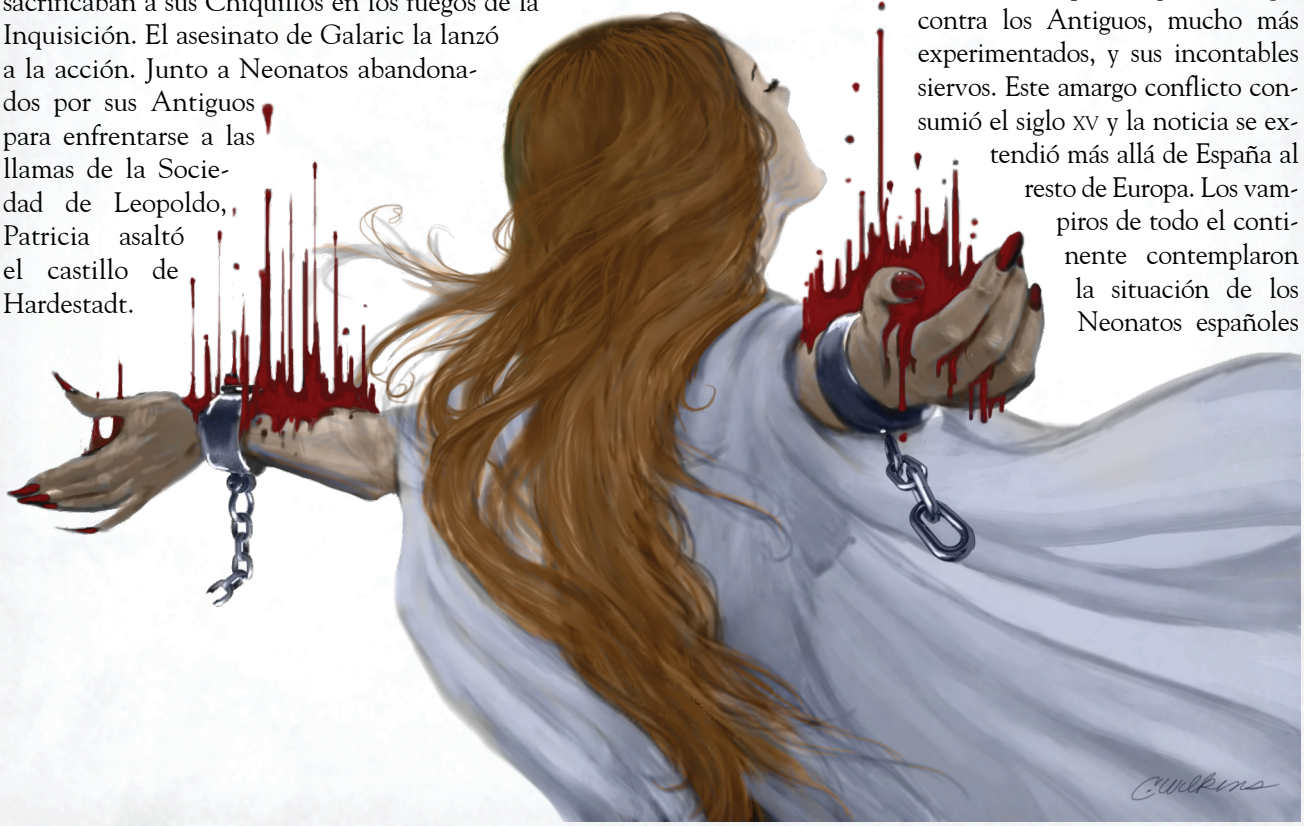
Patricia era una Neonata que había liderado ataques contra la monarquía inglesa, la encarnación de todo lo que despreciaba, hasta que se dio cuenta de que tal acción nunca haría caer todo el sistema feudal. Huyó a España, donde fue testigo de primera mano de cómo los Antiguos sacrificaban a sus Chiquillos en los fuegos de la Inquisición. El asesinato de Galaric la lanzó a la acción. Junto a Neonatos abandonados por sus Antiguos para enfrentarse a las llamas de la Sociedad de Leopoldo, Patricia asaltó el castillo de Hardestadt.

El Ventrue no tuvo dónde esconderse, pues la audacia de aquellos miserables muchachos lo había pillado por sorpresa. El peso de los siglos (¡milenios!) de desigualdad llegó en el momento en que Patricia Diabolizó al arquitecto de la Camarilla. Ésta fue la chispa que prendió el barril de pólvora y el fuego iluminó la noche de España. Pronto toda Europa descubriría qué había pasado. La revuelta había comenzado.

La Revuelta Anarquista

Los informes de los eventos que se estaban desarrollando se extendieron por España con una rapidez preocupante, cual contagio. A raíz de la caída de Hardestadt, cada vez más Neonatos alzaron sus puños hacia el cielo, enfurecidos por el asesinato de Galaric y determinados a mostrar su apoyo al creciente movimiento de quienes pretendían derribar las viejas tiranías. Dirigieron su ira contra los Antiguos y comenzó el baño de sangre para poner fin a su opresión y tomar el poder ellos mismos. Si un Neonato podía Diabolizar a un Antiguo, ¿por qué no podían otros? No volverían a ser los peldaños del camino de un Antiguo hacia el poder o los instrumentos del éxito de un señor. Eran Cainitas como los Antiguos, igual de capaces en sus ambiciones pese a su edad. Tenían el mismo derecho al poder y a hacer lo que desearan: el derecho de la Sangre.

Esta revuelta de la juventud ácrata pronto se convirtió en una guerra de desgaste. Los desorganizados Retoños peleaban con más pasión que estrategia contra los Antiguos, mucho más experimentados, y sus incontables siervos. Este amargo conflicto consumió el siglo XV y la noticia se extendió más allá de España al resto de Europa. Los vampiros de todo el continente contemplaron la situación de los Neonatos españoles



y establecieron paralelismos con su propia existencia bajo sus Antiguos. Los Príncipes, siguiendo métodos de probada eficacia, hicieron algo que era natural para ellos: apretar el yugo sobre sus súbditos para impedir que se rebelaran. Individualmente, muchos dominios resistieron como Torres de Marfil, pero dentro de esos dominios muchos Neonatos se solidarizaron con los Vástagos de España.

Los Antiguos del Clan Lasombra no fueron una excepción en su respuesta. Sin embargo, uno de ellos, Gratiano de Veronese, tomó una dirección distinta. Supuestamente era el último Chiquillo del Antediluviano Lasombra y vio una oportunidad de utilizar este movimiento popular para sus propios fines. En secreto, proporcionó a los Anarquistas el liderazgo y el apoyo del que carecían. Sus contribuciones fueron muchas: los organizó en grupos cohesionados por toda España, estableció líneas de comunicación para coordinar sus esfuerzos y extender el mensaje de rebelión y, lo más importante, viajó a los Balcanes para asegurar la alianza del Clan Assamita para que ayudara a la causa Anarquista. Los Assamitas se habían adentrado en Europa hacía ya mucho tiempo, Diablerie a Diablerie, en su búsqueda espiritual para encontrar la sabiduría de su progenitor. Mediante el trato con los Anarquistas de Gratiano, los Assamitas se ganaron ser el músculo de la rebelión y pudieron recurrir a sus maestros asesinos. Ambos bandos se beneficiaron y juntos combatieron contra los Antiguos en España.

Medio siglo después, la revuelta estalló en Italia cuando los Lasombra, liderados por Gratiano, se alzaron contra sus Antiguos. Aliados con fuerzas de los Brujah y los Assamitas, Gratiano y los Lasombra combatieron hasta llegar a Sicilia. Allí quebraron la moral de los Antiguos Lasombra al cortar la cabeza de la mismísima serpiente: siguiendo el ejemplo de Patricia de Bollingbroke, Diabolizaron al Antediluviano Lasombra.

Al mismo tiempo, en Europa Oriental los Tzimisce combatieron enemigos en múltiples frentes. Sus tierras ancestrales se vieron amenazadas desde occidente por los alemanes y desde oriente por los mongoles, mientras el propio Clan perdía la batalla para rechazar la creciente influencia de los Tremere. Muchos Antiguos Demonios, para su desgracia, respondieron como otros Antiguos europeos cuando se enfrentaron a la Inquisición: se ocultaron y dejaron que sus Chiquillos murieran en su lugar. A medida que creció la matanza, dos Neonatos Tzimisce, Velya y Lugoj, hicieron un descubrimiento impresionante: un ritual que podría romper los Vínculos de Sangre y unir a quienes participaran en él. Lo llamaron "Vaulderie" y los lazos de camaradería que creaba fueron conocidos como Vinculi. A medida que el conocimiento y la práctica de este Ritual se extendieron, jóvenes Demonios de toda Europa Oriental liberados de sus Vínculos de Sangre se vengaron de sus antiguos amos. Aunque pocos mostraban simpatía hacia la Revuelta Anarquista, el momento en el que se produjo fue favorable.

En efecto, pese a que la Vaulderie era capaz de unirlos, muchos de los jóvenes Demonios actuaban por cuenta propia. Tan aislacionistas como sus Antiguos, preferían saborear esa perversa traición en sus propios términos. Esta predisposición los puso luego en desacuerdo con muchos de sus fortuitos colegas Anarquistas, quienes actuaban unidos en vez de en solitario. La desconfianza hacia los Demonios se agravaría cuando un considerable número de Antiguos Tzimisce supervivientes decidieron unirse a los Anarquistas, no por apoyar su causa, sino para salvarse ellos mismos.

En las últimas décadas del siglo XV, los jóvenes Demonios acabaron finalmente con su Antediluviano. Incluso tras este gran golpe contra sus opresores, sus enemigos Cainitas y mortales continuaban asediándolos desde todos los flancos. Con pocas opciones disponibles, los Tzimisce Anarquistas se dirigieron hacia Europa Central y Occidental para unirse a sus nuevos correligionarios. Tras compartir la Vaulderie, los pequeños puntos de resistencia Anarquista fuera de España e Italia estallaron en un conflicto generalizado.

Los Anarquistas liberados consideraron a todos los Cainitas como leales bien a su naciente movimiento, bien a los Antiguos. Tal perspectiva en blanco y negro no dejaba lugar para los matices de la Jyhad y los combates se intensificaron a un ritmo alarmante. A medida que se recrudecía el desorganizado y descontrolado conflicto, los mortales no tardaron en verse atrapados en el fuego cruzado, lo que atrajo la atención de la Sociedad de Leopoldo.

La historia se repetía. Los Antiguos se retiraron a sus remotos refugios o entraron en Letargo, dejando a los Anarquistas expuestos, y la Inquisición acabó sin piedad con todos los que encontró. Mientras los Anarquistas trataban de evitar su inminente fin, reapareció un Ventrue al que todos creían convertido en polvo desde hace mucho: Hardestadt (o al menos alguien que llevaba su nombre). Pero ahora, en medio de la carnicería de la Revuelta Anarquista y los fuegos de la renovada Inquisición, sus llamadas para la creación de una organización que unificara a los Vástagos fueron recibidas por oídos más receptivos. En Viena su campaña tuvo éxito y los líderes de los principales Clanes europeos se unieron para formar el Círculo Interior. Juntos juraron aplastar el Movimiento Anarquista para siempre. Había nacido la Camarilla.

Tras siete años de exterminio a manos de la Inquisición y de represalias organizadas por la Camarilla unificada, Hardestadt decidió entablar formalmente conversaciones de paz con los líderes nominales del Movimiento Anarquista. En 1493 sus líderes viajaron a Hampshire, Inglaterra, a la Abadía de la Santa Corona en la pequeña villa de Thorns, cerca de Silchester. Acudieron siendo plenamente conscientes del clamor de sus hermanos por toda Europa, muchos de los cuales lucharían hasta la

muerte antes de volver a someterse, pero racionalmente sabían que era mejor negociar mientras aún conservaban algo de poder y no esperar a perderlo por completo.

Las conversaciones de paz en la Convención de Thorns fueron poco más que una propuesta de rendición. Según sus términos, los Anarquistas se someterían a la autoridad de los Antiguos bajo una amnistía garantizada por la Camarilla, mientras que los Assamitas, por su implicación en la revuelta, serían maldecidos por los Tremere para evitar un repunte en su oleada de Diableries. Pese a la invitación a unirse bajo la bandera de la Camarilla, los Assamitas mantuvieron su independencia. Pero fue la reacción de los Lasombra la que moldeó el curso de lo que estaba por llegar.

Los Lasombra querían una negociación, no una rendición. Traicionados por la sumisión de sus compañeros Anarquistas, declararon una guerra eterna contra la Camarilla y todo lo que ésta defendía, quemando Silchester hasta los cimientos mientras partían disgustados. Muchos Tzimisce los siguieron. Cincuenta años después, con el apoyo de cada vez más miembros dentro de los Clanes por toda Europa, emergieron de las sombras siendo lo que los Hijos de Caín ahora conocen como el Sabbat.

Una vez firmada, la Convención de Thorns trajo una paz tensa a Europa. Lentamente, los fuegos de la Inquisición menguaron y se apagaron, para regresar por donde habían venido. Aunque la Camarilla estableció una política social similar a la existente antes de la Revuelta, se había logrado una victoria permanente que jamás podría deshacerse. La destrucción de dos Antediluvianos e incontables Antiguos enseñó a los supervivientes que los viejos modos de la Jyhad no eran infalibles y ya no bastaban. Los Antiguos ya no podrían pisotear a los jóvenes sin represalias...

...a no ser que lo hicieran muy cuidadosamente.

Hacia el Nuevo Mundo

El siglo XVI tuvo un gran atractivo desde el ya maduro punto de vista de los Anarquistas. Antes de la colonización del Nuevo Mundo, sólo a un puñado de Anarquistas se les había ocurrido abandonar Europa y asentarse en territorios a los que la Camarilla no hubiera llegado. Con los relatos sobre la actividad de los piratas a lo largo de la costa africana y el Caribe que aparecían en muchos títulos (como la *Historia General de los Piratas*), no pasó mucho tiempo antes de que los Anarquistas vieran potencial en la piratería.

Un pequeño número de Lasombra Antitribu Anarquistas se vieron inspirados por las historias de Libertalia, un asentamiento donde piratas y esclavos africanos liberados vivían en un estado anarquista. La división de poderes habitual había sido erradicada y todos eran iguales en el territorio que habían reclamado y desarrollado por sí mismos en los límites de África. Los Lasombra Antitribu, con su afinidad con el mar, partieron hacia África con la esperanza de establecer su propia Libertalia Cainita. Se asentaron en Mombasa, donde reclamaron la Praxis del dominio y cultivaron el rebaño según sus propios términos. La ciudad sigue siendo un dominio Anarquista en las noches actuales, pese a estar en el territorio de los aislacionistas vampiros Laibon del continente, y la piratería es constante en la costa oriental africana. Los éxitos de estos Antitribu han apuntalado gran parte de la animosidad entre los Lasombra del Sabbat y el Movimiento Anarquista.

Unos pocos Anarquistas también zarparon con tripulaciones piratas hacia las Indias Occidentales, donde creían que podían reclamar la Praxis sobre los puertos piratas y establecer sus propios territorios. Se produjo un conflicto con el Sabbat cuando la Espada de Caín cruzó la región de camino hacia Centroamérica y México (que se convertiría en el centro de su imperio del Nuevo Mundo). Presionados por la creciente influencia de los Seguidores de Set en Haití, la presencia Anarquista en la región se esfumó a medida que emigraron hacia las costas orientales y meridionales de las Américas. Hoy en día pocos dominios Anarquistas (con representantes enormemente poderosos que tienen debilidad por los títulos del Viejo Mundo) permanecen todavía en la región caribeña.

A ojos de la Camarilla, el Nuevo Mundo era una preocupación secundaria respecto a Europa, su bastión tradicional. Las Américas solían servir como un práctico vertedero al que exiliar a los Vástagos indeseables. Muchos Anarquistas sobre quienes pendían Cazas de Sangre aprovecharon la oportunidad para instalarse en el Nuevo Mundo. Allí no había Camarilla, tan sólo el gobierno que ellos establecieran para sí mismos. Muchos de los que zarparon hacia el oeste eran Antiguos del Movimiento que habían luchado en la Revuelta doscientos años antes. En las Américas podrían realmente alcanzar la soberanía que habían deseado durante tanto tiempo.

A medida que se intensificaba la colonización del Nuevo Mundo, más Antiguos Anarquistas abandonaron Europa, dejando a sus jóvenes camaradas para rellenar el vacío que ellos dejaban atrás. Estos Neonatos se quedaron sin liderazgo y confusos durante décadas. Muchos abandonaron los ideales del Movimiento Anarquista y, al vacilar su impulso, regresaron a la asfixiante estabilidad de la Camarilla. Otros dirigieron su rabia contra la Torre de Marfil y se unieron a la Espada de Caín al creer que sus Cainitas eran los únicos que podían marcar la diferencia. No fue hasta la Revolución Francesa que estos Anarquistas díscolos vieron una señal.

Casi como si prepararan el escenario, los Anarquistas estadounidenses se pusieron a la cabeza al estallar la Guerra de Independencia. De hecho, muchos Anarquistas prominentes se ganaron su reputación durante este período. Entre ellos estaba Smiling Jack, un Brujah Iconoclasta que rechazaba la influencia del Viejo Mundo sobre el Nuevo y ayudó a

los revolucionarios estadounidenses en su lucha por la independencia. Jack, un antiguo bucanero Abrazado en el siglo XVII por uno de los primeros Anarquistas que exploraron el Caribe, creía que, si el Nuevo Mundo mantenía sus lazos con el Viejo, la Camarilla extendería su influencia y Tradiciones a las Américas. Al final, su predicción fue acertada y la Guerra de Independencia no lo evitó. No obstante, ésta inspiró los sucesos que reforzaron el Movimiento en Francia.

El conflicto de clases se intensificó en Francia. El pueblo odiaba el Antiguo Régimen y, cuando se extendió la noticia de la Revolución Americana, pronto siguieron el ejemplo de sus primos del Nuevo Mundo. La Revolución Francesa comenzó en julio de 1789, iniciada por el asalto a la prisión de la Bastilla. Con la caída de la aristocracia y las estructuras de poder mortales, la influencia de la Camarilla, que tanto se había atrincherado dentro de ellas, sufrió un golpe importante.

Los Anarquistas vieron su oportunidad. Inspirados por una debilitada Camarilla, ayudaron a los revolucionarios y los enviaron contra los peones aristócratas de la Secta, quienes pronto se toparon con *madame* Guillotine. Es más, los Anarquistas emplearon su influencia en Europa para extender propaganda entre el ganado con la esperanza de exportar la revolución mortal a otros países. La esperanza de éxito resultó vana, no obstante. El sistema alternativo de los mortales se volvió tan corrupto como la aristocracia, permitiendo que la influencia de la Camarilla volviera a crecer. Algunos Vástagos incluso hicieron la transición desde la aristocracia prerrevolucionaria hacia la aristocracia posrevolucionaria, claro ejemplo de lo cual fue el Príncipe François Villon. No obstante, Vástagos de toda Europa fueron testigos de ese momento de debilidad y no lo olvidaron.

Durante los siguientes años, tanto la Camarilla como el Sabbat se expandieron por EE.UU. y reclamaron sistemáticamente territorios en la Costa Este. Los Anarquistas, tanto individual como colectivamente, apenas ofrecieron resistencia. No deseaban comenzar un nuevo conflicto cuando el mundo se había vuelto de repente mucho más vasto. Muchos Anarquistas se dirigieron al oeste, hacia tierras todavía sin reclamar, mientras que otros se mudaron a Canadá, donde los pioneros mortales estaban estableciendo asentamientos realmente independientes. En la costa este canadiense, los Anarquistas establecieron o se apoderaron de numerosos dominios portuarios, lo que permitió que la migración Anarquista de Europa prosiguiera sin tener que atravesar los territorios estadounidenses de la Camarilla.

Un número significativo de Anarquistas también se dirigió hacia el sur, hacia América Central y del Sur. Esperaban que las Sectas enfrentadas centraran su atención únicamente en Norteamérica, dando tiempo a los Anarquistas para establecer territorios más seguros allí. Irónicamente, fue su éxodo lo que atrajo el interés de la Camarilla y éste, a su vez, el del Sabbat, dirigiendo la Jyhad hacia Sudamérica.

Los Anarquistas que se quedaron en los Estados Unidos se toparon con las otras Sectas, que crecían en el Este, y con el tiempo los desplazaron más y más hacia el Oeste. Dirigirse hacia un territorio salvaje plagado de Lupinos y que no había tenido contacto con la civilización occidental era una perspectiva aterradora y desalentadora. Aunque su deseo de autonomía los empujaba hacia adelante, los pioneros Anarquistas seguían necesitando sangre. El gran rebaño mortal del que dependían todavía no existía en el Oeste sin colonizar.

Varios Anarquistas se encargaron personalmente de acelerar la expansión de los pioneros. Explotaron la creciente creencia en el Destino Manifiesto [N. d. T.: Idea que expresa la creencia de que EE.UU. es una nación destinada a expandirse desde las costas del Atlántico hasta el Pacífico] y cabalgaron en el despertar de la Fiebre de Oro. Las nuevas y prósperas ciudades del Viejo Oeste se convirtieron en zonas de Caza esenciales para territorios Anarquistas más grandes. Cuando estos Anarquistas se dirigieron sin contemplaciones más hacia el oeste en detrimento de la población indígena, se generó resentimiento entre sus compañeros más moralistas. La libertad de los Anarquistas dependía de subyugar a esos pueblos para expandir sin piedad la civilización occidental y alimentar la creciente población vampírica. No obstante, esto no impidió que esos preocupados Anarquistas se alimentasen también del mismo rebaño.

Capitalizando la nueva riqueza obtenida del ganado bajo su control, algunos Anarquistas incluso financiaron las vías férreas para estimular aún más la migración desde el este. Irónicamente, fue esta misma infraestructura la que empleó la Camarilla para expandirse hacia el Oeste, desplazando a los Anarquistas una vez más.

Al final, los Anarquistas alcanzaron el Océano Pacífico y la Camarilla los siguió. Tan sólo un puñado de ellos trató de cruzar la gran vastedad del Pacífico. Todos regresaron pronto y desalentaron cualquier intento de dirigirse al Lejano Oriente. Aunque no hablaron con mucho detalle sobre lo que encontraron allí, dejaron claro que Oriente era una tierra ya reclamada por "otros" y que los Vástagos no eran bienvenidos allí.

Hacia la mitad del siglo XIX, los Anarquistas ya se habían desplazado tan al oeste como era físicamente posible. La expansión de los asentamientos europeos a la que ellos habían contribuido para escapar de la Camarilla provocó que se segregaran en dominios aislados. Así, los Anarquistas de la Costa Oeste finalmente terminaron morando en lo que acabaría siendo conocido como Los Ángeles.

La Segunda Revuelta (1900-1990)

El siglo XX fue una época de importante transición para los Anarquistas. El Sol al fin mostró signos de ponerse so-



bre el Imperio Británico. EE.UU. pasó de ser el primo truculento de Gran Bretaña a ser la nación más poderosa del mundo. La monarquía y la aristocracia dejaron de tener significado alguno, salvo en los rincones más recónditos del planeta, a medida que el capitalismo salvaje engendró una forma completamente nueva de gobernante, el "millonario hecho a sí mismo", que garantizaba todos los beneficios de la aristocracia a cualquiera con la astucia y los recursos para reclamarlos. Pero a medida que el capitalismo se extendía por el mundo, también dio a luz a sus peores enemigos cuando las revoluciones marxistas derribaron a los gobiernos y provocaron respuestas de pánico en los pasillos del poder. Como siempre, los Vástagos moldearon estos acontecimientos desde las sombras, siendo ellos mismos a su vez moldeados en el proceso.

El alzamiento del vampirismo soviético

La Revolución Rusa de 1917, como la mayoría de revoluciones, se convirtió casi inmediatamente en una sangrienta guerra civil. Las bajas en ambos bandos del conflicto entre los bolcheviques rojos y todo ruso que se opusiera a ellos ascendieron a millones, siendo el zar Nicolás y su familia simplemente las víctimas más conocidas. Cuando se creó oficialmente la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, la dinastía Romanov y la nobleza hereditaria que la había apoyado desde el siglo XVII habían sido eliminadas. Los pocos nobles rusos supervivientes huyeron a occidente, a Francia, a Gran Bretaña y más allá, muriendo la mayoría de ellos en el anonimato. En la actualidad, el heredero al trono del zar (aunque no lo reclama) tiene más de 90 años y en su currículum aparece "ejecutivo de compañía de seguros".

Para los Vástagos rusos, la Revolución realmente comenzó en 1900. Mucho después de que el resto de Europa hubiera abrazado la modernización y hubiera al menos pretendido intentar crear una clase media funcional, la aristocracia rusa aún mantenía a sus campesinos en un estado deliberado de ignorancia y privaciones mediante las políticas oficiales del Estado. Por una feliz coincidencia, estas políticas también satisfacían el deseo de los vampiros acomodados con inmensos rebaños que no requerían ni mantenimiento ni discreción. Los Vástagos zaristas, una vaga confederación de Ventrue, Toreador y Viejo Clan Tzimisce, eran aislacionistas, arrogantes e imperiosos, y generalmente mostraban poco más que desprecio hacia los otros Clanes que formaban parte de su sociedad cortesana.

La Primera Guerra Mundial debilitó enormemente el control del zar sobre sus súbditos y el poder de la alianza de Vástagos zaristas se redujo en consecuencia. Una coterie relativamente numerosa de Ancillae Brujah enamorados

de las teorías de Karl Marx se había infiltrado en la sociedad rusa justo antes del cambio de siglo y, cuando comenzó la Gran Guerra, estos insurgentes pavimentaron el camino para los futuros revolucionarios mortales, como Lenin, Trotsky, Kerinsky, Kropotkin y muchos otros, primero ayudando a regresar en secreto al país a muchos de ellos tras largos exilios y luego proporcionando de forma encubierta ayuda financiera, logística y sobrenatural a sus movimientos revolucionarios. Los planes de los Brujah para la revolución fueron bien concebidos y ejecutados casi a la perfección, mientras que la respuesta de los Vástagos zaristas fue débil, vacilante y endeble debido a las disensiones internas. Los revolucionarios pasaron años identificando las restricciones alimenticias de varios de los nobles Ventrue más importantes y, cuando comenzó la revuelta, fueron capaces de privar a estos Antiguos de sus fuentes de Vitae. También pudieron localizar el lugar de descanso de varios Tzimisce rusos y robaron la tierra de la que dependían para dormir.

En unos pocos años, prácticamente todo el *establishment* de los Vástagos rusos prerrevolucionarios o bien había sufrido la Muerte Definitiva o bien había sido forzado al exilio. En poco tiempo, Rusia sólo era un Estado dentro de la gran URSS, un poder mundial emergente bajo la dictadura de Joseph Stalin, el primero de varios autócratas cuya brutalidad sirvió a los objetivos del Consejo Brujah. Los Brujah nunca controlaron directamente a Stalin o a sus sucesores (o al menos no completamente). No obstante, su devoción a la teoría marxista-leninista los convenció de que la autocracia soviética terminaría por evolucionar por sí misma hacia un estado socialista perfecto, por lo que fueron reacios a interferir en esta "evolución natural", incluso cuando las políticas de Stalin provocaron millones de muertes y Kruschev llevó el mundo al borde del Armagedón nuclear.

El Consejo nunca se identificó a sí mismo como una empresa Anarquista, y tanto su brutal autoritarismo como su intolerancia silenciosa contra los no Brujah eran claramente inconsistentes con los ideales predominantes del Movimiento. Sin embargo, para la Camarilla la Unión Soviética y sus estados satélites eran Estados Libres Anarquistas en todo menos en el nombre. La característica definitoria de la política vampírica de corte soviético era el rechazo total al modelo tradicional neofeudal del "Príncipe de la ciudad" a favor de un gobierno nacional de "coterie directiva" jamás visto antes y que era, para los Príncipes de la Camarilla, absolutamente aterrador. Por su parte, el Consejo Brujah ciertamente se consideraba aliado ideológico del Movimiento Anarquista y pasó los siguientes setenta años tratando de exportar la revolución marxista por todo el mundo, tanto para distraer la atención de la Camarilla y evitar que atacase la propia Madre Rusia como para expandir sus propios sueños revolucionarios. Para los Vástagos, la Guerra Fría que empañó el siglo XX era simplemente un frente más en la Guerra de las Edades.

Durante la mayor parte de la existencia de la URSS, la Camarilla no estaba al tanto de las deliberaciones internas del Consejo Brujah. No obstante, los kremlinólogos de la Camarilla saben que algo pasó en el Consejo en los 80. Aunque éste había permitido a Leonid Brezhnev gobernar durante casi veinte años, sus sucesores, Andropov y Chernenko, duraron poco en el cargo (posiblemente, especularon algunos, depuestos por una intervención Brujah directa). En 1985, Mikhail Gorbachov asumió el mando e inmediatamente comenzó una serie de reformas económicas y sociales. Al mismo tiempo, la Camarilla recibió de modo inesperado un mensaje del Consejo con la finalidad de discutir una posible "normalización" de sus relaciones. Aunque el Consejo no mostraba ningún interés en unirse formalmente a la Camarilla, estaba muy interesado en establecer algún tipo de alianza contra amenazas mutuas sin identificar.

Entonces, súbitamente, todas las comunicaciones con el Concilio Brujah se cortaron por completo en 1990. Todo esfuerzo por comunicarse con los líderes Brujah fallaron. Pasadas unas semanas, todo intento de comunicarse con *cualquier* Vástago de toda Rusia fue igual de infructuoso. A finales de año, el Clan Tremere informó al Círculo Interior de que todos sus mecanismos sobrenaturales para espiar a la URSS habían dejado de ser efectivos. Simultáneamente, y con una velocidad que sorprendió a los observadores occidentales, toda la Unión Soviética y la red de estados satélite que la rodeaban simplemente colapsaron. En apenas unos pocos años dieron la espalda al comunismo y adoptaron los principios occidentales de libre mercado y sistemas políticos nominalmente democráticos.

En verano de 1991, la Camarilla envió al primer equipo investigador de Arcontes para descubrir qué demonios había ocurrido. A las pocas horas de su llegada todo contacto cesó y no se volvió a saber de ningún miembro del equipo. El mismo destino esperó al segundo, tercer, cuarto y quinto equipos de investigación, el último de los cuales incluía a un antiguo Justicar. Desde entonces, la Camarilla ha dejado de intentar descubrir qué está pasando en Rusia y se ha limitado a esperar que, sea cual fuere la causa, no se extienda. Por ahora no lo ha hecho, ni ha iniciado ningún tipo de acción hostil ni comunicación con Occidente. Actualmente, la Camarilla ignora a Rusia y espera que sea lo mejor.

Aunque el destructor del Consejo Brujah no parece ser una amenaza para la Camarilla, lo ocurrido ha sido algo devastador para los Anarquistas. La Unión Soviética había apoyado silenciosamente las actividades revolucionarias Anarquistas durante más de 70 años. Durante los 90, los Anarquistas de América Central y del Sur sufrieron graves pérdidas por la falta de apoyo financiero y material. Afortunadamente, en el siglo XXI les llegaría ayuda de un tipo muy distinto.

Las Revueltas de Los Ángeles y los Estados Libres Anarquistas

Mientras el experimento soviético del Consejo Brujah se convertía en una potencia mundial, una revuelta mucho menos estructurada y refinada tomaba cuerpo al otro lado del mundo. Desde el cambio de siglo, Anarquistas, Autarcas y otros Vástagos parias eran cada vez más numerosos en el sur de California, hasta el punto de volverse una amenaza para la Mascarada. La mayor metrópolis de la región, Los Ángeles, era un dominio de la Camarilla que Don Sebastián Juan Domínguez había gobernado durante casi un siglo. Los orígenes de Don Sebastián eran algo misteriosos, pero era sin duda alguna un Vástago poderoso, un Toreador de alcurnia y de Generación relativamente potente lo bastante sagaz para imponerse a cualquiera que osara cuestionar su Praxis sobre Los Ángeles. Dicho esto, Don Sebastián ignoraba muchos aspectos de la historia y de la existencia vampíricas, algo extraño para alguien de tal pedigrí, y muchos observadores han especulado durante años que podría tratarse de alguien Abrazado recientemente por un Vástago mucho más poderoso que probablemente gobernaba entre bastidores como un titiritero. Si es así, el poderoso Antiguo nunca se dignó a mostrarse durante el reinado de Don Sebastián o las décadas siguientes.

Por su parte, Don Sebastián podía tener alcurnia y una Sangre potente, pero al margen de esto era una elección poco espectacular para Príncipe de una ciudad tan influyente como llegaría a serlo Los Ángeles. Era competente manteniendo las Tradiciones, especialmente la Mascarada, pero normalmente sólo a toro pasado. Es decir, su consejo de partidarios era muy eficiente en manejar una ruptura de la Mascarada una vez ésta había ocurrido, pero él parecía incapaz de frenarlas antes de que supusieran un problema. Peor aún, él mismo solía *provocar* rupturas de la Mascarada mediante su propia conducta decadente. Se alimentaba habitualmente en restaurantes públicos y sus fiestas legendarias en Hollywood a veces terminaban con jóvenes estrellas en ciernes aterrorizadas siendo Cazadas por Hollywood Boulevard por una manada de vampiros desnudos aullando por su sangre. No fueron pocas las Arpías que especularon que tales inconvenientes tenían lugar porque algún Setita había introducido a Don Sebastián a los placeres de la Vitae obtenida de recipientes con subidones de cocaína. Otros creen que descubrió tales placeres por sí mismo.

Todavía peor para el dominio que el gobierno laxo de Don Sebastián fue su naturaleza generalmente cruel y despótica. Entre otros defectos de personalidad, Don Sebastián desdeñaba públicamente a cualquiera que no tuviera pura sangre española de ascendencia noble, lo que, hacia la década de 1930, implicaba despreciar a casi todos los que lo rodeaban. También se veía a sí mismo como un "artista del castigo" y parecía creer que su creativa justicia contra quienes le disgustaban representaba algún tipo de empresa artística digna de respeto.

Entra MacNeil

Con este telón de fondo, llegó a la ciudad Jeremy MacNeil, un Brujah escocés de 300 años y un hombre más complicado de lo que su historia sugeriría. La característica definitoria de MacNeil era su apoyo a los desvalidos (o, al menos, a cualquier persona o facción que él identificara de forma paternalista como "desvalido"). No se oponía necesariamente a la Camarilla, pero creía que había una Tradición implícita según la cual el Príncipe estaba obligado a mantener algún sistema fundamental de justicia para los chupópteros que hubieran sufrido abusos por parte de los más poderosos. En mayo de 1943, MacNeil pidió una audiencia a Don Sebastián en la que solicitó justicia para un grupo de Anarquistas negros e hispanos que habían sido asaltados por una coterie de Toreador violentos sin ninguna otra razón que el odio racial. Lo que pasó a continuación cambiaría el curso de la historia Anarquista.

Las historias contadas por los Anarquistas de Los Ángeles dicen que Don Sebastián se burló de MacNeil por su Clan, su linaje, su posición en la Secta y su Sangre inferior antes de ordenar a sus Ghouls que lo golpearan hasta dejarlo sin sentido. Todo esto es cierto menos lo último, una mentira extendida por el propio MacNeil para evitar la vergüenza personal. En realidad, ninguno de los Ghouls de Don Sebastián le puso un dedo encima. Probablemente ninguno de ellos podría haber herido al poderoso Brujah aunque lo hubieran intentado. Por el contrario, Don Sebastián empleó sus abrumadores Poderes de Dominación y Majestad para obligarlo a humillarse para regocijo del Príncipe y sus cortesanos, y luego a golpearse la cara contra el suelo hasta que fue una masa sanguinolenta. Tan sólo entonces, cuando MacNeil se había golpeado a sí mismo casi hasta el Letargo, los Ghouls del Príncipe lo echaron de la sala llena de vampiros de la Camarilla burlándose y lo dejaron (desnudo, golpeado y humillado) en un contenedor de basura tras un edificio abandonado unos pocos minutos antes del amanecer. Apenas tuvo fuerzas para cerrar la tapa él mismo y pasó el día siguiente cubierto de mugre apestosa.

A la noche siguiente, MacNeil se abrió paso hasta el refugio de su aliado, Salvador García, otro Brujah y veterano de la Guerra Civil Española, a quien le contó sólo que el Príncipe había ordenado que lo golpearan por desafiar su autoridad. Mientras García y otros exigieron inmediatamente venganza, MacNeil, en un acto supremo de voluntad, logró imponerse a su naturaleza Brujah y aconsejó paciencia. Extendió la idea entre los Anarquistas de que ésta sería una oportunidad para que los Primogénitos plantaran cara al Príncipe y mostraran si la Camarilla era digna o no de apoyo. Y cuando, como él predijo, los Primogénitos apoyaron al Príncipe (temerosos de su poder),

la mayoría de los Vástagos de Los Ángeles se unieron a la causa Anarquista. Pasaron meses identificando los refugios de los miembros de la Primogenitura y de otros Vástagos prominentes de quienes se sabía que apoyaban al Príncipe. Cuando fue el momento adecuado, los Anarquistas provocaron varias revueltas entre la población mortal, en algunos casos infiltrando a sus aliados mortales en el naciente movimiento de los derechos civiles y en otros causando incidentes con la intención de provocar una represión policial contra esos mismos manifestantes por los derechos civiles. Los Anarquistas emplearon estas revueltas para encubrir asaltos contra el Príncipe y sus aliados en la ciudad. El propio Salvador García asesinó al Príncipe tras una acalorada batalla (o eso diría García, aunque algunos encontraron inconsistencias en su relato). La mayoría de los otros Antiguos de la ciudad murieron o huyeron y, tras una semana, los Anarquistas habían reclamado milagrosamente la Praxis de una gran ciudad.

El nacimiento de los Estados Libres Anarquistas

Tal vez lo más maravilloso de la Revuelta Anarquista de 1943 no sea el hecho de que sucediera o de que triunfara, sino que continuara. Ninguno de los Príncipes con dominios cerca de Los Ángeles estaba particularmente sorprendido de que Don Sebastián hubiera ido demasiado lejos y pagado el precio definitivo, pero tampoco ninguno de ellos estuvo preparado cuando los Anarquistas de sus propias ciudades se alzaron, sin considerar lo benévolo o severo que hubiera sido el Príncipe en el pasado. A una sorprendente velocidad, cada Anarquista en la Costa Oeste parecía conocer la historia del cruel maltrato de Jeremy MacNeil a manos del tirano Don Sebastián. Todo el mundo parecía conocer el heroísmo del gallardo Salvador. Todos parecían saber que *un Príncipe de la Camarilla podía ser derribado* y por doquier los Anarquistas parecían empeñados en repetir la hazaña. Al cabo de un año habían estallado revueltas en todas las ciudades de la Camarilla en la Costa Oeste; al cabo de dos, todas las ciudades desde San Diego a San José habían caído en manos Anarquistas. Tan sólo el Príncipe de San Francisco era lo bastante fuerte y, más importante aún, lo bastante apreciado por sus súbditos como para poder mantener el alzamiento Anarquista a raya.

Tras extender la Revuelta tanto como pudieron, MacNeil y sus aliados pusieron fin a su expansión y se tomaron su tiempo para reagruparse y atrincherarse en previsión de una respuesta masiva de la Camarilla que nunca llegó. En esa época, Europa estaba en ruinas. Los Príncipes Ventrue de Londres, Berlín, Roma y Marsella habían desaparecido. El ejército soviético había extendido la influencia de los Brujah rusos hasta Berlín. La Camarilla estaba desesperada por ocultar las horribles rupturas de la Mascarada que los Vástagos afiliados al Tercer Reich habían cometido en los campos de concentración nazis. Comparado con todo eso, la pérdida de unas pocas ciudades en la Costa Oeste americana era un problema menor del que ya se encargarían más adelante. Tan sólo el Justicar Nosferatu Petrodon consideró la revuelta californiana como una grave preocupación, pero la mayoría de sus iguales votó en su contra. Para sorpresa de MacNeil y sus Anarquistas, pasarían casi dos décadas antes de que la Camarilla hiciera un intento serio de "reincorporar" los Estados Libres. Ése fue un tiempo bien aprovechado por los Anarquistas.

La primera decisión de MacNeil fue establecer enfáticamente que bajo ninguna circunstancia él sería el nuevo Príncipe. Por el contrario, convocó a los Anarquistas más prominentes de la ciudad para formar de la nada un Consejo Revolucionario que rápidamente estableció mecanismos para preservar la Mascarada y también hizo planes para defender Los Ángeles de una posible contrarrevolución (ya fuera de la Camarilla o del Sabbat). Estableció también una declaración de principios llamada el *Status Perfectus*, mientras que su aliado, Salvador García, publicó el *Manifiesto Anarquista*, un panfleto semiautobiográfico que describía la historia y objetivos del Movimiento Anarquista y de los Estados Libres de California sobre el telón de fondo de su propia historia personal como partisano español. El *Manifiesto* pronto se extendió por toda la Costa Oeste y luego por todo el mundo, inspirando a una nueva generación de jóvenes y fervorosos Vástagos revolucionarios.

Luego, tras lograr sus objetivos inmediatos, el Consejo se disolvió para que los Vástagos de Los Ángeles se gobernaran a sí mismos según los principios de la teoría anarcosindicalista. Funcionó tan bien como cualquiera con una comprensión básica de la naturaleza vampírica habría esperado. En menos de 10 años, los Anarquistas de Los Ángeles habían degenerado en pandillas callejeras enfrentadas, por lo que un decepcionado MacNeil finalmente convocó a los líderes de las diversas facciones para establecer fronteras formales entre Baronías y evitar que los conflictos entre pandillas dejaran a los Estados Libres completamente vulnerables a una contrarrevolución. Tuvo éxito hasta cierto punto. Los Estados Libres lograron repeler una cruzada a gran escala del Sabbat en 1965, al igual que otras incursiones menores a lo largo de los años. Pero, para gran decepción de MacNeil, tan pronto como amainaba una crisis los Anarquistas regresaban a sus disputas insignificantes y a las violentas guerras entre pandillas.

Noches actuales (1989-actualidad)

La velocidad a la que el mundo cambió en el siglo XX (tanto social como tecnológicamente) desconcertó a muchos Vástagos Antiguos, pero no fue nada en comparación

con la gran marea de cambios que precedieron al siglo XXI. Los 90 estuvieron marcados por tres fenómenos globales que tendrían gran impacto tanto en la Estirpe como en la Grey: el colapso del comunismo como una fuerza sociopolítica, la emergencia del actual estado policial antiterrorista en los países del Primer Mundo y, lo más importante de todo, el auge de Internet como el principal medio de comunicación de la era. Sin duda la población mortal sintió los efectos de estos eventos más intensamente que los Vástagos, pero la evolución resultante en la tecnología y la actitud de los mortales ha hecho que la sociedad vampírica tenga que esforzarse para adaptarse a los cambios impuestos a sus hábitos alimenticios, su manejo de la Mascarada y, lo más importante para los Anarquistas, su capacidad para suprimir la disidencia dentro y entre los dominios.

La caída del comunismo fue inicialmente vista como una gran noticia en la sociedad mortal occidental y la democratización del Bloque Oriental parecía demostrar el triunfo de los valores occidentales. Pero, según una opinión muy extendida, la eliminación del comunismo como alternativa al capitalismo desencadenó los instintos más bajos de este último. Por supuesto, la explotación de la desigualdad económica difícilmente podía ser considerada un problema para la Camarilla. El aumento de la pobreza entre los mortales con frecuencia facilitó tanto alimentarse como proteger la Mascarada, mientras que el capitalismo desbocado incrementó las fortunas financieras que constituían la base del estatus y poder social de la mayoría de Antiguos. Sin embargo, el Movimiento Anarquista presupone una relación más cercana entre Vástagos y ganado que la Camarilla: la propia naturaleza de la cultura Anarquista suele producir una identificación con los mortales oprimidos del proletariado. Las células Anarquistas en dominios del Tercer Mundo suelen reclutar entre mortales desafectos que se esfuerzan por sobrevivir bajo el yugo del capitalismo y, como resultado, muchos Anarquistas continúan teniendo inclinaciones socialistas aunque se aíslen de los efectos de los sistemas económicos de los mortales.

Para los Estados Libres Anarquistas, este impulso socialista-anarquista experimentó su expresión definitiva en diciembre de 1999, cuando miles de manifestantes mortales causaron disturbios en Seattle para protestar contra la Organización Mundial del Comercio durante su conferencia ministerial anual. Los Anarquistas de todo el Noroeste de la costa del Pacífico emplearon a los manifestantes como cobertura para un intento de golpe de estado contra el Príncipe de la Camarilla. Aunque el golpe finalmente falló, varios importantes vampiros de la Camarilla fueron asesinados y el Príncipe apenas escapó de la muerte. Los disturbios causaron millones de dólares en daños materiales, pero los abusos policiales generaron simpatía hacia los manifestantes entre las facciones políticas opuestas a la globalización, así como entre individuos ofendidos por la mera existencia de organizaciones internacionales como la OMC. Anarquistas de todo el mundo celebraron el "éxito" de las revueltas de Seattle y comenzaron a planear cómo utilizar el ambiente antiglobalización contra los dominios menos igualitarios. Pero entonces, en menos de dos años, un acto de terrorismo perpetrado por el ganado contra el ganado dejaría obsoletos todos esos planes.

El 11-S y su impacto sobre el Movimiento

El 11 de septiembre de 2001, terroristas de Al Qaeda estrellaron dos aviones contra el World Trade Center de Nueva York y un tercero contra el Pentágono en Washington D.C. Un cuarto se estrelló en Pensilvania antes de poder alcanzar su objetivo. Considerados con diferencia los peores ataques terroristas de la historia en suelo de EE.UU., los ataques del 11-S provocaron una respuesta inmediata (y, para muchos, tremendamente desproporcionada) por parte del gobierno electo. En unos meses, el gobierno de los Estados Unidos reorganizó docenas de agencias federales antes independientes en algo con el amenazante nombre de Departamento de Seguridad Nacional [N.d.T.: En inglés, *Department of Homeland Security*, DHS]. Igual de rápido y sin apenas supervisión, el Congreso aprobó la *Patriot Act*, un texto legislativo orwelliano que concedía al gobierno federal poderes arrolladores para saltarse los derechos constitucionales cuando se considerara necesario para combatir el terrorismo. Los burócratas del DHS colocaron a miles de ciudadanos estadounidenses en "listas de vigilancia" secretas, sin informar a ninguno de ellos, menos aún proporcionándoles ningún medio para corregir identidades erróneas. Que haya niños a quienes han prohibido permanentemente volar en aerolíneas estadounidenses porque su nombre es parecido al de sospechosos de terrorismo es un hecho cotidiano más en los EE.UU. post-11-S.

Que se sepa, no hubo ningún Vástago involucrado en los ataques del 11-S. De hecho, aunque no se cuenten entre las víctimas oficiales por razones obvias, sin duda había algunos Vástagos entre los muertos: la madriguera de un Nosferatu estaba oculta en un nivel subterráneo de una de las Torres y Ancillae de varios Clanes tenían refugios en ellas. Pero la Camarilla fue, de hecho, muy rápida en usar la *Patriot Act* contra sus enemigos, reales o imaginarios. Los gobiernos municipales de los dominios de la Camarilla no tardaron en solicitar fondos federales de Seguridad Nacional supuestamente para programas antiterroristas o para mejorar los equipos de respuesta rápida, aunque después se desviaran para adquirir mejor equipo de vigilancia con el que espiar a Anarquistas conocidos o sospechosos de serlo. Tras encontrar Anarquistas, la policía se encargaba de sus criados y aliados mortales, arrestándolos por

cargos (reales o inventados) relacionados con terrorismo y encerrándolos durante semanas sin fianza. Y que Dios ampare al Anarquista que fuera descubierto en cualquier actividad económica ilegal (como el tráfico de drogas o de armas), pues los cambios en las leyes federales de confiscación ahora permitían a la policía requisar bienes ante la mera sospecha de tales actividades.

Entre la caída del comunismo y el surgimiento del nuevo estado policial, los primeros años del siglo XXI amenazaron con convertirse en la era más oscura de la historia del Movimiento Anarquista. Habiendo caído el anarcocomunismo, era el turno del anarcoliberalismo. Si los Anarquistas no podían tomar las calles, entonces era el momento de tomar Internet.

Anarquistas en la Era Digital

En cierto modo, Internet nació en los Estados Libres Anarquistas: el primer email enviado a través de ARPANET en 1969 surgió de una computadora de la UCLA (*University of California, Los Angeles*). Dicho esto, ni un solo vampiro de Los Ángeles sabía nada de él ni ninguno se habría interesado si lo hubiera sabido. Ningún Vástago sabía del proto-Internet hasta que varios Nosferatu expertos en tecnología comenzaron a estudiarlo a finales de los 80. Cuando el congreso hubo pavimentado el camino para la "superautopista de la información", una gran fuerza operativa Nosferatu ya estudiaba cómo convertir Internet en algo que beneficiara a todo el Clan. El resultado, la sarcásticamente conocida como "ShreckNet", fue esencialmente una Internet secundaria que se apoyaba en la arquitectura principal de la red, pero que era sólo accesible a través de procedimientos especiales de identificación que eran imposibles de completar para cualquiera que no fuera Vástago.

Inicialmente, los Nosferatu mantuvieron SchreckNet para sí como un recurso del Clan al margen de la Secta, pero fue inevitable que otros Vástagos descubrieran su existencia. Un *hacker* de renombre mundial conocido como Hurricane fue el primer no Nosferatu en escribir algo en ShreckNet, un *email* masivo a todos los *webmasters* que señalaba con chulería varias deficiencias en los protocolos de seguridad de la red, junto con sugerencias para arreglarlas. Encolerizados, los *webmasters* rastrearon al *hacker* hasta Chicago y lo identificaron como un vampiro de Clan desconocido. Tras meses de duelos *online*, Hurricane finalmente se aburrió y se presentó formalmente ante Khalid, el poderoso Primogénito Nosferatu, como Bobby Weatherbottom, un Chiquillo del fallecido Príncipe Lodin, y ofreció sus servicios como *hacker* y programador a cambio de su membresía en la comunidad SchreckNet. Aunque molestos por el hecho que el presuntuoso Hurricane fuera en realidad un Neonato Ventrue, muchos Nosferatu habían llegado a respetar a regañadientes al *hacker* y se aceptó su petición. Pese a su linaje, Hurricane no tardó en mostrar simpatías Anarquistas y dejó bien claro que no guardaba ninguna lealtad hacia el Ventrue que lo había Abrazado. Otros vampiros también obtuvieron el acceso a ShreckNet en los 90 (aunque probablemente no más de una docena) y todos ellos mostraron una mayor lealtad hacia su cultura *hacker* compartida que hacia cualquier Clan o Secta.

A mediados de los 90, la existencia de ShreckNet era ampliamente conocida entre los Vástagos occidentales, aunque no fuera fácil acceder a ella. En ese momento, la importancia de Internet era obvia incluso para el Antiguo menos hábil con la informática y muchos Vástagos americanos y europeos se apresuraron a encontrar al siguiente Steve Jobs y convertirlo a su causa. Sin embargo, dado que una casualidad geográfica se aseguraba de que la mayoría de avances de Internet se produjeran en Silicon Valley, justo a las afueras del enclave de la Camarilla en San Francisco, los Antiguos que deseaban ejercer influencia sobre Internet no tuvieron más remedio que hacerlo a través de sirvientes, normalmente Chiquillos y Ghouls enviados al norte de California para gestionar activos de la industria informática en nombre de sus señores.

El *boom* y el colapso tecnológicos

El *boom* tecnológico comenzó formalmente en 1996, cuando Vástagos poderosos se unieron a una multitud de capitalistas osados para financiar los comienzos de los negocios a través de Internet en un esfuerzo de alcanzar a los Nosferatu. La burbuja terminó colapsándose a finales del milenio, irónicamente debido al "efecto 2000". Los peligros reales de un desastre global producto del "efecto 2000" siempre se exageraron pero, a medida que se acercaba el milenio y los miedos apocalípticos se apoderaban de los mortales, muchos de estos Vástagos financieros comenzaron a creer que el "efecto 2000" podría de algún modo tener un papel en la Gehena y retiraron su apoyo a la industria. Muchos Chiquillos seleccionados para dirigir *dot-coms* vampíricas o bien fueron obligados a abandonar sus compañías para unirse a sus Sires y prepararse para el fin del mundo o bien fueron simplemente abandonados a su suerte.

Sea como fuere, el resultado fue un período de extrema mala gestión de las compañías afectadas y el mercado tecnológico se estrelló oficialmente en el 2001, provocando una recesión mundial. Los Vástagos abandonados a su suerte en San Francisco entre las ruinas de la burbuja *dot-com* rápidamente se unieron para protegerse mutuamente, pese a haber sido enemigos a muerte justo un año antes. El resultado fue una coterie de chupópteros brillantes y expertos en tecnología con tendencias libertarias que tenían una buena razón para estar resentidos por el maltrato recibido por sus Antiguos y que resultaba que residían en la

frontera norte de los Estados Libres Anarquistas. Radicalizados por sus experiencias e íntimamente conscientes de lo vulnerable que era la Camarilla ante ataques ciberterroristas, estos jóvenes y furiosos Vástagos se convertirían en la vanguardia de la próxima era de la Revuelta Anarquista.

Anarquistas liberados

Hacia el cambio de milenio, tal vez la mayoría de los Ancillae occidentales y, sin duda alguna, una apabullante mayoría de los Neonatos, tenían al menos una mínima presencia en Internet, aunque una compatible con la Mascarada. De hecho, algunos Vástagos progresistas sostenían que no mantener ningún tipo de presencia en Internet constituía, de por sí, una ruptura menor de la Mascarada. Después de todo, cualquier Vástago que interactúe con la cultura americana contemporánea pero no pueda proporcionar un correo electrónico o una cuenta de Facebook parece cada vez más sospechoso. Cierto, es terriblemente peligroso hablar de asuntos vampíricos por *e-mail* y absolutamente criminal escribir sobre ello en redes sociales al alcance de los mortales, pero mientras los Vástagos se daban cuenta de que todo lo que decían *online* existía como información en alguna parte, el creciente número de vampiros jóvenes en Internet no se vio inicialmente como problemático. Después de todo, no es que los vampiros puedan afectarse unos a otros con Disciplinas a través de Internet.

La tolerancia benévola de la Camarilla hacia Internet fue desafiada por primera vez en 2004, cuando el tratado político *Anarquistas liberados, un nuevo manifiesto para la era digital* apareció en las bandejas de entrada de vampiros desafectos de la Camarilla por todo el mundo. Un manifiesto mucho más largo y más sofisticado políticamente que el *Manifiesto Anarquista* original (y planteado abiertamente como una respuesta a éste), *Anarquistas liberados* intentó sintetizar una gran variedad de teorías filosóficas sobre individualismo, colectivismo, libre albedrío contra autoritarismo, socioeconomía e incluso post-humanismo, a partir de pensadores que abarcaban desde Rousseau a Descartes, desde Marx a Adam Smith, desde Saul Alinsky a Ayn Rand, aplicando todas ellas a la condición vampírica. Los Vástagos filósofos podían debatir hasta qué punto el autor (o los autores, pues el manifiesto estaba escrito en primera persona del plural) había integrado coherentemente a estos pensadores tan radicalmente distintos en un único *ethos* vampírico. Pero la mayoría de sus destinatarios no eran filósofos. Eran vampiros jóvenes y enfadados, resentidos con sus Sires opresores y que eran particularmente receptivos a la pregunta de tres palabras que se repetía por todo el tratado: «¿POR QUÉ OBEDECES?». Constantemente, siempre que aparecía la pregunta en el texto, el color de la fuente cambiaba a un rojo sangre intenso y, aunque el tratado se había publicado anónimamente, el misterioso autor (o autores) pasó a ser conocido como la "Pregunta Roja".



Es de destacar que los destinatarios de *Anarquistas liberados* raramente eran potenciales terroristas. Por el contrario, la Pregunta Roja eligió a vampiros conocidos por su carisma personal, dotes informáticas o, por encima de todo, un talento innovador con ciertas Disciplinas. Un objetivo inicial importante fue una coterie Tremere de Washington D.C. que era pionera en la Senda taumatúrgica conocida como Tecnomancia. Pese a todo su diligente trabajo en desarrollar la nueva Senda tecnológica para el Clan Tremere, la coterie era continuamente maltratada por los Antiguos de la Capilla, que consideraban sus innovaciones como una curiosidad en el mejor de los casos y como un insulto hacia las raíces herméticas del Clan en el peor. No fue de ayuda que, con el tiempo, los jóvenes alborotadores se hubieran ganado una reputación de simpatizantes de los Anarquistas.

Para esos Tremere, el mensaje implícito de *Anarquistas liberados* era incluso más importante que su simple lenguaje: "Hay Vástagos que son como tú. Podemos verte, escucharte y hablarte de formas que tus Antiguos jamás entenderán". Tras meses de acaloradas discusiones internas y furiosos intercambios de *e-mails*, toda la coterie desapareció de la Capilla de Washington D.C. y desertó en masa a los Estados Libres Anarquistas. En menos de seis meses, publicaron instrucciones para un nuevo ritual llamado irreverentemente "Fangbook", que permitía al ritualista colgar mensajes e incluso fotos en una cuenta normal de Facebook que parecerían a los no iniciados frívolos memes de Internet, pero que eran claramente legibles para cualquiera con Auspex. Fangbook fue el primer ritual conocido diseñado específicamente para usarse en Internet, pero no sería el último.

El *crash* de 2007: la revolución por otros medios

A medida que la Pregunta Roja evolucionó de un manifiesto a un movimiento, sus miembros y afiliados continuaron refinando sus Disciplinas y rituales informáticos. Cabe destacar que los miembros de la Pregunta Roja no suelen conocer a otros miembros más allá de sus propias coteries, pues la capacidad de escribir anónimamente es un requisito en todos sus foros. El grupo también se mostró más agresivamente desdeñoso respecto a las otras Sectas vampíricas y sus dogmas anacrónicos. El año 2004 vio el debut del *Libro de Don*, un blog vampírico que ridiculizaba satíricamente tanto el Libro de Nod como los diversos cultos de la Gehenna que creían en él. Además de ser considerado por algunos Antiguos ortodoxos del Sabbat como un libelo contra Caín, el blog se hizo famoso por ser donde debutó el último avance tecnomántico de la Pregunta Roja, un programa-ritual llamado Bloodspot, que servía como un gestor de blogs para usuarios, pero que causaba que sus páginas aparecieran como páginas de error *File Not Found* a no ser que el lector fuera Vástago. Ahora ya ni siquiera era necesario que el lector poseyera Auspex para acceder a información oculta en Internet. El programa Bloodspot automáticamente identificaba a los lectores como Vástagos o no, y sólo los primeros eran capaces de percibir la verdadera naturaleza del blog.

Durante los primeros años de su existencia semipública, los miembros de la Pregunta Roja y sus afiliados mantuvieron cuidadosamente una actitud de humor ligero combinado con algunos comentarios afilados sobre las debilidades de los Vástagos Antiguos, pero los Antiguos de la Camarilla no eran su único objeto de burla. Jóvenes vampiros del Sabbat expertos en informática encontraron sus bandejas de entrada llenas de rumores jugosos sobre los pecadillos de destacados Obispos y Arzobispos, mientras que los Anarquistas a lo largo de toda la Costa Oeste se divirtieron con un *e-mail* masivo con el asunto «Mi cena con Salvador», una parodia cruel sobre el *Manifiesto Anarquista* de Salvador García reimaginado como una carta de amor de una desgarbada adolescente a su novio imaginario, muerto trágicamente durante la Guerra Civil Española.

Inicialmente, el tono de cada misiva de la Pregunta Roja era gentilmente burlesco, incluso cuando exponía secretos peligrosos de los Antiguos de todas las Sectas, Anarquistas incluidos. Este tono era deliberado y mantenido con cuidado; cada gran comunicado fue cuidadosamente revisado por chupópteros tan experimentados en relaciones públicas y psicología como en informática. Los vampiros de la Pregunta Roja sabían por experiencia propia cómo eran sus Antiguos y sus provocaciones pretendían deliberadamente desencadenar lo que parecería una respuesta salvajemente desproporcionada para el Neonato medio. A principios de 2006, consiguieron lo que querían. Dos Justicar distintos enviaron por separado misivas a Príncipes de todo el mundo donde denunciaban *Anarquistas liberados* como una sedición que debía suprimirse por todos los medios necesarios, y numerosos Príncipes y Arzobispos anunciaron que castigarían a cualquier Vástago que se encontrara "asociado" a la Pregunta Roja. El Regente Tremere de Londres ejecutó a tres Retoños Tremere tan sólo por practicar rituales de Tecnomancia diseminados a través de los *e-mails* de la Pregunta Roja; en Chicago, Bobby Weatherbottom fue amenazado con una Caza de Sangre por su apoyo abierto a la Pregunta Roja; mientras que en Manhattan los Nosferatu se indignaron cuando el Círculo Interior de la Camarilla exigió que entregaran el control completo de ShreckNet al Justicar Ventrue por "razones de seguridad". Varios Antiguos Sabbat y Barones Anarquistas respondieron de forma igualmente dura, dando credibilidad a las acusaciones de que los Antiguos de las diversas Sectas sentían una mayor lealtad hacia los vampiros de su misma edad y hacia las instituciones secta-

Mirando al futuro

Los lectores se habrán dado cuenta de que esta historia del Movimiento Anarquista omite algunos eventos detallados en otros títulos de **Vampiro: La Mascarada**. Esto es deliberado. Tales libros, especialmente **Noches de Profecía** y **Guía de los Anarquistas**, trataban la posición del Movimiento Anarquista dentro del contexto de una Gehenna inminente. Así, hicieron importantes alteraciones del *status quo* Anarquista para adecuarlo a una ambientación en la que un Apocalipsis global ya estaba en marcha. Para los Narradores que deseen tratar las consecuencias de lo publicado en esos libros (independientemente de si éstos llegan a ocurrir), aquí están los hechos anteriormente publicados excluidos de este capítulo. Siéntete libre de incorporarlos o ignorarlos como desees.

Estados Libres Anarquistas: La crítica de la Pregunta Roja hacia los Estados Libres de Los Ángeles es esencialmente acertada. La negativa obstinada de Jeremy MacNeil a establecer cualquier tipo de gobierno sobre los Anarquistas de la ciudad más allá del anarcosindicalismo finalmente hace que los Vástagos de la ciudad sean incapaces de defenderse de los Catayanos. La caída de Los Ángeles comienza con un golpe para decapitar a MacNeil, quien es apartado del tablero junto con sus aliados más cercanos. El chaquetero Salvador García rinde su Baronía a cambio de Estatus en el Mandarinato de la Nueva Promesa de Catay. Él insiste en que cuando cambió de bando la batalla ya estaba perdida y que él tan solo quería evitar un mayor derramamiento de sangre, pero muchos Anarquistas supervivientes lo consideran anatema y lo acusan abiertamente de traicionar a MacNeil, provocando la Muerte Definitiva de éste.

San Diego: La Pregunta Roja es aún más exacta en su evaluación de Tara, quien emplea la invasión Catayana para purgar su corte de todos sus rivales antes de declarar San Diego dominio de la Camarilla. Por su parte, la Camarilla invierte recursos en ella para que sea un baluarte contra los Anarquistas, Catayanos y Sabbat por igual. Pero su traición finalmente no le proporciona nada. Al llegar la Gehenna, es una de los primeros Príncipes en caer.

Justicar Petrodon del Clan Nosferatu: El Justicar más hostil hacia el Movimiento Anarquista es asesinado poco antes de la caída de los Estados Libres. Nadie reivindicó la autoría, aunque, como es habitual, se culpó a los Anarquistas. Su Chiquillo y Arconte jefe, Cock Robin, lo sucede como Justicar y resulta ser todavía más opresivo con el Movimiento Anarquista que su Sire.

Baba Yaga: La anciana bruja Nosferatu, la verdadera razón de la caída del Consejo Brujah Soviético, continúa gobernando Rusia con su garra de acero… hasta que los Niktuku van a por ella adoptando la forma de una pequeña y horripilante niña de un antiguo cuento de hadas, Abrazada cuando el mundo aún era joven. La muerte de uno de los mayores monstruos tanto de los cuentos tradicionales como de la realidad sucede casi sin que se enteren los Vástagos occidentales, comprensiblemente distraídos. Un acontecimiento temprano y críptico entre la carnicería de la Gehenna.

rias de las que eran devotos antes que a la dignidad de sus propios hermanos de Secta. Tal y como señaló un mensaje de la Pregunta Roja: «No importa a qué Secta pertenezcas, la revolución ya ha sido comprada y vendida».

Tal y como se pretendía, la reacción desproporcionada generó una simpatía generalizada hacia la causa Anarquista por parte de los Vástagos más jóvenes, que se sintieron atacados por esa respuesta. Entonces, cuando la campaña de represión por parte de la Camarilla estaba en su cúspide, la Pregunta Roja activó su trampa. El 8 de agosto de 2007, un escueto mensaje llegó a los Justicar de la Camarilla a través de medios no rastreables: «Tomamos nota de su respuesta a nuestra búsqueda de libertad, independencia y libre albedrío para todos los miembros de la raza Cainita. Mañana van a tener nuestra réplica». Al día siguiente, BNP Paribas, un destacado banco

francés, informó que no se permitiría retirar efectivo de tres fondos de alto riesgo debido a «una compleja evaporación de liquidez». Otros bancos lo siguieron, desencadenando rápidamente el pánico entre los inversores en Europa y los Estados Unidos. Hacia septiembre de 2008, la mayor parte del mundo occidental estaba al borde de la Gran Recesión, la peor crisis financiera mundial desde el final de la Gran Depresión de los años 30.

Para el ganado, la Gran Recesión fue el resultado previsible de la avaricia, la falta de regulación y la estupidez humana. La Camarilla sabe la verdad. Su investigación muestra que el *crash* que casi colapsó a la mayoría de economías occidentales fue de algún modo diseñado por la Pregunta Roja. Muchos de los bancos que se colapsaron debido a la falta de liquidez fueron en realidad víctimas de un *hackeo* informático que pretendía manipular los libros de contabilidad y los balances para ocultar lo mucho que se habían extralimitado los bancos. Es más, muchos de los empleados de dichos bancos mostraron señales de haber sido influenciados mentalmente para tomar las más desastrosas decisiones financieras. Los investigadores de la Camarilla creen que la Pregunta Roja debe haber pasado años preparándose para el pánico financiero que desencadenaron, pero para los Antiguos líderes de la Camarilla, en gran medida ignorantes de los procesos involucrados, parece como si la Pregunta Roja simplemente pulsó un botón e incineró la mayoría de sus carteras de acciones.

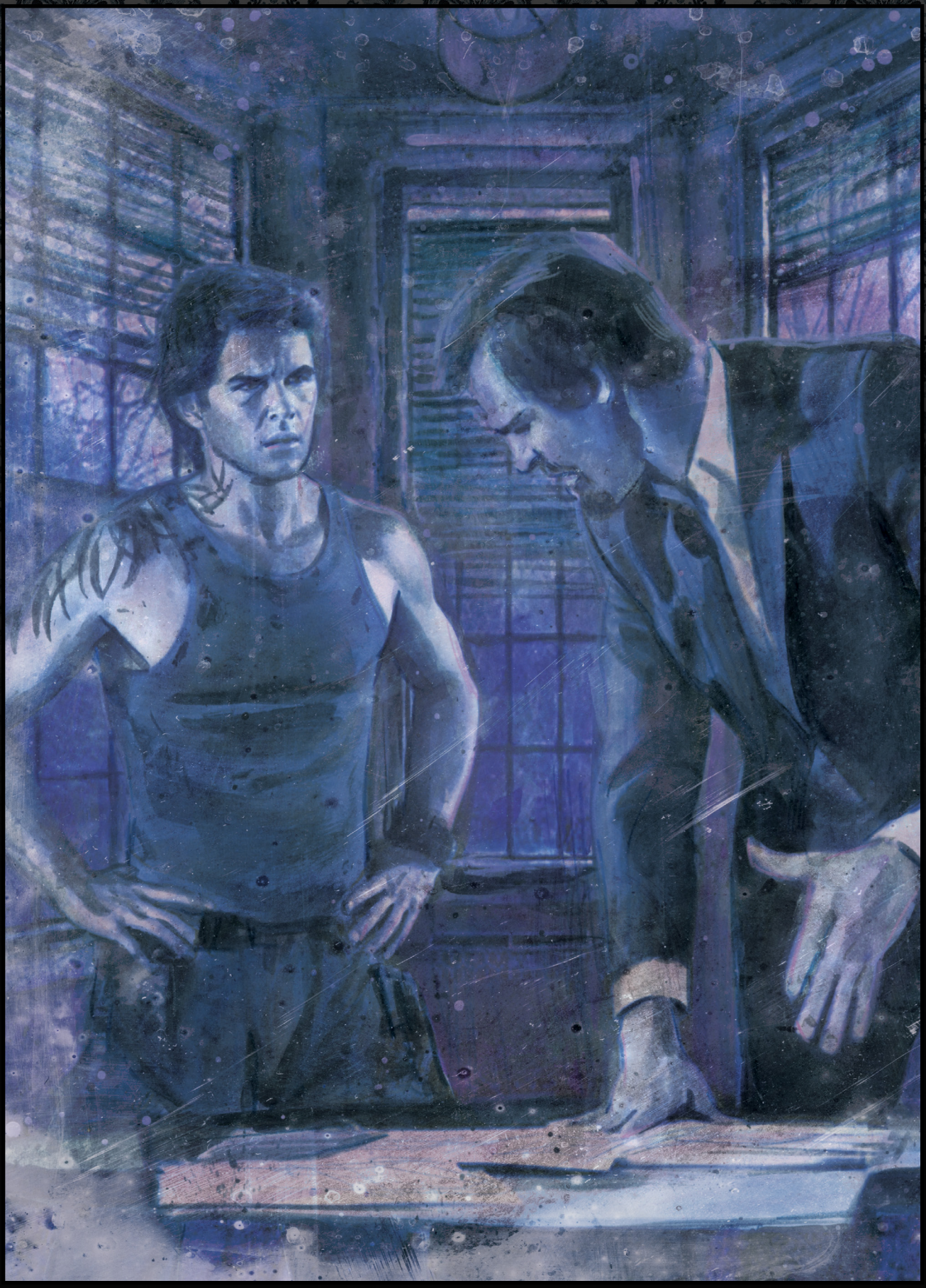
Con algunas dificultades, los líderes mundiales fueron capaces de sacar adelante planes de rescate que evitaron un colapso completo, al tiempo que los Antiguos se esforzaban por rescatar sus fortunas personales de la ruina. Pero a cada paso la Pregunta Roja dejaba claro lo fácil que sería lanzarlo todo hacia una catástrofe económica. Aterrorizados ante la idea de perder la vasta riqueza que permitía su prominencia en la Camarilla, los Ventrue adoptaron una estrategia de "misión cumplida": proclamar la victoria e irse a casa. La Camarilla envió a los Príncipes más importantes el mensaje de que ya habían dejado las cosas claras ante los truculentos Anarquistas y que más represalias eran innecesarias y contraproducentes. De ahí en adelante, la posición oficial de la Camarilla sobre el asunto sería: cada Príncipe es libre de juzgar a los Anarquistas como vea adecuado, pero *Anarquistas liberados* ya no será considerado anatema por la Camarilla. Los miembros de la Pregunta Roja no eran más que una coterie de truhanes descontentos cuyos desvaríos podían ser tranquilamente ignorados. El control operacional de ShreckNet regresó al Clan Nosferatu, que sorprendió a todo el mundo al abrirla a todo Vástago con los medios de acceder a ella. Naturalmente, todos entendieron que los Nosferatu aún tenían algunas puertas traseras y funciones secretas sólo conocidas por ellos.

Aquí y ahora

En la actualidad, la misteriosa Pregunta Roja, tras obtener una importante aunque discreta victoria sobre la Camarilla, no ha vuelto a actuar contra la Secta en su conjunto. Por el contrario, se ha centrado en proporcionar información a los Anarquistas y a los simpatizantes Anarquistas en la Camarilla, Sabbat e incluso territorios Catayanos, y existen indicios de que incluso se comunican con vampiros disidentes en África, Oriente Próximo e India. La organización (si tal término puede aplicarse a un grupo anarcolibertario amorfo creado en Internet cuyos miembros sólo se conocen entre ellos a través de pseudónimos) no parece mostrar ningún interés en consolidar el poder para sus miembros, prefiriendo otorgarlo a otros en cumplimiento de los ideales Anarquistas.

Por supuesto, "ideales Anarquistas" es un término subjetivo y muchos líderes Anarquistas, especialmente en los Estados Libres de California, están casi tan exasperados por las críticas de la Pregunta Roja como el resto del mundo. Un mensaje ampliamente citado describe Los Ángeles bajo el liderazgo de MacNeil como un estado fallido y sugiere que la región probablemente caerá ante una fuerza externa en unos pocos años como mucho, «a no ser que MacNeil se ponga su *kilt* de adulto y demuestre un poco de liderazgo». La Pregunta Roja también parece despreciar tanto a Salvador García como a Tara, la Barón de San Diego. Ambos son continuamente ridiculizados en los correos masivos de la Pregunta Roja por traicionar sus principios Anarquistas y Tara es abiertamente acusada de simpatía hacia la Camarilla.

Mientras, aunque muchos Antiguos han adquirido un miedo supersticioso hacia la Pregunta Roja e Internet en general, los Ancillae expertos en informática de la Camarilla y el Sabbat contraatacan. Sus técnicas van desde los ataques de denegación de servicios contra páginas administradas por Anarquistas conocidos hasta esfuerzos ocasionalmente exitosos de infiltrarse en los foros de la Pregunta Roja con intenciones de espionaje y desinformación. Mientras, los Tremere lealistas y los Taumaturgos Anarquistas están enfrascados en una carrera armamentística tecnomántica por encontrar nuevas Disciplinas y rituales que puedan emplearse contra los grupos opositores a través de Internet. Esta carrera armamentística puede proporcionar una ventaja o incluso la victoria a un bando sobre el otro, o puede resultar en la destrucción mutua si algún desastre sobrenatural destruye Internet y toda la civilización que ahora depende de él. Pese a ello, el futuro está llamando, y los Anarquistas, como es habitual, están entre los únicos vampiros entusiasmados por responder a su llamada.



Capítulo Dos: La Ciudad Sobre un Monte

Vosotros sois la luz del mundo. No puede esconderse una ciudad situada sobre la cima de un monte.
— Mateo 5:14

REBELDE, n. Un defensor de un nuevo mal gobierno que ha fallado al tratar de establecerlo.
— Ambrose Bierce, *El Diccionario del Diablo*.

Rachel:

Me disculpo por anticipado por contribuir al drama vespertino. Cuando regreses y leas esto yo debería estar a muchas millas de distancia, por lo que espero que no te arriesgues a enfrentarte al Sol para buscarme. Me he llevado todo lo que quiero conservar, el resto es tuyo para que hagas con ello lo que quieras. Quémalo si quieres, aunque debo señalarte que algunas cosas podrías venderlas a buen precio en el mercado de antigüedades dentro de una o dos generaciones.

Sin duda pensarás que es otra de mis estratagemas, algún intento de castigo, alguna zancadilla maternal. Tendrías buenas razones para ello. Eso es lo primero que quiero decirte ahora, lo que soy incapaz de decirte a la cara. A tu hermosa cara.

Tenías razón. En todo.

Ya está, ya lo he hecho. Y este gran alivio (la sensación de paz, como no la he sentido en décadas) me confirma que hago lo correcto, sin importar el daño que nos cause a corto plazo.

Mi Chiquilla, te tomé porque creía que tu alma era semejante a la mía. Aún siento que lo que compartimos es profundo, que la misma pasión nos sustenta más allá de la muerte: la misma intransigencia, el mismo desamor. Pero, al parecer, lo que no compartimos también es muy fuerte, quizás demasiado. Hay grilletes en mi alma que no puedes ver y tal vez nunca entiendas. Pese a todas mis valerosas palabras y hazañas, aún me atan esos fantasmas: el del Dios en cuya cara escupí, los de los guardias de la cárcel que aplastaron huevos crudos dentro de mi garganta, el de la madre que interpretó mi rebeldía como un signo de odio hacia todo lo que ella era, los de los vecinos que murmuraban que la única razón por la que querría tener un trabajo y vivir por mi cuenta era para prostituirme (o sucumbir a vicios aún más antinaturales). Se suponía que la no-muerte sería mi escapatoria. Sin embargo, allí estaba yo al cabo de un año, contemplando cómo el Príncipe obligaba a mi Sire a entregar su bien atendido dominio a su Antiguo, recién despertado de un sueño de medio siglo.

Para ti, éstas son rarezas desconcertantes de una civilización extranjera y primitiva. Te encoges de hombros ante ellas como una semidiosa. Supongo que es una señal de nuestra victoria, mía y de mis hermanas muertas desde hace mucho, y aun así siento envidia en vez de alegrarme por ti. Ahora veo que la envidia ha envenenado nuestro amor y, si supiera como arrancármela, lo haría, pero no tengo ni idea de por dónde empezar. Lo siento, Rachel.

No pretendía decir lo que dije antes, o espero no haber pretendido decirlo. En cualquier caso, era mentira. *Eres libre*. Siempre lo has sido, por derecho natural y, todavía más importante, por tu educación. De todos modos, para

lo que pueda servir, especialmente tan lejos de lo que se supone que es la sociedad de los nuestros, te libero formalmente. No creo que el Barón cuestione tu palabra, pero esta carta debería bastar como prueba en caso de necesitarla. También puede confirmarle que no hay una nueva Diabolista suelta, o algo así. Está paranoico con ese tema.

En tu nueva soledad, por muy breve que sea, puedes preguntarte "¿adónde iré ahora?". Después de todo, has pensado en viajar (*sí*, sé cómo encontrar un historial de navegador, querida). Puedes sentir que ha llegado el momento de presentarte ante tus colegas de otros dominios Anarquistas, una presentación que una vez te prometí. Obviamente, estoy rompiendo esa promesa (no es la primera vez), pero déjame darte lo mejor que puedo dadas las circunstancias, es decir, información para ayudarte en tus decisiones.

Me esforzaré para no sucumbir a la tentación de aconsejar. Lo que has conocido en tus pocos años es sólo un modo por el que los Anarquistas nos organizamos, cuando conseguimos hacerlo. Valoramos profundamente las idiosincrasias o, al menos, el derecho a tenerlas, y en otros dominios debes tener cuidado de no atreverte a decirles cómo ser Anarquistas.

Ay, ¿lo ves? Ya he fallado en mi resolución. De todos modos, proseguiré.

Los Anarquistas y las Tradiciones

RADICALISMO, n. El conservadurismo del día-de-mañana inyectado en los asuntos del día-de-hoy.

— Ambrose Bierce, *El Diccionario del Diablo*.

Apelar a la Tradición por la Tradición es una de las maneras más rápidas de convertirse en un hazmerreír en el Movimiento. Muchos de nosotros abandonamos hace tiempo las ideas de Dios o de Caín, por no hablar de maldiciones divinas y condenas eternas. Los más devotos deben respetar la libertad de creencias de los demás, al menos si quieren ser Anarquistas. Incluso los creyentes reconocen que la religión a menudo es una herramienta de control de los Antiguos. Después de todo, muchos de ellos buscaron refugiarse en el Movimiento para escapar de la represión de sus propias creencias. Generalmente, aceptamos tratar como universalmente ciertos sólo aquellos principios que se pueden observar y son susceptibles a la Razón. No obstante, la Razón es maleable. Así, existir como Anarquista es estar preparado en cualquier momento para defender en público las elecciones propias. Es nuestro derecho, pero también nuestra carga (algo de lo que se quejan los recientes conversos de la Camarilla siempre que alguien recurre a ellos para justificar las "verdades" recibidas gracias a las cuales suelen zanjar disputas de un modo rápido y limpio).

Dicho eso, uno puede aplastar todos los ídolos el lunes y despertar el martes con un nuevo panteón. Incluso los vampiros jóvenes y temerarios acaban cayendo en hábitos y compromisos, los cuales se consolidan en tradiciones, la manera en que "siempre se han hecho las cosas". Podemos cuestionar el fanatismo del Sabbat, la gerontocracia de la Camarilla y los axiomas raquíticos que apuntalan sus preceptos, pero nosotros tenemos los nuestros. Y el sucio secretito es que el resultado, en muchos lugares, es parecido.

Mascarada

Afortunadamente, hasta los más estúpidos pueden aprender los peligros de revelar nuestra existencia a la humanidad. No requiere ninguna gran hazaña de lógica y, en las noches tranquilas, tú y yo hemos pasado largas horas discutiendo la historia de la Tradición (las antiguas creencias sobre ella, por no mencionar su obvio sentido común). Por todas estas razones, la mayoría de los territorios Anarquistas mantienen la Mascarada exactamente igual que la Camarilla y, de hecho, incluso los dominios del Sabbat lo hacen.

Es decir: no muy bien, pero lo bastante bien para que funcione en esta era descreída.

Los herejes

La incómoda realidad es que necesitamos mortales que hagan lo que no podemos hacer por nosotros mismos. En la Camarilla tienen Ghouls. En el Sabbat, algunos tienen Ghouls a hurtadillas, mientras otros confían en el puro terror para mantener sus bocas cerradas. En el Movimiento, las cosas son más complejas. Es verdad que muchos nos aferramos a esos viejos métodos sin el menor problema de conciencia; la doctrina de que la Estirpe no debe más a la Grey que los mortales a su propio ganado tiene sus seguidores. Otros, sin embargo, señalan que las vacas y el "ganado" no se parecen en nada y se preguntan cómo podemos justificar someter a los mortales a las mismas cadenas de Sangre cuyo uso reprochamos a los Antiguos. Y aun así, si nos abstenemos de ello, ¿cuál es la alternativa? ¿Son mejores las amenazas y el chantaje? ¿El mesmerismo y el encantamiento? ¿Y por qué nos molestamos en discutirlo si todos calentamos nuestras venas con sangre robada?

Hay varias soluciones para este dilema. Los utilitaristas afirman que el desastre causado al destruir la Mascarada superaría cualquier mal cometido contra mortales concretos. Los Nodistas pueden ser escasos entre nosotros,



pero los que existen pueden refugiarse en la religión: estamos *obligados* a hacer estas cosas, aunque las odiemos. Finalmente, los acostumbrados a doblepensar no ven problema alguno. Elimina a todos estos y te quedará un escaso puñado de Anarquistas, pero no *ninguno*. Esos pobres no tienen otra opción que llegar a la conclusión de que la Mascarada es moralmente insostenible y debería ser derribada. Y punto.

Ni siquiera ése es el límite de la herejía, al menos para los verdaderos agitadores, pues he escuchado que los Vástagos deberían ofrecer libremente el poder de la Sangre a los vivos para que la ciencia mortal desentrañe sus secretos, mitigue o elimine las cargas de la no-muerte y haga de nuestras dos especies una nueva humanidad trascendente, inmortal y apoteósica, orgullosa portadora de la llama de Prometeo. Para ser justos, ambas veces lo oí por boca de un Malkavian pero, al contemplar las nuevas maravillas creadas por los mortales mediante bioingeniería, comienzo a preguntarme quién es realmente el loco. Luego están los cultistas que creen que con este o ese "mesías" podríamos regresar a las noches de las primeras ciudades, cuando los Cainitas supuestamente caminaban como dioses entre los mortales. Luego están los cleavers… pero los dejaré para luego.

Ni tú ni yo nos hemos enfrentado a ninguna muchedumbre con antorchas y, pese a las alarmas ocasionales, la Mascarada se mantiene, por lo que los radicales no han triunfado a la hora de convertir la teoría en una práctica extendida. Aunque a muchos de nosotros nos encanta someter la Tradición a un vigoroso escrutinio en Foros o Griteríos, *actuaremos* contra los vecinos cuyas lenguas sueltas nos supongan una amenaza. Sí, un puñado de estados y territorios Anarquistas han abolido formalmente la Mascarada, señalando que el cumplimiento de la Tradición siempre ha sido caprichoso y favoritista. Y, sin embargo, todos han promulgado leyes para evitar poner en peligro al resto de Condenados de forma temeraria, lo que sirve al mismo fin.

La única excepción de la que he oído hablar, Fiddler's Green, puede existir o no. Sólo sabemos que dos Antiguos que afirman ser sus embajadores acuden regularmente a encuentros en Santa Bárbara. Todo cuanto dicen de su dominio es que es autosuficiente, que sus mortales son ciudadanos voluntarios, que viven completamente aislados de tierra firme y que todo mortal que decida irse debe acceder a que borren sus recuerdos sobre los Vástagos. Así, en teoría, su experimento totalmente abierto y libre no puede amenazar ningún otro territorio en caso de fracasar. ¿Es el lugar una isla, un barco, una plataforma petrolífera abandonada o una tierra de ensueño tan imaginaria como su homónima? ¿Qué sería la eternidad si no pudiéramos maravillarnos?

Los ortodoxos

Irónicamente, si la Mascarada *sí* cae sobre nuestras cabezas una noche es menos probable que el culpable sea un reformador apasionado que uno de nuestros Anarquistas apolíticos que tan pronto defienden la Tradición de palabra como la rompen de hecho.

Después de todo, la principal tentación que representan los mortales no reside en su sangre. No, es que son tan reconfortantemente parecidos a nosotros y tan exasperadamente distintos: el calor de sus corazones nos cautiva como el fuego del hogar atrae a un viajero aterido y rara vez nos detenemos a pensar antes de enredarnos con uno que haya captado nuestra atención. Quienes hemos visto lo que la Sangre les hace con el tiempo, con frecuencia no podemos soportar degradar tanto a quien apreciamos. No podemos mirarnos al espejo tras violar su voluntad en algún pequeño asunto y no podemos obligarnos a hacerlo de nuevo cuando hay mucho más en juego. Para los jóvenes es aún más difícil. Sus amigos y familiares todavía viven y ahora no es tan fácil desaparecer como lo era antes. Si no han simulado cuidadosamente sus muertes, entonces los acosan preocupados con llamadas telefónicas, correos electrónicos, cartas e informes de personas desaparecidas, cada uno una pequeña daga envenenada con remordimiento. No culpo a los Neonatos que sucumben y contactan. La sociedad no-muerta, incluso dentro del Movimiento, ofrece demasiadas veces una fría bienvenida. ¿Adónde deberían acudir si no?

De hecho, esto se aplica dondequiera que haya vampiros, pero a nosotros nos cuesta más lidiar con ello. Primero, como dije, los gobernantes de nuestros territorios difícilmente pueden invocar una ley sacrosanta cuando nada es sagrado. Segundo, los Anarquistas somos particularmente sensibles cuando una norma se aplica arbitrariamente. Muchos consideran no sólo insultante sino injusta la idea de que un Barón *deba* controlar a los mortales con los que se asocia y un Neonato *no*. Dicen que lo que sucede entre un Vástago y un mortal no importa a nadie a menos que afecte a otros. Algunos están dispuestos a expresar su opinión sobre el asunto con fuego y estacas.

Como resultado, los líderes deben elegir cuidadosamente cuándo dar ejemplo con un transgresor de la Mascarada, incluso en los dominios donde es una ley formal. Los Estados Libres que cuentan con algo similar a juicios con un jurado han resultado menos proclives a derrumbarse por tales escándalos, pues la percepción de imparcialidad es tan importante como que ésta realmente exista. Pero ni siquiera ese sistema es infalible y, aunque puede mitigar el peligro de que haya Antiguos que abusen de los jóvenes, puede haber otras brechas no menos profundas en la ciudad. Recuerdo haber oído hablar de una revuelta en un dominio canadiense que lo ilustra. Los Brujah eran mayoría, mientras que los Nosferatu y Gangrel, una minoría desafecta, y se generó una gran indignación cuando un Nosferatu fue condenado por violar la Mascarada por un jurado formado sólo por Brujah, pese a la insistencia del Consejo en que el jurado había sido seleccionado por sorteo. Es improbable que vuelva a ocurrir algo parecido, aunque sólo sea porque allí los Brujah ya no son mayoría.

Al igual que uno puede encontrar con facilidad dominios en los que la Mascarada técnicamente no existe pero se mantiene en la práctica, uno también puede encontrarse con otros en los que la Tradición es supuestamente inviolable, pero en los que casi todo Vástago oculta uno o dos mortales "excepcionales" en los que puede, por supuesto, confiar sin reservas. Pobres de los administradores de esos lugares a los que se descubra que asesinan o controlan a los amantes, parientes, etc., de sus jóvenes chupópteros, pues se arriesgan a sufrir una revuelta o un asesinato. Pero, si no hacen nada, un descuido puede también traer el desastre. En la mayoría de los casos, toman medidas para contener el peligro cuando creen poder hacerlo sin ser descubiertos, pero es un juego peligroso, en la cuerda floja… especialmente si sus manos no están del todo limpias.

Dominio

El dominio es, en muchos casos, lo primero que obliga a un Vástago a "volverse Anarquista", y toparás con pocos que se guarden su opinión sobre este tema, por estúpida que sea. Casi todos coincidimos en que los Vástagos tienen una trágica tendencia a provocar matanzas innecesarias por el dominio y que el viejo feudalismo de la Torre de Marfil es absolutamente injusto, corrupto y poco práctico. Pero ¿con qué lo reemplazas?

Algunos proponen la abolición total del dominio *per se* y he visitado lugares donde esto es así, ya sea por acuerdo formal o por concesión práctica (pues no existe ningún mecanismo efectivo para imponerlo). El territorio puede estar abierto a todos los Vástagos residentes o incluso a los no residentes (ésta es la ley en varias Comunas Anarquistas), o en caso contrario cada Vástago tiene un coto de Caza básico, pero reconoce grandes franjas de tierra de nadie entre él y sus vecinos. Debe zanjar toda disputa directamente, dado que no hay una asignación oficial de dominio ni ningún árbitro al que acudir.

Al contrario de lo que algunos Barones dicen, el mundo no tiene por qué derrumbarse. Después de todo, muchos chupópteros moldean sus existencias de modo que sus recipientes no requieran el pastoreo tradicional. Conozco clubes de moteros Gangrel y Caitiff que se mueven libremente por los condados rurales del Medio Oeste. Su dominio está allí donde se encuentren y tendrás un buen problema si te lo tomas de forma personal. Si se topan con problemas que superen sus capacidades, se largan sin

planteárselo. Puede divertirles atormentar a un extraño, aunque no tengan la necesidad de hacerlo. Aunque sus mortales pueden estar demasiado dispersos para los gustos de un Antiguo, todos sus rebaños juntos dan mucho de sí.

Otros lugares, como el condado de Orange y el área de la bahía de San Francisco, los cruzan tantos vampiros de todos los Clanes (y sin ningún Clan) que tratar de mantener cualquier feudo libre de intrusos sólo puede conllevar vergüenza, agravios e incluso la Muerte Definitiva. En tales lugares, normalmente puedes cazar furtivamente sin castigo siempre y cuando seas lo bastante cuidadosa para no dejar en evidencia al propietario formal del dominio al hacerlo con demasiado descaro. Dicho de otro modo: la mayoría de riñas por dominios entre Anarquistas son principalmente por *reputación* e *imagen*, no por auténtica escasez de mortales. Si recuerdas esto (¡otra vez, aconsejando!) te ahorrarás muchos problemas (perdóname, pero desearía que me hubieran explicado esto en mis años más alocados).

Movilidad Anarquista

Súmale que los jóvenes Vástagos de todas las Sectas son más nómadas que nunca. En gran parte del mundo desarrollado, los mortales ahora se lo piensan poco antes de desplazarse cientos o miles de kilómetros lejos de sus familias para casarse, ir a la universidad o aceptar un trabajo. Cuando se unen a la Sangre, siguen pensando igual. Muchos mantienen identidades mortales activas, lo que requiere movilidad. Si uno insiste en quedarse en el mismo vecindario durante décadas, entonces debe aislarse como un ermitaño, porque de otro modo hasta el mortal más despistado se dará cuenta al final. Tal y como lo entiendo, las ansias de viajar de sus Neonatos dejan perplejos a los Antiguos de la Camarilla actual. Hay menos que ofrecerles y menos con lo que tentarlos o atraparlos si se niegan a echar raíces.

En el Movimiento nos hemos enfrentado a esta dificultad durante más tiempo. Todos debemos alimentarnos, lo que es nuestro común denominador, pero tenemos muchas maneras distintas de encararlo, cada cual con sus propios problemas y su propia concepción de dominio. Por ejemplo, conozco a una vieja Toreador que ejerce como curandera. Se mueve de pueblo en pueblo y allí donde va rápidamente desarrolla un apego por los chicanos, entre los que encuentra tanto a sus pacientes como a sus recipientes. Desde su perspectiva, no importa la calle en la que viven: si ella les asiste son su legítimo rebaño. Tuvo que derramar la Sangre de más de uno para imponerse en este asunto, pero ¿cómo puede un Anarquista de verdad afirmar que su modo de verlo es menos válido que un método medieval ligado a la tierra? También mantengo correspondencia con un Nosferatu que ha actuado como ángel guardián de su antigua escuela



católica durante casi un siglo y ve la tierra en la que se encuentra como algo que Dios ha confiado a su cuidado. Pero, estando ambos en la misma facción política (al igual que los moteros que mencioné), ¡todavía nos preguntamos por qué es tan difícil coincidir en cuanto al significado de Dominio!

Afortunadamente, por ahora el Movimiento puede soportar esta diversidad de opiniones. Tenemos un amplio alcance, abarcamos territorios tanto en América como en Europa, Asia y África, la mayoría de ellos autogobernados. Si no te gusta el modo en que los derechos de alimentación han evolucionado en un dominio, nadie cuestionará que te desplaces a otro. Aunque nuestras ciudades puedan rebosar de chupópteros no invitados, pocos de nuestros líderes tienen la fuerza física o política para acabar con la inmigración. Así, los recién llegados tienen poco que temer, excepto si violan sin saberlo alguna costumbre local. E incluso entonces, la mayoría de líderes son lo bastante sabios como para tratarlo cautelosamente, como el asunto diplomático que suele ser (castigar a un extranjero antes de saber quiénes podrían ser sus amigos es peligroso y ha llevado a guerras entre dominios en más de una ocasión).

Progenie

La Tradición de la Progenie ha sido desde hace mucho una fuente de violento resentimiento entre generaciones. Tal vez no tanto como la del Dominio, si nos centramos sólo en los números, pero puedo atestiguar que no hay furia como la de un frustrado aspirante a Sire, contemplando sin poder hacer nada cómo el tiempo marchita la vitalidad de quien ha elegido para lo acompañe toda la eternidad. Esto sucede especialmente cuando la razón para privar de tal premio es mezquina, como la desconfianza generalizada hacia los jóvenes o la creencia de que crítica equivale a traición. Favores como el derecho a ser Sire son moneda de cambio en muchos dominios, especialmente en la Camarilla, lo que obliga a los súbditos a esperar durante años sólo para que el regalo parezca más valioso. En cambio, en el Sabbat no importa que alguien Abrace por capricho, pero sólo son libres de hacerlo porque esperan que la mayoría de sus Chiquillos muera cuando se consuman los fuegos de la última Cruzada.

Somos mejores que todo eso, al menos si nos lo preguntas a nosotros. En teoría, somos una comunidad de Vástagos responsables en los que se puede y debe confiar para juzgar por nosotros mismos cuándo alguien es merecedor de la Sangre. Pero en realidad, con frecuencia sufrimos las consecuencias de Abrazar imprudentemente o de un modo demasiado prolífico. *Superpoblación* es una palabra prácticamente prohibida en el elevado discurso Anarquista (tantos de nosotros tenemos malos recuerdos de Antiguos hablándonos de "excedente" a la vez que aplicaban favoritismos), pero te la susurraré aquí. Por ahora sólo unos pocos de nuestros dominios realmente carecen de suficientes recipientes como para salir adelante, pero esos pocos son testigos de una carnicería no vista desde la Primera Revuelta. ¿Y cuál es la respuesta de sus ciudadanos? Abrazar más carne de cañón, por supuesto. El peligro para la Mascarada es enorme.

En muchos otros lugares el problema es más político, pero no menos mortífero. Nuestros blandos sistemas de gobierno funcionan mejor a pequeña escala, en la que todo el mundo se conoce y cree saber bien lo que se cuece. Demasiados Vástagos nos ponen nerviosos a un nivel primario, aun así palidecemos ante la idea de ordenar un pogromo. Es una ofensa a nuestra identidad, por lo que la población crece, al igual que el resentimiento de la vieja guardia, y cuando se vuelve evidente entre los Neonatos que la autoridad central es demasiado débil para controlarlos a todos, surgen tiranos miserables para llenar el vacío. Esta guerra de matones sólo puede terminar de dos modos: o los viejos habitantes permiten en silencio que el liderazgo asuma poderes de ejecución sumaria, naciendo un Barón, o el gobierno formal se derrumba bajo la carga de su propia insignificancia, comenzando un interregno caótico (la única buena consecuencia es que, de un modo u otro, la población vampírica local se reducirá hasta un tamaño manejable).

Orden sin Tradición

No es necesario decir que pocos consideran deseables cualquiera de ambos resultados. Aun así, encontrar una alternativa no es sencillo. No ayuda que muchos consideren que está mal que un Sire ejerza una autoridad coercitiva sobre un Chiquillo, ni que demasiados Sires sean poco más que Chiquillos. Los que hemos acumulado experiencia arduamente sabemos que la última persona a quien preguntar sobre la idoneidad de un candidato es al futuro Sire. Es obvio que no podemos regresar al viejo sistema de prestación y adulación, pero debe haber algún tipo de seguro, especialmente en ciudades densas donde los problemas de un Vástago probablemente salpiquen a los demás. En cualquier caso, es claramente mejor prevenir Abrazos no deseados en vez de prohibirlos retroactivamente, con el asesinato aprobado por la Praxis local.

En consecuencia, la mayoría de dominios estables emplean alguna especie de proceso de aprobación grupal, pero deben ser muy cuidadosos en cuanto a *qué grupo* goza de tal autoridad. Normalmente, no consideramos inteligente otorgar el poder a los mismos Vástagos que dirimen las disputas sobre dominios, que trazan las fronteras o que tratan con las autoridades mortales. Como mínimo, generará lamentos contra la opresión que tan sólo los Barones más fuertes pueden permitirse ignorar. Lo normal es que el

tema se decida en una votación general o un comité electo, lo que conlleva su propio tipo de politiqueo y regateo, incluso si en teoría los derechos de Abrazo se reparten por igual entre los ciudadanos o se otorgan como una recompensa por contribuciones cívicas (ni te imaginas con qué frecuencia lo que se dice sobre un candidato en un debate, y las heridas en egos y reputaciones, conducen después a la violencia). Los que desafían el juicio y Abrazan igualmente suelen ser desterrados y sus Chiquillos adoptados por un Vástago prominente del dominio, lo que es a la vez gesto de piedad y toma de rehenes.

Hay también muchos dominios que han instituido algo similar a los sistemas de compromiso franco y *tithing* de la Inglaterra medieval, aunque raramente son llamados así ("convenio" es el nombre habitual y también he escuchado círculo, cuadrilla, *cumann* y ekipo). Según este método, los ciudadanos vampíricos (cuanto más dispares mejor) son vinculados al azar entre ellos en una especie de juramento grupal. No me refiero a un Juramento de Sangre, lo que sería posible pero probablemente desaconsejable. Dentro de este grupo, que puede oscilar entre los 6 y 13 miembros, cada cual es responsable de los demás. Si uno de ellos comete un crimen, los demás deben entregarlo o responder por él como si lo hubieran cometido todos ellos. Si uno desea Abrazar, dos terceras partes del grupo deben estar de acuerdo y todo el convenio comparte luego la responsabilidad como Sire. Cuando este sistema funciona, sus Vástagos deben preocuparse inherentemente del bienestar del resto. El convenio va más allá de los lazos pandilleros, prejuicios de Clan y etnias mortales. Desafortunadamente, conozco una serie de comunidades, particularmente en el Sudoeste de los Estados Unidos, Irlanda del Norte y África donde la práctica ha terminado mal. La aleatoriedad del proceso de selección es muy sospechosa y los convenios exacerban las tensiones locales en vez de limarlas. Estos dominios no tardan en estar listos para una invasión del Sabbat, especialmente si traen a sus cautivadores misioneros, con promesas de verdadera hermandad en la copa de la Vaulderie y el martirio por Caín.

Responsabilidad

Afortunadamente, casi la única persona que se opone a que un Chiquillo recién Abrazado sea responsabilidad de su Sire es dicho Chiquillo. Todos los demás recuerdan esas primeras noches bajo el azote de la Bestia y se maravillan de no haber causado más daño.

Pero, ¿cómo sabes cuándo está listo un Neonato para ser liberado? Ése es un tema mucho más controvertido. En la Camarilla, la respuesta es simple, aunque frustrante. Estás listo cuando tu Sire y tu Príncipe lo digan (aunque tu Primogénito también puede dar su opinión). Si ello implica un siglo de servidumbre y ataduras, así sea. En el Sabbat, por costumbre, uno normalmente debe haber "sangrado" para reclamar cualquier derecho. Podrías tener cien años y seguir jodido si no has peleado en uno de sus juegos o jugado en una de sus guerras. Como regla, los Anarquistas consideramos que unos años bastan para dominar los aspectos elementales de ser un Vástago. Pero saber lo básico difícilmente te convierte en un experto. Aprender los dones de la Sangre y las costumbres de la política no-muerta lo bastante bien como para ser autosuficiente puede llevar décadas. Aunque esperamos que un Chiquillo no liberado preste atención a su Sire, también goza de su protección a ojos de los demás, por lo que no estar liberado durante un tiempo también tiene sus beneficios. Si opinas de otra forma, eres libre de preguntar a los Gangrel víctimas de la antigua costumbre del Clan de abandonar al Chiquillo la misma noche del Abrazo.

Sí puedes encontrar un consenso Anarquista en que tanto Sire como Chiquillo deberían estar de acuerdo en el momento de la liberación y en que hay (o debería haber) un punto intermedio entre negligencia y posesión. Si se debe consultar a alguien más varía de dominio a dominio, y sobre todo depende del origen de éste. Por ejemplo, la mayor parte de los Estados Libres de California toleran los okupas por ley o por costumbre, pero éstos tienen el mismo estatus que un Chiquillo no liberado. Para ser un ciudadano de pleno derecho, debe jurarse lealtad al dominio (en algunos de los Estados Libres se va más lejos y uno debe *probar* su compromiso para obtener la ciudadanía: pelear en defensa del Estado, traer conversos, escribir propaganda, hostigar a odiados Antiguos). Cumplidos los requisitos, los líderes os agasajan a ti y a los otros nuevos ciudadanos en un gran salón coincidiendo con el Cinco de Mayo, tras lo cual publican tu nombre en una circular conmemorativa que envían atentamente a un selecto grupo de Justicar de la Camarilla y Prisci del Sabbat.

La idea es asegurarse de que has "ido demasiado lejos" como para poder desertar y pasarte a otras Sectas. Yo misma he visto suficientes deserciones inesperadas para saber que esto nunca puede darse por sentado, pero apruebo el concepto. Es mucho mejor que la propuesta inicial. Recuerdo haber hablado de someter a votación la liberación de un Chiquillo (y, de hecho, todos los temas de la ciudadanía, lo que es ridículo). Finalmente, decidieron que la tiranía de una mayoría no era mejor que la de un Antiguo. Estos derechos eran tan fundamentales que cualquier Vástago debería poder ganárselos. En los dominios del Estado Libre en el Sur de California, una Declaración de Derechos los garantiza.

Sin embargo, en otros lugares las costumbres son muy distintas. A medida que te acercas a los baluartes del Sab-

bat, encontrarás territorios donde su barbarie ha influido a nuestros hermanos. En tales dominios, ser liberado es más novatada que ceremonia y sobrevivir a la ordalía demuestra ser digno de ello. Puede implicar un duelo o una Caza Salvaje (de algún desdichado mortal) o un Juicio de Valor enfrentándote al Rötscheck por el fuego o el Sol. También he encontrado enclaves que se hacen llamar Anarquistas donde practican rituales de mayoría de edad que afirman haber extraído de escrituras Nodistas. Los más inofensivos son "paseos medicinales", en los que los participantes ingieren sangre mezclada con alucinógenos. De otros omitiré los detalles, pero están generalmente basados en el principio de la blasfemia como acto sagrado.

Hospitalidad

No fue hasta que estudié en el Ateneo Brujah de Charleston que entendí por qué nuestros Antiguos se afligen tanto por la Hospitalidad. ¿Sabías que originalmente era una obligación en doble sentido? En otras palabras, mientras el visitante estaba obligado a rendir homenaje y obedecer a su anfitrión, éste debía cuidar de las necesidades de su invitado y protegerlo. Muchos Príncipes y Obispos, especialmente del Clan Tzimisce, mantienen su honor como anfitriones, por lo que tienen cierto derecho a exigir lo propio a cambio, incluso en nuestros tiempos vulgares. Lamentablemente, los superan los centenares que exigen reverencia pero rechazan a los viajeros necesitados.

Algunos de mis compañeros Anarquistas también aman la historia y juntos hemos tratado de recuperar esta manera de entender la Tradición. Creo que se me da mejor cuando no la explico en términos históricos, sino sólo en términos de justicia básica y la idea de que uno demuestra ser un justo señor de su dominio siendo un anfitrión generoso. Lamentablemente, a muchos nos hablaron por primera vez la Tradición de la Hospitalidad mientras nos echaban a palos del territorio de alguien. Para los Caitiff o quienes han sido abandonados por sus Sires, el concepto es malvado y parte de la razón de su rebelión. Pero esto ha conducido en algunos lugares a una liberalidad natural admirable. Muchos Anarquistas darán la bienvenida, o al menos ignorarán educadamente a otros que se alimentan en su territorio, mientras lo hagan a un nivel aceptable y no sea una provocación deliberada. De hecho, ofrecer recipientes a los recién llegados es un método frecuente de ganar conversos y gente que te ayude: los actos hablan más alto que las palabras y nadie necesita mencionar la palabra tabú "prestación" para que alguien te esté agradecido.

En territorio Anarquista, los Vástagos suelen poder viajar con libertad y se dan cuenta de que difícilmente podrán esperar tolerancia de sus vecinos si ellos no brindan esa misma cortesía. Igualmente, muchos dominios coinciden en que, aunque sólo los residentes pueden tomar parte en las decisiones locales, hasta el visitante más ignorante posee "derechos vampíricos" básicos: el derecho a existir y alimentarse, libertad de expresión, asociación y movimiento, e igualdad con los otros no-muertos. Sólo se exceptúa a quienes claramente no son Anarquistas, e incluso éstos a veces pueden reclamar inmunidad diplomática si respetan la soberanía Anarquista durante su estancia, dependiendo en gran medida de si ese dominio ha tenido que afrontar la incursión de otra Secta: una y no más, Santo Tomás.

La mayoría de dominios que implantan una parcelación de terrenos de Caza también tienen un proceso formal para tratar con los intrusos con la intención de enfriar el ambiente, diferenciar las intrusiones inocentes de la caza furtiva y evitar conflictos innecesarios. Suele prohibirse al poseedor del dominio tomarse la justicia por su mano sobre quien haya violado su dominio, debiendo dejarla a las autoridades. El malhechor capturado pasa por varias etapas de apelación antes que los líderes puedan sentenciarlo a la Muerte Definitiva. De hecho, incluso tras una condena la sentencia a menudo queda lejos de la destrucción y el infractor debe enmendarse mediante una tarea, por ejemplo, o verse desterrado o estacado y enterrado. En resumen, sólo en los territorios Anarquistas más salvajes puede un Vástago asesinar a otro en nombre de la Tradición sin entrar en una lista negra. No obstante, tales territorios existen, especialmente en regiones remotas o colindantes con otras Sectas y, aunque pueden ser poco populares en los dominios más convencionales, no solemos imponerles nuestros principios. Viajeros Anarquistas, aseguraos de preguntar acerca del camino que tenéis por delante antes de llegar a un pueblo extraño con el estómago vacío.

Debo señalar que toda generosidad tiene sus límites. Nuestros instintos siguen siendo los que son y la Bestia nunca está domada del todo. Un Anarquista en su "terruño", sin importar lo que considere como tal, espera mantener el control y sentirse seguro y respetado. Si haces que se sienta de otra forma, te ganarás su ira, da igual cómo lo explique. Los Vástagos que se alían en grupos cerrados comparten los sentimientos de sus compañeros. Insulta al compañero de armas de un Ventrue y reaccionará tan violentamente como lo haría un Príncipe ante una violación de la Hospitalidad. Muchos de nosotros provenimos de lugares en los que la mera dignidad, por no hablar del dominio, eran lujos inalcanzables. Ahora hemos ganado un poco de ambas cosas y que Dios ayude al advenedizo que nos escupa a la cara como si nuestra larga lucha no significara nada.

Destrucción

Muchos *también* hemos visto Sires, amantes y Chiquillos sacrificados en el sanguinolento altar de la Caza de

Sangre: ese salvajismo de la supercivilizada Camarilla, esa laguna legal en la supuestamente absoluta prohibición de la Diablerie. Nunca más, juramos. Otros llegan al Movimiento desde la Espada de Caín, en la que cualquier noche puede llegar un enemigo que considera cualquier insulto un doloroso agravio a su honor que reclama satisfacción mediante la Monomacia, un duelo a muerte tanto del cuerpo como del alma.

A nadie le extraña que la Destrucción nos sea la más amarga de las Tradiciones. Sin duda, no reconocemos el derecho de los Príncipes o Antiguos a pronunciar sentencia; ni siquiera nos gusta admitir que permitimos a los Barones aplicar la Muerte Definitiva y los obligamos a hacer el paripé para darle una apariencia de juicio justo o deliberación grupal antes de calmarnos y obedecer. Por otro lado, sin duda hay ocasiones en que alguien necesita que lo maten, y cuanto antes mejor. Cuando un Vástago entra en Wassail o traiciona la causa, especialmente de un modo que provoca la muerte de Anarquistas, o comete atrocidades que amenazan tanto la Mascarada como nuestra concepción de seres evolucionados, entonces nos ponemos rápidamente de acuerdo y nos unimos para acabar con el transgresor tan limpiamente como sea posible.

Pero, con frecuencia, el daño no es tan obvio o extendido. Una regla local puede regir la situación. Por ejemplo en las Bahamas, cualquier amenaza al turismo se considera una amenaza común; traer a colación disputas de Secta o Clan está igualmente *verboten*. Rompe esas reglas y nadie te defenderá. Pero, si un enemigo te acusa de una ruptura de la Mascarada, ten por seguro que habrá problemas. La gente elegirá bandos y el Barón no podrá zanjar el asunto por decreto. Si lo intenta le estallará una revuelta. Incluso quienes se beneficien de esa decisión arbitraria estarán inquietos, sabiendo que podrían ser la parte perjudicada en la siguiente ocasión. El Barón debe ordenar una investigación detallada para que su decisión pueda parecer legítima y quién sabe qué más podría salir a la luz. Mientras tanto, opinadores de otros Estados Libres se quejarán en cada foro y club nocturno de que las islas se están convirtiendo en un opresivo bastión de la Torre de Marfil y otros jefes de estado presionarán para cerrar el asunto tan rápidamente como sea posible, todo ello mientras los propios ciudadanos avivan la polémica una y otra vez.

Ésta es la razón por la que nuestros grandes dominios suelen instaurar un sistema acusatorio basado en el derecho consuetudinario para cualquier crimen que se castigue con la destrucción. De nuevo, difícilmente es infalible (¿qué lo es?), pero muchos consideran que un jurado de iguales, la defensa vigorosa de demandante y demandado y un juez imparcial son lo mínimo necesario para asegurarse de que los asuntos de tal importancia se tratan con la gravedad requerida. Incluso cuando el proceso es corrupto, como suele pasar ("nuestros Antiguos" siguen poseyendo poderosos dones de Sangre y tienen mucho que ofrecer en sobornos), sigue habiendo una apariencia de orden y derecho, lo que tranquiliza a quienes de otro modo podrían alzarse contra sus nuevos amos al igual que lo hicieron alegremente contra los anteriores. De hecho, es deprimente contemplar la facilidad con la que las formas y galanterías de la democracia adormecen a algunos supuestos agitadores.

Los jueces, por cierto, suelen ser Vástagos itinerantes, al igual que los abogados. Los viejos Gangrel vagabundos son considerados como casi-sabios que probablemente juzgarán sin miedo, favoritismos o mierdas similares. También estamos desarrollando una clase de verdaderos "abogados" vampíricos, especializados en aprender los confusos sistemas legales de los diversos dominios, que viajen por el Nuevo Mundo representando a acusados o ejerciendo de consultores con las autoridades locales sobre sus casos. En las grandes ciudades, sin embargo, tanto los jueces como los fiscales suelen ser residentes elegidos por voto popular.

La Diablerie

Debería mencionar también del problema de la Diablerie entre los Anarquistas. Entiende que no somos el Sabbat y espero que nunca lo seamos. No obstante, tenemos muchos viejos guerreros entre nosotros. Algunos son ciudadanos honorables que han hecho grandes sacrificios por la causa; otros, miserables mercenarios y filibusteros, tolerados únicamente porque molestan a los Antiguos más que nosotros. Pero ambos suelen compartir una atracción hacia la Vitae desarrollada en tiempos de guerra y esto supone una dificultad, pues aunque nos encanta ver a algún viejo y odiado fósil caer ante los colmillos de los oprimidos, el impulso no es selectivo con sus objetivos. Muchos de nuestros Diabolistas se mueven en las regiones fronterizas, donde pueden alimentarse de invasores infieles o infiltrarse en territorio de otras Sectas para ayudar a derribar regímenes enemigos. En otras palabras, se convierten en asesinos y tropas de élite profesionales. De este modo, pueden dejarse llevar y nosotros ganamos los frutos de su valor y pericia, todo ello sin que nos sintamos demasiado hipócritas (Dios sabe que es lo más importante). Si alguna vez te has preguntado por qué la Torre de Marfil mantiene que somos Diabolistas consumados, ésta sería la razón: ésos son los Anarquistas que ellos ven y detectan. Ya soy lo bastante vieja para que esta situación me resulte cómoda. Preferiría que ningún Vástago cometiera Diablerie y por mi parte me niego a ello, pero si alguien insiste, mejor que elija víctimas apropiadas.

De todos modos, incluso en nuestro tranquilo dominio hemos tenido que tratar ocasionalmente con quienes no pillan el mensaje y piensan en Cazar a los suyos impunemente.



Prestación

"Eh, un momento", te quejarás. "La Prestación es una maldición social sobre los Vástagos, no una Tradición". Así es. Y ciertamente, a los Anarquistas nos ofende la red impenetrable de obligaciones secretas que liga a los Antiguos de todas las Sectas entre ellos, que convierte hasta el asunto más simple en un embrollo opaco y envenena todo intento de establecer el gobierno de la ley. A algunos nos ofende como principio, mientras que a otros les ofende no tomar parte en el juego. En cualquier caso, coincidimos en que queremos ordenar nuestra existencia de modo distinto.

Pero, querida, hablo ahora de lo que *es*, y no de lo que debería ser; no de los elevados valores que espero que compartas conmigo, sino del conocimiento necesario para sobrevivir en un mundo corrupto. No estoy diciendo que debas participar de este juego, especialmente de la forma tradicional. Espero que no lo hagas. Digo que *todos estamos sobre el tablero*: o nos movemos o nos mueven. Es así de simple. Si quieres establecerte entre los Vástagos (en vez de huir para convertirte en una Autarca, tal y como yo estoy considerando actualmente), entonces esto será siempre cierto y la Prestación siempre será la séptima Tradición no oficial.

Otra verdad eterna es que no existe la comida gratis. Dejando los ideales utópicos a un lado, casi nadie quiere trabajar a cambio de nada. Los Vástagos requieren muy poco materialmente, pero lo que necesitamos, sangre y refugio seguro contra el Sol, lo necesitamos con fuerza. ¡Y lo que *queremos*, lo queremos apasionadamente! Aunque seamos más capaces de vivir alejados de nuestros iguales que los mortales de los suyos, con el tiempo tendemos a buscarlos por uno u otro favor, o si no por algo de compañía en nuestra monstruosidad. Por esto siempre existirá la Prestación entre nosotros, al igual que siempre existirá el comercio entre los vivos.

Ahora hablaré de dominios que se enfrentan noblemente a esta propensión, en los que todo es comunitario, y de cómo esta ambición tiene éxito o fracasa. Pero en todos los otros casos se aplica la ley de Talión, como en cualquier otra parte. Simplemente no lo llamamos así. Un favor es una ayuda, y no un "favor". Irónicamente, somos incluso peores que los Vástagos de la Camarilla ocultando a otros nuestras obligaciones personales, porque ese estigma implica a jugar los "juegos" de los Antiguos. Por lo general, preferimos un intercambio que pueda completarse inmediatamente, porque

parece un trato más honorable que una vaga deuda que será reclamada (quizás siglos) más tarde. Sin embargo, esto puede ser un gran inconveniente. Significa que, con frecuencia, tendrás que esperar a pedir ayuda hasta encontrar algo a ofrecer que alguien quiera justo en ese momento. Los Anarquistas son también más proclives que los vampiros de otras Sectas a aceptar dinero como recompensa, no sólo porque raramente son ricos, sino porque evita las turbias y confusas consecuencias de mantener un registro de deudas. En cualquier caso, coleccionar deudas es difícil entre nosotros porque tendemos a movernos más que el Sabbat o la Camarilla y a ser bastante más proclives a la Muerte Definitiva que estos últimos.

Algunos entre los nuestros han tratado de implantar sistemas de registro modernos para contrarrestar este problema: etiquetas alfanuméricas vinculadas a Vástagos concretos en bases de datos en la nube que revelan a quienes conocen el código con quién puede estar endeudado, quién da fe de él, si su cabeza tiene un precio, etc. Personalmente, sospecho que todos esos intentos acabarán sufriendo los mismos problemas que acechan a las *webs* de mortales para puntuar clubs nocturnos o lo que sea: fallos de seguridad, falsas reseñas, campañas de rencor, ¿"*sock puppets*" las llaman?... Y tengo aún menos esperanza en la aparición de una moneda virtual Anarquista seria, como suelen proponer.

En resumen, tenemos prestación, pero de un modo *peculiar*. Esto tiene la feliz consecuencia de que incluso para el Barón más dispuesto o el cultista más despótico es más difícil amasar poder como lo hacen los mohosos Antiguos. Sí, es una ventaja tener reputación de que te deben muchos favores siempre y cuando los detalles sean vagos, pero deja que esos detalles sórdidos se filtren y el respeto que impones será contrarrestado cada vez más por el desprecio del pueblo. Serás considerado "igual que ellos" y tramarán *contra* ti en vez de contigo. Algunos, naturalmente, están dispuestos a aceptar el poder a este precio.

Influencia, o como quieras llamarla

Pero es mucho mejor y más limpio cultivar poder como Anarquista por otros medios. A un Vástago que sea buen orador le suelen ir bien las cosas entre nosotros si puede mostrar su talento públicamente. Críticos, polemistas, agitadores, experimentadores sociales, todos tienen influencia más allá de su esfera inmediata. Otros obtienen influencia ofreciendo un servicio vital. Siempre y cuando sea una oferta para todos los Vástagos que la necesiten a un precio justo, no recibe el desprecio que atraería un usurero al uso. Después de todo, esto es el Nuevo Mundo y adoramos a nuestros emprendedores. Pensando principalmente en el "Pony Express" dirigido por Caitiff y en los demás consejos y pandillas Anarquistas que actúan como guías, protectores y mensajeros, ya sea entre los dominios de la Costa Este y Oeste de los Estados Unidos o en los peligrosos territorios de Sectas enemigas que deben cruzarse en cualquier viaje por Sudamérica. Al cultivar una reputación de atención al deber y de trato igualitario para todos los clientes (la Camarilla, el Sabbat y los Independientes emplean sus servicios por igual) y, más especialmente, de haber obtenido unas pocas terribles victorias contra los Lupinos, se han ganado una gran fama y respeto… y no poco dinero. Un Vástago que se desplaza a cualquier territorio Anarquista en América llevando una de sus insignias tiene casi asegurada una bienvenida amable. En las noches actuales, tan sólo los realmente paranoicos o miserablemente pobres buscan la ayuda de Coyotes solitarios, esos operadores independientes que tradicionalmente ofrecían este servicio en el viejo Salvaje Oeste. Te advertiré, no obstante, que mencionar ante un viejo Coyote el hecho de que están siendo desplazados por las compañías *express* es buscar pelea.

Finalmente, por supuesto, lo único que nos gusta más que un emprendedor es un héroe, es decir, un veterano. Preferimos a los que encontraron su fin hace mucho, pues es menos probable que pierdan lustre, pero quienes se han enfrentado a la Muerte Definitiva por la causa pueden ganar amplio reconocimiento a tiempo para disfrutarlo, suponiendo que puedan publicitarlo adecuadamente. *Agents provocateurs*, agitadores culturales y terroristas, todos ellos especializados en gestos dramáticos, están en una línea de trabajo que inherentemente genera notoriedad. Otros de nuestros Veteranos dependen del chismorreo favorable para extender sus hazañas. Afortunadamente, no sólo disponemos de numerosos comentaristas que siempre andan buscando algo con lo que hacer ruido, sino que tenemos herramientas más convencionales de rumorología, como los tejedores de historias Gangrel y los espías Nosferatu, algunos de los cuales ahora emplean Internet para ampliar el alcance de sus mensajes.

Nuestros Nosferatu le han tomado un gusto especial a las nuevas redes sociales, supongo que porque en línea no importa mucho tu aspecto o en qué tipo de alcantarilla pringosa resides. He oído que eso pone muy nerviosos a los Antiguos de las ciudades no Anarquistas. Evidentemente, están acostumbrados a que la falta de posibilidades de elección sea el pegamento de la famosa cohesión interna del Clan. Cuando sus Neonatos conocen por Internet a gente que les gusta mucho más o cuando les dicen que deben reducir su "presencia en la red" para evitar atraer la atención a la madriguera, se vuelven incontrolables. Personalmente, aguardo la afluencia de nuevos conversos tecnológicamente hábiles que esto podría traernos. ¿Me atreveré a esperar que alguna noche descubramos que el mismo proceso lo han experimentado los jóvenes Tremere, que saben que su correspondencia en papel está siendo leída, pero que su email es más fácil de ocultar… y que, al fin, infiltrarse en ese nido de víboras sea realmente posible?

Asuntos de la Sangre

Las Tradiciones no cubren explícitamente algunas cuestiones muy importantes de la conducta vampírica, como el uso adecuado de los Vínculos de Sangre, la Vaulderie o la Diablerie considerada como un asunto separado de la Destrucción. Afortunadamente, las Tradiciones, o la falta de ellas, nunca han evitado que los Anarquistas se formen sus propias opiniones.

Vínculos y Vinculi

Muchos dominios considerados "auténticamente Anarquistas" ilegalizan todos los Vínculos de Sangre no consensuados, incluyendo los Vinculi, dado que son la forma de opresión específica que conduce a muchos Vástagos al Movimiento. Un Anarquista descubierto mientras impone Vínculos a otros tendrá mucha suerte si no termina linchado por los Anarquistas fieles, y sus colmillos y su pelo expuestos públicamente como advertencia. Unos pocos dominios emplean Vínculos parciales o totales como castigo para crímenes graves, aunque ni siquiera los Barones más osados pueden llenar el cáliz con su propia Sangre. El reinante es elegido por votación, no puede ser un oficial del dominio ni el reinante de nadie más y a veces es alguien bien visto por los demás chupópteros, pero no siempre. Con frecuencia, el deber suele imponerse sobre el vampiro más ermitaño, menos ambicioso y asocial de la región, en lo que los Anarquistas han bautizado como "dar lo que le corresponde al Viejo Scratch" [N.d.T.: "Scratch" es una de las formas de referirse al demonio en el folklore estadounidense] (el reinante reluctante, por supuesto, es el "Viejo Scratch"). Esta práctica es muy criticada por los puristas.

En cuanto a Vínculos consensuados, hay un encendido debate. Algunos sospechan de todos los Vínculos, especialmente los individuales, dado que una vez instituidos son extremadamente difíciles de revocar y sin duda distorsionan el juicio del receptor. Es más, un Vinculado puede ser fácilmente coaccionado por su reinante a afirmar que su condición es libremente elegida. No obstante, otros Anarquistas consideran una opresión ilegalizar o censurar los Vínculos consensuados, especialmente aquellos Vástagos que desean formar un Vínculo mutuo romántico o simbólico.

La Vaulderie es igual de controvertida, aunque no desconocida, especialmente en regiones influidas por el Sabbat y entre pandillas y manadas. Un número relativamente pequeño de Anarquistas saben cómo oficiar el rito, muchos de ellos son conversos del Sabbat sobre quienes recae la sombra de la sospecha, mientras que el resto son herederos de una tradición educativa Anarquista que se remonta a la Primera Revuelta. Esta rareza, junto con el origen koldúnico o sacerdotal del rito, lo imbuye con un misterio que muchos Anarquistas de mentalidad secular encuentran incómodo. Por otro lado, la Vaulderie es el único método rápido conocido para romper un Vínculo individual y llevarla a cabo suele ser un requisito necesario para aceptar reclutas de la Camarilla, por lo que debe ser tolerada al menos bajo esas circunstancias.

Por otro lado, los Vínculos parciales en su primer nivel no sólo son extremadamente comunes sino alentados indirectamente. Muchos consideran aprender y enseñar Disciplinas no de Clan no sólo la marca de un Anarquista plenamente evolucionado, sino una fuente de gratificante terror para la Camarilla, cuyos Vástagos suelen ser capaces de saber qué esperar de un vampiro de un Clan concreto y, de hecho, a qué Clan pertenece un vampiro. La etiqueta Anarquista exige que estos intercambios únicos de Sangre sean mutuos, al igual que el consiguiente tutelaje, como una guarda simbólica contra la desigualdad (otras colaboraciones o intercambios significativos pueden solemnizarse también con un único trago). No obstante, algunos cascarrabias se niegan a participar en este aspecto del Movimiento, temiendo las sutiles maniobras por las que un trago podría convertirse en dos, y dos en tres.

El Amaranto

La Diablerie es algo que genera fuertes emociones. Por un lado, obtener la Sangre del corazón de un Antiguo es un antiquísimo acto de rebelión y apostasía, inmortalizado en poesías, himnos y canciones Anarquistas. En los Frenesíes en tiempos de guerra, el Amaranto suele ser algo que "sencillamente ocurre" y muchos idolatrados Veteranos portan vetas negras en sus auras. Por otro lado, ningún Anarquista quiere ser asesinado por su Sangre (o privado de toda esperanza de otra vida, tanto si intenta creer en eso o no). Como resultado, la facción radical anti-Diablerie entre los Anarquistas ha crecido enormemente en las últimas décadas, animada de forma sutil por las generaciones más viejas. Muchos dominios han ilegalizado toda Diablerie, excepto la de enemigos de la Secta y traidores (estos últimos convenientemente descritos de un modo vago) y, más raramente, criminales cuya Sangre se concede como compensación a la parte ofendida.

Clanes en una sociedad sin Clanes

Si no fuera una feminista sin sentido del humor, pensarías que te estoy tomando el pelo al escribir esto.

El odio entre Clanes nos ha afectado desde las primeras noches, si nos fiamos de nuestros documentos más antiguos (aunque quizás no podamos, pues la mayoría son leyendas Nodistas o panegíricos zalameros a antiquísimos Príncipes). Hacia la Edad Media (de la que hemos heredado un registro histórico mucho más sólido) los prejuicios habían cristalizado en un sistema semirrígido de castas en el que unos Clanes eran considerados Altos y otros Bajos, nobleza y campesinado, a imitación de la sociedad mortal que acechaban. Lo creas o no, en ese sentido y contexto la propia Camarilla fue una revolución herética, y no sólo por proponer una organización vampírica global. También se ganó a la gran mayoría de Nosferatu, Gangrel y Malkavian (por no mencionar a todos los Tremere) por prometer a los Bajos Clanes una representación igualitaria entre los Justicar y el Círculo Interior. Esto apagó gran parte del descontento que condujo a muchos de los Bajos Clanes hacia la floreciente revuelta. Por aquel entonces, Nosferatu y Gangrel albergaban un enconado rencor a los Tzimisce, pues recordaban lo mal que los voivodas los habían tratado durante la Guerra del Presagio en Hungría. Divide y vencerás, que diría *l'Empereur*. ¡Hasta los Antiguos más rígidos pueden ser innovadores cuando se trata de enfrentar a sus enemigos entre sí!

Los Anarquistas contemplaron esta maniobra con consternación y vieron las palabras de sus oradores más ardientes caer en oídos sordos. Entre las muchas cosas que decidieron tras la farsa de Thorns estaba que los Clanes nunca deberían volverse unos contra otros tan fácilmente. Para quienes acabaron convirtiéndose en el Sabbat, la Vaulderie se transformó en el símbolo de la hermandad universal bajo Caín. Sin embargo, los rebeldes fieles a los ideales Anarquistas, que se negaron a inclinarse ante ningún Antiguo, ni siquiera el propio Caín, tuvieron que encontrar modos más racionales de expresar esos ideales.

Muchos dominios Anarquistas son signatarios del "Status Perfectus", un documento marco que reconoce una igualdad natural incontrovertible entre los Vástagos. En tales dominios es ilegal la discriminación por razones de Sangre. De hecho, en la euforia inicial por la victoria en Los Ángeles, García, MacNeil y otros líderes declararon la propia noción de Clan desfasada y opresiva ("Ahora, todos somos Sin Clan" fue un eslogan común de aquel entonces, aunque la idea ahora se considera paternalista). Sí, quizás haya desventajas hereditarias que no puedan eliminarse, pero los dones de la Sangre pueden compartirse libremente. Esto no tardó en convertirse en la marca de un Anarquista devoto y por tanto algo muy de moda: entrenar a extraños y a Sin Clan en el uso de los Poderes que tu propio Sire guardó tan celosamente. Desde entonces, debido al intercambio cultural y de formas de controlar la Sangre, puede ser difícil determinar el Clan de un Anarquista a no ser que tenga alguna marca física obvia. Cuando te presentas en un dominio de la Camarilla, es sospechoso no mencionar ni tu Clan ni tu Sire: te estás señalando como chusma Caitiff en el mejor de los casos o como un infiltrado en el peor. Pero en los dominios Anarquistas sucede lo contrario: se considera de mala educación preguntar por el Clan o linaje de alguien a menos que hayan sacado el tema. Se supone que estamos por encima de esas preocupaciones.

Pese a todo, las antiguas rencillas no desaparecen del todo entre los nuestros y, cuando se llega a conocer tu Clan, como inevitablemente pasará, puedes esperar que te juzguen, discreta pero efectivamente, por él.

Caitiff

Comenzaré con quienes carecen de Clan por naturaleza en vez de por política. Los Caitiff siempre han estado entre los vampiros más miserablemente oprimidos, pero nunca han sido bastantes para considerarlos una clase social distinta hasta muy recientemente (en términos vampíricos). Su rápido aumento nos sorprendió a todos, causando un gran impacto tras cada crisis del siglo XX (las Guerras Mundiales, la Gran Depresión y toda la devastación social que generaron). En concreto, apareció una gran cantidad de ellos en la Costa Oeste tras la bomba de Nagasaki. Su repentino crecimiento tomó a los Príncipes por sorpresa, por lo que respondieron como los Antiguos abrumados hacen: con una brutalidad sin precedentes. García y MacNeil se percataron enseguida de lo fácil que sería provocar una fiebre guerrera entre ellos: eran no-muertos que no tenían nada que llamar suyo y, más importante, nada que perder. La mera promesa de recibir algo de respeto fue suficiente para arrojarlos a las fauces del león. Oh, derramaron su Sangre como si fuera agua. Se lo habrían tomado mal si el Consejo Revolucionario no hubiera hecho un sabio esfuerzo por glorificar a los muertos. Inscribieron los nombres de los mártires en los documentos fundacionales del primer Estado Libre en orden alfabético (sin indicación de Clan, edad o linaje). Las reuniones Anarquistas en lugares tan lejanos como Boston las leyeron en voz alta, una tradición que algunos recuperan tras cualquier gran conflicto con las otras Sectas. Elíseos, salones y foros han sido bautizados en honor de Caitiff caídos en señal de honor.

Nuestros Caitiff son muy… bueno, clanistas. Se apoyan entre ellos y se ofenden rápidamente en nombre de sus hermanos. Señalan con orgullo su tradición de valentía por la causa y sólo los idiotas se lo discuten. Aun así, la mayoría rechaza la idea de crear un pseudo-Clan o una organización formal como los Panders, insistiendo en que su fuerza reside



en la disparidad y la libertad de no estar encadenados a la leyenda de un Antediluviano. Por encima de todo, los Sin Clan tienen un prestigio en el Movimiento que ni se atreverían a esperar en ninguna otra facción de los Vástagos.

La única cosa que no tienen es poder personal y riqueza, un pequeño detalle que pocos de sus hermanos más afortunados se apresuran a hacerles notar y del que la mayoría de ellos parece no percatarse (aunque hay notables excepciones e incluso he conocido uno o dos Barones Caitiff). La mayoría se conforma con salvar el pellejo y que no les rompan los huesos cada noche. Como resultado, sólo se movilizan cuando algo los agita lo bastante como para actuar en conjunto, lo que es raro. Conozco a viejos Anarquistas que los consideran el segmento ignorante y exaltado de nuestra política, fáciles de manipular con un gran discurso sobre la causa y fáciles de apaciguar de nuevo después. Con frecuencia, esto puede ser cierto, pero temo por nosotros si olvidamos la lección que el Príncipe de Los Ángeles aprendió hace tanto.

Brujah

Me temo que nuestros Brujah están en una situación complicada y lo han estado durante algún tiempo, divididos entre identidades que, al parecer, no pueden reconciliar. Por un lado, se diría que está en su Sangre mostrarse como los más puros, valientes y dedicados de los Anarquistas e iluminar el camino para los Clanes menos apasionados. Después de todo, ¿quiénes si no los Brujah han sido los principales filósofos iconoclastas de los Vástagos? Y, aun así, para demostrar su lealtad a la ideología Anarquista deben pretender que no les importa para nada una herencia rebelde de la que tanto tratan de ser dignos, pues se supone que ningún linaje es superior a otro. En la Camarilla era lamentablemente fácil para los Brujah adoptar el papel de la eterna mosca cojonera: ve con *jeans* al Elíseo y ya está. Entre *nosotros* han tenido la desgracia de convertirse en los dirigentes. Dado que sus enemigos tradicionales, los Ventrue, no sirven como chivos expiatorios, ya no pueden rehuir el hecho de que tienen sus propias y atroces ansias de poder. Allá donde mires, el Movimiento tiene líderes Brujah, administradores Brujah... por el amor de Dios, ¡*burócratas* Brujah!

Si no lo negaran de forma tan insufrible, sentiría lástima por ellos.

Gangrel

Nada es más Gangrel que ir a la tuya, y estoy muy agradecida a los carismáticos Vástagos de ese Clan que se pronunciaron con frecuencia cuando los Estados Libres de California estaban formándose y decidiendo sus fueros. Muchos olvidan ahora lo virulento, turbio y desalentador que fue aquello. La narración es la política más antigua y, con frecuencia, una anécdota bien contada de una biografía personal puede ganarse más simpatías que todos los

polemistas del mundo. Si no hubiera sido por ellos, los picapleitos habrían obtenido el control de los dominios del Estado Libre antes de que se secara la tinta.

Por desgracia, nuestros Gangrel son respetados en una proporción inversa a su proximidad. Nos gustan más cuando llegan a la ciudad con un gélido aire de misterio, imparten un poco de su sabiduría de carretera y rápidamente desaparecen. Los que se asientan en un dominio e intentan participar activamente en sus asuntos ven como su tradicional misticismo desaparece y, cuando se ha ido, se encuentran con que algunos los consideran, después de todo, poco más que animales. Es un descubrimiento doloroso. Con frecuencia me pregunto cuántos Gangrel se convierten en vagabundos sólo para que no les importe quién los rechaza.

Aun así, el Movimiento siempre ha sido un lugar donde los Gangrel pueden prosperar más o menos. No nos importa cuán nómadas sean, o si están en una manada o son lobos solitarios, y la mayoría de nosotros vemos su actitud de pasar de todo como algo que imitar a nivel social. De hecho, nuestros jóvenes han adoptado ávidamente muchas de las tradiciones nórdicas, bálticas y nativas americanas de los Gangrel, especialmente la de tomar un nombre de guerra para reemplazar tu apellido mortal (protegiendo así a tu familia y publicitando tus logros).

Gárgolas

No son un Clan, lo sé. Pero cuando llegas a uno de sus enclaves, que cada vez más y más dominios del Estado Libre parecen albergar en las noches actuales, descubrirás que sientes un respeto hacia ellas que no sabías que tenías. Mirar hacia arriba y ver las espiras en el cielo nocturno atravesadas por las alas de Vástagos criados para ser sirvientes de los "caras grises" cerniéndose sobre ti convierte al descreído en creyente. ¿Quiénes son las Gárgolas Anarquistas? ¿Cómo rompieron sus ataduras con los Tremere? ¿Cómo demonios hay tantas y por qué nadie sabe que su número sigue aumentando? No tengo las respuestas a ninguna de estas cuestiones. Tan sólo sé que *están ahí*.

Parece que algunas siempre formaron parte del Movimiento Anarquista, aunque puede que eclipsadas por los Clanes más numerosos. Pero hace varios siglos, algo pasó que les permitió cultivar su propia identidad (y con "algo pasó" quiero decir "ellas hicieron algo"). Entre ellas hablan de una Revuelta de las Gárgolas que tiene paralelismos con nuestra propia causa. Los Anarquistas avispados cuidarán de llevarse bien con ellas, pues sé de buena tinta que forman parte del canal clandestino por el que la Taumaturgia, la Vicisitud y una extraña ramificación de ambas se extendiende entre otros miembros del Movimiento. Parece que su revuelta prosigue y emplean el Movimiento como un vector de información. ¿Te suena?

Lasombra

Dicen que la razón por la que tenemos tan pocos del Clan de las Sombras es que los Lasombra no se unen a ningún grupo que no logren gobernar. Me reservo mi opinión, dado que sólo he conocido a algunos, pero es cierto que desertar y unirse a nosotros sería una degradación social para la mayoría de los Lasombra que abandonaran el Sabbat, donde son respetados, si bien no queridos.

Sin embargo, los Lasombra que tenemos igualan a los Brujah en cuanto a ardor. Con frecuencia eran sacerdotes en su antigua Secta, pero se desilusionaron. Estoy seguro que debe ser difícil predicar el martirio en el nombre de Caín, la permanente inminencia de la Gehenna y la necesidad de destruir a los Antediluvianos durante años y años mientras pretendes no darte cuenta de que la Espada de Caín no está más cerca de ninguno de estos objetivos de lo que lo estaba en el 1500. Y aun así parecen estar a disgusto si no tienen alguna especie de Biblia que golpear. Digámoslo así: no sabía que se podía hacer una religión del ateísmo hasta que conocí al Lasombra lord Aludian Thex.

En cierto modo, no les guardo rencor por su rigidez y arrogancia. La necesitarán para aguantar. Pocos de nosotros confiamos en ellos. Aún los vemos como manchados con las degeneradas blasfemias del Sabbat y el modo en que las sombras se comportan a su alrededor siempre hace que mis colmillos estén a punto de saltar.

Malkavian

He escuchado horas y *noches enteras* de apasionadas discusiones sobre si negar a un Malkavian un puesto de responsabilidad es discriminación por Sangre o un simple reconocimiento de la realidad de la locura. Casi nadie discute que los Malkavian *están* locos, aunque me he topado con algunos evangelizadores que afirmaban muy seriamente que con suficientes infusiones de Sangre de otros Clanes podían curarlos y que debería implantarse un uso masivo de la copa de Vaulderie a tal fin. En cualquier caso, aunque los trajimos al Movimiento en sus primeras noches (francamente, no nos podíamos permitir rechazar a nadie que pudiera luchar), tenemos tendencia a mirarlos de reojo, al menos hasta que sabemos los detalles de sus obsesiones, cómo persuadirlos, cómo calmarlos, qué no sacar nunca a colación. Incluso entonces, con demasiada frecuencia son marginados socialmente y sólo se les avisa cuando se les necesita. La perspectiva de trabar amistad con uno de ellos es una ciénaga tenebrosa en la que pocos de nosotros parecemos dispuestos a entrar.

La parte divertida es que, dado que insistimos en tratar el Clan y el linaje como un asunto privado, una gran cantidad de Malkavian reside en silencio entre nosotros, "sin salir del armario". En algunos casos, pasan muchos

años antes de que descubramos lo que son. Después de todo, algunos tipos de locura son más sutiles que otras. En años muy recientes, unos pocos de estos antes reservados Malkavian (principalmente los que han ganado estatus en el Movimiento mediante hazañas valerosas) no sólo han revelado su propia Sangre, sino que se han quejado amargamente del tratamiento que sufren sus hermanos de Clan. No hace falta decir que esto nos pone al resto en una posición desagradable, pero tal vez es la que nos merecemos.

Nosferatu

Como he señalado antes, la Era de la Información ha sido más amable para los Nosferatu que miles de años de historia vampírica. Ya poseedores de antiguas redes de información, se han convertido rápidamente en nuestros expertos en telecomunicaciones. Irónicamente, me parece que los miembros de este Clan suelen ser los que se preocupan más profundamente por la humanidad a un nivel, bueno, *humano*. Aislados por la tecnología, hacen amigos, tienen amantes por correspondencia, contribuyen a causas, todo ello sin el miedo a quedar expuestos que preocupa a aquéllos de nosotros que nos relacionamos cara a cara con los vivos sin disfraz. Por supuesto, hay límites acerca de cuánto pueden aventurarse en el mundo con una línea telefónica o WiFi antes que el disfraz se tambalee.

He notado una marcada alteración en la actitud de los Nosferatu desde la llegada de las redes sociales. Tal y como ellos explican, una vez tienes un círculo de veinte, cincuenta o cincuenta *mil* personas que hablan contigo respetuosamente (aunque sólo sea porque no tienen ni idea de qué eres), se vuelve más difícil tolerar la repugnancia que sienten los demás no-muertos. Temo que dejamos traslucir esa repugnancia, aunque la mayoría de nosotros intente no mostrarla en principio, y más bien resultemos desagradables en nuestro exagerado esfuerzo por ocultarla. También temo que si no desmantelamos esta barrera no reconocida, podemos encontrarnos en el futuro con un cisma de los Bajos Clanes en nuestras propias filas, alimentado por el resentimiento de quienes sufren la mayor parte de nuestra incapacidad para estar a la altura de nuestros ideales. Y, si eso sucede, probablemente estará dirigido por los Nosferatu. Entonces, querida, tendremos problemas.

Toreador

Los Toreador han tenido un difícil camino hacia la gloria entre los Anarquistas. Existe mucho resentimiento hacia ellos. Son un antiguo Alto Clan, pilares de la odiada Camarilla y normalmente considerados histéricos y petulantes, delicadas florecillas que se marchitarán a la primera señal de una estaca o una pistola. También tienen una asociación especialmente fuerte y desafortunada con el antiguo régimen prerrevolucionario de Francia. Y aun así, los Neonatos Toreador se irritan tanto con la opresión de sus Sires como cualquier otro.

Considero que nuestros Toreador, y hay unos cuantos, suelen tener que reaccionar con mucha fuerza contra esta imagen para que cualquiera que conozca su Sangre se los tome en serio. Por fortuna, son expertos en reacciones fuertes. Se vuelcan en el entrenamiento marcial, donan sus adornos y joyas para nuestras arcas de guerra, se visten como Gangrel y si se dedican a algo tan inútil como el arte, por supuesto también debe ponerse al servicio de la causa para vacunarse contra cualquier acusación de decadencia (te hablo por la voz de la experiencia, ve a una exhibición de "arte Anarquista" bajo tu propio riesgo. No es tan malo ahora como lo fue en los 50, pero ésa es una medida estrictamente relativa).

Con esto, quiero decirte que nuestra parte del Clan de la Rosa carga con un gran resentimiento y atemperarlo es algo mucho más peligroso de lo que cabría esperar.

Tremere

Ah, los Tremere. Nuestro pequeño Telón de Acero. Qué poderosos secretos conocen y cuán asquerosamente difícil es lograr que pronuncien la más mínima palabra contra sus maestros. Durante muchos años he pensado que todos los Tremere eran fascistas con el cerebro lavado y, aunque anhelaba su conocimiento, no creía que pudieran ser de ninguna utilidad para el Movimiento.

No podía estar más equivocada. Lo que debes entender sobre los Tremere es que residen, efectivamente, en una cárcel. Sus superiores son extremadamente controladores; aproximadamente los primeros veinte años de entrenamiento están explícitamente diseñados para romper el espíritu del aprendiz; asimilan rápidamente que cualquier cosa que hagan, digan o incluso piensen puede ser descubierta por la brujería de sus Antiguos. En consecuencia, son expertos en hablar en código, leer entre líneas las conversaciones oficiales y ocultarse a plena vista. Han aprendido a decir "Heil Hitler" sonriendo cuando su supervivencia lo requiere. Son *excelentes* mentirosos. En resumen, podrían ser maravillosos espías para la causa si lográramos atraer a más de ellos. Desafortunadamente, los Tremere de mayor edad tienen medios ocultos de rastrear a los jóvenes descarriados.

Por esto, no puedo decir nada individualmente de los escasos Tremere que conozco en el Movimiento. Todos excepto uno están actualmente encubiertos en la Camarilla, y me quito el sombrero ante ellos porque ahora he visto de primera mano las crueldades de las que sus colegas lealistas son capaces.

Tzimisce

Muchos Anarquistas no pueden perdonar a los Tzimisce su deserción en masa de la causa, aunque fuera hace más de

cinco siglos. Así son los vampiros. Puede servir de consuelo saber que nuestros Tzimisce odian a su Clan de origen incluso más que el resto de nosotros. Desde su punto de vista, unirse al naciente Sabbat fue una huida tan cobarde de vuelta al yugo de los Antiguos como la defección de otros Anarquistas y su ingreso en la Camarilla. También están profundamente resentidos con que el ritual koldunico Anarquista de la Vaulderie haya sido "robado" por el Sabbat y empleado como una herramienta de control por parte de los Antiguos (al menos *ellos* dicen que se usa así. Afirman que en cualquier Vaulderie en masa, la poderosa Sangre de Antiguo sin duda dominará la de los Neonatos). Un buen número de ellos siguen religiones paganas, que hablan no de Dios o Caín sino de Veles o de Chernobog y de un antiguo pasado noble en el que los Tzimisce no eran degenerados egoístas, sino los guardianes jurados de la Húmeda Madre Tierra y de toda la vida que Ella dio a luz.

Algunos dirigen toda esta pasión hacia la conversión de sus hermanos del Sabbat, realizando valientes incursiones en las regiones exteriores de México y del Sur Profundo de EE.UU. para predicar el evangelio Anarquista. Otros prefieren la conversión mediante la espada y el colmillo. Admito que me gustaría más lo último si no regresaran tan a menudo con cubertería y cristalería hechas de hueso de Vástago. En todo caso, de este modo nuestros Tzimisce se aseguran de no ser acusados de devoción insuficiente. Por lo menos la mayor parte de las veces. He conocido Anarquistas que insisten en que todas sus misiones a territorio Sabbat son meras tapaderas para informar de sus logros como agentes dobles.

Ventrue

Para ser abiertamente Ventrue en el Movimiento Anarquista, mejor prepárate para maldecir en público a la Camarilla y quemar la efigie de Hardestadt, cada noche a ser posible. Y, por amor de Dios, no permitas que nadie te pille siendo quisquillosa con los recipientes.

Pero si estás dispuesta a hacer todo eso, puedes estar al mando rápidamente. Un Ventrue comprometido con la causa es, después de todo, no sólo una rareza, sino el repudio definitivo de la afirmación de la Camarilla de ser la única opción para todos los Vástagos. Cuando el Clan de los Príncipes renuncia a la monarquía, eso es ciertamente una victoria.

Te confesaré, Rachel, que una de las razones por la que dejé de decir cuál era nuestra Sangre (y te animé a hacer lo mismo) era que me hartaba que me *respetaran* tanto tras la revelación. Ríete, no me importa. Normalmente era sutil: de repente, mi opinión tenía un poco más de peso, más miradas se volvían hacia mí en un momento de incertidumbre, gradualmente me encontré hablando más que escuchando. Sí, me preocupaba, a pesar de lo orgullosa que estoy del sonido de mi propia voz. Se suponía que todos estábamos por encima de eso, más allá de Alto y Bajo y del bagaje de las Sectas, más allá de la herencia podrida del pasado. Pero aquí había Vástagos brillantes censurando sus propias lenguas y mentes en mi presencia tan sólo porque yo era Ventrue y ellos Nosferatu o Caitiff y un viejo instinto de supervivencia les decía que no estaban más seguros conmigo de lo que un mortal lo estaba con ellos. Tratar de discutir el problema abiertamente tan sólo provocó más dolor en todos los bandos. Estas noches me resulta más fácil ser una mujer sin Sire, Clan o pasado, como tantos de nosotros, y espero, si otros no lo saben, poder fingir que yo tampoco.

Los Independientes

En teoría, los Vástagos de cualquier origen son bienvenidos en nuestra facción, pero algunos Clanes probablemente pondrían a prueba los límites de nuestra famosa tolerancia si pidieran entrar en masa. Si tenemos algún Giovanni entre nosotros, se está ocultando y es una buena idea que lo haga. Los Anarquistas ignorantes tan sólo saben que son desagradables necromantes de quienes se rumorea que cometen atrocidades sobre los cadáveres y que te robarán tu alma sólo con mirarte. Los menos ignorantes entienden que los Giovanni están ligeramente menos inclinados que los Tremere a dejar marchar a uno de los suyos, por lo que ven a todo converso con una gran desconfianza. Pueden ser espías, e incluso si no lo son, si buscan asilo entre nosotros, se puede desencadenar una guerra con los venecianos que no nos podemos permitir (al menos hasta que reclutemos a más Tremere).

En cuanto a los Ravnos, lamento de nuevo no poder dar ningún testimonio directo. Si confías en la creencia popular, cualquier Anarquista que afirme orgullosamente ser de linaje Ravnos probablemente no lo sea, aunque hay Ravnos genuinos escondidos entre nosotros, aprovechando nuestro desinterés por los Clanes para ocultarse. ¿Para ocultarse de qué? Nuestros sabios Gangrel afirman que es a su Clan a lo que los Ravnos temen, pero también he oído que consideran sus enemigos a los vampiros orientales o incluso a los propios Antiguos Ravnos. Honestamente, con lo que se desconfía y persigue a su Sangre, yo también fingiría ser alguna otra cosa.

Me han dicho que en las noches tempranas del Movimiento presumíamos de tener muchos Assamitas, pero la mayoría de ellos se unieron al Sabbat. No los culpo. Sin duda alguna, sintieron que sus antiguos camaradas que firmaron el Tratado de Thorns los habían vendido, y los Anarquistas que no habían capitulado ni ante la Camarilla ni ante el naciente Sabbat eran pocos por entonces y estaban devastados y desmoralizados, por lo que eran aliados poco atractivos. En las noches actuales, sé de muchos intentos de reclutar a los Asesinos mercenarios que a veces empleamos en nuestras guerras frías con los dominios de la

Camarilla y el Sabbat, pero sin ningún éxito. Puede ser que, incluso medio milenio después, no hayan olvidado el precio que pagaron por unirse a revolucionarios infieles. Los pocos Anarquistas Assamitas que conozco vinieron a nosotros desde el Sabbat, disgustados finalmente por su hipocresía.

En cuanto a los hijos de Set, me he encontrado con uno o dos que decían ser Anarquistas y que explicaban gustosamente con todo detalle cómo su religión promueve la libertad individual, la rebelión contra la tiranía y la búsqueda de la sabiduría y la fuerza interior. Personalmente, creo que hay una gran diferencia en potencial de autorrealización entre matar a un Sire opresor y, por ejemplo, volver adictos a drogas devastadoras a docenas de mortales. Aun así, veo por qué creen poder congeniar con nuestra facción. Pero ¿es la libertad que predican una verdadera libertad del alma o es meramente escapar de las cadenas de Dios para quedar atrapado en las redes del Diablo? ¿Y por qué no se nos unen más, si nuestras filosofías se entrelazan tan bien? En el Caribe, parece que reside una cantidad de Anarquistas descendientes de una rama herética de los Setitas llamada "Serpientes de la Luz" que afirma orgullosamente haber tomado parte en las revoluciones mortales y las revueltas de esclavos de la zona a lo largo de la historia. Hay quien dice que son más dignos de confianza para la causa que sus compañeros de Clan ortodoxos. Yo no pondría la mano en el fuego por ellos hasta que lo vea por mí misma. Y no tengo ninguna prisa.

Problemas en el Paraíso

Todos los animales son iguales, pero algunos animales son más iguales que otros.

— George Orwell, *Rebelión en la Granja.*

En parte, lo que nos llevó a la división entre la Camarilla y el Sabbat fue un cisma fundamental en la cuestión de qué debían ser los mortales para nosotros (el resto es un embrollo en el que no me extenderé aquí). Sin embargo, pese a sus diferencias, ninguna de ambas Sectas considera a los mortales iguales de los Vástagos (ni los Independientes, por lo que deduzco). Sus desacuerdos son todos sobre *cómo* controlar a los mortales, no sobre *si* deberían ser controlados. Pero en el Movimiento no se asume nada. Por supuesto, nadie quiere acabar en la punta de la estaca de un cazador y eso sirve como un control natural sobre nosotros. Pero muchos son, como ya he dicho, suficientemente jóvenes como para tener familia y amigos vivos. Incluso a nosotros, los viejos rebeldes, la tumba no nos ha enfriado tanto como para no querer hablar con los mortales, ni compartir con ellos lo que podamos. Seguimos estando más fascinados que aterrorizados por su cambio, su color y su ruido. Ésta es la ventaja que los jóvenes siempre han tenido sobre los viejos, pero también es una espina persistente que nos impele a cuestionarnos las férreas leyes que dicen "no debes", "es impensable", "ellos nunca lo harán".

Siempre hemos tenido Vástagos que lo cuestionan todo, pero la diferencia es que en eras pasadas, quienes rompían la Mascarada o buscaban conocimientos sobre la Golconda o proclamaban verdadero amor hacia los mortales no sólo desafiaban las voces de los Antiguos, sino las de sus propias cabezas que les prometían condenación, castigo y catástrofes por infringir la justa maldición de Dios. Ahora parece que los Anarquistas finalmente podríamos haber tenido éxito en crear una generación que en realidad ni siquiera escucha esos demonios interiores. También culpo a los mortales. Son principalmente (*principalmente*) los que están escribiendo todos esos libros y películas en los que los vampiros son héroes trágicos que viven en paz con sus presas y todo eso. Incluso en la Torre de Marfil están comenzando a oírse herejías inocentes que podrían sacudir los mismísimos cimientos de la sociedad procedentes de Neonatos destetados con todo esto. Pero entre nosotros, que siempre hemos intentado enseñar a nuestros jóvenes la libertad de pensamiento, es mucho peor. ¿O mucho mejor? No puedo decidirme.

El salto generacional

Ciertamente, están siguiendo nuestro ejemplo. Después de todo, siempre hemos tomado prestadas con orgullo las innovaciones mortales. ¿Qué es el Status Perfectus sino una adaptación de la Declaración de Independencia de los Estados Unidos y de la *Déclaration des droits*? Sin duda, no fueron los vampiros quienes inventaron la democracia. Y cuando los Antiguos se burlaron de nosotros por imitar las tontas modas transitorias de los vivos, les respondimos que casi cualquier cosa sería mejor que el puñetero desastre que *ellos* habían organizado. Luego transmitimos tales sentimientos, diciendo incluso a nuestros Chiquillos que, si alguna vez terminamos siendo como nuestros odiados opresores, empleasen las lecciones que les habíamos enseñado para derrocarnos. ¡Ja! Ahora, al menos en algunos lugares, eso parece que va a suceder. Al igual que los gobiernos mortales deben inclinarse ante las realidades de los avances tecnológicos, nuestros líderes tendrán que adaptarse a los Neonatos modernos o perecer. Algunos eligen lo último.

Ciberespacio

Pondré como ejemplos dos de los actuales debates que hay entre nosotros. El primero es la propuesta de algunos, según la que debemos regular el uso que los Vástagos hacen de las telecomunicaciones. Quieren cerrar la puerta del establo no sólo después de que las vacas se hayan ido, sino después de que hayan destrozado el equipo de ordeñar, se hayan mudado a las Islas Caimán y publicado sus memorias. Pero dejemos esto aparte por un momento. Los promotores afirman que, dado que las telecomunicaciones suponen una amenaza glo-

bal para la Mascarada, necesitamos políticas multidominio vinculantes para contrarrestarla. Otros señalan que es exactamente eso lo que dijeron los Fundadores de la Camarilla en Thorns acerca de la Inquisición y la imprenta.

Afortunadamente (para quienes, en efecto, no residen allí), algunos dominios ya han entrado en ese campo de minas con resultados de los que todos podemos aprender. Prohibieron a los Vástagos llevar cualquier tipo de teléfono salvo los más sencillos, les dijeron que cerrasen los foros de Anarchnet, que tenían catorce años, si no querían ser acusados de romper la Mascarada y, en algunos casos, confiscaron o destruyeron sus computadoras y *tablets*. No creo que aquel concejo estuviera del todo preparado para que se grabase en vídeo su salón privado y su pasatiempo "especial" y se subiera a Internet. Ahora se ha puesto precio a su cabeza en todos los dominios de la Camarilla vecinos y me temo que no les queda mucho tiempo en este mundo. En cuanto al Barón que intentó evitar que se instalara Internet de alta velocidad en su dominio, descubrió que le habían comprado su propia empresa y recientemente lo abandonó para mudarse a la Península del Labrador bajo un nuevo nombre.

Nuestros jóvenes han probado ser alarmantemente hábiles a la hora de crear una distracción en un lugar mientras sabotean o empañan los celebrados proyectos de sus líderes en otro, y me doy cuenta de que, para hacerlo, cada vez cooperan más con los mortales en lugar de manipularlos. ¿Cuánto saben realmente estos mortales? No puedo decirlo, pero los hombres y mujeres cuyo "*flashmob*" frente al club nocturno del Alguacil lo alejó lo suficiente para que una banda de Neonatos *irrumpiera en su refugio e instalara una serie de minúsculos espejos para dirigir un rayo de la luz del amanecer directamente a su cama*, estaban notablemente bien coordinados. También sabemos que esos mortales ya estaban enfadados porque el Alguacil clausuró un club rival bajo la falsa acusación de "peligro de incendio". Luego, los investigadores encontraron mensajes en redes sociales públicas que claramente coordinaban la operación, pero lamentablemente todavía no han sido capaces de descifrar ni las abreviaturas ni la jerga de esos mensajes lo bastante bien como para decir qué significaban exactamente. Entiendo que ésta es una técnica que los asesinos tomaron prestada de los manifestantes mortales en el Próximo Oriente.

Estos rebeldes de nuevo cuño tampoco dudan en confabularse con otros vampiros, Anarquistas o no, en dominios extensos, con quienes intercambian experiencias, sugerencias y equipo. En los dominios de todas las Sectas, los vampiros más viejos notan que los Neonatos cada vez hablan más a sus espaldas (¿y por qué no deberían? ¡Yo misma he disfrutado varias veces de la oportunidad de debatir con seguridad y de forma anónima en Internet con Nodistas del Sabbat!), pero su capacidad para atrapar a



esos bribones con las manos en la masa es lamentable sin importar cuántos Ghouls informáticos tengan. No es de extrañar que amenazar la red sea actualmente el modo más rápido de que un líder Anarquista sufra un golpe de estado. Los jóvenes saben muy bien que en este campo es donde tienen su mayor fuerza y poder, y estaría terriblemente decepcionada si no lo defendieran. Hasta ahora, los únicos viejos Anarquistas que han demostrado ser capaces de defenderse de un linchamiento vampírico en los medios son aquéllos lo bastante inteligentes como para redirigirlos hacia su alrededor. Han aprendido que las mismas masas de Vástagos que adoran vilipendiar a los Barones corruptos también harán pedazos con gusto a uno de los suyos a causa de algún escándalo sin importancia.

Cleavers

Mi segundo ejemplo es la inquietante nueva tendencia a adoptar, lo que, una vez más, tal vez sea inevitable dadas nuestras doctrinas, pero es extremadamente peligroso. Por adopción me refiero justo a eso: algunos Vástagos jóvenes no ven por qué su condición debería privarlos de las alegrías de una vida familiar. Se van a vivir con un amante mortal y el hijo de ese mortal o encuentran algunos niños en una situación familiar miserable y les ofrecen desaparecer (algunos incluso tienen a sus propios hijos de antes del Abrazo, pero cómo obtuvieron a los mocosos no es el problema). Incluso he escuchado estratagemas más elaboradas en las que una Vástago que tenía óvulos congelados de antes de su muerte busca un vientre de alquiler mortal. Mientras algunos administran Sangre a los niños, deteniendo o retrasando así su crecimiento, otros se niegan a hacerlo por razones morales. Parten de la base de que los niños son mucho mejores que los adultos guardando secretos (al menos aquéllos que creen que podrían amenazar a un amado padre) y afirman que con eso basta. Peor aún… hablan de ello en *blogs*. Anónimamente. Los llamamos "cleavers" en referencia a un caso ocurrido en Victoria (Columbia Británica) que la Prensa Libre Anarquista cubrió de forma extensa. El autor de esa serie de artículos empleaba el término como una expresión ridícula de desprecio y así la usamos mayoría de chupópteros. Los propios cleavers la han adoptado como un símbolo de orgullo y hasta presumen de superioridad moral por ello.

Afortunadamente, son muy pocos y todavía ninguno se ha atrevido a revelarse abiertamente. Pero tienen un número creciente de simpatizantes secretos en el Movimiento, algunos de los cuales les ayudan y ocultan activamente, mientras que otros simplemente observan si realmente funciona. Sí, los Barones, concejos y todo eso intentan erradicarlos diligentemente. He oído hablar de arrestos, condenas y ejecuciones, todo ello en secreto por miedo a que las autoridades de la Camarilla descubran nuestro pequeño problema. Creo que no necesito profundizar en cuál sería su reacción, cuando ya nos ven como monstruos heréticos. Pero, por desgracia, tratar de ocultar algo suele ser un ejercicio de futilidad. Algunos filtraron hasta el más mínimo detalle a portales Anarquistas con toda la velocidad y la ubicuidad que el nuevo siglo puede ofrecer. ¿El resultado? Más simpatizantes de los cleavers y cada vez más protestas. Hasta los Anarquistas que apoyan ilegalizar la adopción se oponen a juicios y destrucciones secretos… especialmente de niños mortales. Niños muertos, por Dios. ¿Cómo pudiste ser tan estúpido, Lisander? ¡*Tú* que liberaste esclavos en el Ferrocarril Clandestino!

¿Qué vamos a hacer, Rachel? Te lo suplico. He existido el suficiente tiempo para saber que esto es exactamente el tipo de pequeña chispa que provoca una explosión. Y nuestros Neonatos saben cómo montar un escándalo por una atrocidad, aunque haya que exagerar o alterar un poco los hechos. Cielo santo, los entrenamos en las formas más antiguas del arte y han dominado las nuevas por su cuenta. Si no hacemos nada, los cleavers podrían destruir la Mascarada o desencadenar una guerra entre Sectas. Pero si actuamos con demasiada dureza contra ellos, no sólo podríamos acabar traicionando nuestros ideales más preciados, sino que podríamos desencadenar una guerra civil. Por fortuna, nuestros jóvenes prefieren la resistencia no violenta y actividades de agitación cultural que avergüenzan a sus Antiguos para que hagan concesiones antes que el conflicto armado. Esto sería sólo el principio. Sí, protestarán pacíficamente y algunos de nuestros líderes serán lo bastante recalcitrantes como para morder el anzuelo. Responderán como lo harían los viejos Príncipes y obtendrán la misma recompensa. Oh, forma parte de la estrategia: sacrificas la sangre de unos pocos inocentes ante los opresores para así enardecer a las masas. Todo cruzado de los derechos civiles lo sabe, todo terrorista lo sabe. Dios sabe que lo sabemos. Incluso en las victorias "no violentas" hay bajas, a veces importantes. Todo esto te puede parecer el nerviosismo de una anciana que llegó a la mayoría de edad después de las grandes revueltas, pero sé que una tormenta puede estallar sin previo aviso.

Los buenos pastores

Afortunadamente, la mayoría de Anarquistas son mucho más sensatos en sus tratos con los mortales. O bien son vagabundos que prácticamente no deben preocuparse por los vivos, o son excelentes navegantes urbanos que han aprendido cómo persuadir gentilmente a los mortales para que hagan lo que los Vástagos requieren de ellos. El truco es arreglar las cosas para que parezca que también es la mejor opción para los mortales. Enfrentados a un problema, me gustaría creer que la mayoría de Anarquistas optaría antes por encontrar a la persona adecuada a la que Dominar durante diez minutos que por crear un

montón de Ghouls aduladores; y si puede hacerse sin dones de la Sangre, mejor. De otro modo parece demasiado parasitario, algo que haría un Antiguo de la Camarilla. Cierto, nuestro método requiere más tiempo y paciencia, y, lo que es peor, más comprensión del "ganado", pero lo encuentro mucho más efectivo al final y menos peligroso para la Mascarada (y en ese caso, menos proclive a desencadenar una guerra con los vivos, si nos descubren).

Algunos Anarquistas incluso crean una identidad alternativa que usan específicamente para ganarse la simpatía de los mortales, como músicos famosos, padrinos de vecindarios o lo que sea. Cuando llega el momento, emplean de buena gana ese capital social para su bienestar o el de la causa. Además, quienes son respetados por los vivos también se ganan cierto prestigio entre los no-muertos. Tendemos a estar más genuinamente interesados en la opinión pública de los mortales que los Vástagos de las demás Sectas.

A pesar de ello, nuestra primera preocupación es poder alimentarnos y esto ha supuesto la muerte de muchos sueños utópicos. La primera vez que la policía ha de ser silenciada o distraída es siempre un reto de supervivencia para un nuevo Estado Libre. A veces hay un conflicto sobre a quién le toca el trabajo sucio, en vez de una carrera para ver quién puede fanfarronear de haberse encargado de ello. Somos terribles en cuanto a cargar el muerto a quienes ya tienen poco estatus y carecen de amigos, ya sea por su Sangre, su historia o su personalidad. Algunos señalan justamente que esta práctica sólo perpetúa antiguas desigualdades y prejuicios, pero como suele hacerse por medios informales (presión social en vez de decretos legales) es difícil de combatir. De hecho, se puede decir quién está más abajo en la jerarquía de un dominio mirando quién se encarga de las tareas menos glamurosas, las "menos Anarquistas": no sólo la cría de mortales o los asesinatos extrajudiciales, sino el trabajo de Barrendero de vigilar el dominio para descubrir a cualquier nuevo Vástago. Los inteligentes pueden convertir el manejo de esos deberes en un activo, pero deben ser extremadamente discretos si no quieren convertirse en cabezas de turco en el próximo escándalo político.

Los líderes que merecemos

En las otras Sectas, aunque los Príncipes y Obispos suelen depender de sí mismos, hay una estructura global de autoridad que apuntala sus reinados, como el Círculo Interior, Regentes y Prisci, Justicar y Arcontes, Templarios e Inquisidores. Dado que en sus dominios se reconoce el mismo formato estandarizado de las Tradiciones para toda la Secta, también pueden afirmar que están sosteniendo la única Ley verdadera, que se aplica allí donde opera la Secta.

Pero en nuestros dominios somos más confederales que federales y nos tomamos libertades con las Tradiciones. Los Anarquistas maltratados tienen más poder para irse y encontrar un orden social distinto que nuestros congéneres no Anarquistas. A diferencia de los Príncipes de la Camarilla, nuestros líderes suelen estar encantados de acoger refugiados políticos. Aunque no actuamos para aplastar ni siquiera las Baronías más brutales a no ser que debamos (especialmente cuando esos dominios sirven de parachoques entre nosotros y el territorio enemigo), es habitual que nos neguemos a cooperar con ellos. Más bien podemos jalear o incluso ayudar a cualquier revuelta interna que surja, esperando, por supuesto, nuestra debida recompensa a cambio.

Como resultado, nuestros aspirantes a autócratas dependen de métodos informales, al menos al principio. Lamentablemente, pueden emplear muchos trucos bien documentados para retorcer la democracia. Enciende la tele, conecta un navegador y allí están todos: desde Kim Jong Un con mejor corte de pelo que su padre, pero el mismo guardarropa de villano de James Bond, hasta los asesores de campaña estadounidenses que se pasan un año desinformando e ideando estrategias para impedir que la gente vote, y el siguiente presumiendo en libros sobre cómo lo hicieron. Incluso los *reality shows* sirven como una buena iniciación a las puñaladas traperas y la demagogia. La fascinación y creatividad de los mortales con la *realpolitik* es más que suficiente: la perfidia Cainita apenas puede competir y nuestros agitadores lo saben.

Más importante aún, saben que todo sistema tiene un punto débil. El voto secreto protege la identidad del votante, pero también hace que el fraude sea más difícil de detectar. Por el contrario, allí donde los votantes deben votar públicamente, las tácticas de intimidación son más poderosas. La guerra u otras crisis pueden usarse como excusa para retrasar votaciones y debates o como una presión sutil para votar por quienes ostentan los cargos. Por encima de todo, una limitación adecuada de las alternativas puede ser lo mismo que la total falta de elección. Por ejemplo, un Barón puede sencillamente prohibir la inmigración de todo aquél cuyos talentos rivalicen con los suyos, o bien puede permitirla y luego orquestar su caída en desgracia, tras lo cual todo candidato que se enfrente a él en las elecciones parecerá demasiado débil para el cargo. Si es listo, empleará el poder obtenido durante su largo tiempo en el cargo para que todos los ciudadanos importantes le deban algo y anclarlos al dominio de forma que, incluso con algún vuelco poblacional, mantendrá un núcleo de votantes que están en deuda con él y le apoyarán contra viejos o nuevos rivales. Cuando en alguna ocasión deba ensangrentar algunos colmillos, contratará para el trabajo, si es posible, a un secuaz que pueda ser fácilmente sacrificado después al tiempo que niega tener conocimiento alguno del hecho, o a "extranjeros" vagabundos. De esta forma, un Barón puede terminar por consolidar un control que muchos Príncipes envidiarían.

Status Perfectus

PLEBISCITO, n. Un voto popular para confirmar la voluntad del soberano.

— Ambrose Bierce, *Diccionario del Diablo*

Aunque todos promovemos ciertos principios básicos, no existe ningún gobierno global Anarquista (aunque es un secreto a voces que los dominios más grandes, especialmente en el Área de la Bahía de San Francisco, tienen agentes que envían a los estados clientes para que "colaboren"). Más bien somos una colección de dominios afiliados, muchos de ellos (aunque no todos) con pactos de mutua defensa. Tales pactos son generalmente honrados en la letra aunque no en el espíritu. Sin embargo, no evitan que esos dominios mantengan amargas rivalidades, incluso con sus supuestos aliados. Redes de conspiraciones se acumulan una sobre otra, y la que prevalece en un momento dado depende del asunto que esté en juego: frente a una incursión del Sabbat desde la Baja California, por ejemplo, Los Ángeles y el Condado de Orange actúan al unísono, pero si un consorcio naviero propone cambiar sus negocios desde el puerto de Los Ángeles a Long Beach o viceversa, es hermano contra hermano.

Añade a este gran embrollo el hecho de que es bien sabido que los cambios de régimen son, lamentablemente, algo común en los territorios Anarquistas. Derroca a tu odiado Barón y descubrirás que ningún dominio vecino se aliará públicamente contigo hasta estar seguro de que tu espléndido nuevo mundo no se hundirá en cinco años. Por otro lado, pueden mostrarse demasiado entusiasmados en apoyar tu régimen siempre y cuando accedas a convertirte en su títere. Debido a esta volatilidad, pocos líderes sabios se la juegan a una sola carta: tienen planes de seguridad, alianzas emergentes y planes de contingencia listos por si su acuerdo con un colega comienza a parecer frágil.

Finalmente, como si todo eso no bastara, las cosas se complican por nuestra proximidad a territorios del Sabbat y de la Camarilla. Nadie ha descubierto todavía un medio fiable para asegurar una frontera vampírica. Algunos Vástagos aprovechan esta porosidad. Hay negocios a tratar con la Camarilla que se llevan a cabo en suburbios Anarquistas, donde pueden llegar a acuerdos clandestinos o abandonar a sus Chiquillos ilícitos para que busquen asilo (los del Sabbat son más proclives a introducir de contrabando a *mortales* que han atraído la atención enemiga). Pueden, simplemente, echar una cana al aire de incógnito. Algunos Vástagos no Anarquistas acuden a nosotros para chismorrear unos de otros. Parecen vernos a veces como una tierra de nadie de su Jyhad y otras veces como una especie de fluido conductor a través del que se pueden transmitir tanto ideas como vampiros de un cátodo a un ánodo, por así decirlo. De hecho, muchas reuniones diplomáticas entre la Camarilla y el Sabbat se han celebrado en territorio Anarquista. Tener este importante papel en la política vampírica global ha beneficiado mucho a ciertos Anarquistas.

En lo que pueden ser vanas esperanzas de desenredar un poco las cosas, te doy esta lista de los tipos de dominios que puedes encontrar entre nosotros, así como las ventajas y desventajas que ofrecen a sus ciudadanos.

Estados Libres

Cuidado: Hay muchos más dominios que reclaman el título de "Estado Libre" de los que realmente se lo merecen. En la actualidad, cuando hablamos de un Estado Libre nos solemos referir a que al menos intenta ser una democracia representativa, como Portland, Belfast o Santiago. Dado que sólo son necesarios representantes en los grandes dominios (las poblaciones vampíricas suelen ser pequeñas), normalmente los Estados Libres suelen encontrarse en las ciudades más densas. De todos modos, algunos dominios rurales abarcan una buena parte de un estado o provincia, por lo que requieren una estructura central. Supuestamente (no lo he verificado personalmente), la gran mayoría de los Estados Libres tienen una constitución o al menos un fuero que puede modificarse bajo ciertas circunstancias. Muchos son también signatarios del Status Perfectus. Algunos incluso se han declarado Elíseos y teóricamente prohíben toda la violencia entre los Vástagos salvo la defensa propia.

Los Estados Libres pueden operar según un modelo presidencial, con una estricta separación de poderes, o pueden ser parlamentarios. El problema que le veo al primero es que los ejecutivos populares pueden erosionar el poder de los cuerpos legislativos (lamentablemente, los límites del mandato son una idea que hemos tardado más en adoptar de lo que deberíamos), mientras que en el segundo las coaliciones dominantes suelen escindirse, obligando a repetidas disoluciones y reformas del poder ejecutivo, lo que desestabiliza las relaciones entre dominios. En ambos tipos puedes toparte con líderes que "siguen las encuestas" y nunca tienen ideas propias. Por otro lado, los Estados Libres rara vez sufren los problemas de las repúblicas de los mortales en las que los votantes no saben nada de sus representantes o qué pretenden. En la mayoría de dominios, hay un número limitado de Vástagos que conocer y los chismorreos viajan rápido.

Baronías

Pasé muchos de mis años como Retoño en un dominio de la Camarilla. Para mí, las Baronías están a un tiro de piedra de ese sistema y, por tanto, no son nada Anarquistas. Y dudo que sea la única con esa opinión. Sin embargo, no creemos que sea diplomático desautorizar formalmente las Baronías, al menos mientras no hagan algo atroz. Así que ahí están, una transgresión flagrante de nuestros ideales a cuenta de



la cual las demás Sectas se burlan de nosotros cada noche. Al menos, suelen respetar los acuerdos y están dispuestas a aliarse en caso de existir un peligro común. Muchas Baronías comenzaron como Estados Libres o Comunas y aún mantienen ese título sobre el papel. En cualquier caso, la esencia de una Baronía es un gobernante supremo y un pequeño grupo de oficiales que obedecen sus órdenes. A un Barón no se le elige (sí, en algunos dominios permiten votaciones, pero son muy sospechosas), aunque puede permitir elecciones genuinas para sus ayudantes o un gobierno títere, suponiendo que crea que puede controlar a los candidatos.

A algunos les gusta residir en una Baronía. Hay una estabilidad relativa y sólo una fuente de la que obtener favores. En general, es más fácil presionar a los Barones que a los Príncipes u Obispos: suelen ser más jóvenes y el hecho de que insistan contra viento y marea en que obran según la voluntad popular significa que se los puede comprometer más fácilmente que a un Príncipe que no afirma tal cosa. De hecho, puede ser una experiencia agradable, siempre y cuando no te importe ser un esclavo.

En el otro extremo del espectro están los Barones que lograron sus cargos matando a cualquiera que pensara que ellos no eran los mejores Vástagos para el título. Son poco más que señores de la guerra, a menudo con matones con estacas listas para "subir la moral".

Dale recuerdos al Barón de mi parte.

Dinastías

Las dinastías surgen con frecuencia en dominios en los que un profeta o figura carismática que sabía cómo generar masas de fanáticos con la liturgia Anarquista orquestó un sangriento golpe de estado. Con el júbilo de la victoria, a nadie se le ocurre asentar su autoridad en nada que no sea el amado líder y mientras éste pueda mantener alto el ardor popular, la pesada tarea de formar un gobierno al margen de su guía parece una absurda pérdida de tiempo. Entonces muere, y que Dios ayude a ese dominio si no tiene un heredero obvio. Pero casi siempre lo tiene, ya sea un Chiquillo de su propia Sangre o un discípulo ungido.

Puede que ese heredero acceda a su cargo decidido a promover los ideales de su predecesor o que sea un desvergonzado timador o un incompetente títere. Pero, sin importar su personalidad, su reinado estará siempre bajo la sombra de su célebre antecesor y no tendrá más remedio que lidiar con ese pesado legado. Si el revolucionario original era tenido en alta estima por el Movimiento, como suele ocurrir, puede que Anarquistas de todas partes acudan a su heredero para que interprete sus escritos y promover su legado. Preocupados porque el dominio no deje en mal lugar a la causa, pueden interferir constantemente en sus asuntos internos. Con frecuencia, los herederos de dinastías Anarquistas (que, por cierto, suelen ser llamados Barones, les guste o no) se convierten en tristes caricaturas de los cruzados a los que tratan de emular y sus dominios caen en la tiranía o el caos.

Comunas

Aunque puede encontrarse gran variedad de dominios que se hacen llamar Comunas, los Anarquistas a veces emplean el término para referirse a aquéllos que han abolido la Tradición del Dominio tal y como suele entenderse. Los ciudadanos comparten los derechos de alimentación o, a veces, se conceden libremente a cualquier vampiro, incluyendo a los que estén de paso. En algunos Estados Libres (que a veces también son Comunas), todo el dominio puede considerarse Elíseo y está prohibida la violencia contra Vástagos o incluso mortales. Las Comunas procuran no conferir el poder a un único gobernante. En su lugar, se esfuerzan por gobernar mediante un consenso informal o, cuando eso falla, eligen comités y concejos para supervisar diversos asuntos. Por desgracia, cuando estos comités acumulan demasiado poder, se convierten en medios para ejecutar golpes de estado.

Las Comunas pueden funcionar, especialmente en poblaciones vampíricas relativamente pequeñas, con suficientes recipientes y sin más recursos por los que pelear que los propios mortales. Pero los ciudadanos deben estar dispuestos a someter a sus Bestias de forma unánime a los pacientes procesos de la resolución de conflictos moderna. Varias Comunas prósperas se fundaron expresamente como colectivos en los que todo el mundo sigue el mismo ideal religioso (he visitado monasterios Anarquistas, de hecho) o algún elevado concepto filosófico. Esa devoción es el pegamento necesario: si se debilita, todo lo demás se debilita con ella y las Comunas tan estúpidas como para tratar de aferrarse a los miembros que han perdido la fe y que están deseosos de irse no tardan en verse desgarradas por la división.

Territorios despoblados

Es en los grandes espacios abiertos donde verás lo que queda de verdadera anarquía en el Movimiento Anarquista. En esas zonas los Vástagos, ya sea en solitario o en bandas y manadas, moran en territorios tan extensos que raramente se topan con rivales y mucho menos entran en conflicto con ellos. Sus métodos de Caza son tales que no necesitan preocuparse de criar un rebaño. Sencillamente, no necesitan un orden social formal y se resistirán a instituir uno todo lo que puedan. De hecho, muchos se autodenominan tanto Autarcas como Anarquistas.

Durante un tiempo, una parte mucho mayor del territorio Anarquista se encontraba bajo este sistema (o falta de él), pero muchas fuerzas se alinean con el tiempo para obligar a una región a organizarse: normalmente, un incremento drástico de la población mortal (y, por tanto, de la vampírica) o interferencias de tierras vecinas que los lugareños sólo pueden resistir uniéndose. Los lugares perpetuamente aislados tienen mayor probabilidad de salvarse del progreso.

Anocracias

La anocracia suele ser el siguiente estadio tras la anarquía y gran parte del Condado de Los Ángeles está desafortunadamente atrapado en ella. En una anocracia no hay ningún poder centralizado, sino muchas pequeñas bandas o pandillas rivales que se enfrentan fieramente por el control. La existencia en esos estados es miserable para cualquiera que no trabaje para uno de los matones locales. Aun así, unos pocos Vástagos tienen lo que se necesita para salir adelante. Frecuentemente, son viejos Anarquistas con poderosos dones de la Sangre y excelente olfato para los negocios que saben cómo usarlos para sobrevivir, lo que hace que varios contendientes deseen aliarse con ellos, como Ray O'Mahony en Los Ángeles. En cuanto a los pandilleros, sus existencias tienden a ser desagradables, brutales y cortas, aunque sin duda no aburridas. Encontrarás pocos patriotismos más profundos y duraderos (y sanguinarios) que el de una pandilla Anarquista. Me recuerda a unas cuantas Baronías que conozco.

Cultos

Aunque muchos Anarquistas reniegan de Caín o incluso de Dios, la libertad de creencias fue un principio fundamental de la Segunda Revuelta Anarquista. Como resultado, nos hemos convertido en un refugio para fanáticos de religiones tanto mortales como vampíricas. Es probable que la mayoría de nuestros Cultos sean Nodistas y no pocos de ellos fueron en sus orígenes escisiones de la Camarilla o del Sabbat, pero sus formas de liderato son muy variadas. Mientras que algunos son dirigidos como Comunas, otros dejan los más pequeños detalles de su existencia a un sumo sacerdote o concilio clerical y algunos afirman no tener ningún tipo de orden codificado. Todos los aspectos de la sociedad pueden basarse en una fuente histórica y puedes oír que a los oficiales se los llama *ensi* o *sanga* o *gudu* u otras cursilerías anticuadas. No es necesario decir que en esos dominios la separación entre la iglesia y el estado es desconocida y que, si permiten la presencia de no creyentes entre ellos, éstos deben aceptar una posición de segunda clase.

Los estados cultistas suelen durar poco, incluso para los estándares Anarquistas (si los cismas internos no los condenan, su extremismo tarde o temprano molestará a algún Vástago poderoso), pero siempre hay excepciones, particularmente entre aquellos cultos que también practican artes u oficios que los hacen útiles para otros dominios.

Islas

Con esto no nos referimos a islas literales, sino a dominios Anarquistas rodeados por territorios de otras Sectas. Sea cual sea su estructura, deben calcular todo lo que

hacen teniendo en cuenta a sus poderosos vecinos. Con frecuencia, se convierten en estados clientes de un dominio vecino más poderoso que les puede conceder un cierto autogobierno o tan sólo la apariencia del mismo. Incluso si evitan ese destino, deben embarcarse en negociaciones constantes y firmar montones de tratados sólo para mantener su soberanía.

Por otro lado, su posición especial puede otorgarles ciertas ventajas. Pueden convertirse en una especie de Elíseo *ad hoc* donde pueden llevarse a cabo negocios o diplomacia entre Sectas y grandes estados Anarquistas. Pueden servir como un refugio para personas no gratas cuyas ofensas no son lo bastante graves como para merecer una Caza de Sangre o ser un lugar dónde Vástagos respetables de otras Sectas pueden operar fuera de sus leyes habituales. Los líderes de islas juiciosos aprenden a promover este comercio "turístico" y pueden asegurarse así una considerable influencia a lo largo del espectro político. Pero deben andarse con cuidado, pues en el momento en que se conviertan más en una molestia que en una ayuda, serán fácilmente aplastados. Estos dominios son tolerados por el Movimiento como males necesarios, pero sus ciudadanos suelen ser tratados como colaboracionistas cuando se aventuran en cualquier otro territorio Anarquista (he tenido que rescatar embajadores salpicados de Sangre en más de una ocasión).

Squadrismo

Aquí me tomo algunas libertades con la historia de Italia, pues no parece haber un término adecuado para aquello a lo que me refiero: dominios con una democracia legítima, pero en los que el verdadero poder en las calles está en manos de una banda de matones politizados. Con frecuencia, estas bandas tienen pretensiones paramilitares y ropa distintiva al estilo de los camisas pardas o el KKK para promover la disciplina interna y el terror externo. Casi siempre están en connivencia secreta con las autoridades, que así evitan mancharse las manos. Estos sistemas suelen surgir cuando las autoridades electas ven muchas posibilidades de que surja una disidencia organizada, a la que temen miserablemente. Saben que una opresión explícita puede prender la mecha de la rebelión que tanto temen, mientras que la pasividad hará que los derroquen de un modo tranquilo pero igual de efectivo, por lo que mantienen a sus ciudadanos en un estado de parálisis paranoica y privan a los descontentos de cualquier influencia real en el proceso democrático.

Quintas columnas

Finalmente, debo recordarte que no todos los Anarquistas moran en territorio Anarquista. Muchos tienen sus refugios bajo la pesada bota de la Camarilla o del Sabbat. Aplaudo el valor de quienes, sin haber experimentado nunca en persona la libertad Anarquista, igualmente buscan y extienden nuestras doctrinas mediante *samizdat* [N.d.T.: Publicaciones clandestinas de correo en la antigua URSS] o listas de correo secretas, y planean su victoria final contra los tiranos. Pero aún más valientes son quienes lograron llegar a dominios Anarquistas o fueron Abrazados allí para luego sacrificar su libertad voluntariamente e infiltrarse en territorio de otras Sectas para ayudar a sus hermanos oprimidos. En algunas ciudades no Anarquistas hemos construido una comunidad manejable de compatriotas y la respuesta de los Antiguos ha sido variada. Lamentablemente, algunos de los más sabios han aprendido que pueden tolerar una disensión superficial mientras puedan mantener a los Anarquistas tan ocupados con sus discusiones internas como para hacer daño real; así pueden conseguir unas pocas décadas más. Pero otros caen rápidamente en sus verdaderas naturalezas y, una vez que han mostrado *esa* cara, sus reinados están condenados. Si los Neonatos no se unen y alzan en su contra, los otros Antiguos los considerarán una carga y actuarán para eliminarlos a su manera. En cualquier caso, en el caos posterior, estaremos preparados y a la espera. No tengo ninguna duda. Estas operaciones están mejor planeadas ahora de lo que nunca han estado, gracias a nuestros jóvenes y a su adopción de métodos noveles de comunicación y espionaje.

Ah, Rachel. Incluso mientras digo eso no puedo evitar sentir un pequeño escalofrío. Kemeny dijo que «el mayor éxito de un maestro es conseguir que sus estudiantes lo superen», cosa que siempre he creído, pero ahora que se ha vuelto realidad, estoy… asustada. Asustada de ser demasiado vieja, ignorante, irrelevante, complaciente. Asustada de encontrarme en inferioridad numérica, un residuo ruinoso de una era pasada, la mayoría de cuyos confidentes más cercanos ha encontrado la Muerte Definitiva. Asustada de lo que los jóvenes harán conmigo cuando se den cuenta que ya no me necesitan más. Asustada… como cualquier Antiguo.

Me niego a aceptar este destino. No importa lo mucho que cueste someter a este nuevo demonio, lo haré. Tal vez, cuando nos veamos de nuevo, si lo hacemos, ya no sentiré la necesidad de resistir con tanta fuerza. Pero ahora al menos puedo hablarte por experiencia propia del poder con el que cargas. Este terror que siento, ¿cuánto más deben sentirlo Hardestadt o Velya? Chiquilla, tú eres su peor pesadilla. Tú no les debes nada. Tú no te inclinas ni ante sus dioses ni ante sus leyes. Hay muchos, muchísimos más de los tuyos que de los suyos.

Donde sea que vayas, recuerda eso. Dile a Jerry Smogen-Bjelde que estamos en paz. Y si aún me amas un poco, incluso con la consideración más elemental, *has de saber que eres libre*.

Territorios Anarquistas por el mundo

A ojos de los Antiguos de otras Sectas, el Movimiento Anarquista se ha extendido como una enfermedad o una mancha por el mundo. La última analogía es muy adecuada. Como una mancha de tinta de un test Rorschach, se puede ver el Movimiento desde muy diversas perspectivas, revelando algo completamente distinto en cada caso.

A continuación se presentan algunas de esas perspectivas procedentes de todo el Mundo de Tinieblas. Cada dominio tiene un interés particular para los Anarquistas, cuyos centros de poder son menos conocidos que los de la Camarilla y el Sabbat, pero resisten debido a alguna combinación única de circunstancias que los hacen valiosos para el Movimiento. Ciertamente, no son los únicos dominios Anarquistas del mundo. Más bien son únicos e interesantes y caracterizan sus objetivos e ideología.

Boston

La presencia Anarquista en EE.UU. está dividida en dos regiones con características diferenciadas: la Costa Este y la Costa Oeste. En la Costa Este, donde desembarcaron los primeros Anarquistas en el continente norteamericano tras su migración desde el Viejo Mundo, Boston se ha convertido en un baluarte para el Movimiento. Aunque el dominio se mantiene firmemente en manos de la Camarilla, allí reside una pequeña aunque creciente comunidad de Anarquistas que cree que el camino hacia la libertad está pavimentado con palabras y no con violencia.

El Liberty Club, liderado por Andrea Parker, una Neonata Toreador, es relevante principalmente para otros Neonatos. El club se reúne en eventos organizados por ellos o se cuela en las reuniones de la Torre de Marfil que difuminan la frontera entre las fiestas sociales y las tardes de discurso político. Así, un porcentaje significativo de su audiencia y participantes regulares son jóvenes Brujah Idealistas. En ocasiones, los foráneos podrían confundir fácilmente las fiestas del club con una reunión del Clan Brujah. Aunque algunos Idealistas portan el estandarte de la herencia de reyes-filósofos de su Clan, otros se involucran activamente en el discurso para explorar qué ofrece el Movimiento.

Hasta la fecha, el Club sólo ha sido capaz de introducir en el Movimiento a un puñado de Neonatos, y la mayoría de ellos no combaten activamente el *status quo* sino que se conforman con intercambiar ideas. Sin embargo, el reclutamiento manifiesto no es el propósito principal del Liberty Club. Éste busca traer el cambio desde *dentro* de la jerarquía de la Camarilla al influir en su audiencia para cuestionar, y finalmente alterar, la manera en que se dirige el dominio. "¿Por qué obedeces?" es aquí una pregunta retórica, un mantra de introspección más que de rebelión abierta.

A simple vista, el Liberty Club debate la naturaleza de la libertad y los métodos para conseguirla en la sociedad vampírica. Entre líneas, citan ejemplos de cómo la Camarilla restringe la libertad de los Neonatos y piensan en cómo esto podría cambiarse localmente en pos del beneficio y la igualdad de todos. Esta práctica filosófica ha sido adoptada por otros grupos Anarquistas a lo largo de toda la Costa Este; ha demostrado ser una manera efectiva de sembrar las semillas del Movimiento dentro de las ciudades controladas por otras Sectas.

La Camarilla tolera la presencia del club porque en Boston la mayoría de sus miembros parecen conformarse en conspirar unos contra otros en juegos de política de Neonatos que los distraen de hacer nada más serio. De hecho, para su vergüenza, muchos en la corte de Boston ni siquiera los reconocen como Anarquistas, sino que prefieren verlos como descarriados Neonatos de la Camarilla. La respuesta de Andrea ha sido aprovecharlo a su favor. Cree que el club está haciendo un progreso significativo, pues si están siendo aceptados como parte de la Camarilla, deben haber logrado los suficientes cambios como para que la compatibilidad con su ideología Anarquista sea al menos posible. Si el Liberty Club se radicaliza, tal vez pueda derribar la Torre de Marfil desde dentro mediante un golpe súbito o puede continuar erosionando el architradicionalismo de la Secta poco a poco. Pero, ¿será suficientemente rápido para los gustos Anarquistas cuando la retórica del club cambie hacia fines más inmediatos?

Estado(s) Libre(s) de California

La Costa Oeste de Estados Unidos está dominada por los Estados Libres Anarquistas. Sin preocuparse por las fronteras mortales, el territorio se extiende desde el noroeste de México a través de San Diego y Los Ángeles hasta San Francisco. Actualmente, los Estados Libres son una tierra de oportunidades, siempre y cuando seas lo bastante fuerte para mantener lo que reclames. El único lugar que no está bajo amenaza de disputa es la Baronía de Ángeles en el centro de Los Ángeles, fundada por el propio Jeremy MacNeil. Ahí, los Anarquistas tienen permiso para alimentarse sin temor a represalias, siempre y cuando respeten y mantengan la Mascarada.

Anarquistas de EE.UU. y de todo el mundo acuden a los Estados Libres para construir un hogar para sí mismos bajo sus propias reglas, sin deberle nada a nadie. Mientras que los Anarquistas de la Costa Este optan por campañas políticas y filosóficas, quienes prefieren la acción directa y visceral encuentran su hogar en la Costa Oeste. Algunos de los activistas Anarquistas más famosos (o infames) de la sociedad vampírica moran aquí, incluyendo al legendario

Smiling Jack, responsable de innumerables insurrecciones y ataques contra dominios de otras Sectas por todo el país.

Los Estados Libres no se han expandido mucho en los últimos años, y en muchos de los subdominios, una población Anarquista en constante crecimiento lucha por el control de un territorio finito. Así, estos Estados se han convertido en un mosaico de Baronías y Comunas donde Anarquistas se enfrentan entre ellos y con otras Sectas. Algunos lo llamarían un dominio Anarquista, pero se le podría llamar de igual manera zona urbana de guerra.

El *modus operandi* de los Anarquistas que controlan dominios en Los Ángeles ha cambiado algo en los últimos años. Las revueltas de 1992 marcaron el culmen de la violencia en la ciudad y desde entonces el nivel de criminalidad ha caído significativamente, aunque no lo suficiente para que la Ciudad de Ángeles perdiera su título de "capital pandillera de EE.UU.". Las autoridades mortales afirman que miles de miembros de pandillas residen en la región de Los Ángeles, agrupados en centenares de bandas. Mientras que antes los Anarquistas no se lo pensaban dos veces antes de enviar a sus esbirros pandilleros para empeorar el territorio de un Barón vecino, han ido abandonando esta táctica en las dos últimas décadas debido a la cada vez mayor presencia de la policía y el creciente poder de las autoridades mortales. Se dan cuenta de que hay líneas que no deberían cruzarse abiertamente, lo que se ha traducido en acciones más encubiertas contra sus rivales. Mantener la Mascarada es fundamental, como todos los jefes pandilleros Anarquistas (salvo los más estúpidos) saben, lo que ha generado una serie de alteraciones sistemáticas en los pequeños dominios al probar los Barones nuevas formas de guerra de guerrillas e intrigas callejeras unos contra otros.

Dado que muchos de estos conflictos están ahora bajo el radar de MacNeil, no se sabe qué le decepciona más: que siga habiendo tantos conflictos abiertos o que los Anarquistas hayan adoptado las mismas tácticas deshonestas que la Camarilla.

Otro hecho preocupante que aún debe llegar a los oídos de MacNeil, y uno que da peso a las críticas de la Pregunta Roja acerca de que la región puede estar condenada, es que la Camarilla ha realizado progresos en sus operaciones en San Francisco. Aquí, la Torre de Marfil trafica abiertamente con algunos Anarquistas cuyos intereses giran en torno a la actual guerra de desgaste por los recursos de la región. La Camarilla busca literalmente comprar la Ciudad de la Bahía ante las narices del Movimiento. Esos Anarquistas que ya habían contemplado retirarse de los Estados Libres han encontrado las ofertas de dominio reconocido, recursos y lujos que les han hecho demasiado buenas para rechazarlas. Lentamente, las garras de la Camarilla se van cerrando.



Madison, Wisconsin

Además de ser la capital de un estado (Wisconsin) conocido principalmente por su agricultura y turismo, Madison también es una de las principales bases de operaciones del Movimiento en el centro de los Estados Unidos. Convenientemente situada justo al lado del corredor de la Interestatal 90 entre Chicago y las Ciudades Gemelas (Minneapolis y Saint Paul) y con un pequeño aeropuerto regional, Madison es un punto de arranque ideal para incursiones a territorios controlados por la Camarilla y el Sabbat a lo largo de todo el Medio Oeste de los Estados Unidos. El papel principal de Madison es el de refugio seguro y estación de reabastecimiento.

Unas dos docenas de bandas Anarquistas usan Madison como su centro de suministros y paran allí para avituallarse e intercambiar información. Con su economía estable y su población generalmente bien educada, los Vástagos ven Madison como un lugar lleno de oportunidades. Sin embargo, es un territorio celosamente guardado y quienes prolongan demasiado su estancia terminan sufriendo consecuencias desagradables. Una Gangrel calva y encorvada de aspecto aviar gobierna Madison con mano firme. Nominalmente un Barón, a Buitre no le importan los formalismos y prefiere que la llamen "*madame*". Reside en el amplio arboreto de la Universidad de Wisconsin, en el centro de la ciudad, y procura no llamar la atención. Se toma muy en serio su misión de apoyar los esfuerzos colonizadores del Movimiento, pero los Vástagos que se tomen demasiadas libertades con su generosidad verán su estancia interrumpida abruptamente. Ella regala a sus favoritos una pluma de sus alas atrofiadas. Esta prenda les abrirá puertas y les garantizará el acceso a otros Vástagos locales fácilmente. Es un favor mayor y no se concede a la ligera.

Un Gangrel llamado Juan Vázquez del Castillo, pese a ser todavía un Neonato, se ha convertido en el protegido de Buitre. Maneja muchas de las tareas cotidianas en pro de los intereses de los Anarquistas de la ciudad. Abrazado con casi 70 años, es alto y delgado, aunque tiene una leve joroba. Castillo lleva una pluma de modo ostentoso en su sombrero de fieltro como señal de la confianza de Buitre. Es Castillo quien da la bienvenida a los visitantes, informándoles o recordándoles sus derechos y responsabilidades mientras se encuentren bajo la protección de Buitre. También se ocupa de abastecerlos con lo que necesiten.

Varios alijos de armas, herramientas y otros recursos están almacenados por toda la ciudad; los Ghouls de Buitre controlan el acceso. Entre su contenido hay varios tipos de combustibles para vehículos motorizados, dinero en efectivo e incluso unos pocos coches y furgonetas que nadie echará de menos.

Curiosamente, Madison está situada en un importante nexo de líneas Ley, lo que le concede propiedades que se cree que aumentan las capacidades sobrenaturales. Los Anarquistas Tremere suelen apreciar la oportunidad de pasar algo de tiempo investigando aquí y también el extenso catálogo de obras a las que pueden acceder a través de la Universidad de Wisconsin. Una enorme y laberíntica red de túneles de servicio se extiende muchas millas bajo el creciente campus universitario, conectando numerosos edificios. Ideales para mover a individuos y pequeñas cantidades de equipo, los túneles son también, en última instancia, un refugio diurno. En los 90, la burocracia de la universidad tomó medidas para cerrar los túneles al público por razones de seguridad y miedo al vandalismo, haciéndolos incluso más confortables para los Vástagos. Algunos Anarquistas Tremere creen que los túneles pueden coincidir con una o más líneas Ley. Otras criaturas sobrenaturales, como los Lupinos o los *Magi*, también buscan ahora acceso a este nexo.

Un Nosferatu llamado Chopper es el Guardián de Información de Buitre y usa el equipo de la universidad para digitalizar mapas e información documental traída por activistas Anarquistas de otros dominios. Chopper tiene su guarida en una red de cámaras subterráneas con trampillas de evacuación por toda la ciudad, conectadas a los principales desagües pluviales, alcantarillas, túneles de servicio de la universidad y varios aparcamientos subterráneos.

Los crímenes violentos son raros en Madison; los asesinatos o muertes inexplicables lo son aún más. Eso complica la vida de los Vástagos, que deben centrarse en sus rebaños para evitar la necesidad de matar. Además de los estudiantes universitarios, la frecuente celebración de congresos, los torneos deportivos académicos y los negocios con el gobierno estatal implican que hay un suministro regular de oportunidades de alimentación para quienes se contienen. Pero ocurren accidentes. El número de desapariciones en todo el estado es cada vez mayor. Muchos de los desafortunados son encontrados entre seis meses y un año después en remotos terrenos boscosos o marismas lejos del pueblo más cercano.

El consumo de alcohol es uno de los pasatiempos favoritos del estado, y por eso su Universidad suele ser coronada "la más fiestera". Las borracheras y todo lo que conllevan son dolores de cabeza constantes para las autoridades municipales y, a menudo, bonanza para los Vástagos hambrientos.

A una hora en coche al norte de Madison, los pequeños pueblos de Wisconsin Dells y Lake Delton son una atracción turística regional durante los meses más cálidos. La llegada de decenas de miles de visitantes cada verano aporta un dinero muy necesario para la economía, pero también turistas vulnerables y confiados. Junto a estos dólares llegan montones de trabajadores mal pagados, muchos de ellos inmigrantes de Europa del Este con visados de trabajo tempo-

rales. Wisconsin Dells ha pasado de albergar ferias de segunda a disponer de exclusivos complejos turísticos, parques acuáticos cubiertos, campos de golf y un casino. Aunque Cazar durante las cortas noches de verano es un reto mayor, las hordas de turistas desprevenidos pueden convertir esta región en un lugar perfecto para parar a comer un bocado.

Aunque Madison tiene una gran reserva alimentaria (de paso), su capacidad para albergar una población permanente relativamente pequeña la vuelve menos atractiva. Pero ser la sede de una gran base Anarquista lo cambia todo. Circulan rumores de que la Camarilla de Chicago está organizando una operación contra Madison. Comenzarán con una infiltración encubierta, seguida por una gran incursión para tomar el control de la ciudad. No pueden tener Anarquistas a las puertas de Chicago. Viendo que, hasta ahora, la ciudad ha sido dejada al margen por otras facciones, una gran banda independiente también está considerando realizar un gran movimiento contra los Anarquistas de la ciudad.

Saskatchewan

El Movimiento en Canadá se ha desarrollado de un modo similar al de los Estados Unidos: activistas en el oeste y filósofos en el este. Los activistas en Canadá occidental no se han confinado en "reservas" como ha pasado en los Estados Libres de California, sino que han expandido sus territorios a lo largo del país en un dominio distinto a cualquiera reclamado por la Camarilla o el Sabbat.

La región de Canadá en la que el Movimiento ha logrado sus éxitos más significativos es Saskatchewan.

Con una población relativamente pequeña incluso en sus mayores ciudades, Saskatoon y Regina, la provincia no puede soportar un dominio urbano centralizado. A finales del siglo XIX, la Camarilla reconoció su valor como enlace de las principales líneas de transporte entre el este y el oeste. Para proporcionar un refugio seguro para los Vástagos que atravesaban el país, la Torre de Marfil instaló a un Ancilla Ventrue, Randall Delacroix, como Príncipe de Saskatchewan, encomendando a su pequeña corte defender las rutas de suministro a las principales ciudades de las provincias occidentales de interferencias del Sabbat.

Cuando estalló la Rebelión del Noroeste en 1885, el Príncipe Delacroix descubrió que no tenía la cantidad de Vástagos necesarios para lidiar con la situación. Solicitó apoyo a los Príncipes de la Columbia Británica y de Alberta (los dominios de la Camarilla más cercanos). Por razones todavía desconocidas, nunca llegó ninguna ayuda. Sintiéndose traicionado en el peor de los casos y olvidado en el mejor, sólo bastaron unas pocas palabras bien elegidas por parte de los Anarquistas cercanos para convertirlo a la causa.

Tras aceptar la evaluación Anarquista de la situación, Delacroix y toda su desencantada corte abandonaron su lealtad a la Torre de Marfil y se unieron al Movimiento. Desafiando a la Camarilla, Delacroix se proclamó Barón de Saskatchewan y reclamó las vías férreas canadienses que unían el este con el oeste como parte de su dominio. En su declaración afirmó que la Camarilla debía estar agradecida: él se había asegurado de que el Sabbat no lograra establecerse allí, como le habían encomendado.

A medida que se han extendido noticias de su Baronía, los Vástagos de lugares lejanos han comenzado a aprovechar la hospitalidad sin preguntas que, durante un breve tiempo, el Barón concede a cualquier enemigo de la Camarilla. Se ha extendido el rumor de que aquí se han celebrado muchas reuniones secretas entre grupos anatema que buscaban un lugar donde planear sus propias campañas contra las Sectas mayores. Muchos dicen que el Barón Delacroix está dispuesto a apoyarles en la medida de sus posibilidades.

Usando los ferrocarriles para viajar por todo el país, los Anarquistas de Saskatchewan se dedican a juegos políticos arriesgados en dominios de la Camarilla por todo Canadá. Ejercen cada vez más presión, reclaman territorios a lo largo de las líneas ferroviarias que atraviesan dominios ya existentes y perturban la influencia vampírica en las ciudades, retando abiertamente a las autoridades del dominio y realizando otros actos de subversión entre Sectas hasta que la tensión aumenta y llegan las represalias. De hecho, no está claro si todas las vías férreas que atraviesan Canadá pertenecen al dominio de Delacroix o si existe un Barón del ferrocarril independiente. De cualquier modo, esa idea desafía el concepto de que la Praxis se reclama en relación a un lugar.

Pero este espléndido nuevo mundo tiene sus propios problemas. En estos momentos, los Anarquistas canadienses mantienen una fuerte relación con muchos de sus iguales de los Estados Libres, a los que solicitan ayuda de vez en cuando contra esta opresión políticamente conveniente. No obstante, la mentalidad de los Estados Libres de abalanzarse sobre el vecino en cuanto da la espalda hace que no esté claro durante cuánto tiempo se atenderán esas peticiones de ayuda.

Venezuela

Tres temas interrelacionados muy importantes para muchos mortales de Sudamérica son la violencia, la economía y el tráfico de drogas. El estancamiento de muchas economías sudamericanas provoca un alto desempleo que a su vez empuja a una proporción cada vez mayor de la población más joven al crimen, que suele conducir hacia el tráfico de drogas de algún modo. Esto, a su vez, prolonga el estancamiento de la economía al reducir el crecimiento del comercio legítimo. La cultura de bandas prevalece en el continente y presenta una amplia variedad de oportunidades para los Anarquistas amantes de la violencia o con la laxitud moral necesaria para enriquecerse a expensas de otros. El país que más ha atraído la atención Anarquista es Venezuela.

Aunque los Seguidores de Set se han interesado desde hace mucho por el tráfico de drogas, el Movimiento Anarquista también ha aprovechado las oportunidades que trae. Algunos de los Anarquistas más violentos e iconoclastas de todo el mundo se sienten atraídos por Venezuela para pescar en este río revuelto. Tanto individuos solitarios como pandillas acuden a construir sus imperios en la sombra a partir del dinero de la droga, la violencia y la sangre.

Las facciones más pacíficas del Movimiento de todo el mundo prefieren que sus compañeros se queden allí, a distancia. Los Anarquistas venezolanos rechazan casi universalmente todas las formas de control, incluyendo las Tradiciones. Para algunos, este punto de vista se basa en la creencia de que son simplemente otra forma de control impuesta por distantes Antiguos. Otros simplemente creen que el poder de la Sangre les da derecho a hacer lo que deseen con las presas mortales.

Catalogada como uno de los lugares más violentos de Sudamérica, Venezuela es un territorio donde las rupturas potenciales de la Mascarada pueden pasar fácilmente desapercibidas. Alimentados por la fricción generada por la rígida separación entre ricos y pobres, atracos, secuestros y asesinatos son comunes. El índice de homicidios aquí es uno de los más altos del mundo. Todos estos factores hacen que sea fácil tomar una muerte violenta a manos de un Anarquista que se alimentaba por otro producto de la criminalidad generalizada. E incluso si un Anarquista descuidado deja evidencias de actividad sobrenatural obvia, bueno, ¿a quién le preocupa el testimonio de un campesino ignorante cuando los ricos tienen sus mansiones guarnecidas para protegerlos?

No hay terrenos neutrales o leyes aceptadas en los dominios Anarquistas venezolanos. Se trata puramente de la supervivencia de los más aptos. Los Barones locales se labran sus nichos en medio del incontrolable crecimiento urbano y forman pequeños ejércitos privados que sitúan en sus territorios tanto en barrios marginales como en ricas propiedades rurales privadas. Existe una elevada desconfianza entre Baronías vecinas, producto de las mezquinas Jyhads personales que se desarrollan cada noche, una situación que recuerda a los Estados Libres de los Estados Unidos. Sin embargo, estos Barones y sus séquitos rara vez necesitan cruzar los territorios del resto; la población vampírica no se ha expandido hasta el punto de que escaseen los territorios disponibles. En su lugar, los Barones promueven activamente el conflicto entre las bandas controladas por sus vecinos para encubrir su propio comportamiento perjudicial para la Mascarada.

Recientemente, algunos Anarquistas venezolanos han dado los primeros pasos para exportar su ideología a ultramar a la vez que aumentan lentamente su influencia sobre el tráfico de drogas, en un esfuerzo por arrebatar poder a los Setitas. Trabajando con sus compañeros en ciudades como



Lagos (Nigeria), en las que las operaciones de crimen organizado de gran envergadura hacen esto posible, cultivan redes de tráfico de drogas que canalizan su contrabando hacia Europa. Los Anarquistas venezolanos esperan que Nigeria pronto siga su ejemplo y, desde allí, ser capaces de implementar cambios en Europa. La descentralización de esta clase de Jyhad Anarquista engendra una mentalidad de "el primero que llega se lo queda todo" en la que apenas existe preocupación por el idealismo de dominios menos brutales. La igualdad de oportunidades es sólo un paso hacia el poder personal en Venezuela y puede ser rápidamente descartada una vez que el individuo lo obtiene. Concederle igualdad de oportunidades a otros vampiros es una forma de hacer que te maten.

Cracovia

El Viejo Mundo, donde comenzó la Revuelta Anarquista, es culturalmente muy diverso para ser una región tan pequeña comparada con otros continentes. Aunque la Jyhad aquí aún continúa, no se combate tan abiertamente como en América. En la mayor parte del continente, los gobiernos mortales controlan sus estados de modo casi omnisciente. El auge de la vigilancia estatal se ha encargado de eso. Temerosos de amenazar la Mascarada, aquí los Vástagos combaten entre las sombras más que en cualquier otro lugar, pero la Jyhad también late en salones y salas de juntas tanto como lo hace en callejones centenarios y calles pobremente iluminadas.

Existe un contraste evidente entre Europa Occidental y Oriental. La riqueza y el poder del Viejo Mundo ha gravitado hacia Europa Occidental mientras la Oriental aún se recupera de décadas tras el Telón de Acero. Mientras que los mortales pueden considerar que Europa Oriental está "atrasada en el tiempo", una gran parte de la sociedad vampírica de allí está incluso más desfasada respecto al mundo moderno. Se trata de una cultura vampírica como la de antes del siglo XX (y en algunos lugares, todavía más antigua). Mientras que los Príncipes y Arzobispos pueden reunirse en las salas de juntas de capitales financieras como Frankfurt y Ginebra, en el antiguo Bloque del Este los terrores de las noches feudales de un tiempo inmemorial y los señores de la guerra gobiernan sus tierras con mano de hierro desde castillos y propiedades remotas. El estancamiento económico causado por décadas de control comunista ha preservado sus costumbres anticuadas.

Los Anarquistas de Europa del Este han visto muchas cosas en su historia reciente. Su mundo fue desgarrado por la Segunda Guerra Mundial y por los subsiguientes ascenso y caída del Bloque del Este. También han estallado conflictos más localizados, como la Guerra de Bosnia. Aquí el Movimiento se ha desarrollado en su mayor parte durante los últimos 50 años. Muchos de sus Antiguos se fueron hace tiempo a forjar territorios en el Nuevo Mundo o fueron destruidos en alzamientos coincidentes con momentos de inestabilidad en la sociedad mortal, lo que los dejó sin liderazgo ni dirección. No ha sido hasta las últimas décadas que han recuperado rumbo y propósito.

Muchos Anarquistas de Europa del Este que aún recuerdan las circunstancias de la Primera Revuelta Anarquista se han unido para escapar de las garras de los Antiguos. En busca de territorios sin reclamar que poder llamar propios, se dedican a congregarse en grandes ciudades que son pasadas por alto por los Antiguos más tradicionales que todavía habitan en sus refugios en ruinosos castillos. Las grandes Sectas sólo han reclamado unas pocas ciudades desde la caída del Telón de Acero mientras los Anarquistas tantean con cuidado estas antiquísimas tierras para no tropezarse con Antiguos poderosos. En estas ciudades han reclamado la libertad y el derecho de establecer un gobierno conforme a sus propias creencias.

Uno de los mayores centros de actividad Anarquista en la región está en Cracovia, un importante centro académico y financiero de Polonia. Como es normal entre los Anarquistas de los nacientes dominios de Europa Oriental, Cracovia no ha instaurado a un Barón que supervise toda la región. Ninguno de los Anarquistas locales quiere tener una figura dictatorial al mando. Los Anarquistas de Cracovia desprecian tales métodos de control y extraen su fuerza de la ideología de igualdad de oportunidades promovida por el Movimiento. Como tal, la ciudad funciona de modo muy parecido a un programa colectivista. Cada Anarquista tiene sus territorios, pero gobiernan la ciudad como una cooperativa. Nadie lleva la voz cantante; nadie presiona a nadie a su alrededor. Al menos, en teoría.

Esta mentalidad ha puesto al Movimiento de la región en desacuerdo con sus contrapartidas de Europa Occidental, que buscan derrocar los dominios establecidos para instaurar a un individuo como Barón. Los Anarquistas de Europa Oriental ven esto como sustituir un dictador por otro. En este sentido, ven a sus autoproclamados compañeros occidentales como una forma de neo-Camarilla en la que al final no se cambia nada salvo el título del déspota al mando.

Las dos escuelas de pensamiento estuvieron separadas durante décadas por el Telón de Acero. Cuando cayó el Muro de Berlín, los Anarquistas de Europa Occidental vieron una oportunidad única de presionar para conseguir las tierras de Alemania del Este que creían que nadie había reclamado aún y asentarse lo suficientemente rápido como para establecer un nuevo Estado Libre Anarquista europeo. Nadie en occidente sabía que los Anarquistas de Europa Oriental ya estaban allí y que no aceptarían ser invadidos por una ideología rival perpetuada por oportunistas.

Los primeros Anarquistas europeos occidentales en moverse hacia el Este tras la caída del Muro fueron los



ultraderechistas de la banda Reich Definitivo, que se habían retirado de Berlín. Al llegar a Cracovia, trataron de instaurar a uno de los suyos como nuevo Barón y saltaron chispas con los Anarquistas locales. El conflicto se extendió como el fuego por la región a medida que más bandas llegaban desde occidente. Actualmente, el Reich Definitivo mengua, aunque continúa atrayendo Vástagos desilusionados (y frecuentemente expulsados) de dominios occidentales fronterizos, a la vez que los Anarquistas locales nacionalistas del dominio de Cracovia lo desprecian.

Para combatir a estos intrusos occidentales, los Anarquistas de Europa Oriental usan muchas tácticas empleadas por extremistas humanos, como terrorismo urbano antiderechista (incendios, bombas, secuestros, asesinatos…). Mientras, los Anarquistas occidentales emplean las mismas tácticas que han aplicado en dominios de la Camarilla para pasar desapercibidos mientras tratan de operar sin ser vistos por las autoridades e influir en las estructuras de poder e instituciones para provocar agitación social y afianzar su posición.

La amarga ironía es que se trata de un conflicto largo y agotador entre Anarquistas que encarnan los valores del igualitarismo frente a quienes buscan la libertad para hacer lo que deseen. Ambas facciones defienden principios fundamentales del Movimiento y en otras circunstancias podrían decir que están en el mismo bando. Desafortunadamente, no habrá un final a la vista mientras ambas facciones no se decidan a sincronizar o sintetizar sus puntos de vista.

Escandinavia

En términos climáticos y geográficos, Escandinavia se caracteriza por un clima duro y está formada por asentamientos aislados. La necesidad de un rebaño sostenible ha hecho que los Vástagos tan sólo se hayan aventurado en las zonas más habitadas, principalmente en Suecia y Dinamarca. Así, los principales centros de la actividad vampírica son Estocolmo y Copenhague, los dos mayores dominios urbanos de la región. Aquí los Vástagos son muy cautelosos respecto a que su número crezca demasiado, lo que amenazaría al rebaño. Como resultado, gran parte de ellos se han vuelto claramente xenófobos. Los Vástagos de la región suelen ser hospitalarios hasta cierto punto, pero dejan claro que los visitantes deben abandonar la zona antes de convertirse en una carga, una costumbre a la que se refieren como “Favor de Thorvald”.

Se sabe que los diversos Príncipes de Escandinavia se reúnen ocasionalmente en sus principales ciudades, aparentando la existencia de una red de confianza entre los dominios. Los pocos Vástagos del ancho mundo que prestan atención a la región ven a Príncipes que sonríen y se dan la mano, trabajando unos con otros en pos de metas comunes. Lo que no ven esos observadores es la verdadera motivación tras tales alianzas: el Movimiento

Anarquista se ha convertido en un problema que los Príncipes se ven incapaces de tratar individualmente, por lo que muchas veces necesitan solicitar ayuda a sus vecinos. Barren todas las molestias bajo la alfombra para que la lejana Torre de Marfil no vea su debilidad y envíe a un destacamento de Justicar al dominio.

Muchos Anarquistas que han ido a residir a Escandinavia provienen de las filas de los Brujah y Gangrel y tienen sus raíces en Europa Central. Muchos afirman estar siguiendo de corazón el cuarto principio del Status Perfectus y buscan liberar a los Vástagos oprimidos de Escandinavia, pero otros sospechan que sólo emplean esto como excusa para su violenta campaña contra la Torre de Marfil. En efecto, muchos son antiguos miembros de la Camarilla, por lo que también podrían tener muchas cuentas que ajustar y desear golpear al enemigo con cualquier excusa.

En Europa, Escandinavia era el camino más fácil de aprovechar para estos Anarquistas. La mentalidad aislacionista y xenófoba de la Camarilla local implicaba que los Príncipes no solicitarían ayuda exterior. Que hayan comenzado a trabajar juntos ha supuesto una sorpresa para el Movimiento. Sin embargo, no es suficiente para detener su campaña. Tras haberse mezclado con la cultura juvenil, movimientos políticos internacionales, bandas y organizaciones criminales, libran una guerra sistemática contra las influencias mortales de la Camarilla en la región, buscando socavar su infraestructura y controlarla del modo en que sea posible. Cuanto más visibles sean estos esfuerzos, tanto mejor.

Aquí los Anarquistas no se oponen a utilizar cualquier ayuda que puedan obtener de fuera de sus filas. Recientemente, han reconocido la ciudadanía de una Vástago terrible llamada Louhi, una Matusalén y poderosa taumaturga, que probablemente tenga poco interés en la causa Anarquista, pero que tiene aterrorizados a los Antiguos de la región. La maestría de Louhi en la Taumaturgia y su disposición a compartir algunos de sus secretos convierten a la Matusalén en un poderoso factor impredecible, pero, ¿por cuánto tiempo podrán los Anarquistas mantener a Louhi saciada y dispuesta a cooperar? ¿Y cuál es el motivo de la Matusalén para aliarse con los Anarquistas, cuando ella parecería ser más probablemente una Autarca con poco interés en este provinciano conflicto de intereses?

Muchos Vástagos de ambos bandos del conflicto sienten que no hay un final a la vista. Los Anarquistas continuarán presionando hasta que, o bien hayan liberado a la población vampírica de la tiranía de la Camarilla, o simplemente se hayan hecho con los dominios (según el Anarquista al que le preguntes), y no aceptarán nada que no sea la plena realización de este objetivo. La Camarilla y sus Príncipes tampoco están deseosos que ceder las llaves de sus reinos. Las acciones de la Matusalén finlandesa no pueden predecirse. Al final, algo acabará rompiéndose.

Liverpool y Manchester

El Reino Unido es un centro de poder de la Camarilla, al igual que gran parte del Viejo Mundo. En un escenario diverso y multicultural, el Movimiento ha desarrollado nuevas tácticas durante su actual campaña que están siendo adoptadas por sus hermanos de todo el mundo. La cultura de vigilancia estatal que se desarrolló en el Reino Unido en los 80 se ha extendido posteriormente al resto del mundo. Como respuesta, los Anarquistas de Liverpool y Manchester han aprendido a emplear la tecnología como un arma en su lucha.

Liverpool y Manchester eran al principio dos feudos relativamente pequeños que se fusionaron en los 70, cuando el cada vez mayor crecimiento urbano indicó que las fronteras entre ambos dominios podían volverse borrosas. En su día la modificación de la Praxis se vio como un gran logro político, pero entre bastidores el nuevo régimen estaba obstaculizado por la fricción entre dos cuerpos de gobierno que ahora trataban de trabajar juntos. Anarquistas del norte de Reino Unido acudieron a la ciudad para explotar los conflictos internos e intentaron obtener influencia en ámbitos en los que los Antiguos, antes atrincherados, habían entrado en conflicto repentinamente entre ellos. No obstante, los Anarquistas no eran suficientes para aplicar la presión necesaria para generar un cambio efectivo o tomar el control. El Movimiento necesitaba la ayuda de sus dominios hermanos del sur, pero éstos estaban ocupados con su propia lucha.

Las ciudades dormitorio construidas en los 60 y 70 (Welwyn Garden City, Milton Keynes, etc.) habían sido ocupadas por el Movimiento al ser territorios en los que antes no había habido suficiente población urbana como para sostener la presencia vampírica. Sin embargo, al ver su importancia táctica como un valioso territorio que Londres había pasado por alto, el Sabbat hacía periódicamente incursiones en estos nuevos dominios y expulsaba a la población Anarquista residente, que había sido previamente desterrada a las urbanizaciones periféricas, consideradas Yermos.

Al ver los apuros de sus hermanos del sur, los Anarquistas de Liverpool y Manchester, como Vincent Mora, abrieron sus puertas, ofreciendo un nuevo hogar. Los Anarquistas, desplazados rápidamente, aceptaron la invitación. Una vez la migración tuvo lugar, la población Anarquista superó a la Camarilla. Invirtiendo el curso de los hechos acaecidos en la Coste Este de Estados Unidos cuando la Camarilla desembarcó por primera vez allí, la superior fuerza Anarquista se dirigió a la Camarilla y declaró abiertamente que el dominio no era lo bastante grande para ambos. Enfrentado a un enemigo más fuerte y con problemas internos que resolver, el régimen de la Camarilla optó por evitar un conflicto que creía perdido y cedió el dominio a los Anarquistas. En cuanto a las otras autoridades de la Camarilla del país, consideraron que así se lograba disolver una corte cuyos problemas internos



podrían resultar una vergüenza de airearse públicamente. En este sentido, los Anarquistas les habían solucionado un problema antes de que se les fuera de las manos.

Actualmente, los espías de la Camarilla merodean por el dominio para asegurarse de que sus habitantes no se aventuran a otros lugares para expandir su visión política. Sin embargo, atrapada entre el territorio Anarquista y los dominios del Sabbat, la Torre de Marfil tiene poca fuerza práctica o expectativas. Dado el modo en que los Anarquistas se apoderaron del dominio, los Antiguos creen que el Movimiento será abierto y directo, y empleará tácticas similares para lograr resultados parecidos en otras partes. La Camarilla no se ha planteado la posibilidad de que estos Vástagos puedan realizar esfuerzos más sutiles para generar el cambio organizando movimientos de protesta a través de las redes sociales o estableciendo una red de contactos por todo el país mediante teléfonos móviles desechables.

Los Anarquistas de Liverpool y Manchester trabajan a través de terceros, influyendo en grupos activistas como el movimiento *Occupy*, que ha combatido las medidas de austeridad y desigualdad por todo el país. La más destacada de estas manifestaciones fue en Londres, donde se realizaron las reuniones más grandes entre cantos de «ellos dicen "recortad", nosotros decimos "luchad"», que sonaron como música para los oídos Anarquistas. Se sospecha que Manchester podría ser el refugio de varios operativos de la Pregunta Roja. El Movimiento, influyendo desde lejos en estos grupos y sus manifestaciones, busca desbaratar tantas esferas de influencia de la Camarilla como pueda. Se esperaba que esto arrancara la venda a los Neonatos y los urgiera a prestar atención a la situación global, mostrándoles que podrían estar sentados sobre un polvorín. En el proceso, los Anarquistas esperaban que estos Neonatos descubrieran que el conflicto de los mortales tenía un gran parecido con la situación en la que los había puesto su propia estructura de poder y así animarlos a actuar como habían hecho los mortales para desestabilizar el régimen gobernante.

Además de las protestas no violentas más públicas, también hay grupúsculos de activistas extremistas que, dirigidos por los Anarquistas, realizan acciones más viscerales y ataques físicos a los grandes negocios e instituciones políticas para lograr el mismo resultado: una "Primavera Vampírica".

Perth

La primera presencia Anarquista en Australia apareció con la afluencia de inmigrantes que llegaron al país durante la fiebre del oro de la década de 1850. Éstos seguían el ejemplo de sus compañeros en Estados Unidos, quienes aprovecharon la atracción por el oro para pastorear el rebaño hacia nuevos terrenos de alimentación sostenibles. Muchos no se dieron cuenta de que ya había un régimen en el puerto que recibía al flujo de inmigrantes de Europa.

Perth, la capital de Australia Occidental, estaba al principio controlada por el secretista Príncipe Lumley, del Clan Tremere, quien dominaba una pequeña cábala de expatriados ingleses de la Primera Flota.

A medida que la población mortal crecía, también lo hizo la presencia vampírica en Perth. A lo largo de las décadas, resultó obvio que el poder en la región pertenecía a los Tremere. Hacia los años 70 del siglo XX, todos los puestos de la corte de Perth estaban en manos de los Brujos. Durante los siguientes diez años, la frustración creció a medida que los aislacionistas Tremere ignoraban la presencia del resto de Vástagos, centrándose en sus sombrías prácticas a puerta cerrada. Los residentes comenzaron a abandonar el dominio para establecer nuevos refugios en la ciudad libre de Sydney. A finales de los 80, Perth estaba habitada casi por completo por Anarquistas y Tremere. Temiendo que éstos no tardarían en querer limpiar la región de cualquiera que no fuera de los suyos y reclamar la ciudad entera para sí, los Anarquistas realizaron un ataque preventivo, destruyeron la hegemonía Tremere y obtuvieron la Praxis.

Tras la muerte del Príncipe Lumley, los Anarquistas locales temieron que el Clan Tremere tomase pronto represalias. El Movimiento era fuerte en Perth, pero si sucumbía a los enfrentamientos internos por el poder que habían asolado a otros territorios Anarquistas (como los Estados Libres de California), podría caer. Para reforzar sus defensas contra las represalias de los Brujos, los Anarquistas instalaron su propio "Círculo" de gobierno, rechazando llamarlo "concejo" para que no se establecieran paralelismos con un concejo de Primogenitura.

En la actualidad, el Círculo también ejerce como líder nominal del dominio y dirige los esfuerzos del Movimiento por consolidar su influencia en la sociedad mortal y hacer crecer la ciudad y su población para que más de sus hermanos Anarquistas puedan establecerse. A nivel práctico, el Estado Libre de Perth necesita soldados para reforzar y defender su reclamación de dominio. A la vez, el Círculo también se asegura de que la población vampírica no explote demasiado al rebaño. Con esto en mente, la única regla que ha impuesto se conoce como la "Ley de Diez".

La ley deriva de un sistema legal anglosajón llamado *tithings*. Históricamente, un *tithing* estaba formado por diez varones de doce años en adelante. Cada miembro comparte la responsabilidad por las acciones y conducta de sus hermanos. Si uno de ellos comete una transgresión contra el bienestar del dominio, los demás han de llevarlo ante la justicia. Si no lo hacen o si el criminal escapa, entonces los restantes miembros del *tithing* deben indemnizar a las víctimas de la transgresión original. El Círculo hizo obligatorio que todo Anarquista de la ciudad fuese miembro de una banda de exactamente diez miembros que siguieran este código de conducta. Así, sólo se permite existir a la vez a un número limitado de bandas en la ciudad, determinado por el tamaño de la población.

El resultado es un equilibrio precario distinto al de cualquier otro dominio Anarquista. Aunque derrocaron la tiranía ocultista y autocomplaciente impuesta por la Praxis Tremere, han reemplazado el antiguo régimen por un método de control mucho más restrictivo. Dicho esto, el Círculo permite a los Vástagos hacer lo que quieran siempre y cuando no entorpezca la libertad de otros vampiros, y este sistema ha funcionado bien. Sin embargo, es un extraño intercambio de unas libertades por otras y muchos Anarquistas de Perth temen la noche en que los Brujos hagan su movimiento para reclamar lo que antaño fue suyo.

Mombasa

Los Vástagos que viajan a África, independientemente de su origen, suelen congregarse en los grandes centros urbanos occidentalizados, donde la población mortal sustenta su presencia. Mombasa es uno de esos dominios que ha atraído principalmente a inmigrantes europeos.

A primera vista, ninguna de las grandes Sectas reclama el dominio, sino que lo gobierna el *Kabaka* (Príncipe) Mbogo Biashara, quien hace todo lo posible porque la Jyhad no llegue a África a través de su territorio. De hecho, el Kabaka Mbogo tiene cierta simpatía por la creencia fundamental del Movimiento Anarquista en la libertad de forjarse la no-vida según las propias reglas. No tiene ningún problema con la presencia de Anarquistas en la ciudad, quienes de hecho ya estaban allí doscientos años antes de que él llegara.

Los primeros Anarquistas en llegar al territorio fueron Lasombra Antitribu que abandonaron Europa con la esperanza de fundar nuevos dominios lejos de sus Sires y libres de la influencia de la Camarilla. Sus descendientes siguen aún hoy allí y han logrado la suficiente influencia entre residentes vampíricos y mortales por igual como para que muchos que llegan a percatarse de ello crean que la ciudad es en realidad un dominio Anarquista, aunque el Kabaka Mbogo no opine igual. Han construido una ciudad cuyos habitantes están al margen tanto de la Jyhad como del celoso y dictatorial control de las Sectas. En realidad, son ellos quienes permiten que el Kabaka Mbogo se mantenga al mando, pues es libre por derecho de la Sangre, como todos los Anarquistas, de reclamar tal posición si así lo desea.

Estos Anarquistas Lasombra Antitribu han establecido aquí sus territorios durante los últimos trescientos años. Organizan actos de piratería a lo largo de la costa oriental de África como tapadera para sus acciones contra sus primos, los Lasombra del Sabbat, que tienen sus propios intereses en la región. Su conflicto actual parte de la convicción de que fueron los Lasombra quienes traicionaron al Movimiento Anarquista en Thorns y no al contrario. Así, pretenden

minar las actividades del Sabbat allí donde puedan. El suyo es tanto un conflicto de Clan como de Sectas.

Los Anarquistas de Mombasa tienen contactos por toda Europa y proporcionan transporte seguro por mar a los Vástagos del Viejo Mundo que deseen visitar África y viceversa por un precio. No discriminan entre clientes, siempre y cuando paguen. En consecuencia, su influencia y el número de sus contactos en el resto de Europa y entre los Laibon de África aumentan; reúnen información sobre los Vástagos que usan sus servicios y la pasan a sus contactos en Europa. Tal información ha tenido diversos usos entre los Anarquistas europeos, incluyendo el chantaje y el comercio de secretos para influir en un cambio de política en varios dominios y para instigar conflictos que esperan que debiliten a ambos bandos. La disponibilidad de armamento avanzado que se mueve a través del puerto africano garantiza que los Anarquistas de Mombasa participen en un lucrativo tráfico de armas, los enriquece y mantiene al Movimiento abastecido en el resto del mundo.

Refugio de Salomón

Sentados a los pies de estimados Anarquistas idealistas, los Vástagos recién Abrazados o convertidos a la causa aprenden una versión idealizada de los orígenes y objetivos del Movimiento. Se les dice que se trata de que todos tengan la misma voz, todo el estatus y posición que puedan reclamar y el derecho a hacer lo que quieran con su Abrazo, en vez de estar a la sombra de una jerarquía desfasada. Uno puede argumentar que la ideología Anarquista y la *realpolitik* nunca pueden conciliarse, como sucede con todos los asuntos de los Vástagos, pero esto no impide que la belleza del sueño eche raíces; al fin y al cabo, nadie es tan fervoroso como un converso.

Este sueño hechizó a Marciana Gollancz, una ingeniera informática española. Vio desmoronarse las fortunas de su país por la avaricia de los intereses bancarios de los mortales. Fue Abrazada en un dominio por el que competían vampiros del Sabbat y de la Camarilla. Disgustada por ambas Sectas, se inspiró en la causa y empleó sus conocimientos para traducir el sueño de la utopía Anarquista a un formato virtual.

Oculta en la *Deep Web*, el sueño de Gollancz se ha vuelto realidad. Una cantidad siempre cambiante de servidores en la nube albergan el Refugio de Salomón, un dominio "virtual" consistente en más de 1000 Vástagos que reivindican su ciudadanía y protección bajo los derechos del dominio.

Beneficios de la membresía

Por su parte, Marciana Gollancz usa en la red el pseudónimo de "Salomón", pero la verdadera identidad del Barón de su dominio digital es un secreto tan sólo conocido por un puñado de sus compatriotas reales y virtuales.

El Refugio de Salomón reconoce abiertamente su alineación Anarquista. Cualquier vampiro del mundo que afirme ser miembro es considerado ciudadano del dominio, con dos importantes salvedades. El miembro debe crear una cuenta verificable (no se permiten cuentas de invitados o anónimas) y debe conectarse al menos una vez a la semana para actualizar sus credenciales y su información. Esto último es una medida de protección, pues las bases con los datos de los miembros se encriptan y borran regularmente para reducir al máximo los rastros digitales que dejan. No es muy seguro, pero proporciona al menos una ilusión de defensa, al menos para quienes no entienden del todo cómo funcionan los ordenadores (como les sucede a muchos Ancilla y Antiguos).

Para muchos Vástagos, el Refugio de Salomón es una comunidad expandida que facilita compartir información y el progreso de la causa. Muchos Anarquistas lo usan para expandir sus Contactos (ver **V20**, pág. 111) y sus comunidades de Habilidades (ver pág. 120) recurriendo a otros simpatizantes como ellos o solicitando conocimientos difíciles de conseguir. De este modo, los Anarquistas intercambian documentos y manifiestos comprometedores, además de secretos que podrían tener profundas consecuencias más allá de los dominios físicos en los que residen. Las Disciplinas codificadas digitalmente, en particular la Taumaturgia, son mercancías valiosas que se intercambian como archivos piratas de películas en las webs mortales *peer-to-peer* (de vez en cuando aparecen *torrents* de los "Ocho discos" originales, con las preguntas frecuentes que esbozaban la Tecnomancia). Los Vástagos emprendedores también han usado el Refugio de Salomón para transferir favores entre ellos, posteando reconocimientos de deudas sociales pagadas o conmutadas. Como en cualquier empresa vampírica, no toda la comunidad del Refugio de Salomón es enteramente de confianza, por lo que la intriga y la desinformación no sólo son comunes, sino también esperadas

en algunos casos. Por ahora, la proporción entre señal y ruido tiende a la legitimidad, pero, como en toda red social, se difunden falsedades, *memes* e investigaciones chapuceras. Por ejemplo, según más de un ciudadano del Refugio, Marcus Vitel sigue libre y en activo. Se parece más a Twitter o Facebook que a la Wikipedia.

Otro beneficio significativo del Refugio de Salomón es el hecho de que muchos Príncipes, Arzobispos y otras figuras de autoridad lo reconocen como un dominio. En algunos casos es por conveniencia o por ignorancia ("¿Salomón? Nunca he oído hablar de él, pero si su nombre soporta el escrutinio de otros Príncipes…"). Por ello, los Vástagos que deseen revelar o mentir acerca de su pertenencia al dominio virtual pueden invocar una especie de doble ciudadanía o incluso declararlo como su dominio nativo. Muchos Vástagos han evitado una Caza de Sangre invocando a Salomón como su Antiguo, y a la censura de un Príncipe u Obispo concreto sólo se le da el valor temporal de "hasta que regrese al dominio de Salomon". Por supuesto, esto puede estallar en la cara y dejar a un Vástago exiliado de su dominio físico de origen sin reconocimiento en ningún otro y siendo ciudadano tan sólo del Refugio, que no tiene territorio físico. Igualmente, no todos los soberanos reconocen la legitimidad de Salomón, por lo que invocar el Refugio puede hacer que te impongan la *Lex Talionis* en vez de protegerte de ella, especialmente con gobernantes que sientan antipatía hacia los Anarquistas.

El Refugio de Salomón no cobra cuotas obligatorias a sus ciudadanos, sino que financia sus gastos a través de donaciones anónimas vía *crowdsourcing* y mediante "contribuciones" no voluntarias hechas por los líderes de dominios considerados como los violadores más escandalosos de los derechos de los Vástagos por parte de los vampiros miembros del dominio virtual.

Una de las grandes ironías de la causa Anarquista actualmente subyace en el crecimiento del dominio virtual. Salomón, a su manera ingenuamente Anarquista, busca preservar un estado de benéfica anarquía en el que la voluntad individual se impone a los edictos de los Barones. Pero esto no puede continuar para siempre, ya que cada vez más amenazas externas se alinean contra el dominio y el secretismo de sus miembros es cada vez más dudoso. Salomón no tiene ningún deseo de ver cómo su dominio evoluciona de refugio a dictadura, pero deberá ceder en algo o se alzará una alternativa más segura a la Praxis virtual.

Arquitectura

Desafortunadamente para el Refugio de Salomón, el código fuente es un revoltijo sin estructura, lleno de agujeros de seguridad esperando a ser descubiertos. Todo está construido sobre una versión ya obsoleta del *software* que originalmente albergaba la SchreckNet Nosferatu. Sin duda, Gollancz colaboró con una Rata de Alcantarilla simpatizante para comenzar la construcción inicial del dominio virtual y nadie ha tenido todavía el tiempo o las ganas de rehacer el código.

Los sistemas en malla hacen que mover la arquitectura del dominio (y así proteger su soberanía) sea algo fácil de realizar y de ocultar. De hecho, *hackers* de afiliación desconocida han tratado de hacer caer el Refugio de Salomón o de entrar en sus bases de datos, pero los vigilantes Vástagos que consideran al dominio como su bastión de libertad han actuado rápidamente, moviendo el dominio virtual a otros servidores ocultos para resistir el asalto. Los Vástagos expertos del dominio están siempre alerta ante los enemigos que saben que los rodean.

Hay incluso algunas aplicaciones para una multitud de dispositivos móviles y sistemas operativos que pueden acceder al Refugio de Salomón. Aunque ninguna de ellas tiene la aprobación formal del Barón Salomón, ella las tolera e incluso las promueve mientras no haya una razón para declarar que violan el dominio.

Huelga decirlo, el Refugio de Salomón es la definición exacta de la palabra "vulnerable", pero a ninguno de sus miembros parece importarle, siempre y cuando encuentren beneficioso pertenecer a él. De hecho, la mayoría de sus miembros hasta dudan de que todos los ciudadanos registrados del dominio sean vampiros y aún más que sean Anarquistas. El dominio probablemente incluya entre sus ciudadanos a Arcontes e Inquisidores proactivos, Ghouls ambiciosos, cazadores experimentados e incluso mortales desconocedores de la existencia de los vampiros, aunque excepcionalmente curiosos acerca de esta anomalía de la *Deep web*. Por supuesto, ese flagrante desprecio hacia la Mascarada probablemente provocará que todo el dominio se gane un lugar en la Lista Roja de la Camarilla en el momento en que su existencia pueda verificarse, pero eso sólo sirve para justificar la decisión previa de los miembros de unirse al bastión virtual de la libertad.



Capítulo Tres: Extendiendo el Movimiento

P.

Adjunto la copia de un documento que le fue requisado a la simpatizante Anarquista Julia DeMarco, una Neonata Toreador de Boston, Massachusetts, descubierta mientras repartía copias del mismo a los miembros del Liberty Club. Tras ser interrogada, DeMarco admitió haber recibido el documento, titulado ***Anarquistas Liberados: un manifiesto para el nuevo milenio***, mediante un correo electrónico no solicitado enviado al parecer por un Vástago llamado "Ricochet" y que recibió en torno al cuatro de julio de 2004. Borró el correo propiamente dicho tras descargar los archivos adjuntos y todos los esfuerzos por recuperarlo hasta el momento han resultado inútiles. Tras un concienzudo interrogatorio, ella mantiene que tanto la dirección de correo del remitente como las de los receptores habían sido suprimidas, lo que se corresponde con lo observado en otras difusiones similares por correo electrónico. Este fragmento del manifiesto, que está incompleto y parece ser una sección de un texto mucho más largo, trata de estrategias sociopolíticas para desestabilizar diferentes formas de gobierno de la Estirpe.

Junto con el manifiesto, el correo al parecer también contenía varios archivos en los que había información comprometida de la Camarilla que incluía datos embarazosos útiles para chantajear al Príncipe de Boston y a varios de sus aliados. También se han adjuntado copias en papel de esos documentos para que podáis examinarlos. El correo también contenía instrucciones para encontrar varios sitios de Internet que representarían serias amenazas potenciales a la Mascarada de no ser por los, hay que admitirlo, rigurosos esfuerzos de sus creadores para ocultarlos de los ojos curiosos de los mortales. Lo que es más extraño, DeMarco ha confesado que el correo del delito contenía otras informaciones que los Anarquistas de Massachusetts y del resto de Nueva Inglaterra considerarían críticas, pero ella es incapaz de recordar cualquiera de esos datos, ni siquiera bajo el influjo de vigorosas aplicaciones de Dominación. Sus interrogadores, entre los cuales había un Tremere especialmente versado tanto en la Dominación como en la Taumaturgia tecnológica, opinan que ha sido objeto de

algún efecto de alteración de la mente desencadenado por el propio correo que suprime esos recuerdos. Es posible, e incluso probable, que se trate de un efecto memético que DeMarco aceptó conscientemente y que activó voluntariamente al ser capturada. Mis interrogadores continúan trabajando con ella.

Hasta ahora, han fallado todos los esfuerzos por cerrar los sitios web ofensores o siquiera rastrear la fuente de los correos. Con todo el respeto, mi señor, la capacidad técnica a la que tienen acceso estos Anarquistas está, francamente, no sólo fuera de mi alcance, sino de cualquiera de mis operativos expertos en informática. Según me han explicado, los "servidores", que son centros de computación que mantienen esos sitios web, se encuentran en regiones que están fuera del control directo de la Camarilla y, debido a la estructura de Internet, es a todos los efectos imposible bloquearlos en las zonas que están bajo la Praxis de la Camarilla sin inhabilitar Internet en un área internacional, un paso imposible de dar. Ciertamente, los Ventrue que conozco no entienden Internet mejor que yo, pero saben que sus intereses empresariales, y de hecho toda la economía global, han acabado por depender de esa cosa. Sé que uno de sus antiguos sirvientes trató de describiros Internet simplemente como «una serie de tuberías», pero parece que esa explicación era una simplificación burda y excesiva.

Volviendo a la materia que nos ocupa, los documentos adjuntos son compatibles con los fragmentos del manifiesto ***Anarquistas Liberados*** requisados a células Anarquistas de Toronto, Berlín y Jacksonville, así como con el que nos proporcionó nuestro amigo en San Diego. Los autores siguen siendo desconocidos y se identifican colectivamente con un signo de interrogación rojo. Los Anarquistas que mantenemos bajo vigilancia a lo largo de todo el mundo suelen hacer referencia a "La Pregunta Roja". Dado el número de actos vandálicos y terroristas que ha sufrido la Camarilla durante los tres últimos años en los que ha aparecido este símbolo, me temo que ahora debemos considerar que esos hechos están relacionados entre sí. Es algo que da que pensar, pero hay que aceptarlo y prepararse para afrontarlo.

Me he tomado la libertad de incluir unas pocas anotaciones junto con el manifiesto. Siguiendo vuestras instrucciones, envío este paquete mediante un esclavo de Sangre en el siguiente vuelo. Sin embargo, mi señor, os pediría que reconsiderarais vuestra oposición al uso del correo electrónico cifrado. Puede que no comprenda la mecánica del correo electrónico tan bien como los Nosferatu que desarrollan el proyecto Shreck.net, pero me fascina la velocidad de comunicación que permite a través de todo el globo y me asusta la capacidad de comunicación que proporciona a nuestros enemigos, que de otra forma se verían limitados en la logística de aquellas operaciones que abarcan todo el mundo. Aunque reconozco el riesgo de los hackers, si no encontramos la forma de adaptarnos a estas nuevas tecnologías, temo que les estaremos cediendo a nuestros enemigos un campo de batalla vital.

Conciudadano de la Sangre:

Has sido escogido para recibir este manifiesto porque se te ha oído preguntarte algo a ti mismo. Quizás no sepas que hiciste la pregunta. Quizás te resistas incluso ahora a hacerla en voz alta. Sin duda, no notaste que alguien oyera que la musitabas. Sin embargo, la pregunta sigue ahí, en tus labios y en los de todos quienes hemos probado la Sangre.

¿Por qué obedeces?

Esa pregunta, teñida de rojo con la Sangre de un millar de millares de tus hermanas y hermanos, yace en el corazón de una lucha ideológica que en su furia se ha extendido por edades enteras en todo el mundo, desde la noche en que nuestro movimiento vio la luz en el fuego de nuestra determinación y las cenizas de nuestros enemigos. Una y otra vez, Antiguos anquilosados de todas las Sectas han intentado encadenar nuestras mentes y nuestras almas mediante Disciplinas, el Vínculo de Sangre e incluso la simple violencia. Una y otra vez, nos hemos liberado y reinventado para una nueva era. Ahora, durante el amanecer del milenio, nos encontramos una vez más en el instante crucial de la reinvención en el que nuevas tecnologías, nuevas estrategias y nuevas ideas dan

a luz un nuevo Movimiento Anarquista vibrante y vivo incluso en la no-muerte.

FALTAN PÁGINAS

Por desgracia, la mayor parte de la historia de nuestro movimiento puede describirse como un ciclo constante de revolución y contrarrevolución en el que Vástagos Anarquistas, rebeldes, librepensadores y rufianes se han esforzado por hacer avanzar "la Causa" ante la implacable oposición de la Camarilla y el Sabbat. Las labores revolucionarias siempre son difíciles, pero son aún más exasperantes para los jóvenes Vástagos fogosos que ni siquiera tienen el consuelo de saber que sus enemigos tendrán la decencia de morir de viejos. Para los Anarquistas, la violencia es el único método infalible de eliminar a un determinado enemigo de la Revolución, pero con las ventajas de la Sangre superior, la riqueza y el conocimiento en gran medida en las manos de nuestros contrincantes, comenzamos en desventaja en cualquier conflicto directo.

Prueba y error

De hecho, echando la vista atrás, a menudo parece milagroso que nuestros antecesores jamás hayan conseguido algo, dadas las ventajas institucionales que poseen los Vástagos Antiguos. Para ser honestos, hay que reconocer que la mayoría de los éxitos fundamentales Anarquistas llegaron sólo cuando el enemigo estaba distraído con problemas mayores. Nuestro propio movimiento vio la luz en una época en la que los Antiguos estaban preocupados por la Inquisición. El breve florecimiento durante la Revolución Francesa vino cuando los Vástagos del *ancien régime* no lograron prever una revuelta de campesinos desencadenada por una escasez de cereales. Los Estados Libres Anarquistas que surgieron en la antigua Unión Soviética y más tarde en California habrían muerto antes de nacer si los Antiguos (y sus principales vehículos de control, la Camarilla y el Sabbat) no hubiesen estado distraídos con las guerras mundiales.

En verdad, esto es de esperar. Entre los mortales, la batalla entre joven y viejo está igualada. Los jóvenes tienen vitalidad y energía atemperadas con inexperiencia e ingenuidad, mientras que los viejos poseen sabiduría y poder acumulados, pero están restringidos por la enfermedad y el deterioro. Para los Cainitas como nosotros ése no es el caso. Incluso el Antiguo más encanecido es tan rápido y fuerte como su Sangre lo permita, lo que a menudo significa que es muchísimo más rápido y fuerte que cualquier Neonato que haya pasado apenas un año bajo el cielo nocturno. En un conflicto con los Antiguos, los Anarquistas tienen todas las desventajas de los jóvenes mortales, pero ninguna de sus ventajas. Hasta ahora.



Igualar la partida

Siendo un movimiento de la juventud contra la vejez (independientemente de las edades relativas de los participantes), siempre hemos estado en la vanguardia de las nuevas tecnologías, pero, en el pasado, éstas no eran de mucha ayuda. Los avances en el arte de la guerra hacían algo más fácil matar soldados rasos y Ghouls, pero la tiranía no es algo que se pueda eliminar sin más con una estaca o una pistola. Para los Anarquistas, la Guerra de las Edades es un enfrentamiento de ideas y en ese conflicto la invención de la bomba atómica no fue nada en comparación con el nacimiento de Internet. El paisaje de la comunicación global ha cambiado por completo en sólo un cuarto de siglo y lo ha hecho de una forma que los Antiguos apenas son capaces de entender, no digamos ya dominar. Hoy en día podemos comunicarnos de una punta a otra del mundo, y coordinar actividades y revelar los secretos y los deslices de los enemigos mediante técnicas que un vampiro Anciano que todavía prefiere las cartas manuscritas al teléfono no puede ni imaginar.

Ejem, lo que yo decía...

Es más: Los Antiguos han respondido a esos cambios dejándose guiar por el pánico y nos han hecho el juego. Se lanzan a adquirir Chiquillos expertos en tecnología que puedan contrarrestar nuestras recientes ventajas digitales sin darse cuenta de que casi invariablemente Abrazan al tipo de *hackers* anarcolibertarios que sienten simpatía por nuestros puntos de vista. Ordenan a sus lacayos en los gobiernos mortales que aprueben leyes mal planteadas en nombre de la "seguridad" que indignan a la comunidad de *hackers* del ganado y hacen que se incremente el apoyo a las iniciativas por un "Internet libre" que apoyan los Anarquistas. Suprimen grupos de protesta y válvulas de escape en las redes sociales de formas que prácticamente garantizan que la cultura juvenil mortal se enardezca y se vuelva contra los propios aparatos estatales en los que los Antiguos se han apoyado durante siglos.

Y mientras tanto, en todos los lugares de reunión de Vástagos, sean salones, clubes o *chats* de Internet, nuestra pregunta se susurra, se murmura y se grita:

¿Por qué obedeces?

FALTAN PÁGINAS

¿Por qué tú? ¿Por qué ahora?

Los mecanismos mediante los que extendemos nuestro mensaje varían no sólo de dominio a dominio, sino de Anarquista a Anarquista. Nuestro nombre es también nuestra filosofía: ser un Anarquista significa no aceptar a ningún soberano. Ni siquiera nosotros, conciudadano, tenemos intención de darte órdenes como un Antiguo decrépito se las daría a sus conspiradores Chiquillos. Nuestro propósito no es más que ofrecer apoyo en forma de información y motivación. Has sido seleccionado para recibirlo porque se te ha identificado como un Anarquista al que prestar atención, como un Vástago que se ha hartado de la mierda envuelta en seda que regalan la Camarilla, el Sabbat e incluso los Kuei-Jin (y sí, *hay* Catayanos entre los receptores ocultos de este correo, probablemente más de los que sus Antiguos se imaginan). Has sido elegido porque has desafiado a la autoridad de tu dominio, te has pronunciado contra la injusticia o, simplemente, has sido Abrazado en los últimos siglos y has exigido los derechos que te confiere la Sangre. Te has ganado nuestra estima y apoyo simplemente por haber demostrado respeto por los objetivos que compartimos y por haber demostrado poseer los rasgos necesarios para atraer a otros que luchen junto a ti para lograr esos objetivos.

Casos extremos

Bueno, por esas razones se escogió a *la mayoría* de los destinatarios. Quizás alguno haya sido elegido por *no* ser digno de ser Anarquista. Puede que tú seas un "respetado Anarquista" que necesita una buena patada en el culo que le haga recordar los principios que abandonaste hace mucho tiempo. Quizás seas un leal lacayo de la Camarilla o un obediente Cabezapala del Sabbat que ni siquiera se da cuenta de cuánto quiere rebelarse. O puede que seas una combinación de sucio chaquetero y bobo incompetente que le va a entregar esto al enemigo sin sospechar cuánta desinformación contiene. En ese caso, gracias.

Resumiendo

Independientemente de quien seas y de dónde tengas tu refugio, lo primero que tienes que entender sobre el arte de socavar el control de los Antiguos es la naturaleza del dominio en el que operas. ¿Se trata de un baluarte de la Camarilla con un Príncipe tiránico que reprime sin piedad las actividades Anarquistas? ¿O es más bien un Príncipe relativamente débil que se ve forzado a tener en cuenta la competencia y los intereses de Primogénitos hostiles (alguno de los cuales puede ser un Anarquista)? ¿Está el dominio amenazado por una cruzada del Sabbat o, lo que es peor, es ya una posesión del Sabbat? ¿Es el dominio en realidad un Estado Libre, pero uno en el que los Barones locales traicionan los principios del Movimiento en su búsqueda de poder personal? Las sociedades de la Estirpe son complejas y multidimensionales, y un agitador que quiera tener éxito tiene que ser flexible en su planteamiento.

También tienes que saber cuándo hacer planes *sutiles*. Sin duda, esta estrategia a veces exaspera a aquéllos de nosotros que han asimilado la tradición del movimiento de machacar cabezas. Por desgracia, en la sociedad occidental

posterior al 11-S es más difícil que nunca incluso pintar un grafiti en un lugar público y casi imposible iniciar unos buenos disturbios a la antigua usanza. Cada vez más, los Anarquistas de más edad descubren con disgusto que hasta los agentes mortales que muestran la menor inclinación a la violencia, por pequeña que sea, son vigilados constantemente por las autoridades, a menudo incluso sin que la Camarilla lo haya ordenado. Una nueva era de estado policial en alerta exige nuevas e innovadoras estrategias, lo que entre otras cosas significa reconsiderar las viejas prácticas de "la violencia por la violencia" a las que tanto cariño les tienen los vejestorios gruñones de los Estados Libres. Hay espacio para machacar cabezas, pero también necesidad de algo más que eso. Sí, te lo decimos a ti, Smiling Jack.

En este mundo orwelliano, los Anarquistas competentes a menudo deben renunciar a la revolución abierta en favor de campañas de desestabilización. Los mortales dicen que se atrapan más moscas con miel que con vinagre. Bueno, pues también puedes negociar más concesiones del Príncipe de tu localidad mediante el chantaje, el soborno u otras manipulaciones del sistema de prestaciones de las que nunca vas a conseguir incendiando su refugio. Pero en este tema no confíes en nuestra palabra. Pregúntale al Príncipe de Houston.

Aparentemente, esto es una referencia a la reciente decisión del conservador y marcadamente homófobo Príncipe de Houston de no oponerse a la campaña de una demócrata liberal y lesbiana que busca convertirse en la próxima alcaldesa de la ciudad. En el momento de escribir estas palabras todavía queda algo de tiempo hasta las elecciones, pero, gracias a la neutralidad del Príncipe, parece probable que Annise Parker salga elegida, lo que habría sido completamente imposible si se hubiese opuesto firmemente. Cuando le preguntaron, se limitó a responder que las cuestiones de política mortal no le preocupaban y que creía que el programa de Parker sería beneficioso para la Estirpe. Convenientemente, no dijo nada acerca del hecho de que su Chiquillo le debiese la vida a un Anarquista de la ciudad muy implicado en los derechos LGTB.

De la Anarquía y cómo extenderla

Si eres un chupóptero que se debate bajo el opresivo yugo de la autoridad de los Antiguos, déjanos empezar con algo que te maravillará: en realidad es más fácil de lo que parece. Aunque sin duda crees que ese brutal soberano que es tu Príncipe o tu Arzobispo se dedica a convertir tu vida en un infierno, la verdad es que tienes ventajas a la hora de tratar con los Antiguos que puede que no percibas y que se apoyan en sesgos a tu favor imbricados en el propio sistema de autoridad y la tan cacareada Jyhad.

Piénsalo: Los Antiguos podrían haber destruido a los Anarquistas en Thorns, pero no lo hicieron. La Camarilla podría haber estrangulado los Estados Libres en sus inicios, pero no lo hizo. Puede que Príncipes y Arzobispos concretos repriman sin compasión la actividad Anarquista en sus dominios, pero por lo general, la mayor parte de los Antiguos que ostenta un cargo tiende a mostrarse indulgente incluso en casos de provocaciones serias. De hecho, es destacable que muchos Príncipes toman medidas más severas contra miembros leales de la Camarilla que quebrantan reglas poco importantes que contra conocidos Anarquistas implicados en actos de violencia públicos e incluso algunos Arzobispos son más tolerantes con los Anarquistas que desprecian los dogmas del Sabbat en sus territorios que con fieles asociados que irritan a sus gobernantes de alguna forma.

Entonces, ¿cuál es la razón de esta curiosa e incongruente tolerancia? La respuesta, conciudadano, está en la inevitable verdad que se encuentra en el fondo de la mayoría de los dominios: los Vástagos que los gobiernan suelen ser muy, muy viejos. Varios de los miembros del Círculo Interior firmaron en persona el Tratado de Thorns y la mayor parte son lo bastante viejos como para haber estado activos en aquel tiempo. Así, estas vetustas eminencias están entregadas a la cortés ficción que permitió que el tratado existiera. Por lo que respecta al Círculo Interior, todos los Anarquistas somos miembros de la Camarilla y debemos ser tratados como tales, sin importar cuán hostiles, impertinentes o antisociales sean nuestros actos. Mientras se respeten las Tradiciones (en espíritu, si no en la letra), las matanzas declaradas de Anarquistas y sus simpatizantes están prohibidas por el tratado.

Ahora bien, si se preguntase a los miembros del Círculo Interior por situaciones concretas, sus respuestas estarían llenas de matices. Pero hay otra verdad sobre la Camarilla a tener en cuenta: los cabrones milenarios que forman el Círculo Interior no juguetean con "matices", y desde luego no lo hacen para beneficiar a quienes perciben como inferiores. El Círculo Interior ha dejado clara su postura a los Justicar, quienes se la han dejado clara a los Príncipes más importantes de América y Europa, que a su vez se la han dejado clara a sus propios Chiquillos, que se han convertido en Príncipes y Primogénitos de dominios más pequeños. A la vista de esta postura básica (heredada de algunos de los vampiros más poderosos del planeta), todos los Príncipes excepto los más seguros de sí mismos tienden a ser precavidos a la hora de tratar con problemas Anarquistas que no alcanzan el nivel de "revuelta activa".

Nos temen. No hasta el punto de entregarnos las llaves del dominio, pero lo suficiente como para no querer que la historia (nuestra historia) se repita.

En este sentido, la historia de los Estados Libres Anarquistas representa un objeto de estudio. Públicamente, desde el nacimiento de los Estados Libres la Camarilla se ha comprometido a derribarlos, pero los movimientos en ese sentido han sido vacilantes en el mejor de los casos, sobre todo debido a que los inconvenientes potenciales (por citar sólo dos, la provocación a los Anarquistas de otros dominios y la posible alianza entre Anarquistas y Catayanos) pesan más que la indignación de la Camarilla por la existencia de un territorio que no reconoce su autoridad pero en el que, por lo demás, se respetan las Tradiciones. Y, a pesar del horror que les provocan revueltas y regicidios, la mayoría de los vampiros de la Camarilla que recuerdan a Don Sebastián, el difunto y nada llorado Príncipe de Los Ángeles, admitirán en privado que se merecía lo que le pasó.

Hay que decir, mi Sire, que el autor tiene algo de razón. El gobierno de Don Sebastián era decadente e inepto casi desde el momento en el que asumió el cargo y, si la memoria no me falla, poco menos de un año antes del comienzo de la Revuelta, la Justicar Toreador había llegado a proponer la idea de reemplazarlo con discreción y simplemente culpar de su muerte a los Anarquistas. De hecho, el retraso de la Camarilla a la hora de responder a la Revuelta se debió a que otros Justicar temían que se hubiese excedido en sus atribuciones y hubiese orquestado ella misma la muerte de Don Sebastián por su cuenta. Lo más sorprendente de todo es que, al parecer, el número de rupturas graves de la Mascarada ***descendió*** *una vez los Anarquistas tomaron el control. A pesar de la inestabilidad del "gobierno" de los Estados Libres, en todas las décadas que han pasado desde la Revuelta no ha vuelto a haber una ruptura tan terrible como las que parecían suceder año sí y año no durante las décadas de los veinte y los treinta.*

Los mismos principios se aplican hasta cierto punto en los territorios del Sabbat. Muchos de los antiquísimos monstruos que deciden las políticas de la Secta son lo suficientemente viejos como para recordar las excitantes noches de la Primera Revuelta Anarquista. Así, entre los líderes del Sabbat hay una curiosa tendencia a idealizar a los Anarquistas, quizá el único aspecto en el que el sentimentalismo tiene lugar en su, por lo demás, brutal cultura. Obviamente, los dirigentes de la Secta prefieren que todos los chupópteros de sus dominios participen regularmente en la Vaulderie y apoyen sus apocalípticas fantasías, pero a veces, mientras los Anarquistas sean cuidadosos, puede que les sea posible no hacer ninguna de las dos cosas y vivir en la periferia de un dominio del Sabbat con relativa tranquilidad. "Relativa", por supuesto, es en sí mismo un término relativo. En este caso podría significar que te golpeen con porras en vez de apuñalarte con espetones al rojo vivo, pero a menudo los pequeños favores son preferibles a ningún favor.

Teniendo esto en cuenta, consideremos los diferentes tipos de dominios en los que un insurgente podría encontrarse junto con algunas recomendaciones sobre cómo transformarlos en algo más de su gusto. Comencemos con un repaso de los modelos más comunes de la Camarilla antes de dedicarnos a las otras Sectas.

Anarquistas y Príncipes tiránicos: La campaña de insurgencia

Si nuestra propaganda fuera cierta, todos los Príncipes de la Camarilla serían monstruos embutidos en trajes de tres mil dólares, dictadores violentos y opresores que machacan a todos los que se les oponen y gobiernan según su capricho. Bueno, la buena propaganda siempre contiene algo de verdad y la Camarilla nos ha suministrado alegremente monstruos para usar como ejemplos. El Príncipe Marcus Vitel de Washington es un Príncipe tiránico ejemplar, hecho que explica por qué la presencia Anarquista en la capital de la nación es insignificante a pesar del papel que jugó el Movimiento en el nacimiento de la libertad de EE.UU. Es cierto, el modelo tiránico no es tan frecuente como a menudo afirmamos, pero sin duda no es mera propaganda.

El Príncipe tiránico gobierna su dominio absolutamente… o al menos eso parece. A veces, el Príncipe no es tan poderoso como sugiere su reputación, sino que depende del apoyo de un Antiguo más poderoso que él o incluso de un Matusalén que se esconde entre bambalinas. Con independencia de si su poder es real o prestado, el Príncipe tiránico ejerce su autoridad con abandono, en la confianza de que nadie puede desafiarlo. Como no teme ser depuesto, es libre de permitirse aplicar sentencias absolutamente desproporcionadas a cualquiera que llame su atención, sin importar si es inocente o lo pequeña que sea la transgresión. Evidentemente, le encanta aniquilar Anarquistas. Se trate de humillaciones públicas, dolorosas flagelaciones o incluso de forzar a Vástagos a probar la Vitae del Príncipe, hay muchos castigos que, sin llegar a la Muerte Definitiva, le pueden resultar gratificantes al sádico ego de un tirano.

Si los Anarquistas no complacen al tirano violando las Tradiciones y proporcionándole motivos para castigarlos, bueno, quizá alguna otra regla menor pueda apor-



tar la excusa. Los Príncipes tiránicos son conocidos por imponer reglas arbitrarias a los Vástagos de la localidad para tener un motivo para aplicar un castigo igualmente arbitrario en cualquier momento según su capricho. Quizá sólo atienda a los peticionarios durante el descanso de una representación de ópera o un concierto para los que se exige vestimenta formal, lo que significa que un Anarquista desaliñado que fue Abrazado con el pelo desgreñado y una barba de varios días que ahora es permanente tiene que organizarse para lograr un cambio de imagen completo antes de que caiga el telón a las ocho. O bien, olvidando la Tercera Tradición, quizá el Príncipe exija que se obtenga su permiso antes de crear un Ghoul. El dogma de la Camarilla establece que un Príncipe reconocido es el amo indiscutible de su dominio y que mientras sus mezquinas reglas y restricciones no amenacen la Mascarada de alguna forma (y tenga el poder de imponerlas), éstas no son discutibles sólo por el hecho de ir más allá de las Tradiciones de Caín.

Por supuesto, ni siquiera un Príncipe tiránico declarará sin más una Caza de Sangre (aunque se dan los asesinatos discretos y peticiones a seguidores de "librarlo de ese Anarquista entrometido" [N. d. T.: se trata de una referencia al asesinato de Thomas Becket]). Sin embargo, las rupturas de la Mascarada no son una frivolidad, como tampoco lo son las de las demás Tradiciones, y los tiranos descuidan poco o nada su objetivo de hacer cumplir tales leyes. El miedo de los mortales a terroristas y anarquistas ha crecido y se ha enconado hasta el punto de que a la brutalidad policial contra manifestantes pacíficos se reacciona con un bostezo a la vez que "*don't tase me, bro*" [N. d. T.: No me des con el táser, colega] es el remate hilarante de un chiste nacional. Con este telón de fondo, es habitual que un tirano trate casi cualquier perturbación violenta de la normalidad ciudadana como una transgresión de las Tradiciones de la Mascarada, el Dominio y la Hospitalidad, especialmente si se puede determinar que su origen es la actividad Anarquista. El destino de los Seis de Minneapolis es tristemente instructivo.

El de los "Seis de Minneapolis" es un ***tema muy discutido*** *entre los Anarquistas de Minnesota. En 2003 se produjeron disturbios en los que participaron unos mil estudiantes de la Universidad de Minneapolis después de que el equipo de hockey de la institución ganase un campeonato nacional. Los agentes del Príncipe revisaron grabaciones meticulosamente y descubrieron la presencia de tres conocidos Anarquistas en el lugar de los desórdenes. Los Anarquistas negaron cualquier implicación en los mismos y afirmaron que sólo estaban aprovechando la confusión para alimentarse, pero el Príncipe los acusó de haber iniciado los disturbios para socavar su autoridad. Según mis propias pesquisas, los Anarquistas probablemente*

eran inocentes y el Príncipe se sirvió de la ocasión con afán de venganza para desquitarse por los destrozos en una de sus propiedades el año anterior. Aunque ningún mortal murió o resultó seriamente herido en los disturbios, ni hubo rupturas de las Tradiciones dignas de mención, los tres Anarquistas sufrieron la Muerte Definitiva y el Príncipe Vinculó a la fuerza a otros tres de sus colegas, lo que en la práctica hirió severamente a los Anarquistas de la zona Minneapolis-St. Paul durante varios años. Sin embargo, actualmente están retornando a la región y están usando el incidente como divisa contra el impopular Príncipe.

El Príncipe que gritaba "¡que viene el lobo!"

No hace falta decir que desafiar abiertamente a un Príncipe tiránico es un asunto arriesgado y hacerlo mediante payasadas torpes y violentas es peligroso. Quienes viven bajo un régimen brutal de este tipo deben servirse del ingenio y el subterfugio. Por suerte, la mayor parte de los tiranos tienen una idea muy estereotipada de los Anarquistas y generalmente no serán capaces de descubrir uno a menos que lo pillen volando una oficina de correos vestido con ropa de motero de los 70 adornada con símbolos Anarquistas y escuchando clásicos de Public Enemy. Lo mejor que puedes hacer es esconderte ante sus narices haciéndote pasar por un leal perrito faldero de la Secta. No te descubras. Haz lo que te manden. Representa el papel del buen siervo. Mira, escucha y aprende. Y entonces, cuando sepas cómo funcionan las cosas, usa la propia fuerza del tirano contra él. Esparce indicios de que sus aliados más cercanos tienen inclinaciones Anarquistas o simplemente están conspirando para socavar su Praxis. Atrae a sus Chiquillos al Movimiento y persuádelos de sabotear su organización desde dentro. Provócalo con bromas y vandalismo y entonces haz que dirija erróneamente su ira hacia inocentes. Lo fundamental es que el tirano estará amenazando y maltratando a Vástagos sin culpa porque cree que son Anarquistas. Entonces, una vez infligido el castigo, revela pruebas que exoneran a la víctima. Siéntate a observar cómo en el futuro los recelosos súbditos del Príncipe rechazarán sus afirmaciones de estar "conteniendo a los Anarquistas" y las consideran simples excusas para la brutalidad sin sentido.

Así se revela la verdadera debilidad del invencible tirano. Para un Príncipe de este tipo, los Anarquistas que representan el estereotipo proporcionan una válvula de escape para sus impulsos sádicos y, mientras limite a éstos su crueldad, el resto de los Vástagos se sienten seguros y pasan por alto sus "asuntos". Pero en el momento en que unos pocos inocentes aparecen con marcas de quemaduras o cosas peores, los demás ya no se sienten a salvo y de repente esos asuntos se convierten en objeto de acalorada discusión en el Elíseo. A partir de ahí, se trata casi de un círculo vicioso: enfurecer al Príncipe, provocar una reacción desproporcionada contra un vampiro inocente, revelar el error y observar cómo la desaprobación de las Arpías lo enfurece aún más.

Maquiavelo decía que es mejor para un Príncipe ser temido que ser amado, pero sobre todo, que *no debe ser odiado*. El truco para vencer a un tirano es hacer que sus súbditos lo odien más de lo que lo temen. Juega bien tus cartas, ciudadano, y el Príncipe morirá a manos de sus antiguos aliados sin que tengas que mover un dedo. Juega tus cartas impecablemente y esos aliados podrían incluso invitarte a formar parte de su conspiración… lo ideal para hacer caer el siguiente gobierno antes siquiera de que empiece.

Sin embargo, queda una última cuestión. ¿Qué pasa si el Príncipe tiránico no es más que una marioneta de algún vampiro Anciano que gobierna desde las sombras? Eso depende de si eres lo suficientemente listo para descubrir la verdad antes de la última jugada. Si lo eres, quizá puedas endulzar tu victoria con el prohibido sabor del Amaranto. Si no… bueno, nadie espera que un revolucionario viva para siempre.

Anarquistas y Príncipes débiles: El arte de la negociación

Por supuesto, no todos los Príncipes son tiranos, no importa cuánto nos guste decirlo. Algunos gobiernan dominios fracturados y sobreviven manipulando a sus rivales para que se enfrenten entre sí con la esperanza de que nunca se reúnan para intercambiar impresiones. Otros llegan al poder como parte de un compromiso negociado entre chupópteros más antiguos y poderosos que no dudan en hacerle saber al Príncipe cuál es realmente la situación.

Un caso concreto: Lodin, el difunto Príncipe de Chicago, interpretó el papel de tirano hasta que trató de intimidar a los hombres lobo de la zona con tanta agresividad como a sus compañeros vampiros y lo pagó con la no-vida. Sin embargo, pese a toda esa intimidación y ostentación, la cruda verdad sobre su régimen es que gobernaba con el consentimiento de la Primogenitura, que incluía a venerables Antiguos de los Clanes Brujah, Tremere, Nosferatu y Gangrel, cada uno de los cuales lo eclipsaban en poder en bruto y que conjuntamente reivindicaban el poder del veto sobre la mayor parte de sus decisiones hasta el momento de su Muerte Definitiva.

En muchos sentidos, el escenario con un Príncipe débil es más difícil para los Anarquistas que con un tirano; después de todo, "Príncipe débil" a menudo significa "Primogenitura fuerte", es decir, no hay sólo un Antiguo matón con el que lidiar, sino una habitación llena de ellos. Además,

si el Príncipe es de verdad sólo un figurante, eliminarlo no cambia nada. Como mucho, los Anarquistas pueden esperar que el siguiente sea menos hostil hacia el Movimiento, pero hasta eso es difícil de prever. En el caso ideal, uno o más poderes superiores de la ciudad apoyan nuestra causa sinceramente. Menos ideal es que uno o más de ellos no estén de acuerdo con nuestras ideas, aunque no les importe trabajar con nosotros temporalmente para lograr objetivos satisfactorios para todos. La peor situación es aquélla en la que uno o más de ellos tienen la intención de usarnos para perseguir sus metas y abandonarnos en el momento en que hemos dejado de ser útiles. No hay nada peor que pensar que al fin has conseguido un espacio para tus ideas y comprobar que al final sólo era otro movimiento de un Antiguo en la Jyhad.

Si quieres promover la Causa en una ciudad con un Príncipe débil, lo mejor es enfrentar a los verdaderos gobernantes unos contra otros. ¿Quiénes son los Antiguos de la ciudad? ¿Cuáles son sus metas? ¿Quién odia a quién y por qué? Presta especial atención a los Brujah, los Gangrel y los Nosferatu. Es mucho más probable que los Antiguos de esos Clanes crean lo que les contemos o, si eso falla, que sean hostiles de por sí hacia la Praxis autoritaria. Sorprendentemente, los Toreador son los siguientes más importantes. Aunque el Clan como tal no se siente atraído por nuestros ideales, los miembros individuales del mismo suelen estarlo y la elocuencia de tu oratoria a menudo apelará incluso a quienes no estén ideológicamente de acuerdo contigo. O a lo mejor sólo quieren follarte. Lo que te venga mejor.

Los Antiguos Malkavian suponen un riesgo. En raras ocasiones encontrarás a alguno cuyo tipo de locura sintonice con los ideales Anarquistas, pero incluso entonces corres el riesgo de que te esté apoyando para que mueras trágicamente como parte de algún paranoico plan de venganza. Nuestra recomendación es que te olvides de los Antiguos Ventrue y Tremere. Cualquier miembro de esos dos Clanes que haya ascendido hasta convertirse en un poder tras el trono es casi con certeza un déspota congénito y si alguno de ellos se digna a mostrarte algo que no sea hostilidad, puedes estar seguro de que está planeando utilizarte contra sus enemigos para después apuñalarte por la espalda.

Tras haber identificado a todos los jugadores y exactamente a qué juega cada uno, tu siguiente paso es reforzar las manos de tus aliados (tanto si son conscientes de ser tus aliados como si no) a la vez que socavas la posición de todos aquéllos que desean que pierdas. Busca los puntos débiles de los Antiguos. Los Toreador son vulnerables a la lujuria, la envidia y la vanidad. Hay una razón por la que el símbolo de los Malkavian es un espejo roto; averigua qué puede provocar que se rompa del todo. En su corazón oscuro y marchito, cada Brujah y cada Gangrel sospecha secretamente que todo el mundo se confabula contra ellos. Probablemente tengan razón, así que averigua quién *está* conspirando contra los Antiguos Brujah y Gangrel y díselo a cambio de los favores adecuados a devolver más adelante.

No trates de jugársela a un Antiguo Nosferatu. Ni se te ocurra. No es que sea imposible, pero probablemente sabrá lo que estás planeando antes de que vayas a verlo y todos los demás Nosfis con los que hables van como mínimo a considerar la idea de venderte. Dicho esto, la mayor parte de ellos *son* pragmáticos. Calcula lo que quieren en realidad y lo que puedes permitirte darles. Trátalos con honestidad al tiempo que discretamente das por sentado que se están comportando tan deshonestamente contigo como pueden hacerlo sin ser descubiertos. Si el Antiguo Nosferatu es tu enemigo, espera la enemistad de todo el Clan a menos que sea posible separarlo del mismo. Si siente hostilidad hacia los Anarquistas en general o hacia ti en particular, lo mejor que puedes hacer mantener en secreto tus inclinaciones Anarquistas tanto tiempo como sea posible hasta que puedas volver a uno de los Clanes de clase alta contra él y hacer que huya de la ciudad.

Por último, pero no menos importante, la mayor debilidad de los Antiguos Ventrue y Tremere es que todo el mundo los odia. Son como los niños ricos de escuelas de élite que creen que las buenas notas y los padres ricos tienen que traducirse en que van a quererlos independientemente de su personalidad. Los Antiguos de estos Clanes no pueden resistir la tentación de portarse como unos cretinos con cualquiera a quien consideren inferior social o intelectualmente, lo que es casi todo el mundo, *incluyendo* a otros miembros de sus propios Clanes. Aprovéchalo. Avergüénzalos públicamente y sus propios Clanes se volverán contra ellos. Te va a sorprender la facilidad con la que unas pocas bromas bien ejecutadas pueden destruir a un Tremere o a un Ventrue, especialmente si no llega a darse cuenta de que eres el culpable. Si vas a Chicago, pregunta a cualquier chupóptero local por un Sangre Azul llamado Horatio Ballard y sus zapatos *wingtip*. Prometemos que encontrarás la historia tan instructiva como hilarante.

Sospecho que aquí el autor exagera. He hecho averiguaciones sobre los eventos que rodearon la caída en desgracia de Horatio Ballard y encontrado pocos indicios de la implicación directa de alguno de los Anarquistas de Chicago. Resumiendo, un desconocido adquirió material que permitía chantajear a Ballard, un Ventrue prominente que era considerado un candidato encubierto que podría reemplazar a Lodin como Príncipe de Chicago. El chantajista no exigió un pago ni intentó revelar los secretos de Ballard, sino que exigió que éste llevase a cabo una serie de tareas cada vez más vergonzosas que culminaron con su detención a manos de la policía mortal por exhibicionismo y conducta lujuriosa en un cine porno. Aunque las acusaciones legales fueron

desechadas con facilidad, la sórdida historia se esparció rápidamente entre los Vástagos de Chicago, lo que hizo más daño al estatus de Ballard de lo que habría hecho la revelación de los asuntos personales que quería mantener en secreto. Habiendo al parecer acabado su trabajo, el misterioso chantajista dejó de hacerle exigencias a Ballard, quien se retiró de la política de la Estirpe y se concentró en sus negocios. A día de hoy, el culpable aún no ha sido identificado.

Con independencia de si esto fue el sórdido resultado de unas "bromas" Anarquistas o, lo que me parece más probable, simplemente de las acciones de un Malkavian especialmente malicioso, el autor tiene razón en una cosa: un preocupante número de nuestros Antiguos parecen de alguna forma más vulnerables a la humillación pública que a los ataques físicos directos, especialmente Ventrue, Tremere y, en menor medida, Toreador. A la luz de este hecho yo recomendaría la política de intentar suprimir (tanto como sea factible) la publicación de información personal embarazosa de los Antiguos de la Camarilla de los que se sabe que mantienen una postura anti-Anarquista. Si los Anarquistas pretenden socavar nuestra autoridad humillando públicamente a nuestros estimados Antiguos, deberíamos ver esas "bromas" como una forma de sedición y reaccionar en consecuencia.

Dicho esto, para todos aquéllos que piensan que gastar bromas está por debajo de su nivel, el dominio de un Príncipe débil admite mucha más de esa entrañable ultraviolencia que tantos Anarquistas parecen ansiar que el de uno tiránico. El truco es no dejarse atrapar o, para ser más precisos, asegurarse de que atrapen a *otro*. Cuando ejecutes tu plan, asegúrate de no dejar huellas dactilares (a menos que las hayas sacado de la mano de un enemigo). Estudia el terreno. Hoy en día hay cámaras por todas partes, así que no confíes en Ofuscación. Mejor sírvete de lacayos y asegúrate de que sean eliminados antes de que cualquier grupo interesado pueda vincularlos contigo.

Recuerda: en esta situación, el propósito del vandalismo, las agresiones, el terrorismo e incluso los asesinatos selectivos no es golpear por la causa Anarquista, sino empujar a los Primogénitos a enfrentarse unos a otros y, si hay suerte, que todos los bandos se dirijan a ti en busca de apoyo. En público, mantén la neutralidad de los Anarquistas e incluso ofrécete como mediador (y deja caer delicadamente que alguien tiene que hacerlo, ya que "obviamente el Príncipe no es capaz"). En privado, cierra tratos con quien quieras mientras los otros bandos no se enteren. Cuando todo el dominio esté harto de las batallas de los malhumorados y vengativos Antiguos, los Vástagos ansiarán una nueva y mejor manera de hacer las cosas.

Por suerte, tenemos panfletos para esas cosas.

Anarquistas y Príncipes asediados: Maduro para la cosecha

Sea al comienzo un Príncipe de la Camarilla fuerte o débil, tu objetivo final es llevarlo hasta este estadio: un Príncipe asediado cuyo dominio está a punto de caer, preferiblemente ante los Anarquistas o, si no, ante un nuevo régimen más abierto a sus planes. A pesar de su naturaleza autoritaria, la Camarilla en último extremo es un entorno corrupto y despiadado y «el poder desgasta a quien no lo posee». El Príncipe asediado tiene pocos amigos, menos aliados y una horda de enemigos que creen que pueden tener éxito donde él ha fracasado.

Eliminar a un Príncipe asediado e instalar al deseado recambio es un asunto delicado. Nunca olvides que estás nadando con tiburones probablemente más viejos y casi con seguridad más arteros que tú. Tampoco que todos y cada uno de los chupópteros que se ofrecen como posibles aliados te están usando para sus propios fines. ¿Es más viejo de lo que pensabas? ¿O de Sangre más fuerte? ¿Es en realidad ese Antiguo de la Camarilla que parece ansioso por contactar con tu manada un infiltrado del Sabbat que finge ser leal a la Torre de Marfil? Te estás acercando al final del juego. No la jodas confiando en quien no debes.

Por supuesto, eso no significa que no forjes alianzas, pero prepara un plan de contingencia por si el aliado te traiciona. Ya sabes, lo que haces *cada noche en cualquier otro contexto*. Y aquí hay una idea para expandir tus horizontes: no descartes automáticamente la posibilidad de aliarte con el propio Príncipe. Cuando éste se dé cuenta de que todos los demás aliados lo han traicionado, de que todas las demás rutas están cortadas, de que a nadie le importa una mierda todo lo que ha hecho por la Camarilla durante las últimas décadas o incluso siglos, entonces puedes arriesgarte a plantearle la pregunta que nos motiva a todos: ¿Por qué obedeces? No siempre funciona. De hecho, casi nunca funciona. Pero a veces…

Si los Anarquistas del lugar quieren respaldarlo como Barón y proporcionarle el músculo que necesita para sobrevivir, a veces es posible convencer a un Príncipe cuyo régimen se ha vuelto inestable de mandar todo a la mierda y redirigir su lealtad a nuestra causa. La Baronía del Príncipe de Alsacia, allá en la gélida Canadá, empezó así. Por supuesto, el dominio del Príncipe de Alsacia es un agujero de mala muerte en el que apenas puede so-

brevivir media docena de chupópteros, pero algo es algo. Lo importante es que, si puedes convencer a un Príncipe asediado de que el modelo de la Camarilla le ha fallado, le puedes vender nuestra solución: una sociedad en la que se mantienen su poder personal y su estatus y en la que sus enemigos son aplastados… pero sólo mientras esté dispuesto a tratar a los Anarquistas como a iguales.

Me parece recordar que vuestra postura es que hace décadas que la Camarilla debió haber aplicado un castigo ejemplarizante en el dominio del Príncipe de Alsacia pese a su irrelevancia estratégica. Si ahora se usa como ejemplo de un Príncipe de la Camarilla que ha conducido su dominio a aceptar la forma de vivir de los Anarquistas, quizá sea el momento de que el concejo retome el asunto.

En su defecto, si no puedes garantizar que el nuevo Príncipe sea el que tú quieres, puedes asegurarte de que *no sea* el que no quieres. Cuando se acerque el final, centra tu atención en cualquier sustituto potencial que odie el Movimiento por principios. Si no puedes influir en la decisión de quién es el siguiente Príncipe, haz saber que apoyarás a cualquiera que tenga los mismos enemigos que tú. Luego, sigue así hasta el final. Las transiciones en el liderazgo de los Vástagos siempre son conflictivas. Escoge a tus objetivos con antelación y ataca cada vez que encuentres una oportunidad. Un exempleado insatisfecho ha quemado ese edificio hasta los cimientos. Aquel criado Ghoul se ha cortado la cabeza accidentalmente mientras se afeitaba. Aunque no puedas conseguir una victoria total, si puedes dañar a los peores elementos anti-Anarquistas antes de que la nueva autocracia tome el control, estarás en una situación mucho mejor para la siguiente ronda de juego. Es una partida larga y llevamos en ella desde el siglo XIV.

Anarquistas y Sabbat: Navegando en el infierno

Conciudadano de la Sangre, puede que estés leyendo este manifiesto en el corazón de territorios dominados por el Sabbat. Te compadecemos y desearíamos poder ofrecerte consejos más útiles. Sólo diremos esto: que abraces la violencia como primera, última y principal opción. Si algo se puede decir de los Sabbat es que desprecian la diplomacia y la sutileza por principios y que tratar de discutir con la mayoría de ellos desde una posición que no sea de fuerza absoluta solamente granjea su desdén. Si has tomado parte en la Vaulderie y te has unido a su culto a la muerte, entonces se te considera uno de ellos aunque filosóficamente defiendas la postura Anarquista. Si no, eres



objetivo de "reclutamiento" (con lo que nos referimos a sufrir un salvaje lavado de cerebro para que te unas a ellos) o algún otro tipo de juguete con el que jugar.

La característica definitoria de la mayor parte de los regímenes Sabbat es el miedo monomaníaco a los Antediluvianos. Muchos creemos que las conspiraciones en torno a la Gehenna son chorradas o, como mucho, algo que estirar como un chicle hasta que de verdad ocurra algo. Todos sabemos que los chupópteros realmente viejos alcanzan un punto en el que ya sólo pueden alimentarse de otros vampiros. De esto se deduce que los Antediluvianos que aún existan han alcanzado el punto en el que sólo la Sangre de los Antiguos puede saciarlos. Por desgracia para nuestros trágicos ancestros, no hay muchos Antiguos rondando por ahí y los que quedan son demasiado poderosos como para ser cazados como alimento, ni siquiera por algo teóricamente tan poderoso como un Antediluviano. Hemos visto los Poderes de los Antiguos y, aunque a menudo son fenomenales, no son más que refinamientos y aumentos de Disciplinas que están disponibles para todos nosotros. No hemos visto nada que indique que las Disciplinas de los progenitores sean tan inimaginablemente poderosas que triunfen contra toda oposición.

De la misma forma, *si* los Antediluvianos han existido alguna vez y *si* no han sido destruidos en el ínterin, sin duda están atrapados en un estado de Letargo por hambre del que nunca podrán despertar nunca. El propio dogma del Sabbat confirma esta teoría, que afirma (sin pruebas fiables, hacemos notar) que tanto el Antediluviano Lasombra como el Tzimisce fueron Diabolizados durante el sueño sin que ofrecieran ningún tipo de resistencia. Sencillamente, la idea de que los Antediluvianos representen algún tipo de amenaza apocalíptica carece de sentido y los miembros del Sabbat que se lo creen no son diferentes de los ancianos jubilados que donan los ahorros de toda su vida a un telepredicador. Barak Obama no es el anticristo keniata, musulmán y socialista que intenta desarmarnos y matarnos a todos con comités médicos de la muerte y los Antediluvianos no son los amos secretos del mundo que esperan a alzarse de sus tumbas y devorarnos a todos.

Recuerda que nunca debes llegar sin más y *soltarle* eso a un verdadero creyente del Sabbat, igual que no deberías esperar discutir razonadamente con un anciano fundamentalista sobre, digamos, los méritos relativos de la Cristiandad y el Islam. De hecho, este último debate puede ser menos arriesgado, ya que es menos probable que el fundamentalista te devore por completo. Los miembros del Sabbat que creen en "la amenaza de los Antediluvianos" lo hacen con devoción. ¡Pero si ni siquiera los que no creen en ella tienen reparo en usar los mitos culturales de la Secta para medrar políticamente!

Por supuesto, esto te proporciona algunos puntos débiles que explotar.

En el cubil de la araña

Lo primero de todo, los Anarquistas atrapados en un dominio del Sabbat *deben* mantenerse unidos por encima de todo. No tienes una "coterie", tienes una "manada". El modelo de agrupación no es "un grupo de ideólogos y agitadores", sino "una banda callejera violenta y fanática". En realidad no hace falta ser un fanático (aunque quedarse en un dominio del Sabbat sin duda lo implica), pero tienes que presentar un frente que indique que provocarte a ti y a los tuyos no compensa.

A partir de ahí, desestabilizar un dominio del Sabbat es más o menos como hacerlo con uno de la Camarilla… excepto que los riesgos son mayores. Si el Arzobispo es un tirano, provoca su despiadada furia sobre objetivos inocentes mientras propagas que su brutalidad es contraria a las enseñanzas de Caín y podría señalarlo como un topo de los Antediluvianos. Si es débil, atiza las rivalidades entre los Antiguos que lo apoyan, cada uno de los cuales podría ser una herramienta de los Antediluvianos. Si el Arzobispo está asediado, socava las pretensiones de poder de todo el mundo al tiempo que contactas con desilusionadas manadas Sabbat. La brecha esencial entre la inhumanidad de las Sendas de Iluminación del Sabbat y el generalmente humanista Movimiento Anarquista es vasta, pero no insuperable, y ha habido incidentes en los que miembros de la Secta e incluso manadas enteras se han pasado al Movimiento al reconocer que el Sabbat sólo es una Camarilla más sangrienta en la que el Segundo Estamento reemplaza al Primero, pero no siente más amor por el Tercero que ésta.

Ah, ser un agitador Anarquista en un obispado del Sabbat también tiene un lado bueno: puedes desinhibirte. Los territorios del Sabbat son, históricamente, algunos de los dominios más violentos de Occidente y, pese a todo su desprecio por las tradiciones de la Camarilla, la Secta tiene sus propios mecanismos para preservar la Mascarada que son la envidia de la Torre de Marfil. No puede ser de otra manera: el Sabbat se dedica al caos y los asesinatos en masa a una escala verdaderamente nauseabunda. La Espada de Caín no habría durado seis siglos si no hubiera tenido los medios para encubrir las atrocidades de los vampiros. Úsalo contra ellos. Un Anarquista en un territorio del Sabbat puede reventar y arrasar con todo de una forma que en un territorio de la Camarilla haría que se impusiera la ley marcial reforzada con brigadas del ejército.

Por supuesto, aquí no estamos hablando del Primer Mundo. No hay ciudades del Sabbat en los Estados Unidos o en Canadá en las que sea realista pensar que se puede comenzar una revolución quemando bloques enteros. Sin embargo, estas cosas pasan *todo el tiempo* en América Central y del Sur. Hay células que operan en o alrededor de dominios del Sabbat desde Juárez hasta Bolivia. Por otro lado, si *no* eres de esos Anarquistas a los que les gustan tales tácticas y, de hecho, estás más bien harto de que

tus compañeros estropeen tus cuidadosamente planeadas conspiraciones mediante la aplicación poco juiciosa de bombas caseras y gasolina, quizás deberías animar a tus tumultuosos colegas a dirigirse a uno de esos grupos de incursores del Sabbat en los que sus habilidades de demolición serán calurosamente acogidas.

Este pasaje nos abre una interesante posibilidad digna de considerarse posteriormente. El hecho de que haya algún tipo de presencia Anarquista entre los Sabbat es un recurso potencial que deberíamos poder explotar. Recomiendo que hagamos esfuerzos por identificar a Anarquistas que deseen actuar como insurgentes en el interior de dominios del Sabbat y les ofrezcamos apoyo material. Naturalmente, dada su típica despreocupación la mayor parte de ellos tenderá a rechazar nuestra ayuda sin importar lo beneficiosa que pueda llegar a ser, de modo que propongo que actuemos a través de terceros y nos presentemos como camaradas Anarquistas. Cualquier cosa que se pueda hacer para desestabilizar los baluartes del Sabbat en el Nuevo Mundo será positiva para la Camarilla incluso si significa proveer de cierto apoyo a nuestros propios subversivos Anarquistas. Como mínimo tienen la ventaja de ser totalmente prescindibles.

Anarquistas y Estados Libres: Larga vida a la revolución

Por último, puedes ser alguno de los ciudadanos que tienen la suerte de vivir en los Estados Libres, ciudades dominadas por Anarquistas en las que nadie tiene que hacer reverencias ante polvorientos Antiguos. Sí, seguro. Anda, no me tomes el pelo, que hace frío. Si algo tienen que hacer nuestros hermanos y hermanas de los Estados Libres es ser tan diligentes preservando sus libertades como los que viven en ciudades de la Camarilla o el Sabbat a la hora de conseguirlas. Parafraseando al señor Jefferson en su última época, "el árbol de la libertad debe ser revitalizado con la Sangre de Anarquistas y tiranos".

Hay un hecho inevitable y triste: al final, todo el mundo se hace viejo, mental y espiritualmente, si no físicamente. ¿El fogoso agitador que condujo a los Anarquistas a la victoria hace ya varias décadas? A la postre, quedará tan fuera de onda como los Antiguos a los que reemplazó. ¿No nos crees? Entonces considera la situación en la Baronía de Ángeles. Puede que Jeremy MacNeil sea un icono del Movimiento, pero también es un Antiguo de 300 años de edad que en tiempos creyó en el Derecho Divino de los reyes. Más tarde descubrió el anarquismo (con a minúscula) y ahora piensa que no se le debería permitir a nadie ni siquiera *intentar* crear un gobierno cohesionado en los Estados Anarquistas. El hecho de que eso haya dejado su régimen en un estado en el que es incapaz de defenderse de la Camarilla, el Sabbat o la actual presión de los Catayanos no ha conseguido inculcarle la realidad de que incluso los Anarquistas necesitan cierto grado de unidad. Si no va a tomar el liderazgo, al menos podría tener la decencia de apartarse del camino.

¡Y Salvador García es todavía peor! Sí, aún se dice de él que es "el corazón y el alma de la Revuelta Anarquista" por publicar el Manifiesto Anarquista original y por su audaz victoria sobre Don Sebastián. Pero, siendo honestos, a pesar de todo lo que ha hecho para incitar a jóvenes Anarquistas contra la Camarilla, el manifiesto de García era poco más que una carta de amor a alguna revolucionaria muerta hace mucho tiempo a la que quería tirarse durante la guerra civil española, más un montón de pajas mentales sobre Francisco Franco (¡Eh! Sigue muerto, ¿sabes?). ¡Estamos en el siglo XXI y Salvador García *sigue* pensando que el marxismo es importante para la Revuelta Anarquista! Ahora que la antigua Unión Soviética y la actual China comunista han abrazado agresivamente el capitalismo (o una forma peculiar del mismo, al menos), el viejo Salvador está muerto de miedo. Quizá debería empezar a hacerse amigo de los Catayanos con la esperanza de que le proporcionen opio empapado en sangre o algo para aliviar su alma torturada. Quizá ya lo haya hecho.

En fin… Lo más importante que hay que recordar sobre operar en un Estado Libre es que hay dos necesidades en conflicto y, de hecho, contradictorias. Por una parte, todos los Cainitas *deben* estar dispuestos a respetar los derechos individuales de los demás. Por otra parte, la sociedad aún *debe* funcionar a pesar de que los ciudadanos tengan objetivos contrapuestos. *Hay que* preservar la Mascarada. *Hay que* proteger la ciudad contra las incursiones de la Camarilla y la infiltración del Sabbat. *Hay que* mantener la población de Vástagos en un nivel razonable a la vez que se mantiene un mecanismo igualitario y socialmente consciente para la regulación del derecho a la Progenie.

Por supuesto, no pretendemos enseñarte cómo lograr todo eso. Cada Estado Libre es un laboratorio de libertades vampíricas y debe esforzarse para encontrar su propio método. Algunos Estados Libres han tenido éxito basándose en el modelo de municipios de Nueva Inglaterra. En él, todos los ciudadanos de la comunidad tienen un voto de igual valor independientemente de su Generación o su posición. Otros han tenido suerte con comunas anarcocorporativistas en las que la Vitae es un capital de propiedad colectiva. Cualquiera que sea la forma que tome, propugnamos una sociedad de los Condenados democrática y sin clases. Averigua cómo hacer que el Movimiento funcione de la mejor manera posible para ti y los vampiros con los que compartes el dominio. Así es como los Anarquistas hacen las cosas. Tendrás un Estado Libre si eres capaz de mantenerlo.

La cantidad de bilis que destila el autor contra los líderes de los Estados Libres Anarquistas es intrigante y, en mi opinión, representa una posibilidad para sembrar cizaña entre los Anarquistas aliados con el movimiento de la Pregunta Roja y los que prefieren un planteamiento más tradicional (y por tanto menos amenazante) de la actividad Anarquista. Nuestro amigo en San Diego ha dicho que ***Anarquistas Liberados*** ya se ha difundido ampliamente por los Estados Libres, pero quizá nos convenga ayudar a su publicación en la zona de Los Ángeles. Por lo que se refiere a edad y actitud, Jeremy MacNeil se parece más a nosotros de lo que querría admitir, especialmente si se lo compara con los hoscos e ignorantes Neonatos que conforman la mayoría en los Estados Libres. Nunca deberíamos abandonar por completo la idea de una reconciliación.

Anarquistas en otros lugares: La vida entre Catayanos, Laibon, jati y Ashirra

Con este encabezado, sorprendentemente provocador, acaba el documento. Julia DeMarco admite haber recibido más secciones del ***Anarquistas Liberados*** que incluían pasajes sobre la actividad Anarquista en territorios Catayanos, entre los Vástagos de África y Oriente Medio e incluso en el subcontinente indio. Sin embargo, afirma que nunca imprimió esas páginas (por no ser relevantes para sus actividades en Boston) y dice no recordar la información que contenían ni tampoco la que se presentaba en las otras lagunas de este documento. Sí afirma que el texto completo ocupaba unas cien páginas, pero cuando fue detenida sólo llevaba la décima parte consigo.

Aun así, creo que tenemos suficiente información sobre este disparate de ***Anarquistas Liberados*** como para hacernos una idea de cuál es su mensaje y qué grado de amenaza potencial representa. No deberíamos dejarnos engañar por el humor pueril o la afectación inmadura de estos agitadores de la Pregunta Roja. Son más peligrosos de lo que sus infantiles diatribas parecen indicar. Aunque confío en que la habilidad de nuestros interrogadores acabará por arrancarle más información a DeMarco, la mera posibilidad de que los Anarquistas de la Pregunta Roja sean capaces de usar Disciplinas que alteran la mente a través de Internet es algo que tenemos que abordar tan enérgicamente como sea posible. Así pues, recomiendo que la Camarilla declare que la Pregunta Roja es Anatema y que se proscriba ***Anarquistas Liberados*** por ser literatura sediciosa cuya posesión será punible con toda la fuerza de la ley de la Camarilla. Confío en que una acción audaz y concluyente por vuestra parte y la de los demás Justicar pueda atajar este problema de Internet antes de que se convierta en una amenaza para nuestro ilustrado gobierno. Hasta entonces, se despide

Vuestro obediente Chiquillo,

C.

Bienvenido a Fangchat, otra aplicación libre creada para ti por Digital Draculas. Aunque se trata de un programa de chat/texto seguro, recomendamos que escribas como si un Nosferatu estuviese mirando la pantalla por encima de tu hombro, porque probablemente uno lo esté haciendo.

ElVampiroMysterio: Noticias d Boston. JDM detenida. Paquete entregado y reenviado a EntrometidoFisgón. BebéFisgón incluyó comentarios. La mayor parte reaccionarios y/o estúpidos, o sea, perfecto para nuestras necesidades. Ad+, nuestro humor le parece infantil.

Blood4BloodGod: LOL Cómo se reenvió el paquete?

ElVampiroMysterio: X desgracia, copia física.

Blood4BloodGod: Era de esperar. Seguro q EntrometidoFisgón aún usa pluma.

ElVampiroMysterio: Lado bueno: BebéFisgón almacenó l pakt en l mismo sistema k se usa para manejar las finanzas d EntrometidoFisgón. Copias xa ti n 2 días. Busca email FREE VIAGRA con adjuntos. Versión corta: EntrometidoFisgón a lo mejr pierde la mitad o + d sus acciones durante el Grand Slam.

Blood4BloodGod: Cling cling!

ElVampiroMysterio: 1 pega: JDM lleva 1 semana en la trena y no se ha roto aún.

Blood4BloodGod: Problemático. Fue un lío preparar a JDM con "Secretos Anarquistas". Fase 3 en Boston no funcionará si no se ronca a tiempo.

Blood4BloodGod: rompe! Puto autocorrector!

ElVampiroMysterio: No te preocupes. El interrogador de BebéFisgón es de 1ra. Se romperá. Aun así, su devoción a la causa emociona.

Blood4BloodGod: Muy cierto. La recordaré con orgullo. X cierto, Mammon33 tiene noticias del Grand Slam. Recomienda vender todas acciones de estas áreas no después del 8 de mayo: bancos (Europa/EE.UU.), automóviles (EE.UU.) y petróleo y gas (global). A partir de ahí, comprar oro y letras del tesoro hasta que reviente, probablmnt en julio o agosto.

ElVampiroMysterio: Vale. Modo Glenn Beck activado. Algo más?

Blood4BloodGod: Sí, mira l Libro de Don d esta semana, te partes. :D

ElVampiroMysterio: LOL ok. Ta luego.

Blood4BloodGod: Vale

La vanguardia de la Sangre: Tecnología y Movimiento Anarquista

Actualmente, la Pregunta Roja y otras coteries tecnófilas le proporcionan al Movimiento Anarquista una ventaja notable sobre otras Sectas, muchos de cuyos principales líderes de opinión son analfabetos informáticos, cuando no tecnófobos militantes. Aunque Retoños y Neonatos de las tres Sectas tienden a ser hijos de la generación de Internet, sólo los Anarquistas tienen en este momento un contingente apreciable de Ancillae que domina con fluidez el vocabulario tecnológico del siglo XXI. Sin embargo, las dos Sectas mayores tienen enormes recursos que dedicar a I+D, así que no es probable que el control *online* de los Anarquistas dure.

Desde sus inicios como ARPANET, Internet se ha expandido y ha evolucionado a una velocidad que asusta a muchos mortales tanto como a los Vástagos. La conexión a Internet se ha extendido por la mayor parte de los espacios públicos de Occidente (y cada vez más incluso del Tercer Mundo) hasta el punto de que muchas tiendas y restaurantes proporcionan wifi gratuita. Los juegos *online* son ubicuos hasta el punto de que se espera que la mayor parte de los videojuegos tengan al menos algún contenido *online* o incluso un modo multijugador a gran escala. Al final de la primera década del nuevo milenio había más de 150 millones de blogs personales accesibles sobre temas que abarcan de la cultura pop a la política, a la supervivencia a catástrofes o gatitos adorables.

Las redes sociales de *microblogging* permiten publicar breves mensajes que son recibidos instantáneamente por cualquiera que sea parte del *feed* del usuario, una tecnología especialmente valiosa a la hora de organizar protestas. Un mensaje corto puede contener fácilmente la información suficiente para articular el cuándo, dónde y por qué de una actividad de protesta y, si los receptores lo reenvían a sus propios seguidores en las redes sociales (que a su vez hacen lo mismo, y así hasta el infinito), miles de personas pueden enterarse de la acción en cuestión de minutos y potencialmente millones pueden tener constancia de protestas organizadas en múltiples ciudades. Esta cadena de difusiones selectivas es accesible en todo el mundo, de modo que unos disidentes de Helsinki se enteran de los sucesos en Los Ángeles al mismo tiempo que los locales.



Por supuesto, no todas las reuniones tienen motivaciones políticas. Las redes sociales también sirven para crear *flashmobs*, eventos en los que una multitud se reúne súbitamente en un lugar concreto, realiza alguna actividad coordinada (a menudo inusual y aparentemente sin sentido) durante un breve período de tiempo y se dispersa con rapidez. Los *flashmobs* a veces tienen connotaciones políticas, pero también se usan para el entretenimiento, la sátira y la expresión artística. El grupo de teatro callejero Improv Everywhere ha puesto en escena varios *flashmobs* satíricos en los últimos años, siendo el más famoso (o infame) el No Pants Subway Ride, en el que miles de participantes, completamente vestidos salvo por los pantalones, coordinados mediante Twitter, abordaron los trenes del metro neoyorkino, siendo el concepto que todos los participantes se habían olvidado de ponerse los pantalones el mismo día.

Hoy en día, es habitual que los usuarios de *smartphones* graben escenas inusuales o controvertidas, las suban inmediatamente a un servicio de almacenaje de vídeos y entonces envíen un enlace a miles de personas para indicarles dónde se pueden ver los archivos. No hace falta decir que lo que esto implica para la Mascarada aterroriza a la mayoría de Vástagos que comprenden la tecnología; la Camarilla ha dedicado una cantidad significativa de recursos a eliminar de la red vídeos de rupturas de la Mascarada.

Innovaciones entre los Vástagos

Al principio, la relación de los Vástagos con Internet se limitaba a la reunión de información. En 1986, una coterie de Nosferatu se dio cuenta de la existencia de ARPANET, el embrión de Internet creado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos para mejorar las redes informáticas de larga distancia para la defensa nacional. Intuyendo una oportunidad, los Nosferatu se infiltraron en el proyecto ARPANET y dispusieron la creación de puertas traseras que les permitirían acceder en secreto a la red nacional. Cuando ARPANET se expandía mediante nuevos centros, el Clan sólo tenía que contactar con Nosferatu locales y animarlos a subvertir a uno o más empleados del gobierno con acceso a la red. Así, un Nosferatu de Nueva York o Washington podía enviar gran cantidad de datos instantáneamente a otro de Chicago o California y, finalmente, a Reino Unido u otros países de la OTAN. Los Nosferatu a menudo eran los primeros en enterarse de cualquier información reservada del gobierno que cruzase ARPANET y su sucesora NSFNET (National Science Foundation Network), lo que les proporcionó una ventaja crucial a la hora de tratar con otros Clanes políticamente activos. Dado que los individuos convertidos en Ghouls tendían a ser científicos, investigadores y militares de baja graduación, la naturaleza de su red secreta permaneció

oculta durante un tiempo. Haciendo un chiste privado, los programadores Nosferatu llamaron "ShreckNet" a su red de núcleos secundarios de ARPANET.

Por muchas ventajas que tuviese ShreckNet, los Nosferatu tuvieron que luchar mucho para mantenerla funcional cuando en 1995 el gobierno estadounidense decidió privatizar NSFNET. Los ingenieros de ShreckNet sospechaban que el motivo de la privatización era el deseo de los Ventrue o alguna otra facción de robarles la red. En parte tenían razón: varios Ventrue que tenían inversiones en el sector de las comunicaciones habían presionado para que se privatizasen los centros de conexiones de Internet, pero los motivaba el beneficio, no la conciencia de la existencia de ShreckNet. Aliviados, los Nosferatu se limitaron a aplicar con los servidores de las corporaciones el mismo sistema que habían usado con el gobierno: Vincular o chantajear a los departamentos de sistemas y hacerles instalar puertas traseras en los servidores. Eso funcionó durante un tiempo, pero los Nosferatu fueron pronto víctimas del éxito de Internet, ya que el número de centros de conexiones se disparó a un ritmo que de ninguna manera podían seguir. Para la llegada del nuevo milenio, el Clan Nosferatu tuvo que contentarse con un "Internet secreto sólo para vampiros" que permitía las comunicaciones entre las Ratas de Alcantarilla de unas treinta ciudades.

Mientras tanto, la mayoría de los Neonatos ya usaban libremente el Internet ordinario para comunicarse, navegar e interactuar socialmente, al igual que un buen número de Ancillae. Por lo general, los Antiguos la evitaban, al igual que hacían con la mayor parte de la tecnología moderna. En la mayoría de los dominios, Príncipes, Arzobispos y Barones por igual ignoraban Internet mientras los usuarios Vástagos se abstuviesen de publicar nada que amenazase la Mascarada. Sin embargo, en 1999 hubo un pequeño estallido de pánico cuando la Camarilla se apercibió de la existencia de un tablón de anuncios en Internet creado por y para "cazadores de monstruos". Los esfuerzos iniciales por eliminarlo fueron improductivos, pero más tarde la Camarilla consiguió neutralizarlo mediante la infiltración y la desinformación. Después de eso, la Secta se dio cuenta de que Internet merecía un análisis más detallado y estableció un grupo de operaciones para monitorear activamente la red en busca de signos de cazadores activos y de rupturas de la Mascarada. Sin embargo, incluso los propios Justicar encargados de la tarea quedaron asombrados cuando comprendieron el verdadero tamaño y el alcance de la Red. Hoy en día, en la fuerza especial trabajan docenas de vampiros y miles de sirvientes mortales, pero, por supuesto, siguen siendo insuficientes para controlar todo Internet.

ShreckNet 2.0

Los Vástagos no entraron realmente en la era digital hasta el siglo XXI. Una vez más, los Nosferatu fueron los primeros gracias a su ShreckNet 2.0. Al principio, ShreckNet no era más que un neologismo usado para nombrar la red de nodos de Internet secundarios del Clan. ShreckNet 2.0 era un conjunto de aplicaciones creadas expresamente por programadores Nosferatu para facilitar a los Vástagos el uso de Internet. Incluía tanto herramientas básicas para el diseño de sitios web como un navegador. La novedad era que esas herramientas permitían crear secciones y enlaces ocultos en las páginas creadas con ellas que serían invisibles para la percepción de los mortales, pero que eran fáciles de discernir con Auspex y automáticamente visibles con el navegador de ShreckNet. Esto permitía a los jóvenes Vástagos explorar la red con la confianza de que no quebrantarían la Mascarada accidentalmente. Los programadores recibieron sustanciosos favores del Círculo Interior a pesar de que algunos de sus miembros más conservadores seguían quejándose de los riesgos.

Como institución, la Camarilla mantuvo una actitud de cautelosa tolerancia respecto a ShreckNet 2.0 hasta que se produjo una ruptura leve de la Mascarada en el 2000. Un Malkavian inexperto instaló mal el programa y comenzó a escribir un blog sobre sus delirios más "interesantes", algunos de los cuales tenían que ver con sus actividades vampíricas. Como respuesta, muchos Antiguos de la Camarilla, el Sabbat e incluso las Baronías Anarquistas más conservadoras trataron de acabar con el uso de ShreckNet en sus territorios, un movimiento extremadamente corto de miras, dado que el programa estaba ampliamente extendido. El efecto práctico de esta censura fue básicamente cederle Internet al Movimiento Anarquista, cuyos miembros, que de por sí no eran propensos a obedecer *ningún* precepto de sus odiados Antiguos, de ninguna manera acatarían la orden de "no tocar Internet". Un efecto secundario, pero también serio, fue el de suscitar el antagonismo de los Neonatos de *todas* las Sectas que habían crecido con la Red y se negaban abandonarla a instancias de unos polvorientos luditas.

Fangster

Por suerte para los Neonatos, pronto se produjeron más innovaciones que salvaron ShreckNet de los paranoicos miedos de los Antiguos. En 2001 una coterie de Tremere desencantados desertó y se unió a los Estados Libres Anarquistas llevándose muchos de los conocimientos acumulados sobre la Senda de la Tecnomancia del Clan. Estos brillantes Brujos programadores no tardaron en distribuir, con la ayuda de influyentes miembros de la Pregunta Roja, cierto número de programas de *software* libre que incorporaban efectos taumatúrgicos en el propio código, lo que básicamente permitía a los usuarios utilizar rituales tecnománticos simples que son tan fáciles de usar que no es necesario poseer comprensión empírica de Taumaturgia para activarlos.

Al primero de estos rituales se lo llamó jocosamente "Fangster" y tenía como objetivo específico los sitios web dedicados a los grupos de contacto y las redes sociales primitivas, a los que añadía una capa secundaria sólo para Vástagos. Si un vampiro que conoce el ritual Fangster se frota un punto de su propia Sangre sobre los párpados e introduce un sencillo encantamiento en latín como "estado" en una red social, aparece un símbolo oculto que se manifiesta como un botón al lado del de "publicar" o "compartir". Una vez activada la aplicación, cualquier cosa que el vampiro suba como parte de su estado, incluso fotos y vídeos, será visible solamente para los Vástagos que posean al menos un nivel de Auspex. Para todos los demás, la publicación parecerá ser una imagen normal con un simpático pie de foto seleccionado aleatoriamente de entre los memes más populares de Internet de ese día. Aunque Fangster ha facilitado enormemente el uso de las redes sociales por parte de los Vástagos, también ha sido un motivo de gran vergüenza para el Clan Tremere, ya que quienes reclaman abiertamente su autoría son renegados de su orden. Lo que es más importante, ha enfurecido a los Antiguos debido a la facilidad con la que los Vástagos impertinentes pueden difundir material sedicioso por toda una ciudad, nación e incluso por todo el mundo por incontables medios.

Naturalmente, el Movimiento Anarquista se ha aprovechado de este aspecto de Fangster (ahora llamado Fangbook, para continuar con el chiste) para burlarse de sus enemigos a placer mediante lo que sólo puede ser descrito como "troleo sobrenatural". El máximo se alcanzó en 2007, cuando una imagen alterada digitalmente y extremadamente ofensiva de Vannevar Thomas, Príncipe de la Camarilla de San Francisco, fue compartida más de 700.000 veces en pocos meses. Aunque la inmensa mayoría de quienes lo hicieron en realidad creían que se trataba de un llamamiento a entregar ayuda humanitaria a las víctimas del genocidio en Darfur, los Vástagos veían una foto de Thomas manipulada de forma que parecía estar cometiendo un acto de bestialismo acompañada de un procaz epigrama sobre la debilidad del Príncipe por las cabras. Thomas ha prometido declarar una Caza de Sangre contra cualquiera del que se probase que había difundido la imagen. No fue el primer dignatario de la Camarilla en ser troleado de esa manera, ni tampoco sería el último.

Bloodspot

En 2004, unos programadores aliados con la Pregunta Roja introdujeron un nuevo programa llamado Bloodspot. Éste, una significativa mejora de ShreckNet 2.0, altera el código HTML de una página web concreta para que identifique intuitivamente al usuario como vampiro o no. Los no vampiros sólo ven en la pantalla un mensaje de "página no encontrada". Los Vástagos ven la página a simple vista, sin Auspex. Aunque ha sido adoptado con entusiasmo por Vástagos de todo el mundo, Bloodspot no deja de ser controvertido: sus creadores se niegan a explicar su funcionamiento y los Tremere de la Camarilla han sido incapaces de servirse de la ingeniería inversa para desentrañarlo. Sus diseñadores lo describen como "un ritual tecnomántico autoinstalable". Para iniciar la instalación se requiere que el usuario teclee en un archivo HTML un largo código de números con frases latinas intercaladas y lo guarde en su disco duro. Entonces tiene que untar un CD con una pequeña cantidad de su propia Sangre e introducirlo en su computadora. No se necesita nada más; la Sangre se esfuma inmediatamente sin causar daño al aparato. A partir de ese momento, cualquier programa de diseño de sitios web instalado en la computadora viene con un "símbolo oculto" especial. Si se hace clic sobre él, el programa oculta de los ojos de los mortales todas las páginas generadas en ese dispositivo, pero los Vástagos podrán navegar por ellas. Además, las páginas codificadas con Bloodspot siguen estando encubiertas incluso cuando se mueven de un servidor seguro a otro que no tiene instalada la aplicación, lo que significa que estas páginas pueden ser difundidas mediante almacenamiento en la nube, sistemas distribuidos y compartición de archivos *peer-to-peer*. El ritual sigue estando sometido a continuas actualizaciones y, dado que cada vez menos computadoras tienen siquiera lectores de medios externos, Bloodspot ahora puede ser propagado e instalado sin la complicación física de un CD manchado de Sangre.

Aunque a los Vástagos jóvenes que están acostumbrados a hacer clic en "aceptar" los términos de una licencia de uso sin haber leído ni una palabra las implicaciones de esto les traen sin cuidado, a los paranoicos Antiguos les preocupa no saber qué clase de extraña Magia de Sangre impulsa Bloodspot. Aún peor: ¿qué artes arcanas aún más extrañas que la Taumaturgia pueden haber participado en la creación del ritual? Independientemente de los riesgos, Bloodspot ha encontrado amplia aceptación entre los vampiros amantes de la tecnología de todo el mundo y hoy en día hay innumerables vampiros blogueros, algunos de los cuales (como el anónimo autor del blog de humor satírico *El libro de Don*) tienen miles de seguidores en todas las Sectas y Clanes.

La Prensa Libre Anarquista

La Prensa Libre Anarquista, una publicación algo más insulsa que *El libro de Don*, ha alcanzado tras algunos titubeos una auténtica presencia en Internet. Fundada a mitad de los años noventa, la Prensa Libre Anarquista fue creada por un Ventrue con conocimientos tecnológicos llamado Theodore Bunning. Al rehuir completamente la ShreckNet, Bunning puso su empeño en desarrollar su propio modelo de distribución, que consistía en documentos de texto fuertemente codificados enviados por correo electrónico a una lista de suscriptores. Durante la mayor parte de los inicios

de la PLA, tuvo menos de veinte suscriptores, pero todos ellos eran Anarquistas influyentes de la costa atlántica que difundían copias físicas por docenas en sus respectivos dominios. Todos los números incluían editoriales de Bunning o, en ocasiones, de editorialistas invitados, críticas de los recientes éxitos Anarquistas y de los fracasos de las demás Sectas, caricaturas políticas e incluso anuncios enviados por Anarquistas de la región que ofrecían servicios especializados como entrenamiento en Disciplinas de nivel avanzado sobre la base de intercambio de favores.

En 2010, impulsado por sus seguidores y con el apoyo financiero de varios Ventrue y Toreador Anarquistas, Bunning empezó a trabajar a lo grande. Abandonó su anterior modelo de distribución y convirtió la Prensa Libre Anarquista en un agregador de noticias lejanamente basado en páginas de los mortales como Drudge Report y Huffington Post. La PLA, ahora un sitio web diseñado con Bloodspot, está alojada en un servidor seguro de ShreckNet en un dominio indeterminado de Europa del Este. Los que antes eran los suscriptores de Bunning ahora hacen más bien de reporteros y editores, cada uno con su propio campo de acción, y la PLA recolecta noticias de todo el mundo. Bunning mantiene escrupulosamente su línea editorial de apoyo al cambio no violento, pero todos los artículos vienen acompañados de un foro de comentarios que permiten la coordinación de reacciones más directas. Bunning rechaza públicamente la retórica violenta, pero afirma que su compromiso con la libertad de expresión le impide bloquear a los usuarios amenazadores. Por supuesto, todos los autores de comentarios (y de hecho todos los autores excepto Bunning) publican bajo seudónimos con los que no se les puede relacionar.

Aunque a veces es llamado "el Freep" [N. d. T.: por *Free Press*, el nombre de su publicación en inglés], Bunning desdeña ese nombre. "Freeper" es un apodo extraoficial que usan los mortales afiliados al foro ultraconservador de Internet llamado Free Republic, y Bunning, libertario de izquierdas, no desea que lo relacionen con él. Eso no ha impedido que tanto no Anarquistas que buscan denigrar su trabajo como lectores a los que les parece entrañable hayan empleado el término.

Cosas más extrañas

Hasta el momento ningún programa ritual adaptado a *smartphones* o servicios de *microblogging* ha alcanzado gran difusión. Sin embargo, hay rumores persistentes sobre innovaciones taumatúrgicas que pueden afectar a ese tipo de dispositivos. De hecho, si se concede crédito a las leyendas urbanas, algunas innovaciones permiten incluso usar Disciplinas a través de Internet. Según un rumor, una Toreador Anarquista francesa que se hace llamar Cadavre Exquis ha desarrollado una Disciplina Combinada que le permite usar Presencia y la Senda de la Tecnomancia para efectuar una Invocación en masa a través de sus cuentas en redes sociales. Aparentemente, puede dar una orden que afecta a *todos* sus seguidores para que acudan a un lugar en particular y participen en protestas, disturbios o incluso un *flashmob*, resultando cada uno de los destinatarios afectado como si hubiera sido el objetivo de Invocación. De hecho, algunos Anarquistas de Nueva York sospechan que el famoso No Pants Subway Ride fue en realidad una broma perpetrada por un Malkavian no identificado al que le apasiona usar las redes sociales para obligar sobrenaturalmente a miles de personas a participar en *flashmobs* humillantes o incluso peligrosos.

Otro Anarquista Malkavian llamado Truth_99 afirma haber generado personalmente varios memes persistentes de Internet, siendo los más destacados la extendida creencia de que Barack Obama no nació en los Estados Unidos sino en Kenia, la de que las vacunas causan autismo y la de que los ataques terroristas del 11-S fueron un "trabajo interno" en el que George W. Bush participó voluntariamente. Truth_99 supuestamente difunde esos memes y muchos otros mediante el uso de cadenas de correos electrónicos que envía en masa en conjunción con Dementación. Una vez enviados, el efecto del meme contenido en el correo puede afectar no sólo al receptor, *sino potencialmente a cualquiera a quien se lo reenvíe*. Todos los lectores se ven sujetos a la compulsión que genera Dementación de asimilar el meme recibido. Curiosamente, Truth_99 afirma no haber oído siquiera hablar de la Senda de la Tecnomancia e insiste en que él sólo usa la Dementación para crear los correos electrónicos. También afirma que los mortales que asimilan los memes son más vulnerables a otros usos de Dementación. Así, Truth_99 espera estimular la paranoia contra el gobierno y, finalmente, provocar una oleada de alistamientos en grupos de "patriotas" y otras organizaciones milicianas que los Anarquistas puedan utilizar más tarde como soldados en sus campañas de insurgencia contra la Camarilla y el Sabbat.

Por supuesto, los Malkavian dicen muchas cosas que los miembros de otros Clanes consideran absurdas. Es de esperar que, conforme Internet se vaya convirtiendo en parte universalmente aceptada de la civilización humana, los Malkavian, en su locura, comiencen a desarrollar delirios relacionados con ella. Por ejemplo, muchos Malkavian insisten en que tienen su propia Red de Locura privada muchos siglos más antigua que Internet. Algunos incluso afirman que su Red de Locura se superpone con el Internet real y puede interactuar con él… y que un Malkavian hábil con las computadoras puede realizar hazañas como enviar un correo electrónico o navegar por la Red sólo con el poder de su mente. Unos pocos especímenes especialmente perturbados afirman incluso que pueden *hackear* computadoras de cualquier parte del mundo simplemente imaginándose computadoras que lo hacen. Los tecnomantes Tremere se burlan de esas historias calificándolas de fantasías de mentes delirantes, pero no dejan de estudiar sus propias redes buscando indicios de alteraciones realizadas por Malkavian.

Por qué luchamos: puntos de vista de nuevos y viejos reclutas

Cada Anarquista es un individuo. De hecho, los Anarquistas son Anarquistas *precisamente porque* aprecian la individualidad más que las obsoletas ideologías que mantienen otras Sectas. No son una horda anónima de chusma vampírica ataviada con accesorios de motorista que empuña antorchas y espráis de pintura, a pesar de los estereotipos anticuados que propagan los rivales de otras Sectas. Gira el caleidoscopio unas cuantas veces y observa unos pocos de los incontables puntos de vista que se pueden encontrar dentro del Movimiento Anarquista.

Thomasina Payne

Una Antigua revolucionaria Toreador contempla el futuro (Perth, Australia, 1953)

«Por lo general, los de nuestra clase no se sienten atraídos por las hogueras, pero supongo que no hay regla sin excepción», dijo Thomasina con tristeza mientras observaba al antiguo Príncipe de Perth brillar en medio de una rugiente pira. Thomasina rechazaba la glorificación de la violencia, por no hablar de regodearse en la muerte de un enemigo, por ser algo zafio e indigno de un Cainita libre e ilustrado. Por supuesto, el Antiguo Tremere que se estaba convirtiendo en cenizas frente a ella había sido un Vástago especialmente odioso, de modo que era de esperar un cierto grado de *schadenfreude*. Sin embargo, la brutalidad por una causa justa seguía siendo brutalidad y hacía ya mucho tiempo que Thomasina se había hartado de ella. Era una Toreador. Ella apreciaba la belleza del mundo, no su ruina.

«Supongo que sí», dijo Sarah evasivamente. Thomasina había Abrazado a su Retoño hacía apenas dos años. Aunque parecía que a los australianos blancos rara vez les gustaban los rasgos de los aborígenes, Thomasina consideraba a Sarah la mujer más bella con la que se había encontrado nunca. Más que por cualquier belleza física, Thomasina la había preservado con su Abrazo por su *voz*, una voz intensa y apasionada que se hacía oír contra la injusticia de un gobierno que pensaba que robar niños aborígenes de sus hogares y golpear en la cabeza a sus padres cuando ponían objeciones era algo perfectamente normal. El Abrazo había sido un acto impulsivo que a menudo lamentaba. No pensaba que los de su especie pudiesen sentir verdadero amor, pero sí que sus sentimientos por Sarah eran lo más similar que ella sentiría jamás. Por desgracia, Thomasina creía que el Abrazo, de alguna manera, le había arrancado al Retoño el espíritu indomable que la había atraído en un primer momento.

«Eso es todo. Hemos ganado. El Príncipe ha muerto, los Tremere están vencidos y huyendo y la ciudad es nuestra. Una ciudad que está a más de 2000 kilómetros del dominio más cercano de la Camarilla o el Sabbat. Perth es nuestro para que lo reconstruyamos como queramos». Se giró para estudiar a su amada y a la vez distante Chiquilla. «Entonces, ¿por qué siento que no estás satisfecha con este giro de los acontecimientos?».

«No estoy insatisfecha, Thomasina. Sólo… pensativa. Ahora que "nosotros" los Anarquistas dominamos la ciudad, ¿qué planeamos hacer con ella? Cuando digo "nosotros", por supuesto, me refiero a ti y a los otros Antiguos que eran los cerebros de este golpe de estado».

Thomasina sacudió la cabeza. «Se respetarán las opiniones de *todos* los que han participado en nuestro golpe, no sólo las de los líderes. Todos somos hermanos y hermanas en la Sangre. Aún eres inexperta, pero cuando demuestres que lo mereces, te liberaré y entre nosotras habrá igualdad. Y una vez se haya completado la revolución y nos hayamos ocupado de los partidarios de la Camarilla que quedan, nos reuniremos como iguales y estableceremos reglas para nuestra nueva sociedad que sean aceptables para todo el mundo».

Sarah asintió. «Entonces, ¿qué clase de reglas tienes *tú* en mente?».

Thomasina volvió la vista hacia la rugiente hoguera con expresión pensativa. A decir verdad, había pensado un poco sobre la naturaleza de su nueva sociedad Anarquista, pero no había llegado a hacer verdaderos planes. Le parecía casi… presuntuoso ir tan lejos en la planificación de lo que vendría tras el golpe sin contar con el resto de la comunidad. «Bueno, obviamente, la primera prioridad es la Mascarada. Sé que al menos uno de nuestros camaradas entre los Brujah piensa que podría estar obsoleta y que, si manejamos bien la cuestión, podemos dejarla de lado. Personalmente, creo que es lo más estúpido que he oído nunca. Hemos acabado con una Praxis de la Camarilla, pero eso es un juego de niños comparado con reordenar la sociedad mortal para que sea consciente de nuestra existencia. Si queremos sobrevivir, por no hablar de perseguir libertas, tiene que haber alguna clase de sistema por el que de mutuo acuerdo aseguremos que nuestra existencia permanece oculta.

»De la misma forma, supongo que necesitaremos algún sistema para regular la creación de Progenie. Algunos de los Anarquistas más jóvenes se quejarán, pero Perth es demasiado pequeña como para sostener una gran población de Vástagos. Quizá, con el tiempo, podamos implantar políticas sociales que incrementen el número de mortales en la ciudad, pero eso es un proyecto para las décadas futuras, no para la reconstrucción inmediata. Mientras tanto, no podemos permitir una superpoblación vampírica o será imposible mantener la Mascarada, así que por ahora debe limitarse estrictamente el número de Abrazos. Me imagino que

habrá algún tipo de comité que aprobará las peticiones para crear Progenie. Quizá también tenga autoridad para permitir la inmigración. En su momento, Perth será un faro para todos los Vástagos librepensadores, pero hasta que la situación se estabilice, tenemos que asegurarnos de que los inmigrantes sean capaces de integrarse en nuestra forma de gobierno».

«Naturalmente», dijo Sarah. «Sé que es absolutamente necesario que los forasteros se integren en la "forma de gobierno" de la mayoría. Entonces, ¿cómo piensas abordarlo?».

Thomasina notó un deje curioso en la voz de Sarah, un destello de indignación que no se había manifestado desde la noche de su Abrazo. Vaciló por un momento y entonces continuó. «He pensado mucho en ello y creo que he encontrado un precedente histórico que podría ser útil. En el siglo X, en Gran Bretaña, existía una ley promulgada por los reyes anglosajones llamada *tithing*. Según esta ley, todos los varones adultos debían unirse a un grupo de diez hombres que se convertirían en corresponsables a efectos legales de las acciones de los demás. Si un miembro del *tithing* rompía la ley real, los otros nueve estaban obligados llevarlo ante la justicia o a compensar sus crímenes. Ahora bien, es muy corriente que los de nuestra clase formen coteries. Creo que podemos establecer una especie de sistema legal automantenido instaurando coteries obligatorias, todas ellas del mismo tamaño, digamos cinco o diez miembros conjuntamente responsables de las transgresiones de los demás. El compromiso recíproco y la presión de los iguales impulsarán tanto la integración como la socialización con nuestra ciudadanía. De la misma forma, no veo ninguna razón por la que los recién llegados pondrían objeciones a ser asignados a una coterie en la que haya una vacante».

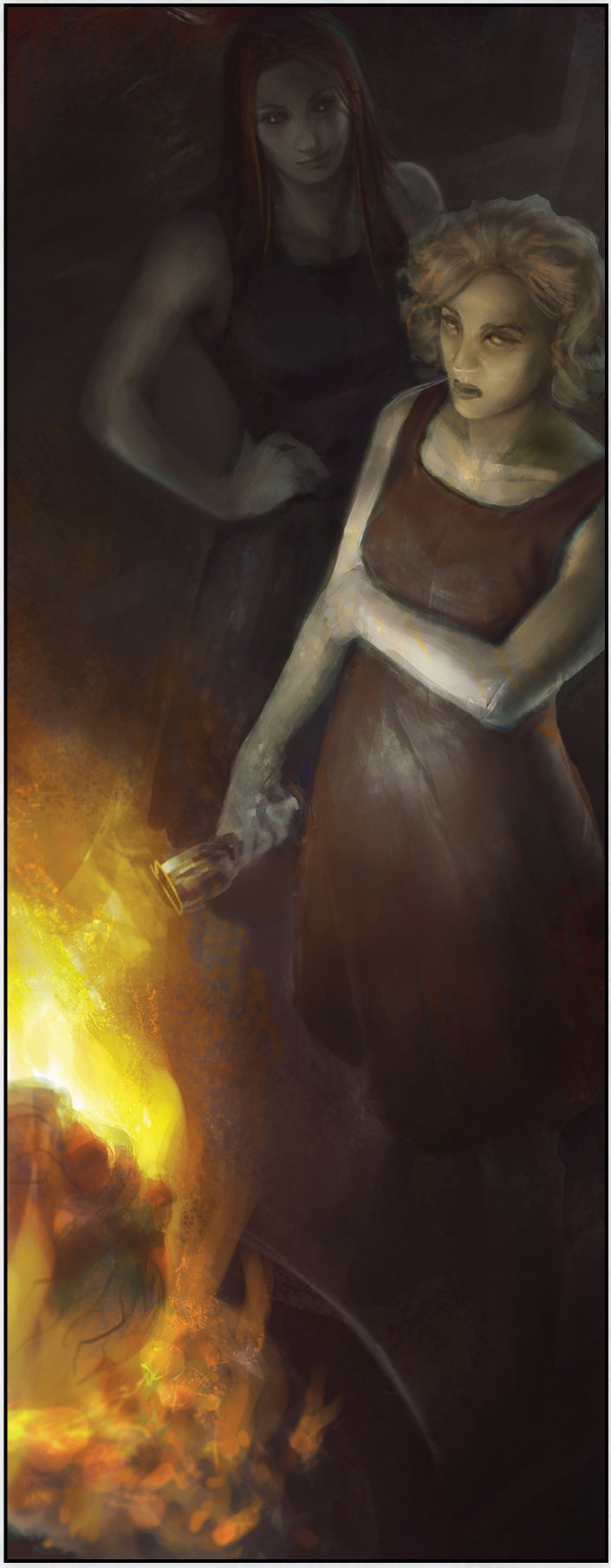
«Estoy segura de que ninguna en absoluto. ¿Tu comité central también será responsable de asignar aleatoriamente a los recién llegados a una coterie de desconocidos?».

Thomasina enarcó una ceja. «¿Estás insinuando algo, Sarah?».

«Perdóname, Thomasina. Sólo soy una pobre aborigen sin educación intentando comprender».

Thomasina escrutó a su Chiquilla en silencio durante varios segundos, como intentando discernir si Sarah estaba siendo impertinente y, en ese caso, si la reacción adecuada era enfadarse o deleitarse. Eligió ignorar el comentario y ver qué ocurría.

«A corto plazo, sí. Pero no me gusta el término "comité central". Suena… soviético. Quizás "círculo". Sí, un círculo en el que todos los miembros tienen la misma posición. Algo como la Tabla Redonda».



Sarah levantó una ceja. «¿Todos iguales? ¿Ninguno por encima de otro? ¿Cómo se mantendrá el orden en las deliberaciones de tu círculo?».

«Buena pregunta, quizá la más importante que haya que responder. Muchos dominios Anarquistas son gobernados por una autoridad central llamada Barón, aunque por lo general nunca es tan poderoso como los tiranos del tipo del Tremere ardiente de aquí. Un buen Barón actúa más bien como un dinamizador que ayuda a sus hermanos y hermanas a realizar su libertas».

«Ya veo. Resumiendo, prevés una nueva sociedad gobernada según los principios Anarquistas. Una en la que el Barón y su círculo, que sustituyen al Príncipe y la Primogenitura, tienen el poder de castigar las rupturas de la Mascarada, de limitar el derecho a la Progenie y de asignar dominios, más el poder completamente nuevo de asignar arbitrariamente Vástagos a coteries como método para influir en su comportamiento. Por fortuna, esta nueva sociedad será superior a la autocracia de la Camarilla debido a tu compromiso con la idea de libertas».

Thomasina apretó la mandíbula con fuerza y la Bestia gruñó en lo profundo de su ser. Excepto por el crujir del fuego que aún consumía al antiguo Príncipe, se impuso el silencio mientras luchaba contra la tentación de golpear a su insolente Chiquilla. Entonces, lo vio. La cara de Sarah era una máscara sin emoción, pero en sus ojos había sin ninguna duda el mismo fuego y la misma furia, la misma rabia contra la injusticia que había atraído a Thomasina en un primer momento. Sarah pensaba que Thomasina era una hipócrita santurrona y, de repente, ésta recordó por qué se había enamorado.

Thomasina se relajó instantáneamente y rió con la risa fácil y brillante que había usado a menudo para neutralizar las furiosas confrontaciones con el Príncipe Lumley en el Elíseo. «¡Oh, Sarah, menuda provocadora estás hecha! Si te complace saber que me has herido con tu acusación de hipocresía, así sea. Sí, al principio habrá paralelismos evidentes entre nuestra nueva forma de gobierno y aquélla a la que reemplazamos. Pero te prometo que *no durará*. Al final crearemos un nuevo modo de afrontar la noche para los Cainitas, uno que respete los derechos de todos los Vástagos como individuos a la vez que respete los derechos de sus prójimos». Hizo una pausa para reforzar el efecto. «Incluso para los Retoños de procedencias tan… desventajosas como la tuya. Un mundo mejor donde haya igualdad para los Vástagos. Incluso aunque nos lleve un siglo o más lograrlo. ¿Comprendes?».

Al principio, Sarah no dijo nada, aunque Thomasina pensaba que la pulla en referencia a su origen debía haber dado en el blanco. Se giró hacia la pira funeraria y, cuando habló, su voz era de nuevo fría y desapasionada. «Creo que sí, pero tengo otra pregunta». Thomasina asintió y Sarah continuó. «Entiendo que Thomasina Payne no es tu verdadero nombre. ¿Por qué lo cambiaste?».

El cambio en el comportamiento de Sarah sorprendió a Thomasina. ¿Había juzgado mal las emociones de su Chiquilla? «Bueno, si quieres saberlo, decidí cambiar mi nombre en honor a Thomas Paine. Fue un revolucionario y politólogo cuyos escritos eran muy influyentes cuando yo vivía».

«Es lo que pensaba. En ese caso, si no tienes nada que objetar, me gustaría seguir tus pasos y adoptar un nombre derivado del de alguien a quien admiro».

«Por supuesto. ¿Cómo deseas llamarte?».

«Tru», dijo la Chiquilla. Thomasina se volvió hacia ella con perplejidad. «Es una abreviatura de Trugernanner. Era el nombre del último aborigen de sangre pura de Tasmania. El último ser viviente capaz de hablar la lengua palawa que mis ancestros hablaron durante milenios antes de que los colonizadores la hicieran desaparecer. Casualmente, también recuerda a la palabra "true" [N.d.T.: palabra inglesa], "no falso". La palabra me parece reconfortante en un mundo plagado de autoengaño».

Thomasina reprimió una sonrisa. Ahí estaba otra vez: ¡fuego en sus ojos! Volvió su atención hacia la pira y resopló tímidamente. «Oh, sí, recuerdo el fallecimiento de Trugernanner. Trágico. Sin embargo, ¿crees que una amargura tal debido a asuntos de los mortales es digna de tu tiempo? Eres una Toreador, "Tru", y como tal, estás destinada a misiones más elevadas que el infeliz estado de los aborígenes».

La fachada de indiferencia de la Retoño se resquebrajó al fin y su furia era inequívoca. Durante un instante fue el turno de Thomasina de preguntarse si estaba a punto de recibir un golpe. Con evidente dificultad, Sarah, ahora Tru, resistió el Frenesí, pero no hizo esfuerzo alguno por ocultar sus emociones. «Quizás, pero me he percatado de que el milagro del Abrazo Toreador no ha aclarado mi piel, ni alisado mi pelo ni reformado mi nariz para que se vuelva tan refinada como la tuya. ¿Se extenderá tu igualdad a la gente que se parece a mí? ¿O sólo a los invasores de rostro pálido como tú?».

«Si me estás preguntando si me voy a preocupar por la igualdad entre razas, la respuesta es no. Si es un asunto importante para ti, Tru, entonces sugiero que trabajes para lograrlo. No voy a tratar de impedírtelo, pero tampoco voy a ayudarte. Te he dicho que te considero mi igual, pero si quieres que cualquier otro te trate de la misma forma, vas a tener que luchar por ello y ganártelo por ti misma».

«Si es necesario, lucharé contra cualquiera. Incluso contra ti, si debo hacerlo. ¿Qué tienes que decir al respecto?».

«Digo… que eres libre».

Tru dudó confundida. «¿Cómo?».

«Eres libre. Ya no eres un Retoño. Te libero, Neonata, para que persigas cualquier futuro que Perth y el mundo te ofrezcan. Eso es lo que siempre he querido para ti, para mí y para todos los Vástagos libres».

Tru miró fijamente a su Sire con silenciosa incredulidad. Entonces se giró y corrió, internándose en la noche. Durante unos segundos, Thomasina sintió un dolor en el corazón inerte, pero pronto fue reemplazado por un arrebato de orgullo. El Abrazo había quebrado el espíritu de Sarah, pero Tru era una verdadera Anarquista, dispuesta a enfrentarse a su propio Sire por sus creencias.

La revolucionaria volvió la vista por última vez hacia el ardiente cadáver de su enemigo. «Hasta nunca, Lumley. Quizá algún día te siga a la pira a manos de un Anarquista más joven y más ambicioso que piense que *yo* soy una tirana. ¿No sería un final adecuado?». Las cenizas del Príncipe caído se elevaron hacia la oscuridad y se dispersaron junto con la risa de su ejecutora, que repentina y extrañamente estaba encantada de haberse dado cuenta de que las revoluciones nunca se acaban del todo.

Andy Sullivan

Un Neonato Caitiff exterrorista contempla su Humanidad (Belfast, Irlanda, 1984)

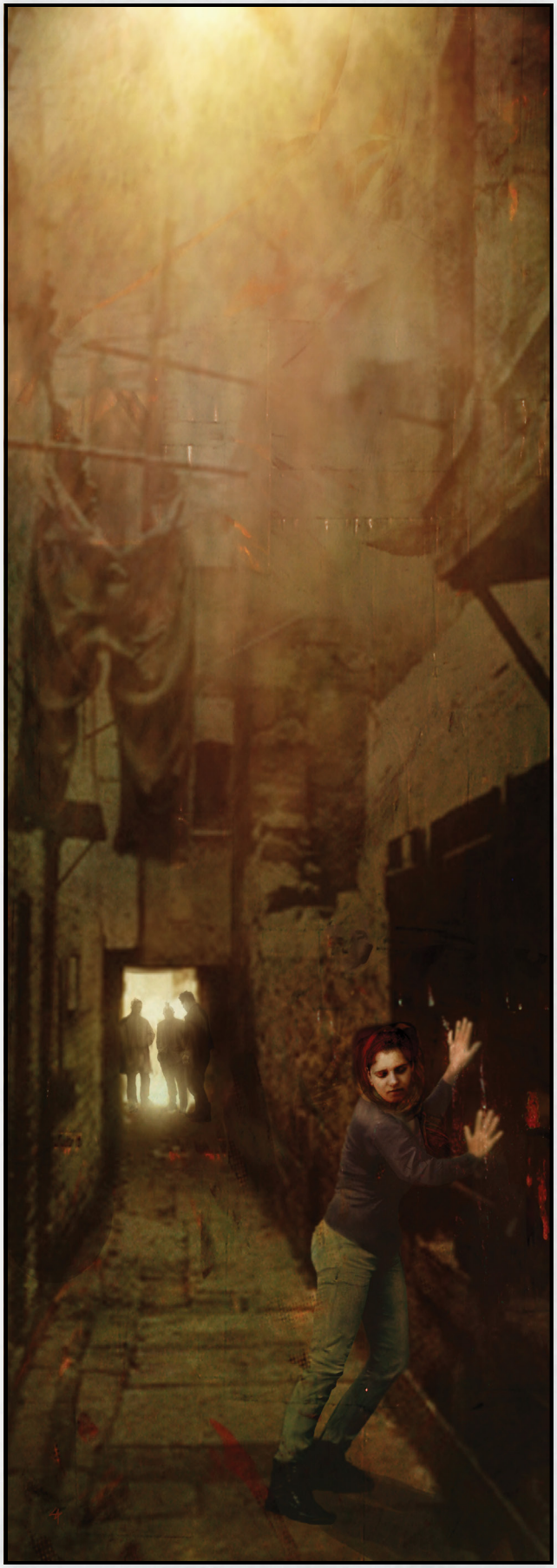
La joven se encogió aterrorizada contra la pared del callejón. En alguna parte se había equivocado de camino y ahora estaba perdida en una calle oscura de una parte de Belfast a la que ninguna chica católica sensata iría nunca. Ella no sabía si los tres matones sólo querían robarle, violarla, matarla o una combinación de las tres. El líder arremetió súbitamente contra ella con una navaja en una mano mientras intentaba agarrarle el brazo con la otra. Entonces, el rufián gritó de dolor cuando Andy apareció súbitamente y le sujetó el antebrazo con la fuerza del acero. Andy estaba pálido incluso para un irlandés en invierno, pero su cara era una máscara de furia. El vampiro apretó y el joven dejó caer su arma con un chillido de dolor. Sin esfuerzo, Andy lanzó al chico al otro lado del callejón, estrellándolo contra sus compañeros. Los tres se cayeron formando una pila y, antes de que pudieran levantarse, Andy ya estaba encima de ellos mirándolos con ojos furiosos.

En un instante se agachó y sujetó al líder por el cuello. Con indiferencia lo levantó de forma que los pies del matón se bamboleaban a quince centímetros del suelo. Los otros dos estaban paralizados por el terror. Uno lo miraba boquiabierto y el otro empezó a balbucear una oración. Andy miró al chico que tenía agarrado. Notó que llevaba el naranja de los unionistas en la chaqueta y gruñó.

«¿No tenéis nada mejor que hacer en esta hermosa noche que acosar a una chica que no os ha hecho nada?». Su voz sonaba razonable, pero su furia era inequívoca.

A pesar del miedo, el joven intentó mostrarse indomable. «¡Que te jodan! ¡Sólo es una puta católica y no es bienvenida aquí!».

La intolerante diatriba acabó cuando Andy apretó con las manos el cuello del muchacho. Luchando por contener su rabia, Andy lo bajó lentamente hasta el suelo,



pero sostuvo su mirada todo el tiempo. «Eso ha sido una grosería, ¿no, chaval? ¿Crees que tienes derecho a rajar a cualquier mujer católica que tengas a mano? ¿Te parecería justo que me fuese a buscar a alguna zorra unionista que signifique algo para ti? ¿Tu madre o tu hermana, quizá? ¿Que la llame puta y la abra en canal para reírme? ¿De verdad quieres verlo?».

Andy avanzó y el muchacho retrocedió instintivamente. Sus compañeros aún estaban en el suelo gimoteando. El vampiro habló otra vez, esta vez con menos intensidad en su voz. «Yo solía *ser* como tú, chico. Con el verde del Sinn Fein en vez del naranja unionista, pero aun así, igual que tú en todo lo importante. Después aprendí que había cosas peores que católicos y protestantes. Y me convertí en una de ellas». Andy fijó su mirada en el aterrorizado joven e invocó su Sangre. «*Marchaos a casa*», ordenó. «Volved con vuestras madres. Y pensad sobre el hecho de que la Muerte os atrapó y os dejó marchar». El chico dudó durante un instante y después echó a correr, seguido de cerca por sus dos amigos. Andy se volvió hacia la chica y se acercó a ayudarla.

«¿Estás bien?», dijo.

Ella todavía temblaba cuando tomó su mano. «Sí, eh, que Dios lo bendiga, señor. Yo…». La voz se le heló en la garganta cuando al fin pudo ver bien a su salvador. Se santiguó y se puso aún más pálida. «¡No! ¡No puede ser! Tú eres…».

Andy la miró a los ojos y aplicó sus Poderes una vez más. «*No. No lo soy. No me reconoces. Nunca nos hemos encontrado antes. Sólo soy un buen samaritano. Me llamo Davey*». La chica se relajó inmediatamente. Tomó la mano de Andy y dejó que éste la alzara gentilmente.

«Gracias, Davey. Me llamo Molly. Molly Sullivan».

Él sonrió con calidez. «Encantado de conocerte, Molly Sullivan. Ahora voy a llevarte a tu casa».

Más tarde, después de que Andy dejase a su hija en la seguridad de su hogar, segura, dirigió su atención al vampiro que había visto espiándolos desde el tejado. Tan pronto como Molly cerró la puerta de la vivienda que él compartió en su momento con su mujer y su hija, se deslizó por un callejón y, en un arranque de velocidad, llegó hasta el tejado. Era Reilly.

«¿Es ésta una manera productiva de usar tu tiempo y tus dones, Sullivan?», preguntó sin antipatía.

«Para mí lo es. Es mi hija. Eso no cambia sólo porque esté muerto».

«A decir verdad, yo diría que es una gran diferencia. Tenemos cosas más importantes de las que preocuparnos esta noche que del ganado. Más importantes incluso que el ganado con el solíamos estar emparentados».

«Pareces un Sangre Azul».

Reilly puso cara de ofendido. «¡No hay motivos para insultarme, Andrew Sullivan!».

«Entonces no me vengas con "ganados", Lucas Reilly. "Ganado" significa "vacas". Así es como los ve la Camarilla, el Sabbat y demasiados de nosotros también. Pero no deberíamos. Nos alimentamos de ellos, pero no podemos olvidar que hubo un tiempo en el que éramos como ellos. En el instante en el que lo olvidamos perdemos la única parte de nosotros mismos digna de ser preservada para toda la eternidad. Y entonces no seremos mejores que el Ventrue gordo y engreído que está en su mansión al otro lado de la ciudad y se llama a sí mismo Príncipe».

Reilly parecía pensativo, pero no puso en duda lo dicho. En su lugar, miró hacia la vivienda al otro lado de la calle. «Es una chica agraciada. ¿Qué edad tiene?».

«Diecisiete. La misma edad que tenía su madre cuando nos conocimos. Sólo tenía cinco o así cuando vio mi cara por última vez y le permití recordarlo».

«¡Por todos los santos! No te irás a poner a llorar sangre, ¿verdad?».

«Que te jodan».

«De todas formas, si te vas a poner a alabar la importancia de los mortales, hay un pequeño asunto con un Ventrue gordo y engreído y un pequeño pero impresionante artefacto explosivo que nos gustaría que colocaras bajo su coche esta noche. Haz bien el trabajo y te prometo que ninguno de tus preciosos mortales resultará herido en la explosión».

Andy se frotó las sienes y sintió el eco del ansia por un cigarrillo. A veces echaba de menos la simplicidad del IRA.

Monica Chang, "Lady_Hemlocke"

Una Ancilla Tremere que anhela una meritocracia (Washington, EE.UU., 2001)

Davis vaciló frente a la puerta de Monica y miró a su alrededor una vez más, como si le preocupara que lo estuvieran siguiendo. Su Auspex no mostró nada excepto música *techno* demasiado alta para su gusto. Satisfecho de que Monica estuviese sola dentro, Davis se pasó la mano por el pelo y presionó el timbre. Inmediatamente, ella gritó: «¡Pasa! ¡La puerta está abierta!». Se estremeció al oír aquella voz tan nasal y entró al apartamento.

Dentro la luz era tenue, procedente en su mayor parte de los muchos televisores de pantalla plana que había dispuestos alrededor de la habitación. Algunos, entre ellos uno con un salvapantallas turbulento que seguía el ritmo de la ruidosa música, funcionaban como monitores de los diversas computadoras que había repartidos por la sala. Otros estaban sintonizados con varios canales de televisión sin sonido pero con subtítulos para sordos. Unos pocos parecían ser pantallas de cámaras de vigilancia

entre las cuales había una del vestíbulo. Monica Chang estaba sentada con las piernas cruzadas sobre el sofá justo frente al aparato más grande, tecleando frenéticamente en un teclado inalámbrico encajado en su regazo. La gran pantalla mostraba el producto de su trabajo: una larga cadena de código de programación con frases latinas intercaladas ocasionalmente; Davis reconoció en ellas algún tipo de significado ocultista. Junto a esa pantalla había otra más pequeña en la que, extrañamente, había abierta una partida de póker *online* que Monica estaba jugando bajo el pseudónimo de "Lady_Hemlocke" acompañado por un caricaturesco avatar de mujer fatal.

«Llegas pronto», dijo por encima de la música sin siquiera mirar hacia Davis. La etiqueta nunca había sido el punto fuerte de Monica, una de las principales razones de que no medrase en el Clan Tremere. Ella, una Ancilla Abrazada en Hong Kong en los años 80 del siglo XIX, parecía estar orgullosa de ser tan ácida y condescendiente con sus pares como era capaz sin pasarse y, lo que es peor, también con sus superiores. Durante el siglo pasado había ido rebotando de Capilla en Capilla, la última vez de Boston a Washington, transferida por un Regente feliz de librarse de ella. En aquella época era una de las pioneras de la Senda conocida como Tecnomancia, que entonces estaba en sus inicios, y el uso cada vez más habitual de tecnología por parte de varias agencias del gobierno la había hecho valiosísima para la Capilla de Washington (algo que el Pontífice nunca admitiría en público).

«¿Siempre dejas la puerta abierta?», dijo Davis.

«Has pasado por cuatro cámaras de vigilancia y seis protecciones y tu colonia se huele desde el vestíbulo», contestó ella sin énfasis y sin dejar de mirar la pantalla. «Ahora cállate. En un minuto estoy contigo».

Monica ignoró completamente a su invitado durante mucho más de un minuto y continuó escribiendo su código, haciendo pausas a veces para subir las apuestas, pasar o retirarse en la partida de póker y para responder a varios mensajes instantáneos. Davis esperó pacientemente todo ese tiempo, mirando a veces su reloj, pero por lo demás negándose a morder el anzuelo de lo que creía que era una estrategia pasivo-agresiva para incomodarle. Finalmente, al cabo de casi cinco minutos, Monica pulsó la tecla "*Enter*" y en la pantalla principal apareció una caja gris que decía "Guardando…". Entonces se retiró de la partida de póker pese a tener una buena mano, quitó la música, dejó el teclado a un lado y se levantó para estudiar a su visitante.

Davis sonrió triunfante a la mujer que técnicamente era su superior. El Clan Tremere rara vez permitía que algo tan banal como la apariencia de una persona fuese un criterio a la hora de tomar decisiones sobre el Abrazo, pero comparado con la mayoría de Brujos, Davis era considerado muy atractivo. Era bastante joven, había pasado apenas medio siglo desde su Abrazo, pero su Sangre era potente, había sido diligente en sus estudios y ya dominaba dos Sendas de Taumaturgia. Conoció a Monica durante sus estudios introductorios a la Tecnomancia.

Por su parte, Monica era la prueba concluyente de que la belleza física no era un factor que el Clan considerase importante. Medía un metro cincuenta y ocho y estaba rellenita rayando en simplemente gorda. Rara vez llevaba nada que no fuese negro liso, y el lápiz de ojos negro y el lápiz de labios a juego acentuaban la palidez de su piel. Podría haber pasado por gótica si se hubiese preocupado lo suficiente por su apariencia como para hacer las elecciones necesarias según ese estilo. Tenía más de 150 años, pero sólo estaba a once pasos de Caín. Eso hacía que fuese notablemente más débil que Davis en muchos aspectos, pero un Tremere listo siempre tiene un truco para superar ese obstáculo en concreto.

«Entonces, ¿lo has traído, chico guapo? ¿O me estás haciendo perder el tiempo?», dijo.

Davis se sobresaltó y entonces rebuscó en su chaqueta hasta que sacó un papel doblado. Se lo tendió a la otra Tremere, que se lo arrancó de la mano. Ella examinó la larga cadena de números y letras un instante y fue a un armario del que extrajo un CD-ROM. Al principio, a Davis le pareció un disco normal, pero cuando ella lo levantó para examinarlo con luz, notó que había gran cantidad de símbolos ocultistas minuciosamente grabados en su superficie. Monica lo cargó en uno de los muchos dispositivos que había y volvió al sofá y al teclado que reposaba en él.

Mientras ella tecleaba, él estudiaba el nuevo código que aparecía en la pantalla principal. «Eso es… ¿latín?».

«En parte. Mi propio lenguaje de programación, una mezcla de latín y COBOL. Dos lenguas muertas entrelazadas para dotar de hipertextualidad a sistemas tecnológicos cotidianos».

«¿Eh?». Davis, un neófito en la Tecnomancia, no tenía ni idea de sobre qué estaba hablando Monica. «Así que esta… hipertextualidad, junto con los códigos que he robado, te permitirá entrar en los archivos confidenciales del Pontífice?».

Monica sonrió. «Algo así».

«¿Qué es lo que esperas encontrar ahí, para empezar?».

«Lo más probable, que el Pontífice y todos mis otros supervisores piensan que soy una zorra. Lo que está bien, creo. Los hombres llaman "zorra" a las mujeres que se niegan a ser felpudos o prostitutas». Monica acabó el programa introduciendo en la última línea la secuencia que Davis le había entregado y lo ejecutó. Era una aplicación que ella misma había diseñado, un poderoso ritual tecnomántico infiltrado en el código informático que había estado preparando durante bastante tiempo. Apareció otro mensaje, esta vez era una barra de estado,

anunciando que se había comenzado a subir un archivo y que el proceso tardaría algunos minutos en completarse.

Monica se levantó y pasó junto a Davis hacia la pequeña cocina que estaba separada del resto del apartamento por una barra y dos taburetes. «¿Te apetece una copa mientras esperamos?», dijo mientras llenaba dos vasos de tubo de hielo y después sacaba una botella de un armario. «¿Te vale un *bourbon*?».

«¿Me vale para qué?», preguntó Davis, más confundido aún por la oferta de bebida que por la discusión sobre la hipertextualidad.

Monica sonrió y vertió tres dedos de un líquido ambarino rojizo sobre el hielo. Entonces hizo resbalar el vaso hasta Davis. «Tú has dominado la Senda de la Sangre. Dime qué opinas de esto».

Él agarró el vaso y lo olfateó titubeante. «Esto… esto es sangre humana. Y también… ¿*bourbon* de Kentucky? ¿Cómo es posible?», preguntó boquiabierto.

Monica sonrió. «Es un ritual alquímico. Sangre mortal en suspensión en una bebida alcohólica de forma que tiene las propiedades de ambas. Mi primer campo de estudio tras el Abrazo fue la Senda de la Alquimia. En aquel tiempo aún se consideraba que… estaba de moda, supongo".

Él probó a tomar un trago. Entonces sonrió y exhaló innecesariamente. «Aaah. No había bebido ningún tipo de licor desde… bueno, desde que dejé de respirar. Y sin embargo, se asimila como sangre caliente. ¿Dónde encontraste este ritual?».

«No lo encontré, lo inventé yo. Todavía hago mis cositas con la Alquimia, aunque el Pontífice preferiría que me dedicase exclusivamente a la Tecnomancia como una buena esclava». Se sirvió un vaso para sí misma y lo bebió con ligereza.

«Tú realmente lo odias, ¿no?».

«Davis, todo el mundo odia al Pontífice, hasta los que le lamen el culo con placer. Me imagino que el mismo Pontífice se odia a sí mismo cuando se mira en el espejo. Es un taumaturgo relativamente competente para alguien de su edad, pero nada especial. Ha alcanzado su posición sobre todo mediante agresivos politiqueos combinados con su baja Generación, un accidente de nacimiento que le dio ventajas sociales que no se merece por ninguna de sus acciones salvo la de sobrevivir a sus iguales. Si el Pontífice tuviera mi Sangre y la cara de un Nosferatu, estaría fregando suelos».

«¿Es por eso que eres una Anarquista?», dijo Davis con picardía entre dos tragos de bebida.

«Tú eres el que usa esa palabra, Davis. No yo. Yo creo que los Anarquistas, en teoría, tienen un montón de buenas ideas. El estatus debería basarse en los propios logros y contribuciones, no en el éxito en juegos sociales juveniles o en si tuviste suerte y te tocó un Sire con Sangre poderosa. Eso no cambia el hecho de que la mayor parte de los Anarquistas son una pandilla de idiotas alborotadores que no se atienen a esas ideas, y desde luego no significa que yo sea una, no importa lo insolente que sea con el Pontífice».

«Venga, Monica, no salgas con evasivas. A lo mejor no te pasas las noches pintando con espray símbolos anarquistas invertidos en las paredes de los baños, pero todo el mundo sabe que has estado hablando con Anarquistas. Tú y probablemente la mitad de la Sección de Investigación Tecnomántica de la Capilla. Cuando no estás peleándote con los Antiguos, estás enviando correos a todas partes diciendo que el Pontífice y el resto de líderes de la Capilla son un montón de fósiles que no aprecian lo que haces».

«La mitad de la S.I.T., ¿eh? ¿Por casualidad sabes qué mitad?».

Davis suspiró. «Claro que no. Es por eso que estoy intentando pasar tu ritual de iniciación, ¿no? Tenía que robar el código de seguridad del Pontífice para probar que se puede confiar en mí antes de que me presentes a tus compañeros de viaje. Todos los demás han estado agachando la cabeza, pero tú no. No vas a dejar que nadie te fastidie, ni siquiera el Pontífice. Por eso te respeto. Por eso…». Davis observó su bebida durante un segundo y después volvió a alzar la mirada para centrar su atención en la cara de Monica. «Es por eso que creo que me estoy enamorando de ti».

Sus ojos eran grandes y conmovedores y podrían haber fundido los corazones más pétreos. Se hizo el silencio mientras los dos Vástagos se miraban el uno al otro por encima de la barra. Entonces, Monica sonrió, ya que el cordón de seda azul que llevaba debajo de la camisa le produjo un leve hormigueo. Davis también sonrió, aunque de forma más bien estúpida, ya que su propia Presencia había sido reflejada hacia él. Intelectualmente, una parte de Davis se percató de que estaba siendo víctima de sus propios Poderes de manipulación emocional, pero su intelecto no era rival para su pasión, y así, el galán de la Capilla de Washington quedó hechizado por la belleza interior que ahora sentía que se escondía tras el exterior poco atractivo de Monica.

Monica se inclinó sobre la barra como si fuese a susurrarle algo a su embelesado huésped. «Sí, Davis, creo que *estás* enamorándote de mí, así que, ¿por qué no me cuentas más sobre cómo conseguiste los códigos?».

De repente, Davis parecía acongojado cuando miró por encima de su hombro hacia la computadora. La pequeña parte de él que aún era capaz de resistir exigió que guardase silencio, pero no era rival para la oleada de emoción que provocó que sus palabras salieran a trompicones. «Los códigos… el Pontífice me los dio… Dios mío, le hablé de lo tuyo… de que me ibas a presentar a tus compañeros revolucionarios, a los otros subversivos, si te daba los códigos… Dios mío, Monica, ¡lo siento!».

«Shh. No pasa nada, Davis. Ya lo sabía. Pero dime una cosa: ¿los códigos son auténticos?».

«¿Qué? Sí, son códigos de acceso auténticos, pero no importa. Han modificado tu expediente. El Pontífice no quería que supieses que sospecha que eres una traidora».

«No me importa el expediente ni la opinión del Pontífice sobre mí. Sólo quería el acceso a la computadora central de la Capilla». Mientras hablaba, Monica extrajo un pequeño vial de un cajón y mezcló su contenido con su bebida.

Davis la contempló como si estuviese despertando de un profundo sueño. «Pero… eres la directora del proyecto de Tecnomancia. Ya tienes acceso a la computadora central».

«Sí, pero no acceso remoto a las copias de seguridad. Sería más bien inútil robar toda la base de datos sobre Tecnomancia sin eliminar las copias de seguridad, ¿verdad?».

«No entiendo».

«Claro que no. Eso es porque eres un idiota que se ha dedicado a aprovecharse de su aspecto, de una Disciplina empática poco frecuente en nuestro Clan y un talento natural para la falsedad, así que te lo voy a explicar despacio, Davis. Atlas se está rebelando oficialmente [N.d.T.: Referencia al libro de Ayn Rand *La rebelión de Atlas*]. *Soy* Anarquista, e*stoy* en contacto con otros Anarquistas de todo el país y mis amigos y yo *estamos* a punto de traicionar al Clan Tremere. Hemos invertido demasiado en la Tecnomancia como para verla abandonada en la parte de atrás de un estante porque nuestros líderes están atascados en la Edad Media. Nos vamos a llevar todo lo que la Capilla de Washington sabe sobre Tecnomancia y lo único que le vamos a dejar al Pontífice es un enorme letrero de "archivo no encontrado"».

Davis se retiró de la barra al tiempo que su rabia negaba los efectos de su sobrenatural carisma. «¿Me has utilizado?».

«Sí, chico guapo. Te he usado. Te he mentido. Te he traicionado». Sonrió amplia y maliciosamente y levantó la botella de licor. «Y lo mejor de todo: ¡te he envenenado! Y no seas tan hipócrita. He leído todos los correos que le has mandado al Pontífice explicando tus planes de seducirme para encontrar a los otros Anarquistas que trabajan en la S.I.T. Los abriría en mi portátil para enseñártelos, pero probablemente estés muerto antes de que llegue a encenderse. Así que no te molestes en enfurecerte conmigo. Los dos sabemos lo que estabas planeando que me hiciera el Pontífice sólo para que tú pudieses conseguir otro ascenso».

Las duras palabras de Monica eliminaron los últimos vestigios del efecto emocional, lo que permitió que los verdaderos sentimientos de Davis se reafirmasen… violentamente. Con un gruñido gutural, levantó las manos para desatar una explosión de llamas en la cara de Monica. En cambio, gritó cuando sus propias llamas hicieron arder la Sangre de sus venas y se extendieron por su cuerpo. Instantáneamente, se dobló agonizante.

«¿Qué ha sido eso, Davis? ¡Claro, es *verdad*! ¡Parece que usar Vitae activamente cuando has tomado una dosis de toxinas hemofágicas *hace* aumentar enormemente la letalidad del veneno! Escribí un artículo sobre el tema hace más de sesenta años. Creo que deberías haberme investigado más». Monica sonrió con crueldad mientras acababa el resto de su vaso y hacía una mueca debido al sabor del reactivo que había añadido para contrarrestar los efectos de la toxina sanguínea alquímica.

Davis cayó al suelo, incapaz de hacer nada que no fuese lloriquear débilmente. «Tú… zorra». Al cabo de unos segundos se había convertido en cenizas.

Monica se apoyó en la barra para ver el resultado de su trabajo y entonces respondió. «Sí, Davis. Creía que eso había quedado claro».

Al otro lado de la habitación, la computadora emitió un suave aviso. Monica regresó al teclado e introdujo varios comandos rápidamente. En la pantalla apareció otra notificación, esta vez mostrando el progreso de una descarga, no de una subida. En pocos segundos su trabajo estuvo completo y Monica extrajo el disco. Ahora era de color rojo sangre. Tras revisar la pantalla para asegurarse de que la base de datos sobre Tecnomancia ya no existía en la computadora principal, cerró la sesión de la cuenta del Pontífice. No era el final del programa de investigación de la Tecnomancia, pero al Clan Tremere le costaría años llegar al punto que habían alcanzado ella y sus compañeros. Dejó el disco a un lado y se tomó algo de tiempo para enviar un correo a todos los miembros de su sección de investigación para recordarles que en A&E [N.d.T.: Una emisora estadounidense] había programado un documental sobre Alan Turing para la noche siguiente. Para una parte de esos colegas, su amable recordatorio era la señal para activar sus largamente estudiados planes de emergencia para huir de la ciudad.

Acabado el trabajo con la computadora, Monica finalmente agarró unos auriculares inalámbricos que descansaban sobre la mesa y se los puso; después se movió para dirigirse a una cámara web cuidadosamente camuflada que había dispuesto para grabar su encuentro con Davis.

«¿Bien? ¿Preguntas? ¿Comentarios? ¿Críticas?», dijo. Por los auriculares recibió aplausos y felicitaciones y reaccionó haciendo una exagerada reverencia. Finalmente, una voz habló en nombre de las demás.

«Magnífico, Hemlocke, simplemente magnífico. Una interpretación inmejorable», dijo Hurricane. «Creo que hablo por todos cuando digo que estamos deseando trabajar contigo y tu equipo. Preveo grandes cosas para todos nosotros».

«Aquí, aquí», dijo Blood4BloodGod. «¡Ahora sal pitando de Washington para acá, a Cupertino! ¡Es hora de cambiar el mundo!». Los otros vampiros del canal bramaron su aprobación. Lady_Hemlocke sonrió a la cámara.

«Ya he hecho las maletas y estoy preparada. Hurricane, llegaré a Chicago mañana por la noche».

Los demás se desconectaron cuando Monica se quitó los auriculares. Ella regresó a las cenizas que había dejado el que quería traicionarla y movió la cabeza con tristeza. «Una pena, Davis. Ojalá hubieras usado la Presencia antes de que te envenenase… Te habría matado igual, pero al menos nos habríamos divertido un poco antes». Entonces se encogió de hombros, se volvió para ir a buscar las maletas que estaban esperando en un armario y se fue tarareando en voz baja.

Héctor Juárez

Un Ancilla Brujah atrapado mientras intentaba fugarse (Bakersfield, California, 2006)

Héctor hizo una mueca de dolor cuando resbaló por la grava. Miró rápidamente a su alrededor, pero no hizo ademán de levantarse. Probablemente sólo conseguiría que lo golpeasen otra vez, y el martillo de Gato hacía mucho daño. Sintió que la Bestia se agitaba y gruñía en su interior, pero rápidamente la obligó a agachar la cabeza. Como Brujah, sus instintos lo empujaban al Frenesí, pero caer en él en ese momento sería un desastre. Aparte de su propia supervivencia, llevaba dos Chiquillos con él de los que, por alguna loca razón, se sentía estúpidamente responsable.

Tras contener a la Bestia se limpió el polvo de los ojos y miró a su alrededor. A ambos lados de él estaban Jaime y Nico, apaleados y asustados, pero todavía dispuestos a seguirlo. Los dos habían sido Ghouls durante cinco años antes de que él los convirtiese no hacía ni seis meses. Eran jóvenes e inexpertos y sólo de la Duodécima Generación. Héctor era mucho más poderoso, pero ni por asomo lo suficiente en la situación de inferioridad numérica a la que se enfrentaba. Casi todos los Comancheros, la banda de moteros vampiro que gobernaba Bakersfield, se habían reunido en un círculo en torno a Héctor y sus Chiquillos: doce vampiros y casi el doble de Ghouls. Otros tres Ghouls más que no eran oficialmente Comancheros estaban de pie al fondo, mirando impasibles con sus uniformes de la policía de Bakersfield y sus rifles de asalto. Héctor podría ser capaz de ponerse a salvo si su Vitae lo permitía, pero Nico y Jaime se convertirían en ceniza si lo intentaba. Él los había metido en eso y Héctor Juárez respetaba sus obligaciones. Así que se levantó despacio y se limpió el polvo de su ropa de cuero, pero no intentó huir. Sus Chiquillos lo imitaron enseguida.

Gato miró a Héctor con evidente desprecio. Hizo un gesto y uno de los Ghouls tiró entre los dos Brujah una bolsa de lona del ejército. «¿Qué hay en la bolsa, Hec?», gruñó.

Héctor lo miró directamente a los ojos. «Suponiendo que tu hombre no perdiese nada por el camino, exactamente 800.000 dólares en efectivo. Un quinto de lo que guardabas en tu caja fuerte. Ése era el trato, ¿no, Gato? Quiero decir, fuimos cinco los que empezamos con los Comancheros y desde el principio dijiste que si alguna vez alguien quería dejarlo, éramos libres de llevarnos nuestra parte e irnos. ¿No es eso lo que dijiste, Gato?».

La punta izquierda del labio de Gato se crispó como la de un perro que gruñe, pero con algo de dificultad reprimió su rabia. «¿Por qué lo hiciste, Hec? Después de todo lo que pasamos juntos. Don Sebastián, el Sabbat en el 65, los Setitas en el 79… ¿Qué ocurrió para que quieras huir de nosotros sin siquiera decírmelo a la cara?».

«¡¡Te pusiste como loco porque no fui a decírtelo!? Carajo, Gato, te he estado hablando del tema durante años, pero nunca me escuchabas». Héctor dio un paso hacia su Barón y lo señaló con un dedo acusador. «Tú cambiaste. Yo cambié. Todos cambiamos y estoy harto».

«¿De qué carajo te lamentas? Pareces una vieja histérica». Los otros miembros de la banda rieron, pero Héctor negó con la cabeza y miró más allá de Gato, a uno de los vampiros que había detrás de él.

«¡Eh, Vance! ¿Te estás haciendo cortes otra vez?», gritó.

El Ventrue se quedó paralizado un momento y movió la vista de Héctor a su brazo, que sangraba a causa de los números que se había estado grabando en el brazo con un machete mientras estaba ensimismado, y después otra vez a Héctor. «Sí. ¿Y? El brazo es mío».

Héctor se giró hacia Cal. «¡Ése es tu Sangre Azul, *hermano*! ¡Ése es el cuate que trajiste para que se encargara de los impuestos y de blanquear el dinero! ¡Y ahora se hace cortes cuando está estresado y así tener una excusa para atiborrarse de sangre! Jesús, Gato, ¿te acuerdas de cómo eran las cosas cuando comenzamos con los Comancheros? Tenías ideas y planes. Por el amor de Dios, ¡hablabas sobre Cartago! ¡Hablabas de convertir el chingado Bakersfield en la nueva Cartago, igual que aquélla de la que el Sire de nuestro Sire nos contaba historias!».

Héctor hizo una pausa, luchando una vez más por reprimir su Bestia. «Todo lo que nos chingamos, la droga, el tráfico de armas, la prostitución… sólo eran medios para un fin. Pues adivina: ahora esos chingados medios *son* el fin. Es lo único que importa. Robamos, lisiamos, matamos y saqueamos. Prácticamente somos una asquerosa manada del Sabbat, excepto porque no compartimos Sangre. ¿Y para qué? Para que puedas ser un chingón señor del crimen. El Padrino de Bakersfield».

Gato no dijo nada. Héctor ya no estaba enfadado, sólo cansado. «Y lo peor de todo es que yo aún estaba dispuesto a seguirte. Eres un monstruo, Gato. Frankie, Rayleen, Vance, Maggot, todos monstruos. Y yo iba a convertirme

en un monstruo sólo para seguir en la banda. Pero entonces mandaste a Jaime y Nico, *mis* Ghouls, a los que yo introduje en esta banda cuando eran muchachos, a los que vi crecer. Los mandaste a que les disparasen en una estúpida guerra por el territorio contra los Peregrinos y tuve que Abrazarlos. Demonios, me ordenaste que los Abrazara como "recompensa" por luchar lo mejor posible contra una chingada manada del Sabbat. Bueno, *hermano*, eso me hace responsable de ellos. Y no pienso dejar que se vuelvan monstruos como nosotros».

Gato miró largo tiempo al hombre que había sido su mano derecha durante más de setenta años y su hermano de sangre aún más tiempo. Cuando habló, su voz sonó grave y malvada. «Siéntate. Con las piernas cruzadas. No te muevas ni hables hasta que yo lo permita. Si lo haces, te haremos pedazos y tus chicos sufrirán tormentos que no puedes ni imaginar». Los tres vampiros obedecieron lentamente. Gato se giró hacia un Ghoul y le susurró alguna instrucción que hizo que se fuese a la carrera. Los minutos pasaron en un espeso silencio. Entonces se oyó el rugido de un motor calle abajo; el Ghoul regresaba con el camión blindado que usaban para sus mayores operaciones de contrabando. Gato caminó hacia Héctor y se alzó amenazador junto a él. Parecía más calmado, pero a la vez más aterrador.

«Recuerdo el pacto que hicimos en el 49. Si hubieras venido a mí abiertamente, puede que lo hubiera respetado. Pero ahorita no. Ahorita no te vas a llevar un quinto de nuestro banco. No vas a cruzar la frontera del condado y abrir un negocio en la Baronía de al lado con 800.000 dólares de nuestro dinero, dos muchachos y el conocimiento de todos nuestros secretos. No, *hermano*. Tienes que decidirte. La primera opción es ésta: te damos una paliza, así, por el gusto no más. Entonces tú y la bolsa de lona se suben a un coche y te pones en marcha. Cuando te hayas ido, Vinculo a tus chicos a mí y los convierto en mis perras, en cualquier sentido que yo quiera dar a la expresión. Y cuando me aburra, los mato. Lentamente».

«¿Y la segunda opción?», dijo Héctor calmadamente.

«Tú y tus chicos suben a ese camión. No se llevan nada con ustedes. Tres Ghouls se relevan para guiar el camión hasta que hayan atravesado al menos dos estados, quizá más. El camión está reforzado. Los dos sabemos que no eres tan fuerte como para fugarte, ni siquiera usando la Sangre. Ellos abandonan el camión durante el día, pero lo dejan abierto. A dónde vayan después es su problema, pero si alguno vuelve a Bakersfield, me beberé sus almas». Gato retrocedió y le dio una patada a la bolsa de lona para acercársela a Héctor. «¿Entonces, qué eliges, Hec?».

Héctor se levantó y, sin desperdiciar una mirada en la bolsa de lona, se dirigió a la parte trasera del camión blindado; Nico y Jaime lo siguieron. Vance sostuvo la puerta reforzada a la vez que hacía una exagerada reverencia. Justo cuando iban a subir, Gato le ladró que se estuviese quieto.

«¡No escuchas, Hec! He dicho que no te llevas nada contigo. No hay razón para que lleves el símbolo de los Comancheros, así que nos quedaremos con esa chaqueta». Héctor suspiró y él y los otros dos comenzaron a quitarse las prendas. Entonces el Barón continuó. «También con todo lo demás». Jaime y Nico se quedaron helados al tiempo que varios Comancheros se echaban a reír. Héctor miró a Gato con cansancio.

«Nos vas a botar a mil millas de aquí, desnudos».

«Héctor, tienes un chingo de suerte de no salir de este lugar en forma de montón de ceniza meado».

Héctor se encogió de hombros y se desnudó; sus Chiquillos lo imitaron nerviosamente. Un minuto después los tres Anarquistas desnudos subieron a la trasera del camión blindado entre los silbidos de Rayleen y las demás féminas de la banda. Una vez estuvieron dentro, Vance y el Ghoul camionero cerraron la puerta rápidamente y pusieron los seguros. Entonces, el Ghoul fue corriendo hasta su reinante.

«¿A dónde, jefe?».

«No me importa un carajo mientras sea a más de mil millas de aquí o más. Túrnense para conducir. Cuando estén lo bastante lejos, alquilen un coche y dejen el camión en alguna parte, pero asegúrense de que queda a más de veinte millas de la población más cercana. Vacíen el depósito y llévense las bujías con ustedes».

El Ghoul titubeó. «Jefe, para tomarnos tantas molestias, ¿por qué no quemamos el camión no más mientras duermen de día?».

Gato miró al Ghoul con tanta furia que éste casi se lo hizo encima allí mismo. «Vas a seguir mis instrucciones al pie de la letra. ¿Entendido?». El Ghoul asintió aterrado y corrió para ir a buscar a sus compañeros de viaje. Gato volvió la vista al camión. «Se ha ganado una oportunidad. No se la negaré».

Mientras observaba el camión, Vance se puso a su lado, usando el machete como mondadientes improvisado. El brazo del Ventrue seguía manchado de Sangre por sus cortes autoinfligidos de antes, de los que colgaban jirones de piel como flecos. Detrás de ellos, el resto de los Comancheros estaban cargando sus motocicletas y camiones para marcharse.

«Vance».

«¿Sí, jefe?».

«¿Somos monstruos?».

«Bueno, sí. Claro que sí», contestó Vance, como si fuera la pregunta más tonta del mundo. «Somos chingados vampiros». El trastornado Ventrue se alejó, dejando atrás a Gato, que miraba alejarse al camión hacia la autopista y la oscuridad de la noche de California, llevándose al último amigo que jamás tendría.



Capítulo Cuatro: Personajes y Rasgos

«La juventud siempre ha tenido el mismo problema: Cómo ser rebeldes y conformistas a la vez. Ahora lo ha resuelto desafiando a sus padres e imitándose entre sí.»

— Quentin Crisp

El destacado psicoterapeuta Carl Jung creía que, en el ámbito de un simple sueño, todos los personajes, elementos y lugares eran representaciones de la personalidad del soñador. Durante el transcurso de un juego narrativo, el jugador usa los bloques de construcción básicos de las mecánicas de juego en la hoja de personaje (como, por ejemplo, Rasgos y Habilidades) para dar forma a la personalidad de éste como si de un sueño se tratase. Esta creación se convierte en algo más que una mera síntesis de Rasgos, armas y Poderes místicos molones, es un mecanismo para crear historias.

Las historias provienen de retos dramáticos a los que se enfrentan personajes con ambiciones, miedos y motivaciones más allá de la siguiente batalla sangrienta o comentario sarcástico. Como Anarquista, tu personaje es un vampiro inmortal con grandes y terribles Poderes que posee toda la eternidad para conseguir su meta. Métele caña, ¿vale?

El problema es que todos los demás bastardos no-muertos llevan más tiempo aquí que él. Son más astutos, más ricos y más experimentados debido al paso de los siglos. La revolución ha comenzado y las probabilidades están en su contra. Aparentemente, los Antiguos controlan el mundo y quizá siempre lo harán, a menos que él y sus compañeros les den una patada en el culo a esos hipócritas y los pongan en su sitio.

Tu Anarquista puede sentir la eternidad como una permanente esclavitud en una inacabable noche donde sus predecesores sedientos de sangre nunca envejecerán o se debilitarán, o puede decidir dejar de estar al amparo de la sombra de su Sire y abrirse camino en la noche. Puede luchar para que en la sociedad de los Condenados cualquier miembro de la Estirpe tenga las mismas oportunidades y revolverse contra el control de los Antiguos. Por supuesto, no tiene nada de malo sacar un beneficio en el proceso.

Preparándote

Este capítulo te ayudará a personalizar un personaje de **Vampiro: La Mascarada** y convertirlo en un Anarquista. Para una descripción completa de la creación de personaje, consulta el Capítulo Tres del **V20**.

Concepto

El Concepto es el punto de inicio en la creación de un personaje. Los personajes Anarquistas tienen una enorme libertad para ver el Mundo de Tinieblas desde una gran variedad de perspectivas. Ciertamente, cuentan entre sus filas con chusma enfundada en cuero y sedienta de sangre liberada de la propaganda tiránica de la Camarilla, pero entre sus filas también hay *hackers* astutos

capaces de revelar los secretos de sus rivales, solucionadores de problemas que tratan de conseguir su parte del pastel lejos del monopolio de los Antiguos y desgraciados agotados que sólo buscan un respiro de la Yihad.

Empieza por hacerte un par de preguntas. ¿Quién era tu personaje antes de ser Abrazado? ¿Qué circunstancias lo han llevado a ser un Anarquista? ¿Qué es lo que lo hace luchar? La motivación del personaje puede transformar esta elección en una épica lucha contra la tiranía, una fría historia de venganza o incluso una tragedia.

El Concepto no es un Rasgo numérico con efecto en la mecánica del juego, pero ayuda a perfilar la personalidad y provee una base para construir las mecánicas de un personaje Anarquista.

Revisa los Conceptos en la página 80 del **V20**. Si no encuentras un Concepto de tu agrado, ¡crea uno! Su único propósito es ayudar a expresar tu idea de personaje de forma concisa.

Motivación

La motivación es el motor de la política. El porqué un vampiro escoge de forma consciente entrar a formar parte del Movimiento Anarquista revela mucho sobre su personalidad.

Un gran número de Anarquistas, posiblemente la mayoría, son Abrazados dentro del Movimiento y se convierten en leales y entusiastas Anarquistas tras convertirse en Vástagos. A estos vampiros la Secta puede parecerles una familia extensa, una banda criminal o un pelotón de hermanos de armas. Los miembros menos gregarios de la Estirpe encuentran tan opresivo el Movimiento Anarquista como lo es la corte de un Príncipe para un Neonato recién llegado, especialmente si tienen dificultades para establecer los contactos adecuados.

Los dominios Anarquistas tienden a tener menos normas que los de la Camarilla y el Sabbat, pero tampoco son una utopía vampírica. Los fuertes prosperan y los débiles deben adaptarse, servir o ser expulsados a territorios de Caza de mierda. Los Anarquistas siguen respetando las Tradiciones a su manera (porque no son estúpidos) aunque también es posible que se interpreten de forma inflexible. ¿Qué pasa cuando en un dominio Anarquista los privilegios están por encima de la condición vampírica? (Para más información, ver Capítulo Dos: La Ciudad sobre un Monte).

Los Vástagos atraídos por el Movimiento Anarquista presentan una amplia variedad de motivaciones. Algunos buscan una causa justa a la que dedicarse a fin de dar sentido a sus no-vidas. Otros buscan venganza contra otras Sectas, resoplando ante los Vínculos de Sangre o la opresión de los Antiguos. Y existen aquéllos que buscan la libertad para actuar lejos de costumbres pasadas de moda de Sires egoístas e instituciones corruptas. Algunos ven el Movimiento como una manera de conseguir poder a su manera. Y, a veces, los ruidosos jóvenes Anarquistas están completamente ciegos a cualquier hipocresía que exista en sus dominios.

Apoyar o formar parte del Movimiento Anarquista dentro de un dominio de la Camarilla puede ser una elección difícil. Algunos Príncipes temen a la plebe y mantienen una estrecha vigilancia sobre aquéllos que se autodenominan Anarquistas. Esto puede hacer que vivir en las sombras sea complicado, lo que conlleva ser ciudadano de segunda, ser acosado por el Azote y ser cabeza de turco cuando las cosas se pongan feas. Hace falta mucho valor o resistencia para tomar esa posición en un territorio hostil ¿Quién es el enemigo? ¿La Camarilla, el Sabbat o el sistema? Considera lo que esta postura política significa para la personalidad de tu personaje.

Algunas Arpías consideran un terrible escándalo para los honorables miembros de la Camarilla que sus Chiquillos liberados se proclamen a sí mismos Anarquistas. Estos avergonzados Sires habitualmente tratan de traer de vuelta al redil a sus díscolos Chiquillos, pues la idea del libre albedrío es menos importante que mantener la reputación del linaje. ¿Qué clase de persona arriesga su seguridad y el odio a su legado por una causa política?

Ocasionalmente, algunos Cabezapalas o lobos solitarios logran escapar del Sabbat hacia dominios Anarquistas. Estas almas torcidas han sufrido extenuantes Ritos de Creación y han sido lanzadas a la batalla como tropas de choque con poco entrenamiento para morir en la primera línea de combate de una guerra de la que no saben nada. Han tenido que aprender cómo ser un vampiro y sobrevivir por sus propios medios, siempre preguntándose si los monstruos volverán a por ellos. Algunos Cainitas simplemente ven más allá de la fanática propaganda del Sabbat y ansían algo menos grotesco o blasfemo. ¿Qué significa el Movimiento Anarquista para aquéllos que han sobrevivido a esta transición?

Las siguientes preguntas podrían ayudarte a identificar la motivación de tu personaje para unirse a los Anarquistas.

¿A qué Secta pertenecía tu Sire?

¿Por qué rompiste con la Secta de tu Sire?

¿Qué te convenció para unirte a los Anarquistas?

¿Cúal fue el coste que tuviste que pagar para unirte a los Anarquistas?

¿Qué cambiarías de los Anarquistas?

Nuevos Arquetipos

Vampiro: La Mascarada usa el término Arquetipo para categorizar cómo percibe el mundo un personaje. **Anar-**

quistas Liberados presenta nuevos Arquetipos diseñados específicamente para personajes Anarquistas. Para una lista completa y descripción de los Arquetipos estándar, ver pág. 87-96 del **V20**.

Anarca

El Anarca cree que el mundo sería un lugar mejor si cada individuo asumiese la responsabilidad de su propio destino y se ocupase de sus asuntos. Vive bajo sus propias reglas y rehúsa doblegarse ante poderes superiores o la propia sociedad.

— Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que rechazas reglas innecesarias, leyes o normas sociales y tienes éxito gracias a ello.

Crítico

El Crítico observa el mundo a su alrededor con su aguzado ojo, buscando sus carencias y debilidades. Experimenta una especial satisfacción cuando expone las flaquezas públicamente porque así el diseño terminará por mejorar. Algunos Críticos sienten que es su deber hacer cambiar el mundo a mejor.

— Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando encuentras una debilidad en un diseño o un plan y lo mejoras.

Nihilista

El Nihilista cree que la vida carece de objetivo o valor intrínseco. Dado que nada importa, se siente moralmente libre de satisfacer cualquier pasión destructiva que pueda ansiar en cada momento.

— Recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cada vez que te comportas de forma autodestructiva.

Trasfondos

Un personaje vampiro comienza con cinco puntos de Trasfondos que pueden distribuirse como prefiera el jugador. Los Anarquistas se aferran más íntimamente a la sociedad mortal y tienden a tener más Aliados, Contactos, Rebaño e Influencia que los vampiros de otras Sectas. Algunos Anarquistas, especialmente aquéllos lo suficientemente jóvenes para sentirse fuertemente conectados con sus vidas mortales, tienen complejas e íntimas relaciones con los mortales en lugar de mantener la distancia como hacen los Antiguos. Algunos Anarquistas audaces se exponen con frecuencia a los focos mediante sus identidades públicas, que disfrutan de cierto gra-



do de Fama. Por descontado, los Anarquistas tienen una evidente facilidad para usar sus Trasfondos de nuevas e innovadoras formas que asustan y confunden a los Antiguos más tradicionalistas. Por ejemplo, el espabilado Vástago Michael Dillon combina sus Aliados y Contactos para iniciar un *flashmob* frente al Elíseo para encubrir un plan que requiere una huida apresurada.

Los Anarquistas han aprendido el beneficio de cooperar para poder competir contra sus rivales mejor establecidos. Esto se representa mediante los Trasfondos Compartidos; ver pág. 118-119 del **V20**.

Nuevos Trasfondos

Anarquistas Liberados presenta nuevos Trasfondos diseñados específicamente para personajes Anarquistas. Esto no quiere decir que otros Vástagos no puedan usarlos (a discreción del Narrador), sólo que encajan perfectamente en las formas de proceder del Movimiento Anarquista.

Arsenal

Tu personaje se las ha apañado para acumular un arsenal funcional junto con la capacidad de mantener todas las armas que contiene. Cada nivel del Trasfondo Arsenal te da acceso a armas más potentes (junto con munición adecuada) y los recursos para conservarlas adecuadamente y mantenerlas limpias.

El alcance de este Trasfondo varía ligeramente de una región a otra, ya que las leyes de control de armas no son iguales en todo el mundo. Lo que un estadounidense puede comprar en unos grandes almacenes podría ser de uso exclusivamente militar en Europa del Este y estar sólo disponible en el mercado negro en Brasil; los jugadores que deseen invertir puntos en Arsenal deberían consultar con su Narrador para determinar cómo funcionará en donde esté localizada su crónica. El Narrador puede pedirte que inviertas algunos puntos en otro Trasfondo (como ciertos tipos de Influencia o Aliados legales o militares) para impedir que el Arsenal sea confiscado por las autoridades. Un Arsenal puede desvanecerse en mucho menos tiempo del que lleva acumularlo, especialmente si en las noticias o en los sitios de intercambio de vídeos aparecen imágenes de una MASACRE DE LA MAFIA VAMPÍRICA en el polígono industrial.

Para más detalles sobre armas específicas, incluyendo mecánicas de juego, ver las pág. 280-281 del **V20**.

Los jugadores pueden optar por compartir el Trasfondo para un Arsenal común. Para más información sobre Trasfondos Compartidos, ver pág. 118-119 del **V20**.

• Tienes un excelente arsenal con el que comenzar, que incluye muchas armas legales que están disponibles de forma habitual en las calles, en función de la zona.

•• Tienes acceso a suficiente armamento legal como para equipar a una banda callejera de 10 hombres.

••• Podrías fundar tu propia milicia. Además, puedes equipar a cinco individuos con armamento que se encuentra en un vacío legal en tu región, el cual sería difícil de conseguir para la mayoría de los civiles.

•••• Tienes un arsenal apropiado para un equipo del SWAT en una ciudad importante, incluyendo cierto equipamiento de grado militar. Tienes suficiente material para equipar a 10 hombres con armamento puntero, el cual está por encima del proporcionado por los niveles inferiores de este Trasfondo. Sé cuidadoso cuando lo uses, porque sin otros Trasfondos adecuados, puedes encontrarte bajo el escrutinio de las autoridades por posesión de armamento fuera de lo estrictamente legal.

••••• Tu arsenal es la envidia de las fuerzas paramilitares del mundo. Tienes las herramientas para limpiar y reparar casi cualquier arma personal que se produce en el mundo. Tienes acceso a una cantidad significativa de armas ilegales en la mayoría de los países, de las que acumulas suficientes como para crear tu propio pelotón. Si las autoridades descubriesen este arsenal, tu Anarquista se convertiría en un grasiento montón de cenizas.

Estatus Anarquista

Tienes cierta reputación dentro de la comunidad Anarquista local. El Estatus entre los Anarquistas representa tus gestas memorables y tu popularidad general. A pesar de la intención del Status Perfectus y otros manifiestos Anarquistas tempranos, en muchos dominios Anarquistas ha ido apareciendo una jerarquía de mandamases, lo que representa la maduración de los ideales de la Secta (o una traición a ésta, dependiendo de con qué Anarquistas hables).

Para representar los efectos positivos de tu prestigio puedes, ocasionalmente, tirar tu puntuación de Estatus junto con un Atributo Social.

• Conocido: Has comenzado a hacerte un nombre. Podrías ser un pujante matón que trabaja para una banda o el *hacker* más querido de la semana, que lucha por una causa tras la pantalla de una computadora.

•• Respetado: Comienzas a ser conocido por ser capaz de mantenerte a salvo en las calles y estar en las trastiendas donde se toman las decisiones reales.

••• Influyente: Los Anarquistas escuchan tus opiniones. Es posible que hayas dirigido una pequeña escaramuza o sacado a la luz el plan de algún chupóptero de mierda de la Torre de Marfil para meterse más dinero en los bolsillos. Quizás eres el autor de un bien recibido manifiesto Anarquista o eres el que manda en una pandilla respetada. Sea cual sea el caso, hay pocos en el dominio o en el territorio de un Estado Libre que no sepan quién eres.



•••• Poderoso: Tienes muchísima influencia sobre tu ciudad. Podrías ser el líder de una poderosa y conocida banda o uno de los pocos Antiguos Anarquistas.

••••• Luminaria: Eres el reconocido líder de un dominio Anarquista o estás muy bien situado entre los jerarcas. Podrías ser un Barón (o la persona que hay detrás de éste).

Intercambio de Información Anarquista

Los Anarquistas han aprendido a coordinar sus esfuerzos, debido en gran parte a los avances tecnológicos en informática y redes sociales con los que son tan diestros. Esto ha llevado a una incomparable pujanza en el intercambio de información dentro del Movimiento Anarquista. Por contraste, la información de la Estirpe acerca de la sociedad mortal proviene habitualmente de Contactos; ver pág. 111 del **V20**.

Los personajes con este Trasfondo pueden usar esta red para contactar con otros Anarquistas a fin de conseguir información sobre vampiros concretos, secretos locales, políticas de dominio o rumores generales acerca de movimientos de otras Sectas. La ventaja del Intercambio es que permite a los Anarquistas aprovechar las fuentes de información de todo el mundo. Cada punto de este Trasfondo permite hacer una única pregunta por sesión de juego. El Narrador debe determinar la calidad y cantidad de la información que el Intercambio puede aportar en un momento dado.

En algunos casos, los Vástagos que toman parte en el Intercambio de Información pueden no poseer cierta información concreta o quizá no la sepan de forma inmediata. Por ejemplo, éstos pueden saber cosas del Príncipe de un dominio, cierto número de rumores sobre su pasado e incluso cómo contactar con él, pero es improbable que tengan planos detallados sobre su refugio.

Algún miembro del Intercambio puede poseer información o conocimientos extremadamente raros y jugosos, pero puede considerar dicha información demasiado valiosa para ser simplemente compartida. Esto no es una barra libre y el colegueo y la reputación tienen un límite. Bajo estas circunstancias, los Anarquistas pueden hacer una tirada de Manipulación + Subterfugio para llegar a un acuerdo por la información deseada. Alternativamente, el Narrador puede permitirte hacer uso de dos de tus puntos de este Trasfondo por sesión para obtener dicha información rara o sensible.

Los tipos de información que se pueden encontrar mediante Intercambio de Información Anarquista incluyen:

- Información general o rumores acerca de un Vástago, tales como: información de contacto, edad aproximada, Clan conocido o linaje destacable, cuánto tiempo lleva residiendo en la ciudad, afiliaciones políticas, reputación general y Generación (o una estimación aproximada, como Neonato, Ancilla o Antiguo).

- Información sobre temas específicos, como una idea general de alguna cuestión relacionada con la Estirpe (¿Qué es la Taumaturgia? ¿Quiénes son los Setitas? ¿Qué sucede cuando cometes Diablerie? ¿Qué significa la media luna negra?) o características personales de determinados Vástagos (¿Por qué el Príncipe Vaclav odia el color amarillo?).
- Situaciones y eventos significativos para la política de las Sectas (¿Qué sucede con el Movimiento en Nápoles? ¿Cuáles son los intereses del Sabbat en São Paulo? ¿Quién es aquél sobre el que el Príncipe de Chicago ha declarado una Caza de Sangre?).

Ejemplo: Flynn Bishop fue testigo de cómo un extraño Vástago llamado Nixx asesinaba a un Anarquista envolviéndolo en llamas. Bishop tiene tres puntos de Intercambio de Información Anarquista y el jugador decide que quiere saber si Nixx ha aparecido recientemente en el radar del Movimiento Anarquista. A través de la red se entera de que hace poco hubo problemas entre los Tremere y los Anarquistas que llevaron a la muerte a dos Neonatos Tremere en Colorado.

Buscando más a fondo, el jugador de Bishop decide preguntar acerca de qué Disciplinas, que podrían usarse contra ella, permitirían invocar un fuego místico. Bishop averigua que hay un tipo de Magia de Sangre llamada "El Encanto de las Llamas" y que alguno de los Tremere locales podría haber querido comerciar alguno de sus secretos por otra Disciplina.

Refugio Comunal

Los Antiguos suelen ser demasiado egoístas para considerar los beneficios de "cohabitar". Es normal que siglos de traiciones generen cierta naturaleza suspicaz en lo que se refiere a los demás vampiros. Las manadas Anarquistas han aprendido el valor de la colaboración y del interés común, de manera que, a veces, establecen Refugios Comunales por seguridad mutua y comodidad.

Un Refugio Comunal es una ubicación segura poseída y controlada por una coterie. Éste es un lugar donde el Anarquista que invierte puntos de Trasfondo puede pasar desapercibido, entrenar o planear su próximo movimiento. Un Refugio Comunal puede ser tan sencillo como un apartamento sin amueblar, tan vistoso como el ático de un mafioso o tan complejo como una base militar.

Por supuesto, las convenciones sociales para el espacio compartido pueden ser complejas o simples, dependiendo de la personalidad de los Vástagos involucrados. Los vampiros que comparten un Refugio Comunal pueden entrar en conflicto con facilidad a menos que establezcan algunas normas. ¿Hay algún problema si los chupópteros que comparten el Refugio Comunal dejan a otro pasar allí el día? ¿Pasa algo si alguien trae unas marionetas de sangre? Si algo sale mal, ¿quién es el responsable de deshacerse de los cuerpos y limpiarlo todo? ¿Quién se encarga de asegurarse de que la ubicación continúe siendo secreta si a alguien se le ocurre abrir su maldita boca?

Ten en cuenta que este Trasfondo es diferente a Dominio y Recursos. Habitualmente, Dominio es "territorio", mientras que esto es un auténtico Refugio (que podría estar dentro de un dominio en disputa...).

Los jugadores que escojan adquirir este Trasfondo deben dividir sus puntos entre las tres categorías siguientes. Además, se puede compartir la compra de este Trasfondo por medio del sistema de Trasfondos Compartidos explicado en las pág. 118-119 del **V20**.

Lujo

Lujo es una medida de la calidad del mobiliario de la base. El nivel de Lujo varía desde lo sobrio a lo opulento, correspondiendo de forma somera con un Trasfondo Recursos de igual valor (ver pág. 116-117 del **V20**).

• Lo que pasa por mobiliario probablemente se cayó de la parte de atrás de un camión o salió de un basurero.

•• El lugar ha sido decorado y equipado de forma modesta. Tienes los requerimientos básicos que cabría esperar del estilo de vida del Primer Mundo (siempre que esto sea apropiado).

••• El refugio ofrece una relativa comodidad y alberga algunos lujos.

•••• El refugio es un lujoso oasis en medio de la Jyhad. Único en diseño y apariencia.

••••• Sólo los más pudientes y las celebridades suelen disfrutar de la opulencia de un lugar como éste.

Seguridad

Seguridad representa lo difícil que resulta colarse en tu refugio. Cada punto de Seguridad suma uno a la dificultad de cualquier tirada hecha para internarse en la base o suma uno al número de éxitos necesarios para lograrlo. Los jugadores y el Narrador deberían ponerse de acuerdo en esto antes de comenzar la historia.

• Cerraduras baratas en las puertas, pero no mucho más.

•• Has reforzado cada puerta y has puesto barrotes en las ventanas o quizá tienes un perro que ladra para advertirte cuando alguien se acerca demasiado al refugio. El lugar es relativamente seguro frente a amenazas corrientes.

••• La base es segura, pero no impenetrable, gracias a un moderno juego de cerraduras, protecciones físicas como barrotes en las ventanas, medidas electrónicas como sistemas de alarma y monitorización electrónica estándar como cámaras de seguridad. Puede estar en un lugar aislado o ser accesible sólo por vías protegidas, como un rascacielos con un guarda de seguridad que vigile el ascensor.

•••• Tu base está protegida por todas las medidas de seguridad de los niveles previos y algunas más. Está a la

par con los edificios gubernamentales restringidos o incluso las prisiones. Tiene muros reforzados, válvulas de acceso por sectores y quizás hasta varias habitaciones del pánico o cámaras secretas. Has invertido una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo para mantener a la gente fuera de tu base.

••••• Tu base está protegida por todas las medidas de seguridad de los niveles anteriores. Además, está protegida por una o más medidas singulares, tales como estar fuera de los caminos más transitados, contar con una barrera geográfica como estar construida en una isla y/o posibles protecciones ocultistas, como ser visible sólo para los Vástagos. Los jugadores y el Narrador deberían ponerse de acuerdo sobre la naturaleza de tales sobrecogedoras e incomparables protecciones.

Tamaño

El tamaño representa la cantidad de espacio habitable en el Refugio Comunal. Aunque la siguiente lista proporciona sugerencias sobre Tamaño y cantidad de habitaciones, se alienta a los jugadores a ser creativos si así lo desean. Imagina un almacén de ambientes diáfanos sin auténticas "habitaciones" o una red de pasos elevados "fuera de servicio" y protegidos de la luz, con puntos de acceso a diversas localizaciones en el centro de la ciudad.

• Un pequeño apartamento o sala subterránea; 1 o 2 habitaciones.

•• Un gran apartamento o una casa familiar; 3 o 4 habitaciones.

••• Un almacén, iglesia o casa grande; de 5 a 8 habitaciones o un recinto grande.

•••• Una mansión o red de túneles; de 9 a 15 habitaciones o salas.

••••• Una finca inmensa o una vasta red de túneles subterráneos; más de 20 habitaciones.

Humanidad

La Humanidad es una medida del código moral de tu Anarquista que representa la actitud con la que afronta las situaciones difíciles. Es un reflejo de la compasión y comprensión del personaje para con otras criaturas. Los vampiros son depredadores por naturaleza y la Humanidad les permite justificar ante sí mismos que no son unos monstruos. Es una farsa interna que protege a los Vástagos de sí mismos de igual forma que la Mascarada protege a los vampiros de los mortales.

El Movimiento Anarquista está dividido en su observación y actitud hacia la Humanidad.

Algunos creen en la posibilidad de coexistir de forma pacífica con sus congéneres Vástagos e incluso los más liberales, con los mortales. Estos vampiros a menudo se unieron al Movimiento Anarquista para apoyar el igualitarismo en toda la Estirpe, incluso con los Caitiff. Los hay que señalan la falta de Humanidad demostrada por los Antiguos como una señal de sus carencias morales. Con el paso de los años, la Bestia y las necesidades del vampirismo lentamente erosionan la moralidad básica y fundamental. A medida que transcurren los siglos, la Bestia se hace fuerte y el Vástago se preocupa menos por el bienestar de algo tan intrascendente como el ganado (al fin y al cabo, morirá igualmente).

Otros se unieron al Movimiento por razones más egoístas, como el poder, la libertad o la venganza. Por consiguiente, su Humanidad puede ser bastante baja a causa de la erosión que la lenta degeneración que la noche y la guerra eternas causan a su control.

Uno de los desafíos más atractivos de ser un Anarquista es conciliar los problemas de la Humanidad con lo que es necesario hacer para sobrevivir en el Mundo de Tinieblas. ¿Es aceptable matar a otro vampiro? ¿Se considera asesinato? ¿Y si el objetivo es un Príncipe que trata activamente de anexionar territorio Anarquista a su dominio? ¿Y qué hay de los Ghouls de enemigos de los Anarquistas? ¿Es moralmente aceptable enfurecerse por los Vínculos de Sangre de los Antiguos mientras se mantienen Ghouls en posiciones de servidumbre? ¿Cómo racionaliza un Anarquista su odio por la opresión que los Antiguos ejercen sobre los Vástagos jóvenes con su tácito apoyo a la opresión de la Estirpe sobre el ganado?

Muchos Anarquistas intentan equilibrar su optimismo político con un egoísmo bien entendido para seguir su camino sin causar demasiado daño a sus almas. Un gran número de Anarquistas dan un quedo apoyo a las Tradiciones, buscando la igualdad bajo las mismas, a menos que les beneficie de forma inmediata no hacerlo, simplemente deseando igualdad bajo ellas sin las privilegiadas jerarquías de los Antiguos. Unos pocos casos aislados llevan el concepto de "sin reglas" demasiado lejos y se convierten en auténticos monstruos que asustarían incluso al más depravado de los Antiguos.

Un vampiro sin ningún tipo de moralidad es poco más que un asesino sin cerebro esclavizado por su sed de Vitae. Algunos Vástagos siguen Sendas de Iluminación y aun así reivindican su pertenencia al Movimiento Anarquista. Algunos empezaron como Cabezapalas fugados o miembros de los rangos inferiores del Sabbat que buscaban librarse de la atmósfera sectaria de la Espada de Caín. Otros son Anarquistas que actúan de incógnito dentro del territorio del Sabbat y han aprendido los usos de la Mano Negra para controlar a la Bestia. Incluso los hay que tienen orígenes más exóticos y siguen las extrañas costumbres que aprendieron tras su Abrazo.

Para estos vampiros, las Virtudes Convicción e Instinto pueden reemplazar respectivamente Conciencia y Autocontrol (todos los vampiros tienen la Virtud Coraje). Si decides que tu personaje es lo suficiente inhumano como para darle estas Virtudes, si el Narrador lo permite puedes señalar las Virtudes correspondientes en tu hoja de personaje. Ten presente que, al adoptarlas, has decretado que tu personaje sea un monstruo.

Para más información sobre la Humanidad o las Sendas de Iluminación alternativas, ver la pág. 309 del **V20**.

Méritos y Defectos

Los Méritos y Defectos pueden añadir una dimensión distinta a tu personaje. Los Méritos son ventajas especiales y únicas del personaje, mientras que los Defectos son lastres o desventajas que crean desafíos en sus actividades.

Para una lista con las descripciones de los Méritos y Defectos básicos, ver el Apéndice del **V20**, a partir de la pág. 479.

Los siguientes nuevos Méritos y Defectos son especialmente adecuados para personajes e historias Anarquistas. Como siempre, la adquisición de ciertos Méritos y Defectos queda sujeta a la aprobación del Narrador.

Nuevos Méritos y Defectos sociales

Insignia Reputada (Mérito de 2 puntos)

Perteneces a una banda Anarquista con una reputación violenta, efectiva o impresionante de alguna otra forma. La historia de la banda puede extenderse un centenar de años antes de que nacieses, pero mientras seas uno de sus miembros y vistas los colores de tu grupo, los demás Anarquistas tenderán de forma natural a respetarte. Puede que algunos hasta realicen trabajos menores para ti tratando de congraciarse con los tuyos. Cuando se conoce tu membresía, reduce la dificultad de todas las tiradas de Manipulación en 2, a menos que un Anarquista concreto tenga una enemistad histórica con tu banda.

Pacificador (Mérito de 2 puntos)

Tienes reputación de tener la cabeza amueblada y el sentido del honor necesario para mantener tu palabra pase lo que pase. Esto hace que tanto tus aliados como tus compañeros de Secta te pidan que medies en sus disputas, incluso con otras Sectas. Éste Mérito permite a tu personaje usar su reputación como ventaja para mantener la paz durante las situaciones tensas. Reduce en 2 la dificultad de todas las tiradas Sociales en las que trates de mantener la paz o mediar honestamente entre facciones (incluso entre Sectas).

Papito Rico (Mérito de 3 puntos)

Tienes una relación personal con un miembro de alto nivel de otra Secta. Puedes mencionar su nombre para rebajar en 2 la dificultad de las tiradas de Manipulación contra los miembros de su Secta cuando trates de suavizar problemas o conseguir pequeños favores. Por descontado, él esperará un trato similar en agradecimiento y es poco probable que vea con buenos ojos cualquier comportamiento que cuestione el estatus que pueda tener.

Tribuna (Mérito de 3 puntos)

Tienes alguna clase de foro especial (un magazín, un blog de seguridad, un *podcast* reconocido o una cuenta de red social con un montón de seguidores) que te permite expresar tu opinión y hacer que se difunda ampliamente. El Mérito Tribuna representa un mecanismo de difusión social que puede influenciar a Vástagos fuera del círculo social normal o de la clase del personaje. Reduce en 2 la dificultad de las tiradas de Expresión y Subterfugio cuando trates con vampiros que lean tu Tribuna.

Fecha de Caducidad (Defecto de 2 puntos)

Tu eslogan personal es sencillo: Hago lo que quiero. Esto, como era de esperar, te ha causado problemas en más de una ocasión. Te buscan en varios dominios por diversos crímenes menores, como haber desangrado al Ghoul preferido del Senescal. Te estás quedando sin tiempo y nadie quiere que lo arrastres contigo cuando todo se tuerza. Aún no han declarado una Caza de Sangre contra ti, pero ya le has visto las orejas al lobo. Un error más y firmarás tu sentencia de Muerte Definitiva. La dificultad de todas tus tiradas Sociales para obtener ayuda se incrementa en 2, excepto cuando uses Intimidación.

Oveja Negra (Defecto de 5 puntos)

Perteneces a un prestigioso linaje que es considerado el parangón de otra Secta o al menos lo era hasta que te uniste al Movimiento Anarquista. Has avergonzado a tu Sire, al Sire de tu Sire y puede que hasta a más ancestros de tu linaje; ahora es el momento de que comiences a pagar. Tus antiguos compañeros de Progenie quieren devolverte al redil, aunque sólo sea por limpiar la mancha de tu reputación, y no están dispuestos a reconocer tu independencia. Tu Sire y el Sire de éste no escatimarán esfuerzos en poneros las cosas difíciles a ti y a cualquier Anarquista que te proteja. Este Defecto combina los efectos de Sire Resentido y Cazado como un Perro, por lo que no pueden adquirirse junto con Oveja Negra (para más información sobre estos Defectos, ver pág. 490 y pág. 492 del **V20** respectivamente).

Además, muchos miembros del Movimiento Anarquista desconfían de ti sólo por tu linaje, creyendo que eres un agente doble. Todas las tiradas sociales en las que intervienen Anarquistas tienen +2 a la dificultad.

Sistema alternativo de concesión de Experiencia adicional

La mayoría de Anarquistas provienen de entre los vampiros jóvenes que aún recuerdan cómo luce la luz del Sol y cómo adaptarse a los cambios. Los Antiguos han tenido siglos para acumular conocimientos y terribles Poderes, pero estos siglos pesan mucho sobre ellos, los hacen estáticos e inalterables. Esta vitalidad da una ventaja a los Anarquistas frente a los Antiguos, especialmente en situaciones que no les resultan familiares, porque los Antiguos tienen dificultades para adaptarse a las circunstancias nuevas o inusuales.

Los puntos de Experiencia aumentan la inversión de un jugador en una crónica recompensándolo por colaborar e incrementar la diversión de todos los que participan en ella. Usando este sistema alternativo de concesión de Experiencia adicional, los Narradores tienen la oportunidad de recompensar el buen proceder de los jugadores de forma inmediata.

Tradicionalmente, estas recompensas se otorgan al final de la sesión, pero ¿desde cuándo los Anarquistas hacen algo basado en la tradición? Cuando un Narrador sienta que el jugador está incrementando activamente la diversión de la partida para todos, debe premiarlo inmediatamente con un punto de Experiencia.

Algunas de las actividades que podrían garantizar un punto de Experiencia adicional son:

- Un personaje que intente llevar a cabo una táctica completamente nueva, incluso si ésta falla. Esto anima a los jugadores a seguir innovando y los mantiene interesados en la historia.

- Un jugador que asume riesgos con su personaje, pero que lo hace siguiendo la retórica o los ideales del Movimiento. A los Anarquistas les encanta apoyar a los abanderados de la causa.

- Un jugador que anime a los demás para que tengan su momento de gloria mientras esperan pacientemente su turno.

Los Narradores deberían usar estas recompensas únicamente en circunstancias extraordinarias o se arriesgarán a que los jugadores esperen siempre tales bonificaciones.

Para más información sobre el sistema estándar de concesión de puntos de Experiencia, ver pág. 123 del **V20**.





Capítulo Cinco: Disciplinas de los Anarquistas

«Sólo quien se entrega a una causa con toda su fuerza y toda su alma puede ser un verdadero maestro. Por esa razón, la maestría exige que una persona lo dé todo.»

— Albert Einstein

Los Anarquistas valoran mucho las Disciplinas, que usan no sólo por las ventajas sobrenaturales que conceden, sino también como una exhibición de su propio estilo. Cualquier vampiro puede aguantar un disparo en el estómago, pero hay que ser un tío muy duro para que te partan en dos de un escopetazo y después juntar las mitades, cerrar la herida y devolverle al pistolero su propio plomo. Triunfar contra todo pronóstico es el sello de un Anarquista habilidoso, pero lo que te convierte en un héroe de la Causa es producir algo digno de ser cantado en la corte del Barón.

Disciplinas Combinadas

Los Anarquistas son grandes defensores de las Disciplinas Combinadas porque son una aplicación práctica de dos conceptos muy queridos por los miembros del Movimiento: cooperación y comunicación. Las manadas Anarquistas suelen enseñar sus Disciplinas y no es infrecuente que hagan lo mismo con refinamientos posteriores de aquéllas una vez las han aprendido. Enfrentarse a una manada Anarquista desconocida puede ser una experiencia aterradora para otros vampiros, ya que no hay forma de predecir qué clase de Poderes personalizados pueden haber practicado sus miembros en la seguridad de sus refugios. De hecho, muchos Antiguos temen en secreto a los grupos Anarquistas, ya que consideran que su costumbre de compartir sus sanguinarias capacidades es completamente ajena a sus egoístas mentalidades medievales. Todo Antiguo de edad avanzada recuerda el tiempo en el que las propias Disciplinas eran secretos que se guardaban celosamente, no trucos de salón que se comparten de forma casual.

Búfer de Acceso Remoto (Taumaturgia •••••, especial)

Mediante este Poder, un Vástago puede crear una versión temporal de otros Poderes de Disciplinas que posea y transmitirla como archivos adjuntos, texto de correos electrónicos, mensajes de texto, mensajes privados en redes sociales o cualquier otra posibilidad de comunicación electrónica entre dos usuarios. Estas "Disciplinas en forma de datos" funcionan como un amuleto digital y transfieren a un agente la capacidad de usar el Poder codificado una única vez. Una vez el destinatario lo ha usado, el mensaje o el archivo que contenía el amuleto y cualquier otro ejemplar del mismo (copias, mensajes almacenados en servidores, etc.) se borran sin dejar rastro alguno de su existencia.



Un vampiro puede crear un búfer para cualquier nivel que domine de las siguientes Disciplinas: Auspex, Dementación, Dominación, Ofuscación, Presencia y Quimerismo.

Algunos Anarquistas temen que este Poder pueda tener efectos colaterales imprevistos. Les preocupa que en realidad sea un troyano que les dé "acceso remoto" a un Poder que no poseen, pero que a la vez los exponga a una aplicación oculta de otra Disciplina (como Dominación, dada la habilidad de los Tremere con ella). Señalan que la pionera de la Senda de la Tecnomancia, Masika St. John, no tiene relación formal con el Movimiento Anarquista y no quieren arriesgarse a convertirse en agentes durmientes de los Tremere. ¿Qué pasa si el Poder permite al "programador" original activar mediante un Condicionamiento astutamente camuflado un impulso que lo faculta para Dominarlos remotamente? Por supuesto, otros Anarquistas consideran que todo esto es no es más que una forma paranoica de fomentar el miedo… lo que en sí mismo resulta muy apropiado en el contexto de la Jyhad. Después de todo, ¿por qué *no se puede* usar este Poder para almacenar Taumaturgia? ¿Qué pasará una vez que alguien con iniciativa encuentre la manera de *hackear* el proceso de degradación de los archivos y consiga replicarlos y hacer copias de respaldo sin que se pierdan al activarlos?

La misma idea de este Poder aterroriza a Antiguos y miembros de otras Sectas. ¿Qué pasa si los Anarquistas tienen en algún lugar servidores o cuentas de correo llenos de estos Poderes almacenados y sólo necesitan un *smartphone* para invocarlos dentro de su dominio? Con esos miedos en mente, muchos tiranos rápidamente reprimen o castigan a aquéllos de los que saben que pueden codificar Disciplinas de esta forma. Representa un desastre inminente y, probablemente, una ruptura de la Mascarada bajo cualquier interpretación sensata de la Tradición.

Para aplazar cualquier efecto, el Vástago que crea el búfer paga durante una escena el coste del Poder concreto que desee almacenar, más un punto de Sangre por nivel del Poder *al cuadrado*. Así, por ejemplo, almacenar un Poder de nivel cuatro costaría lo que sea que cueste normalmente activarlo más 16 puntos de Sangre. Sin embargo, dado que el Vástago crea el búfer durante el transcurso de toda una escena, su límite de gasto de Sangre por turno es irrelevante (aunque la disponibilidad de toda esa Sangre sí lo es).

El Vástago envía el Poder almacenado usando un formato digital como el correo electrónico o un mensaje de texto. Puede incluso enviarlo a múltiples destina-

tarios o compartirlo en un servidor, pero sólo le funcionará al primero que lo invoque; después, se borra de forma normal. A partir de ese momento, el destinatario podrá invocar el Poder mientras tenga un dispositivo electrónico en el que esté almacenado. El dispositivo o la computadora ni siquiera tiene que estar encendido o ejecutando un programa con el que abrirlo, sólo debe tenerlo en la memoria. Sin embargo, esto significa que un Vástago debe copiarlo a un disco local; no basta con acceder al archivo en la nube. Con todo, se trata de un detalle poco importante, pero que puede resultar crucial en una zona sin wifi.

Sólo los Vástagos pueden ser los destinatarios aunque otros puedan ver el archivo y su contenido (eso sí, no resulta evidente qué contiene ni cuál es su función: son datos sin procesar).

Cuando invoca el Poder almacenado, el destinatario realiza las tiradas necesarias utilizando sus propios Rasgos.

Aprender este Poder cuesta 30 puntos de Experiencia.

Cambio Instantáneo (Protean ••••, Vicisitud ••)

Este Poder permite a un vampiro realizar una transformación de Protean y adoptar la forma de una bestia en respuesta a las acciones de un agresor. Cada vez que se realice una acción hostil contra el vampiro, como un ataque, ser objetivo de una Disciplina o incluso sorprenderlo, el Vástago puede gastar cuatro puntos de Sangre y transformarse instantáneamente en una bestia. Esto no consume su acción en el siguiente turno, que es la ventaja de este Poder. Como alternativa, los Vástagos cuya Generación sea demasiado alta como para permitirles gastar cuatro puntos de Sangre en un turno pueden invertirlos al comienzo de una escena en la que planeen usar Cambio Instantáneo y activarlo en cualquier momento posterior de esa escena sin coste adicional. Si no se emplea el Poder durante la misma, los puntos de Sangre simplemente se pierden.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Chúpate Ésa (Animalismo •, Protean ••)

Los escenarios de los conflictos Anarquistas a menudo quedan empapados por la sangre derramada e incluso el bando supuestamente vencedor probablemente esté hambriento después de invocar los dones de Caín. Sin embargo, los conflictos llaman la atención y lo último que los Anarquistas quieren es que los descubran encorvados sobre los cuerpos apaleados, bebiendo los últimos sorbos de su Vitae o lamiendo la sangre del suelo. Este Poder permite al Vástago limitarse a tocar un charco de sangre y absorberlo.

Por supuesto, los cuerpos exangües seguirán llamando la atención independientemente de si el vampiro usó la boca o la punta de sus dedos. Se recomienda a los Vástagos usar este Poder con discreción.

Sistema: El Vástago toca una cierta cantidad de sangre derramada y la añade a su reserva de Sangre hasta alcanzar el máximo posible. De hecho, este Poder deja el suelo impoluto y sólo si el Vástago decide no tomar hasta la última gota posible quedará alguna mancha en el suelo.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Famoso en Internet (Presencia ••••, Taumaturgia ••••)

Según un rumor, una Toreador Anarquista francesa que ha adoptado el nombre de Cadavre Exquis ha desarrollado una Disciplina Combinada que le permite usar Presencia y la Senda de la Tecnomancia para realizar una Invocación masiva a través de sus cuentas en redes sociales. Al parecer es capaz de ordenarle a *todos* sus seguidores que acudan a un sitio concreto y participen en una protesta, en unos disturbios o simplemente en un *flashmob* de tal manera que cada receptor se ve afectado como si hubiera usado Invocación personalmente sobre él. También se rumorea que se ha declarado una Caza de Sangre contra Cadavre Exquis en varios dominios no Anarquistas, probablemente por haber incomodado a algún augusto Vástago mediante este Poder.

Este Poder funciona igual que el poder de Presencia Invocación (ver **V20**, pág. 198), pero la tirada de activación es Carisma + Informática a dificultad 8. Sin embargo, además de un punto de Sangre, el jugador tiene que gastar otro de Fuerza de Voluntad y ejecutar la Invocación a través de las redes sociales. El Poder afecta a todos los seguidores de las cuentas del Vástago en dichos medios, no es ni sutil ni selectivo. Un individuo que entienda lo que está ocurriendo puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar la Invocación, pero los mortales probablemente no tengan ni idea de lo que está sucediendo cuando reciben este tipo de llamada (al igual que muchos Vástagos, especialmente los que no están muy versados en redes sociales). Ten en cuenta que no es necesario que el individuo esté visitando las redes sociales en ese preciso instante para que sienta la Invocación, ya que este Poder se aprovecha de la conexión simpática creada al establecer una relación *online* o simplemente seguir la cuenta del vampiro.

Aprender este Poder cuesta 30 puntos de Experiencia.



Llamar a la Sangre (Animalismo •••, Auspex •••)

Este Poder, del que los Anarquistas se sirven para explorar los baluartes de sus odiados enemigos, permite a los Vástagos tantear las Bestias de las cercanías. La parte de Animalismo del mismo sintoniza al vampiro con cualquier criatura que albergue a una Bestia, mientras que el elemento de Auspex permite analizarlas y extender los sentidos más allá de sus límites normales. Así, el explorador puede saber aproximadamente cuántos Vástagos o Ghouls hay en la zona.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Percepción + Trato con Animales. Si tiene éxito, el personaje obtiene una impresión bastante precisa de cuántos Vástagos y Ghouls hay en las proximidades. La distancia a la que se extiende este sentido depende de los éxitos obtenidos en la tirada.

1 éxito	Área pequeña: una habitación de hotel.
2 éxitos	Área amplia: una casa.
3 éxitos	Área grande: una sala de baile o una galería de arte.
4 éxitos	Área muy grande: una manzana.
5 éxitos	Área inmensa: toda una urbanización.

Los Narradores han de tener en cuenta que este Poder llama a las Bestias de todos los Vástagos y que las impresiones que produce incluirán la presencia de los Vástagos y Ghouls que acompañen al vampiro. Además, dado que intenta provocarlas para ver si están ahí, los Vástagos y Ghouls especialmente perceptivos podrían sentir cómo su Bestia despierta o se revuelve cuando el Poder tiene efecto, quizá incluso alertándolos de una presencia perturbadora. La información sensorial que aporta este Poder también tiene algo de inquietante: atraer la atención de la Bestia de tantas criaturas es, como mínimo, audaz. Los Cainitas que confían demasiado en provocar a la Bestia de los demás pueden verse al borde del Frenesí, ya que el Poder pone a prueba a sus propias Bestias cada vez que lo usan. Un fracaso en la tirada causa Frenesí en el vampiro que trata de usar este Poder.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Pánico en Humberside (Celeridad •, Taumaturgia •)

Esta Disciplina Combinada permite a un Vástago conceder a otros vampiros un acceso breve y limitado a su propio dominio de Celeridad. El Vástago que posee Celeridad y Taumaturgia gasta un punto de Sangre más otro punto por cada miembro de su coterie a quien quiera concederle Celeridad. Durante un turno,

todos los miembros indicados de la coterie pueden usar esa Celeridad para correr o realizar otra acción como si dispusiesen de dicha Disciplina ellos mismos. A partir de ese instante, el taumaturgo puede seguir gastando un punto de Sangre por personaje y turno para seguir proporcionando el beneficio. El taumaturgo puede transmitir mediante este Poder cualquier grado de Celeridad que posea, pero para eso tiene que pagar los costes relacionados por cada Vástago al que quiera extender el efecto.

Sin embargo, los inconvenientes de esta Disciplina Combinada son bastante limitantes. El vampiro que usa este Poder tiene que haber probado la Vitae de cualquier individuo al que desee extender el efecto y ha de pagar el coste de Sangre cada turno en el que desee extender el beneficio a otros Vástagos. Ten en cuenta que se aplica el límite de gasto de Sangre por turno según la Generación. Los beneficiarios del Poder deben estar en el campo de visión de quien lo invoca y han de ser vampiros (no mortales, Ghouls, ni otros seres sobrenaturales).

Este Poder se diseñó originalmente para facilitar la huida de una manada de Anarquistas ingleses después de emboscar a un Primogénito Malkavian, pero otras manadas lo han usado con fines más agresivos. Debido a su utilidad, es una de las Disciplinas Combinadas más populares y extendidas entre las manadas Anarquistas.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Retener la Sangre Ágil (Celeridad •••, Extinción ••• o Protean •••)

En las noches de la Revuelta Anarquista, los Assamitas mantenían una alianza informal con los Antitribu que se alzaban contra sus Sires. Aunque muy pocos, algunos Anarquistas conocían la Disciplina Assamita Extinción y aprendieron esta técnica de retención de Sangre para hacerse más fuertes. En la actualidad, esta Disciplina Combinada se ha extendido rápidamente entre los Anarquistas y ha sido adaptada al uso con Protean, que es más común. Retener la Sangre Ágil permite a un Vástago invocar los dones preternaturales de la Vitae sin consumirla.

Sistema: La Sangre que el jugador gasta en Celeridad regresa a su reserva al ritmo de un punto por hora. No se puede superar la reserva máxima de Sangre del personaje mediante esta Sangre: si la reserva está al máximo en el momento en el que un punto de Sangre debe volver al organismo, el punto se pierde, al igual que todos los demás puntos de Sangre que podrían recuperarse del uso de Celeridad.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Slenderman (Auspex •••, Ofuscación •••)

Cuando un Vástago que posee este Poder sabe que le están haciendo una fotografía, puede causar una breve explosión de energía mística para ocultar su apariencia en ella. Esto hace que su imagen parezca una figura humanoide indefinida que está exactamente en la localización que ocupaba el vampiro cuando se hizo la fotografía, pero que no posee ninguna de sus características distintivas. El Vástago puede hacer esto de forma refleja cuando se le toma una instantánea; no necesita emplear una acción para activar el Poder. Usar esta Disciplina Combinada cuesta un punto de Sangre que el personaje puede gastar en el instante en que sepa que lo están fotografiando. Sin embargo, no se puede utilizar este Poder para alterar la propia apariencia en una imagen que ya existe.

El Vástago también puede usar este Poder para ocultarse de una grabación en curso, como cuando es filmado o grabado con una cámara web. El vampiro tiene que invocar el Poder en el turno en el que comienza la grabación y debe seguir gastando un punto de Sangre cada turno que sea filmado. El usuario no está obligado a gastar Vitae todo el tiempo, pero la porción de vídeo en que no lo haga revelará su identidad.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Truco de Smiling Jack (Dominación •••, Ofuscación •••)

Este Poder, atribuido al Anarquista Smiling Jack, hace que un Vástago confunda a un vampiro con otro. Durante un breve período, el objetivo toma al usuario de este don por otro Vástago cercano. Se cuenta que un Azote y su teniente atraparon a Jack. Al invocar el Poder, logró que el Azote creyese que el teniente era el Anarquista y viceversa. Cuando el Azote centró su atención en su subordinado, Jack se perdió en la noche sin parar de carcajearse.

Sistema: El jugador hace una tirada de Manipulación + Interpretación (dificultad igual a la Inteligencia + 5 del objetivo, máximo 10) enfrentada a la Astucia + Subterfugio del objetivo (dificultad 7). Si el objetivo obtiene más éxitos, el Poder falla. Si el personaje vence, el objetivo confunde brevemente al usuario con otro Vástago en su campo visual. A partir de ese instante depende del personaje sacar provecho a la situación, pero la extrañeza del cambio a menudo proporciona tiempo suficiente para escapar o incluso para darle la vuelta a la situación del Anarquista.

Ten en cuenta que éste es un Poder de Dominación, de modo que sólo afecta a objetivos de Generación

igual o mayor que la del usuario. La duración del efecto es una hora menos 10 minutos por cada punto de Inteligencia del objetivo.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Velo Tenebroso (Obtenebración •, Ofuscación •)

Muchos Anarquistas han estado en el sitio equivocado en el momento erróneo, y a menudo lo que marca la diferencia entre ser detectado y ser descubierto es el uso juicioso de Poderes sobrenaturales. Este Poder, creado hace varios siglos por Anarquistas Lasombra y Malkavian, permite a un Vástago permanecer inmóvil y evitar ser visto en casi cualquier lugar. Mientras haya una sombra presente, el Vástago puede envolver su cuerpo con ella y usarla para esconderse de las mentes de los espectadores.

Sistema: No se necesita ninguna tirada. Mientras en la zona haya al menos 0,1 m² (un pie cuadrado) de sombras, el Vástago será invisible mientras permanezca inmóvil. Este Poder combina los principios básicos de Obtenebración y Ofuscación. Es muy simple, pero muy efectivo.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Visión de Piedra (Auspex •, Viscerática •)

Este Poder permite al Vástago ver a través de una superficie de piedra como si fuera cristal. Sin embargo, la piedra no se convierte realmente en cristal, de modo que, sea lo que sea lo que se encuentre al otro lado de la misma, no será capaz de ver al Vástago. Este Poder afecta a una superficie de piedra de un metro (tres pies) por un metro y una profundidad de hasta un metro. El efecto dura una escena y activarlo cuesta un punto de Sangre.

Aprender este Poder cuesta 3 puntos de Experiencia.

Disciplinas de Antiguo (••••• •+)

Entre los Anarquistas hay comparativamente pocos Antiguos. Los que pertenecen al Movimiento pueden ser ejemplos del ideal Anarquista (en la teoría o en la práctica) o cobardes en busca de asilo procedentes de Sectas que los han condenado a la *Lex Talionis*. Algunos son extrañamente reluctantes al cambio, como Jeremy MacNeil, mientras que otros parecen estar hechos de la misma esencia del cambio, como Smiling Jack.

Una de las grandes diferencias entre los Antiguos Anarquistas y los Ancillae y Neonatos es su actitud a la hora de compartir Disciplinas. Los Vástagos jóvenes son dados a enseñarse los potentes dones de la Sangre unos a otros a cambio de instrucción o favores por cobrar, pero los Antiguos no prodigan tanto sus conocimientos. Como muchos de los que alcanzan su edad, puede que no hayan superado la mentalidad medieval adquirida en la época en que la Inquisición los cazaba. Además, la reputación es muy importante en el Movimiento y a los Antiguos que poseen Disciplinas espectaculares o peculiares les gusta esgrimirlas como paladines e inspirar a otros Anarquistas con su grandeza; que esa magnificencia se traduzca en una victoria en el campo de batalla o en un sabotaje a un dominio rival sin necesidad de abandonar la cobertura depende de la situación. Por supuesto, algunos Antiguos Anarquistas sencillamente son unos perfectos gilipollas egoístas.

También merece la pena señalar que algunos de los Poderes de Antiguo Anarquistas parecen muy pasados de moda. Mientras que las Disciplinas Combinadas que prefieren los jóvenes tienen un claro toque tecnológico, los Poderes distintivos de los Antiguos Anarquistas evocan noches pretéritas en las que la mejor arma de un vampiro era él mismo.

Alabastardo (Fortaleza ••••• •)

Alabastardo, llamado así burlonamente por un Barón duro de cojones, permite al Vástago ignorar las penalizaciones por heridas debidas a cualquier lesión que reciba. Tras

Fangster y Bloodspot

Estos dos Poderes de protección de información vienen detallados en el Capítulo Tres. En esencia, cada uno de ellos aplica su propio método para esconder la información digital que protegen y hacer que quienes no deben acceder a la misma la pasen por alto o la malinterpreten.

En términos de juego, estos Poderes sencillamente funcionan tal y como se describe en las pág. 81-82. Hay pocas razones para hacer tiradas o llevar la cuenta de la Vitae que se gasta una única vez para activarlos. Si el Narrador desea hacer que fallen, es mejor que dicho fallo atienda a una necesidad dramática que al simple dictado del destino a través de los dados.

activar el Poder, el vampiro no sufre penalizaciones a las reservas de dados ni al movimiento a causa del daño sufrido. En algunos casos, el Narrador puede decidir imponer penalizaciones lógicas según la situación: un Vástago cortado en dos probablemente tenga alguna dificultad a la hora de moverse.

Sistema: Activar este Poder cuesta un punto de Sangre. El efecto dura toda la escena.

Cambio de Rumbo (Protean ••••• ••)

Invocando los Poderes de cambio de forma de la Disciplina Protean, el Anarquista se funde con la tierra para emerger de ella al otro lado de un enemigo. Los primeros usuarios de esta táctica fueron los Gangrel y Tzimisce del Este de Europa; los Anarquistas la adaptaron para usarla como táctica de guerrilla durante la Revuelta Anarquista y las noches de merodeos de los primeros Antitribu. Hoy en día apenas se ve, pero unos cuantos ostentosos Antiguos Anarquistas aún siguen empleándola.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Sangre. El personaje se hunde en el suelo y aparece el turno siguiente detrás o a un lado de cualesquiera enemigos que dejase atrás (a su elección). En teoría no hay nada que le impida emerger en el mismo punto en el que desapareció, pero ésa no es la idea. Si lo desea, puede decidir no emerger inmediatamente, en cuyo caso este Poder es sólo una versión cara de Fusión con la Tierra. Sin embargo, la diferencia principal es que el personaje puede moverse *a través* de la tierra que lo rodea y desplazarse hasta 15 metros (50 pies) en cualquier dirección en el único turno que pasa bajo la superficie. Moverse más allá, independientemente del tiempo pasado bajo tierra, es una aplicación diferente de la Disciplina Protean. El concepto de Cambio de Rumbo es zambullirse en el suelo y emerger rápidamente del mismo.

Flagelar el Instinto (Presencia ••••• ••)

Este Poder, utilizado por Antiguos agitadores de épocas remotas, es demasiado peligroso como para usarse demasiado en la actualidad. El Vástago se alza ante su congregación de seguidores y los empuja a un Frenesí justiciero sirviéndose del poder de su personalidad y la fuerza de su carisma. Todos los que siguen su llamada sucumben a la furia de la Bestia que habita en lo profundo de cada uno de ellos, en el mejor de los casos atándola en corto, lo que permite mantener cierto control sobre la rabia.

Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo (dificultad 7). Si tiene éxito, quienes lo oyen pronunciar sus palabras de revolución dejan que su Bestia entre en escena. Se considera que los afectados están "cabalgando la ola" del Frenesí (ver Instinto en las pág. 314-315 del **V20**) con independencia de si tienen la Virtud de Instinto o la de Autocontrol.

El número de éxitos obtenido en la tirada indica cuántos Vástagos son influidos por el fervor revolucionario.

1 éxito	Una persona.
2 éxitos	Dos personas.
3 éxitos	Seis personas.
4 éxitos	Veinte personas.
5 éxitos	Todo el que esté en las cercanías del Vástago (un auditorio lleno de gente, una multitud reunida).

Rompejuramentos (Vicisitud ••••• •••)

¿Qué opresión puede ser mayor que el odiado Vínculo de Sangre que los Antiguos usan sin piedad para meter en cintura a sus testarudos Chiquillos? Los Vínculos de Sangre, un símbolo de los inmensos abusos de la Guerra de las Edades, representan la tiranía más absoluta: la subyugación del ego y la negación de la libertad de seguir el propio camino.

Un Tzimisce con iniciativa descubrió (o quizá redescubrió) hace más de ocho siglos los secretos de la destrucción del Vínculo, lo que contribuyó en buena medida a desencadenar la Revuelta Anarquista. Con una sola palabra, el Tzimisce podía liberar a un vampiro de las cadenas del Vínculo de Sangre. Y dadas las especiales propiedades de la Vitae Tzimisce, esta capacidad a veces pasaba a Cainitas que no pertenecían al Clan, especialmente tras haber compartido el cáliz de la Vaulderie con uno de los Demonios.

No hace falta decir que se trata de un engaño, pero es importante por dos razones: la primera es que el Poder es tan infrecuente que, de hecho, hay relatos de su perfidia (ver más adelante) que forman parte de las leyendas de la propia Revuelta Anarquista. La segunda, hay quien sospecha que este Poder es la base del Ritus que se convirtió en la Vaulderie (ver pág. 301-302 del **V20**). Sí, es una simple curiosidad histórica, pero de cuando en cuando algunos Tzimisce poderosos y otros Cainitas afligidos con la Vicisitud se las arreglan para embaucar a un chupóptero insensato y desesperado para que intente emanciparse con sangre corrupta. Es mejor dejar Vinculado al pardillo a uno mismo, aunque sea de forma imperfecta, que al verdadero señor del *dom*.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Sangre y otro de Fuerza de Voluntad e imbuye su Vitae con la capacidad de subvertir Vínculos de Sangre. Cada punto de San-

gre crea un trago de sangre que puede ser consumido de esta forma y retiene sus propiedades durante una noche, tras la cual queda muerto e inerte. El Vástago que lo toma siente que todos los Vínculos existentes se interrumpen inmediatamente.

El vampiro disfruta de esta libertad durante un mes y una noche, después de lo cual el Vástago que activó el Poder puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y sustituir el Vínculo subvertido (pero auténtico) con uno ilusorio hacia sí mismo. Este Vínculo sustituto dura una noche. También puede gastar diez puntos de Fuerza de Voluntad en una única escena y mantener el Vínculo ilusorio durante un año y una noche.

Si el vampiro que reemplaza el Vínculo decide no gastar el punto de Fuerza de Voluntad cuando llega el momento en el que normalmente habría que renovarlo, el Vínculo original regresa y el falso acaba inmediatamente.

Senda Incansable (Celeridad ••••• •)

Buena parte de la Revuelta Anarquista inicial consistió en escapar de situaciones desesperadas y Antiguos vengativos. Este Poder hizo posibles algunas de esas huidas al permitir a los Vástagos de esas noches remotas poner mucha más tierra de por medio entre ellos y sus contrincantes de lo que cualquiera era capaz de imaginar en aquella época. Mientras el Anarquista se entregase a la huida, podía cubrir enormes distancias en una sola noche.

Este Poder ha caído en un cierto desuso debido al predominio de los medios de transporte modernos. Aun así, la mayor ventaja que sigue teniendo es hacer que no sea posible rastrear al usuario. Los que vuelan en aviones o viajan en autobús tienen que comprar billete, e incluso un automóvil registrado reglamentariamente deja un rastro de documentos o al menos tiene matrícula. Sin embargo, cuando un Vástago invoca la Senda Incansable, la única evidencia de su paso es él mismo.

Sistema: Este Poder cuesta un punto de Sangre por noche. El Vástago "camina" a una velocidad de ochenta kilómetros (cincuenta millas) por hora. Se debe usar este Poder durante al menos ocho horas, lo que significa que el Vástago *debe* viajar una distancia de al menos 640 kilómetros (400 millas); si ésta es menor, el Poder falla. En lugar de esprintar durante ocho horas, el vampiro encuentra un ritmo y lo mantiene. Si se retrasa demasiado a lo largo de la ruta, se verá incapaz de recuperar ese ritmo y el Poder fallará por completo.



Venganza del Legado del Mártir (Presencia ••••• • o ••••• ••)

Cuando un Vástago invoca la Venganza del Legado del Mártir, envía una oleada de furia sangrienta a todo su linaje, provocando que todos sus descendientes entren en Frenesí sin importar dónde se encuentren o qué estén haciendo. Incluso los Vástagos que están al otro lado del mundo sucumben a la rabia aunque ya hayan entrado en su sopor diurno. Es un Poder pasado de moda en el mismo sentido que Flagelar el Instinto, pero así era la realidad de la primeras noches del Movimiento.

Es peligroso usar este Poder, ya que hay pocos Vástagos (y aún menos Anarquistas) que sepan dónde están y qué podrían estar haciendo en un momento dado sus Chiquillos, los Chiquillos de sus Chiquillos y el resto de su Linaje. Así, algunos vampiros creen que fue el poderoso mentor de una prole pequeña y localizada quien desarrolló este Poder, probablemente para sembrar el caos en el momento de la traición o en alguna otra situación en la que algo que desencadenase semejante destrucción podría ser útil.

Sistema: Hay dos variantes de este Poder. Invocar la versión impulsiva (Presencia 6) cuesta un punto de Fuerza de Voluntad y hace que los descendientes del Vástago deban hacer una tirada de Autocontrol a dificultad 8, estén donde estén. Activar la variante obligatoria (Presencia 7) cuesta un punto de Fuerza de Voluntad y provoca que todos los descendientes del Vástago caigan en Frenesí sin necesidad tirada (aunque los vampiros todavía pueden dirigirlo brevemente con Fuerza de Voluntad). Para más información sobre el Frenesí y la Fuerza de Voluntad, ver las pág. 289-292 del **V20**.





Capítulo Seis: Herramientas del Narrador

«Los hijos siempre sienten el rebelde deseo de que los desilusione aquello que encantó a sus padres.»
— Aldous Huxley

La labor del Narrador es compleja y gratificante. Hace gran parte del trabajo de preparación de la crónica y después la ajusta basándose en las decisiones que toman los personajes de los jugadores. Aparentemente es una tarea sencilla y placentera, similar a construir el set de rodaje antes de que los actores entren en escena.

Este capítulo contiene un puñado de ideas útiles, sistemas y sugerencias que permitirán al Narrador resaltar ciertos aspectos de la experiencia Anarquista. De la misma forma que no hay dos Anarquistas iguales, tampoco hay dos crónicas Anarquistas iguales y los temas principales de una serán diferentes de los de otra.

Una voz distinta

Lo más importante que debe recordar un Narrador es que los Anarquistas tienen ideología propia. No existen como contrapartida de otras Sectas, no se definen por su oposición a la Camarilla. La principal doctrina del Movimiento es la igualdad de oportunidades de los Vástagos para acceder a los recursos comunes del dominio: territorios de Caza, influencia sobre los mortales, Progenie potencial y cualquier otro recurso sobrenatural disponible en el que estén interesados.

Ésa es la clave. Ten en cuenta que el Movimiento ni garantiza ni apoya una igualdad en el *resultado*.

Sólo exigen que la *oportunidad* esté ahí. Los dominios Anarquistas no son (intrínsecamente) comunistas. Los Anarquistas simplemente quieren la posibilidad de labrarse su futuro en las noches actuales. Si algunos vampiros imbéciles desaprovechan la ocasión, es ya su puto problema. El lema Anarquista es "individualismo en una sociedad justa" (para los Vástagos, no necesariamente para los mortales). Esta actitud se ha vuelto cada vez más pronunciada, especialmente en los últimos 20 años, al tiempo que la Secta se interesaba en la información y la tecnología.

Elementos de la historia

Para los Narradores que buscan construir una historia o crónica que destaque específicamente los temas de la vida Anarquista, ciertos elementos y técnicas pueden ayudar a transmitirlos a los jugadores. Los siguientes consejos pueden ayudar a poner de relieve un tema y dar lugar a instantes memorables de la historia que los jugadores recordarán durante el transcurso de la partida.

El valor de los símbolos

Los Anarquistas dan un gran valor a los símbolos y muchas de sus victorias comienzan derribando uno. Por descontado, hay muchas más derrotas del Movimiento, que incluyen victorias pírricas o algo peor, pero el mero hecho de que los símbolos estén tan a menudo involucrados en los conflictos Anarquistas nos muestra su importancia. Un Príncipe, por ejemplo, puede no ser *realmente* el cruel tirano

que los Anarquistas hacen creer que es, pero eso no es lo importante: no se rebelan contra ese Príncipe en concreto, sino contra el cargo o el Príncipe como símbolo de los excesos de la corrupta cultura de los Antiguos. Hay otros símbolos que pueden ser significativos para los Anarquistas: cierto territorio que consideran representativo, la guarida preferida de un Inquisidor, un club nocturno en pleno Coto o la pira en la azotea en la que supuestos insurgentes encuentran la Muerte Definitiva. Un símbolo puede ser algo pequeño o personal, como el anacrónico bastón de un Primogénito, o algo enorme, como la sala de baile de un hotel donde los Vástagos se reúnen en el Elíseo.

Historia y ficción están cargadas de símbolos de los desafíos que representan, como la Bastilla, cuyo asalto representó la inevitable Revolución Francesa. Nada cae con tanto estruendo ni arde con tanto brillo como un símbolo que cede el paso a una nueva era.

Obviamente los símbolos tendrán un papel importante en una crónica Anarquista. Eso está bien, pues utilizarlos es una técnica literaria que enfatiza las historias. Incluirlos en tus crónicas es fácil y efectivo. Deja que los jugadores escojan un símbolo importante para ellos. Darles la oportunidad de decidir lo que representa el menospreciado régimen al que desean poner fin significará mucho más para ellos que decirles lo fuertes que son sus sentimientos y qué los provocan. Entonces, una vez seleccionado su símbolo, deberías incorporarlo como una presencia literal al menos una vez por historia. Considera los siguientes ejemplos:

• Todos los jugadores proceden de Irlanda y se han trasladado a Boston, en donde transcurre la crónica. Como símbolo escogen un pub irlandés regentado por un pariente lejano de uno de ellos y lo convierten en su refugio. El Narrador hace que la suerte del bar refleje el estado de los Anarquistas irlandeses durante el transcurso de la crónica. Si la coterie tiene éxito, el bar prospera, pero si un destacamento de Arcontes llega a Boston y toma medidas enérgicas contra los personajes en particular, el bar pierde la licencia para vender alcohol, sufre un incendio o algún otro revés. El bar no necesita aparecer en la historia como refugio de los personajes jugadores ni nada tan concreto. Los personajes ni siquiera tienen que estar allí; quizás sólo se pasan para ver si su pariente está bien. Se trata simplemente de un "plano general" cinematográfico que abre cada sesión de juego.

• La manada Anarquista de los jugadores se autodenomina Sagrado Corazón. Han estado llevando a cabo un timo a largo plazo en el que uno de los miembros sedujo a la mujer de uno de los prominentes aliados del Príncipe. Justo cuando están a punto raptarla, aparece en el refugio de su amante Vástago con un nuevo tatuaje: un sagrado corazón que simboliza su amor eterno. Ella les pertenece absolutamente para Abrazarla si lo desean o para alardear de ella frente al Príncipe y su aliado.

Los intelectuales

No todas las revoluciones se ganan con la guillotina. En estas noches los Anarquistas se hacen con algunas Praxis mediante guerras de ideas, golpes de estado incruentos y revoluciones de terciopelo. Históricamente, se ha considerado a los intelectuales mortales corruptores de menores (Sócrates), populistas disidentes (Vaclav Havel), filósofos marciales (Jenofonte) e incluso terroristas cuasi legendarios (Georges Danton).

Al igual que los Brujah, los Anarquistas aprecian a sus intelectuales y filósofos, especialmente a aquéllos con la capacidad de orquestar cambios de régimen desde posiciones en estamentos no militares. Los intelectuales Anarquistas son un grupo social formado por individuos o colectivos dentro de los dominios del movimiento (o que abarcan varios de ellos). Han proclamado que la tarea de dar forma a la filosofía Anarquista es suya, y se preguntan "¿qué pasaría si...?" respecto a cuestiones para las que el Movimiento aún no tiene respuesta e interpretan los precepctos de la ideología Anarquista en un contexto actual. Son en parte grupo de reflexión, en parte revolucionarios de salón y en parte portavoces culturales.

Los intelectuales abarcan a los grandes académicos de la sociedad vampírica: la enclaustrada y reverenciada élite "liberal". No son maníacos vestidos de cuero claveteado que lanzan bombas y se manchan las manos de Vitae. Son oradores subversivos capaces de provocar cambios radicales en la actitud de los no-muertos. Muchos Príncipes sagaces abdican de su Praxis (quizás pensando que la reclamarán en el futuro) cuando se percatan de que la opinión de un respetado intelectual "simpatizante de los Anarquistas" está en su contra, pero sin el temor de ser reducidos a cenizas en un derrocamiento más violento.

El poder de los intelectuales está en la creación y distribución de ideas. ¿Hasta dónde habría llegado el Movimiento Anarquista si su propaganda de reclutamiento consistiese en un folleto fotocopiado que dijese "¡Príncipes malos! Anarquistas buenos"? Los intelectuales comunican. Puede que a menudo no lo hagan directamente, ya que muchos de sus principios son filosóficos e irrealizables, pero sirven como crisol para las reflexiones de los Vástagos. De hecho, muchos lamentan que los salones y Elíseos de los no-muertos sean escenarios en los que la posición social y las rencillas dictan las políticas, y no lugares de intercambio de ideas.

Los intelectuales no tienen por qué ser un único individuo (la propia palabra presupone un colectivo). En dominios con suficientes Vástagos para formar una facción intelectual, especialmente con tendencias Anarquistas, encajan bien. Un Narrador ingenioso puede usarlos para trastocar las expectativas de los jugadores. Cuando la coterie se dirige al museo o a la universidad para una audiencia con un prestigioso Vástago, pueden suponer que tratarán con un docto Tremere o un excéntrico Malkavian... pero cuando conocen a agitadores y revolucionarios que entienden sus puntos de vista probablemente aprecien su apoyo (y sospechen de él).



Como herramienta del Narrador, los intelectuales pueden adoptar muy diversas formas.

• Un Vástago intelectual con inclinaciones Anarquistas puede servir como patrón secreto o incluso Mentor de un miembro o una coterie del Movimiento. Podría ser Anarquista en secreto o quizá una conocida voz reformista dentro del dominio. Quizás no pueda actuar abiertamente o no esté hecho para los esfuerzos violentos que a menudo caracterizan la actividad Anarquista. Su tutela podría ser financiera, consultiva e incluso política. Quizá fue Príncipe en el pasado y lo depuso un usurpador. Quizá sea un Anarquista lealista alineado contra un Barón que es poco menos que un Príncipe con un título distinto. Tal vez sea un igualitarista laico en un dominio de fanáticos del Sabbat y el Chiquillo del Arzobispo al que perdonan su "excentricidad".

• El auge de los intelectuales mortales podría presagiar agitación en un dominio de la Estirpe. Como siempre, el clima social de los Condenados sigue la estela de las tendencias mortales. Si el carácter de una ciudad se torna más liberal o igualitario el dominio puede parecer maduro para que los Anarquistas obtengan la Praxis con un mínimo de derramamiento de sangre. Por otro lado, la vieja guardia puede tratar de mantener el control y forzar la mano de quienes buscan una transición menos brutal.

• Podrían jugar un papel atípico al abogar por un dominio fascista o totalitario. No todos los académicos son compasivos. Algunos apoyan una forma de darwinismo individualista pragmática y cruel. En estos casos los Vástagos probablemente tendrán conexiones con un grupo dispuesto a ensuciarse las manos para proteger lo que consideran suyo... o podrían estar buscándolo.

• Los intelectuales podrían incluso proporcionar la ambientación para toda una crónica. Sería mucho más intelectual y social que una crónica de acción, con toques de intrigas y movimiento de agentes y peones, si es del gusto del grupo. No todas las guerras Anarquistas se ganan en el campo de batalla.

La leal oposición

Cada Stalin tiene su Trotsky, por cada Jeremy MacNeil hay una Tara acechando en las sombras.

En algunos casos, a ojos de la leal oposición, los Anarquistas pueden no ser lo "suficientemente Anarquistas". Los inflexibles idealistas no descansarán hasta que los Vástagos del dominio lancen al Arzobispo en llamas desde la torre más alta de la ciudad y alcen un monumento a su utopía. Para este tipo de leal oposición, ni siquiera el Movimiento es lo bastante radical y la revolución debe llevarse hasta el extremo, hasta que cada eslogan Anarquista se haga realidad. A menudo estos ideólogos lealistas olvidan que la revolución suele seguir una trayectoria pendular y asienta las bases de su propia respuesta reaccionaria.

En otros casos, la leal oposición adopta la postura opuesta: un realismo radical. Todo eso del igualitarismo y que todos los Vástagos tengan la misma voz es bueno y deseable, pero la política real en los dominios de la Estirpe reconoce que las jerarquías son lo natural. La oposición realista puede ser un "veterano" cansado del mundo que

ha visto la misma mierda demasiadas veces como para desperdiciar esfuerzo alguno en un fútil Proyecto Camelot [N.d.T.: Estudio en base sociológica dirigido por el ejército de los EE.UU. durante los años 60 para prevenir el posible derrocamiento de su propio gobierno] o quizá un oportunista que aboga por desplumar a jóvenes ingenuos.

Como sucede con los intelectuales, la leal oposición puede ser incluso un grupo entero de Vástagos (siempre que el dominio sea lo bastante grande), lo cual es especialmente probable en un dominio que está en medio de una revolución donde se ignora la Mascarada o la Tradición de la Progenie. Ciertamente, una de estas Tradiciones, o ambas, pueden ser lo que una a la leal oposición.

Una oveja entre lobos

De todas las Sectas, los Anarquistas son quizás los más cercanos a los mortales, tanto por sus modernos puntos de vista como por su relativa juventud. Esta proximidad a menudo se manifiesta en sus relaciones. Muchos siguen en contacto con sus familias mortales, mientras otros trabajan con mortales en aventuras empresariales, manejos criminales o activismos por la justicia social. Algunos incluso respetan a los mortales a su manera: el chico que es dueño de la bodega, el cansado guardia de seguridad que mira hacia otro lado, la repartidora que no hace preguntas pero que no evita el contacto visual.

Esto a menudo se traduce en situaciones en las que los Anarquistas se sienten cómodos, pero en las que los Vástagos de otras Sectas adoptarían un aire de arrogancia y desprecio. En un club nocturno, un Vástago de la Camarilla es el distante centro de atención, mientras que un Anarquista baila en la pista con despreocupado abandono junto al ganado. Un jefe mafioso del Sabbat decora su hogar con espeluznantes trofeos de sus rivales caídos y da escalofríos a sus propias tropas, mientras que el capo Anarquista visita el club social con sus gánsteres y trata en privado todos los temas sangrientos. Incluso si no se consideran iguales a los mortales (y sólo los Anarquistas más ingenuos hacen eso), los más sensatos son conscientes de que deben compartir calles y ciudades con ellos, así que, ¿por qué hacerlo más difícil o extraño de lo necesario?

Sin embargo, a la postre deben darse cuenta de que son depredadores o parásitos y los mortales son víctimas o huéspedes. Al final, algo cederá e incluso el más tolerante de los Anarquistas deberá tomar la Vitae de alguien contra su voluntad. Sin embargo, hasta que eso suceda, la proximidad creará una innegable presión para ser mejor de lo que la Bestia querría.

Las siguientes situaciones pueden servir de ejemplo:

- El promotor del club Anarquista tiene una lista VIP y, si no estás en ella, debes hacer cola. Así que, si eres un vampiro y no estás en la lista VIP, esperarás rodeado de donnadies mientras el VIP mortal y su séquito se saltan la cola.
- El refugio del contacto Anarquista está en el distrito de la moda. De hecho, es un taller repleto de inmigrantes ilegales que trabajan 24 horas al día los 7 días de la semana, demasiado ocupados manteniendo la cabeza baja como para percatarse del extraño comportamiento de la "sobrina" del gerente.
- Dos de los porteros del club de *striptease* son Anarquistas. Reciben órdenes del mortal que paga sus nóminas y le darán con gusto una buena tunda a cualquiera que manosee a las bailarinas o venga en plan Drácula a un lugar donde los vicios de los mortales están por encima de las enemistades de la Sangre.

Moralidad y Anarquistas

Por un lado, los Anarquistas denuncian la costumbre feudal y obsoleta de acaparar recursos, pero al siguiente suspiro, reclamarán terrenos de Caza en los que robarán, vejarán e incluso matarán para obtener la sangre que necesitan para subsistir.

Para algunos Anarquistas esta distinción no es hipócrita en absoluto, pues (con razón) consideran diferentes a mortales y vampiros. Lo que es verdad para los no-muertos no lo es para los que aún viven, e incluso en las peores instituciones dirigidas por mortales los que tienen el poder terminarán por morir o retirarse. Los vampiros viejos sólo se vuelven más viejos, cautelosos, crueles y experimentados a la hora de resistir los antes efectivos métodos de los Anarquistas para redistribuir sus privilegios.

Para los Anarquistas con este punto de vista, el fin justifica los medios a la hora de echar abajo las maneras anacrónicas de regir un dominio. Defienden los principios de la Humanidad, pero degeneran rápido, pues sus métodos violentos erosionan el baluarte que la mayoría de los vampiros erige para resistir a la Bestia.

A largo plazo esto causa problemas. Los Anarquistas no tienen la garantía de ser capaces de derrocar a un Príncipe o Arzobispo rival, e incluso si lo hacen, su Humanidad podría haberse envilecido tanto que los nuevos regímenes sean duros, dominados por vampiros feroces que emplearán más tiempo clavando estacas a los Antiguos que garantizando un trato justo a los Neonatos. Incluso si el dominio no ha sido arrebatado a un tirano, incluso si los Anarquistas han reclamado la Praxis desde hace tanto tiempo como pueden recordar, la pureza ideológica del Movimiento suele disminuir conforme aumenta la edad y la moralidad decae.

Para otros, la única razón para unirse al Movimiento fue alejarse de toda la mierda que los vampiros se hacen los unos a los otros. Por desgracia, quienes están dispuestos a sacrificar los principios del Movimiento en favor de su propio beneficio pueden aprovecharse fácilmente de esta forma de ver las cosas. Alguien reacio a ensuciarse las manos con la fea realidad de la revolución queda atrapado en la teoría de la misma, no en la práctica. No pocos Anarquistas "duros" son en realidad incapaces y viejos soñadores que hablan de utopías y agitan el puño ante la idea de un Príncipe, pero que carecen de la fuerza para hacerlo caer.

Para algunos de estos Anarquistas resentidos, justicia, legitimidad y oportunidad no valen lo que cuestan o están fuera de su alcance debido a ingenuos Neonatos que carecen del poder necesario para quebrantar la Praxis. Si esta forma de ver las cosas persiste demasiado en un Vástago, éste corre el riesgo de acabar agotado y volverse inútil a causa de la decepción constante. Aunque las no-vidas de estos Vástagos como Anarquistas comiencen con fuego y pasión, al final dañan la causa al demostrar mediante su propia inutilidad que el Movimiento no puede triunfar. Y, a pesar de que un soñador no se arriesgaría a perder la fuerza moral que considera primordial, nunca promueve la causa; afirma ser rebelde o progresista, pero sin hacer realidad nunca los fines de los Anarquistas.

Lógicamente, la mayoría de Anarquistas se encuentra entre ambos extremos del espectro y consultan selectivamente sus brújulas según les conviene. Pocas personas son ideológicamente puras, y son falibles y selectivas en su comprensión de la moralidad. Después de todo, la observancia de la Humanidad es una farsa, una máscara pensada para disfrazar el rostro de la Bestia; y el hecho de que los Anarquistas no sean constantes a la hora de defenderla... bueno, eso es lo que los convierte en una Secta perfecta para ilustrar los temas de **Vampiro: La Mascarada.**



El Anarquista religioso

Aunque son ciertamente una minoría dentro del Movimiento, los Vástagos religiosos han encontrado un lugar en él. Si bien puede parecer incompatible (los intereses principalmente seculares de los Anarquistas frente a las preocupaciones espirituales de la condición vampírica), la ética y las cuestiones acerca del rol del vampiro en el mundo son las principales razones por las que algunos chupópteros se hacen Anarquistas.

Los Anarquistas religiosos o espirituales no pertenecen a ninguna fe o credo concreto más que a cualquier otro. Sin embargo, filosóficamente tienden hacia el fin idealista de la moralidad, tal y como se ha descrito más arriba. Éste no siempre ha sido el caso e históricamente no pocos Anarquistas se han ocultado en los salones de la Iglesia o han establecido sus refugios en monasterios y santuarios por intereses puramente pragmáticos. Sólo desde el siglo pasado las instituciones religiosas se han convertido en hogares para los verdaderos creyentes del Movimiento.

Esto no quiere decir que los Anarquistas que pertenecen a órdenes e instituciones religiosas sean santos. Para nada: la mayoría ciertamente reconoce su condición vampírica, ya que es lo que los conduce a las filas de los Anarquistas. En su lugar, muchos buscan expiación o estabilidad para los salvajes actos de sus Bestias. Igualmente, asumir que un monje Anarquista es sincero en su piedad es una afirmación atrevida, pues puede tratarse de un Antiguo que ha considerado durante siglos al Movimiento y la Iglesia vías rápidas para sus propios fines.

Las voces Anarquistas en Europa Occidental y el norte de África son quizá las más genuinamente religiosas. Aunque África es predominantemente cristiana, no se debe subestimar la presencia de Anarquistas musulmanes en esa zona. En contraste, muchos Anarquistas en las Américas ven a la Iglesia como un medio para un fin, aunque hay unas pocas y notables excepciones en el sur de los EE.UU. y México que no carecen de recto fervor y fanatismo. Por las Américas se ha extendido más de un "resurgir religioso" Anarquista, pero las informaciones divergen respecto a si se trata de una tapadera para una manada Anarquista que busca sustento mientras viaja o una nueva faceta del Movimiento en esta época impía; eso suponiendo que se trate del mismo resurgir.

Los Anarquistas y las Sendas de Iluminación

Es raro, pero puede suceder. La mayoría de los Anarquistas que siguen Sendas de Iluminación son conversos de otras Sectas o de los Clanes Independientes. Casi sin excepción les resulta difícil pasar de las más esotéricas y horribles filosofías de la Estirpe a la perspectiva más pragmática y secular del Movimiento. Simplemente, entre los Anarquistas hay un menor porcentaje de seguidores de Sendas que en las demás Sectas o Clanes Independientes. Un Anarquista en una Senda de Iluminación es una criatura solitaria y posiblemente miserable, que avanza vacilante mediante prueba y error hacia la espiritualidad que ha elegido en vez de hacerlo bajo la guía de un parangón de las virtudes de su Senda, cualesquiera que sean.

Dicho esto, los miembros del Movimiento que siguen una Senda suelen estar dispuestos a compartir información con otros de su clase. Aunque no pueden reemplazar el estudio concienzudo de las Sendas en otras Sectas, al menos pueden compartir sus puntos de vista y ofrecer su simpatía o una sangrienta catarsis.

Seguir una Senda no es un estigma para el Anarquista dentro de su Secta, al menos no abiertamente (libertad de elección y todo eso), pero debido a la identificación generalizada de los Anarquistas con la Humanidad, quienes siguen una Senda a menudo son vistos como extraños y fríos; para más información, ver el recuadro Porte en la pág. 310 del **V20**.

Algunos Anarquistas se adhieren a las Sendas más extremas y las consideran medallas de honor. Una manada entera de Anarquistas brasileños ha construido un culto alrededor de la Senda de los Cátaros y un sacerdote elegido de entre los suyos ha partido para encontrarse con las eminencias del Sabbat en la Catedral da Sé en São Paulo, donde se discuten los dogmas de las Sendas. De manera similar, no pocos Anarquistas de Europa del Este que han roto lazos con sus Sires siguen adhiriéndose a los jirones de la Senda de la Muerte y el Alma que pueden conservar. Entre algunas bandas de nómadas Anarquistas por toda Norteamérica la reverencia hacia la Senda del Corazón Salvaje está muy bien considerada.

Opción del Narrador: Comunidades de Habilidades

Los individuos rara vez desarrollan sus Habilidades en un entorno aislado. Desde ambientes educativos a talleres profesionales, desde gimnasios hasta foros de Internet, desde redes insurgentes ocultas a departamentos gubernamentales, la gente con intereses comunes intercambia información. Una de las cosas sobre las que lo hace son sus Habilidades. Mediante esta regla opcional se pueden usar las Habilidades tanto para realizar acciones relacionadas con ellas como para contactar con individuos que las dominen en cierta medida. Para los Anarquistas en general, el uso de las comunidades de Habilidades representa un constante acceso a la información mediante métodos tecnológicos y/o la proximidad a subculturas mortales que poseen los conocimientos pertinentes.

Las comunidades de Habilidades permiten a los personajes acceder a dichas comunidades. Con este sistema, un personaje puede preguntar a la comunidad acerca de una Habilidad específica. Esta regla opcional puede entrar en juego para ayudar a encaminar a los personajes si sienten que no tienen información suficiente para tomar una decisión o también puede proporcionar una pista desde un punto de vista poco convencional. El personaje podría preguntar dónde comprar una pistola sin licencia (acudiendo a la comunidad de Armas de Fuego) o por acontecimientos recientes en el mundo de la egiptología (acudiendo a la comunidad de Academicismo).

Las comunidades de Habilidades no están destinadas a reemplazar la función de los Contactos. Por descontado, el Narrador puede decidir que cierta información no puede obtenerse mediante determinadas comunidades de Habilidades. Por ejemplo, si el jugador busca información sobre la mejor manera de encontrar archivos ocultos en cierta arquitectura de servidor (Informática), ésta no provendrá de la comunidad de artes interpretativas (Expresión).

Las comunidades de Habilidades *son* de alguna forma similares a Contactos en tanto que proporcionan información. Sin embargo, difieren de ellos en que la cantidad o la calidad de la información depende de una tirada de dados. Contactos es generalmente fiable (por algo se paga como Trasfondo), mientras que la información que ofrecen las comunidades de Habilidades no es siempre precisa o está siquiera disponible.

Sistema: El jugador lanza Carisma + [la Habilidad en cuestión] y hace una pregunta a la comunidad de Habilidades en la forma que decida (un foro de Internet, a un colega en persona, una llamada telefónica a un viejo conocido). El número de éxitos de la tirada indica, o bien la calidad de la información acerca de la Habilidad en

Tiradas tecnológicas extendidas

La aptitud tecnológica de los Anarquistas a veces sugiere a los jugadores que pueden conseguir lo que deseen con sólo chasquear los dedos, debido a que el mundo moderno depende de las redes informáticas para alojar y transferir información. Los Vástagos con aptitudes tecnológicas sin duda pueden acceder a información o crear efectos mecánicos, pero el Narrador no debería permitir que Informática o Tecnología se conviertan en tecnomagia con sólo picar teclas durante unos segundos.

En la mayoría de casos, hacer avances significativos con tiradas de Tecnología e Informática requiere tiempo y habilidad, pues un programador debe escribir y refinar un fragmento de código o un técnico construir o rediseñar un aparato. Hacer algo así en combate probablemente sea imposible, excepto en algunas situaciones dramáticas (como *hackear* la consola de un sistema de seguridad mientras unos Ghouls Lasombra te están disparando).

Ejemplos de acciones que requerirían tiradas extendidas de más de diez minutos por intento incluyen:

• *Hackear* por la fuerza una cuenta de correo electrónico protegida (Inteligencia + Informática, dificultad 8, 25 éxitos).

• Cambiar el cableado de un ascensor para que ignore las llamadas de un piso en concreto (Inteligencia + Artesanía, dificultad 7, 15 éxitos).

• Trucar la alarma de una salida de incendios para que suene en falso o no lo haga cuando la activen (Inteligencia + Artesanía, dificultad 7, 12 éxitos).

• Estropear una cerradura magnética para que no se abra sin importar lo que haga una persona con la tarjeta (Inteligencia + Tecnología, dificultad 8, 10 éxitos).

Para la mayoría de tareas, estas acciones deberían aumentar lentamente la tensión al ser cada tirada una nueva oportunidad de ser atrapado con las manos en la masa, pero sin llegar aún al punto en el que alguien saque las garras o meta un cartucho en la recámara. Podrían ser el preludio de un combate o una persecución, pero deberían durar más que un turno de combate de seis segundos.

Como siempre, el Narrador es quien finalmente decide cuál es la dificultad de algo y cuánto tiempo consume, pero, por lo general, la tecnología aún no es la panacea instantánea que las películas nos hacen creer. Por descontado, si ése es el tipo de historia que el Narrador está contando, adelante.

Para más información sobre informática y tiradas extendidas, ver pág. 264 del **V20**. Las directrices que ahí se exponen pueden extrapolarse fácilmente a cualquier otra tarea tecnológica.

sí misma o un número de personas que tienen un menor nivel de dominio de la Habilidad (ver más adelante). La información estará disponible en la siguiente escena o en el siguiente capítulo, según determine el Narrador. Sin embargo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad y obtener la información inmediatamente, lo que representa una llamada telefónica urgente, conseguir la suficiente atención para una pregunta publicada en Internet u otros esfuerzos parecidos. Un jugador no puede hacer una tirada de comunidad de Habilidades si no tiene puntos en esa Habilidad.

El Narrador puede hacer esta tirada por el jugador para mantener cierto misterio respecto a la fiabilidad de la información conseguida.

Fracaso	Información engañosa / Alertará a sus perseguidores.
0 éxitos	Ninguna información / Ningún contacto.
1 éxito	Información elemental / Un contacto.
2 éxitos	Información adecuada / Tres contactos.
3 éxitos	Información especializada / 10 contactos.
4 éxitos	Información avanzada / 100 contactos.
5 éxitos	Información magistral / Piedra angular de la comunidad.

Apéndice I: Antagonistas y Aliados

«La rebelión no puede existir sin una extraña forma de amor.»
— Albert Camus, *El rebelde*

Lo que une a los Anarquistas es la filosofía junto con una fuerte preferencia por una libertad desordenada antes que una tiranía ordenada. Sólo respetan los lazos de Sangre y las liturgias de la Tradición en tanto parecen útiles, lo que a menudo no es mucho. Como resultado, los Vástagos del Movimiento se jactan de una diversidad desconocida en otras Sectas. Las siguientes hojas de personaje no representan a "Anarquistas típicos" porque precisamente la razón de ser del Anarquismo es que no existe tal cosa. Por el contrario, tómalas como posibilidades, una muestra de la impresionante variedad de esta facción de la Estirpe.

Anarquista futurista

Trasfondo: Como mortal, saltaste incansable de una causa a otra: las energías renovables, los derechos de los indígenas, salvar a las ballenas… Tus intereses eran demasiado amplios como para encontrar satisfacción en un solo objetivo. Sin embargo, ahora que has sido Abrazado, finalmente has encontrado tu vocación, una síntesis perfecta de todo lo que te fascina: el proyecto de concebir al Vástago Moderno. Has escrito un manifiesto, dos libros y varias historias de ciencia ficción sobre el tema, todo lo cual se convirtió inmediatamente en viral en las redes sociales Anarquistas. Ya nada es demasiado extravagante o tabú para tu imaginación. ¡Vampiros que caminan a la luz del Sol sin sufrir daño! ¡Vampiros en el espacio! ¡La transformación controlada de la humanidad en una iluminada raza de Dhampiros que trabajen junto a los Vástagos contra las fuerzas invasoras extraterrestres! ¡La sustitución de las antiguas Disciplinas por una ciencia de la Sangre unitaria y sin misticismos que consiga curar al fin todas las Debilidades de Clan! ¡Una O.N.U. sobrenatural! Los Anarquistas de todo el mundo leen tus reflexiones e incluso sus inertes corazones se llenan de esperanza y asombro. Te han invitado a hablar en muchas Comunas Anarquistas de pensamiento avanzado… y también en un par de sociedades mortales de estudio de lo paranormal.

Tu Rebaño consiste en antiguos compañeros de los días en que eras mortal a los que aún ayudas y apoyas a cambio de que te alimenten, y un círculo de fetichistas de la sangre y los vampiros que crece lentamente (¿la Mascarada? ¡Eso es tan siglo XX!). Sin embargo, has notado que tienes que poner límites estrictos a tus experimentos con estos últimos, ya que llevarlos al límite casi ha provocado tu furia Brujah en el pasado; te aterroriza la idea de dejar suelto algo así por accidente.

Apariencia: Un hombre joven ligeramente encorvado de ascendencia marroquí y criado en Gran Bretaña con pelo enmarañado y mirada siempre vaga… hasta que comienza a hablar sobre su obsesión. Entonces se percibe toda la fuerza de su Carisma.

Pautas de interpretación: Poco a poco llegas a controlar cualquier conversación que capte tu interés. Sin embargo, en el resto contestas sólo con monosílabos y pareces apático. Interrumpes para hacer preguntas profundamente personales a la gente más extraña que haya en la sala. Rápidamente haces favores a cualquiera que



creas que puede convertirse en uno de tus evangelistas, especialmente a quienes ya son personas especializadas en identificar nuevas tendencias o en crearlas, y destacas a la hora de jugar sutilmente con los instintos de la gente respecto a las obligaciones sociales. Tienes una alarmante tendencia a no asegurarte de que los no iniciados estén escuchando. Después de todo, la información quiere ser libre y la privacidad es un concepto cambiante.

Clan: Brujah.

Naturaleza: Visionario.

Conducta: Visionario.

Generación: 12ª.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 2.

Talentos: Callejeo 1, Consciencia 1, Empatía 3, Expresión 3, Liderazgo 2.

Técnicas: Artesanía 2, Etiqueta 1, Interpretación 2

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 1, Informática 2, Investigación 1, Política 1, Tecnología 3.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Presencia 1.

Trasfondos: Aliados 2, Estatus Anarquista 2, Fama 1, Intercambio de Información Anarquista 3, Rebaño 2, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Moralidad: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 5.

Líder de banda callejera

Trasfondo: Hubo un tiempo en el que eras el desecho y la basura de un dominio de la Camarilla y te juntabas con los marginados porque nadie más te aceptaba. Llevabas una vida miserable y atormentada en la periferia, cambiando constantemente el refugio de tu grupo para evitar al Azote y alimentándote de adictos y gente de la calle. Desde entonces han pasado años, pero nunca has olvidado esa época. *Nunca.*

Tu fortuna cambió cuando al fin escuchaste a ese viejo Gangrel y llevaste a tu gente a territorio Anarquista. Las bandas que encontraste allí eran blandas y pagadas de sí mismas y no podían competir con tu astucia o tus instintos de supervivencia. Se quejaron al Barón cercano, pero éste se dio cuenta enseguida de que podía sacar partido de la situación. Ahora sirves como una primera línea de defensa extraoficial de su dominio y pides una buena paga como compensación.

Estás considerando hacerte con un pequeño edificio de apartamentos en la vecindad dentro de poco, pero si el acuerdo se echa a perder, estás más que dispuesta a levantar el campamento una vez más. Nadie te va a acorralar y nadie te va a intimidar. Tu último proyecto es tratar de encontrar a alguien que te enseñe el rito de la Vaulderie para hacer a tu banda más fuerte que nunca.

Imagen: Una mujer blanca, baja, de cara angelical y complexión robusta vestida con una camiseta sin mangas, vaqueros holgados y una bandana que nunca se quita con el símbolo pirata (toda la banda lleva la bandera pirata en diferentes formas: gorros, brazaletes, pulseras, pañuelos…). Lleva el pelo rapado, fuma cigarrillos con alto contenido en alquitrán y considera que una grapadora es un instrumento válido para la modificación corporal.



Pautas de interpretación: Quieres que se entienda desde el primer momento que no se te puede joder a ti ni a tu gente: ni a tus colegas, ni a sus muñequitas y muñequitos mortales, ni a los *perros* de sus muñequitas y muñequitos mortales (honestamente, la poca ternura pública de la que aún eres capaz casi siempre va dirigida a esos perros). Si alguien tiene algún problema con ese concepto, especialmente un hombre sabelotodo, hazle una llave y retuércele el brazo en la dirección equivocada hasta que lloriquee u oigas un chasquido. Una vez se hayan establecido las normas de la relación y tu familia haya recibido el respeto que merece, puedes dedicarte a las negociaciones, que procuras que sean breves y productivas. Si alguien te descubre en un trance Toreador, después niégate firmemente a hablar de él.



Clan: Toreador.

Naturaleza: Protector.

Conducta: Bravucón.

Generación: 13ª.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 1, Callejeo 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía (Reparaciones Mecánicas) 2, Conducir 2, Latrocinio 2, Pelea con Armas 1, Sigilo 1, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Ciencias 1, Finanzas 1, Investigación 1, Política 1, Tecnología 1.

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 2, Presencia 1.

Trasfondos: Aliados 1, Criados 4 (compartido), Dominio 5 (compartido), Rebaño 3 (compartido), Recursos 2 (compartido), Refugio Comunal (Lujo 1, Tamaño 2, Seguridad 3).

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5.

Moralidad: Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 6.

Molotov

Trasfondo: Eres el tipo de chupóptero al que los Anarquistas asediados llaman cuando no pueden quitarse de encima a un Príncipe o un Arzobispo: llegas a la ciudad y empiezas a remover mierda hasta que los lugareños no aguantan más los fallos de seguridad de sus superiores. Los Anarquistas para los que trabajas niegan tener conocimiento de tus actividades y te llaman un "agitador externo", pero cuando el pez gordo local al fin relaja la presión o se sienta a negociar en secreto, tus ataques casualmente remiten. En resumen, eres el chico malo oficial y la esencia de tu arte es llevar la política al límite. Estás especializado en acciones guerrilleras lo suficientemente dramáticas y perjudiciales como para exigir una respuesta, pero no *tanto* como para merecer una declaración de guerra. Sabes que si te pasas de la raya tus empleadores te dejarán en la estacada (para eso te pagan), así que tienes que estar preparado para salir pitando en cuanto las cosas se pongan feas.

Tu existencia es nómada y solitaria por fuerza, pero mantienes la relación con algunas personas con las que has colaborado en el pasado que resultaron ser simpáticas. También eres parte activa de los círculos de analistas políticos Anarquistas de Internet, aunque haces muchas de tus contribuciones bajo un seudónimo más respetable. Sin duda has visitado muchos dominios, Anarquistas y de otras Sectas, has aprendido cómo funcionaban realmente bajo toda la retórica florida y estás encantado de irte de la lengua, aunque normalmente eliminando los detalles concretos. Tienes lazos con varios Nosferatu de la Camarilla y el Sabbat con los que intercambias información y favores. Después de todo, en tu profesión es vital tener claro cómo responderá el enemigo a tus provocaciones.

Apariencia: Un mexicano enjuto y musculoso con el pelo corto y unos caninos gruesos e inusualmente prominentes incluso cuando sus colmillos están retraídos. Normalmente se viste para pasar desapercibido y se adapta al estilo del vecindario, sea un barrio cholo o Savile Row en Londres. En las raras ocasiones en que puede dejarse llevar por sus propios gustos, éstos son simples: buenos vaqueros, zapatos robustos y una pulcra camisa, todo con un poquito de elegancia.

Pautas de interpretación: Aunque hablador en Internet, en persona tienes la voz suave y eres algo taciturno. Mantienes la calma y el control en todo momento (te preocupa mucho adquirir un rasgo animal permanente que destruya tu capacidad de pasar desapercibido). Con los mortales eres exageradamente amable y paciente hasta el punto de resultar

casi inquietante. Cuando eras más joven soñabas con derribar la Camarilla mediante una gran revolución, pero ahora te das cuenta de que la mayoría de los Anarquistas tienen bastante con mantener lo que han conseguido, de modo que los ayudas en su eterna lucha, te muerdes la lengua y lentamente expandes tus redes de contactos. Dejas tus ambiciones pan-Anarquistas y tus críticas mordaces para el personaje que interpretas en Internet, "Don Armando".

Clan: Gangrel.

Naturaleza: Crítico.

Conducta: Ansioso de Emociones.

Generación: 11ª.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 1, Atletismo 1, Callejeo 3, Expresión 2, Intimidación 1, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía (Explosivos Caseros) 4, Conducir 2, Etiqueta 1, Latrocinio 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Investigación 3, Medicina 3, Política 1, Tecnología 1.

Disciplinas: Fortaleza 2, Animalismo 1, Protean 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Generación 2, Identidad Alternativa 1, Intercambio de Información Anarquista 2, Reputación Anarquista 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 6.

Fuerza de Voluntad: 5.

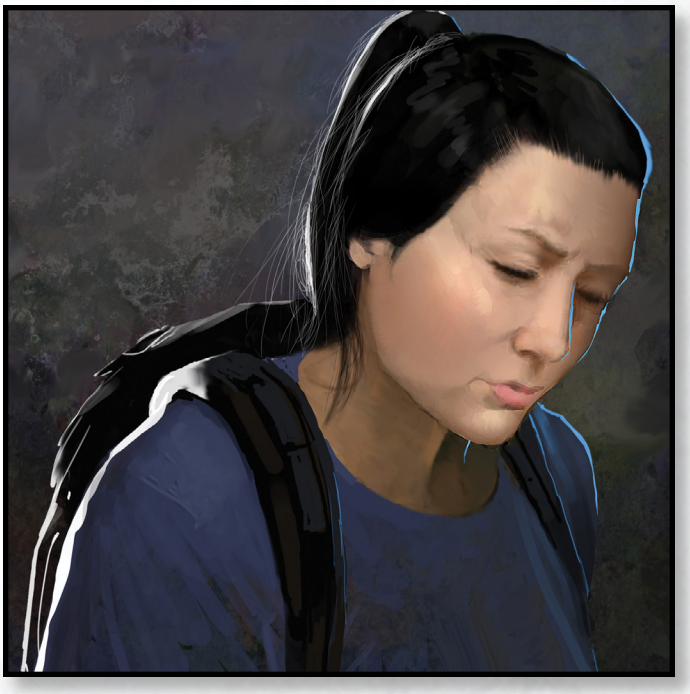
Cleaver

Trasfondo: Dios santo, ¿nunca se va a acabar esta pesadilla? Primero tu ex volvió del infierno en forma de *vampiro de verdad de la buena* y te convirtió pensando que eso te haría quedarte a su lado. Tras reventarle el cráneo encontraste a tu hijo en casa de la madre de tu ex, lo raptaste y te lo llevaste a Canadá. Allí empezaste una nueva vida (perdón, "no-vida") y te casaste con un hombre amable y dulce. Por fin las cosas se estaban estabilizando, tu chico tenía quien lo cuidase día y noche, incluso conseguiste trabajo de camarera. Entonces, *ellos* te encontraron de nuevo.

Desde entonces has estado huyendo. No hace mucho que mataron a tu nuevo marido, lo que os consiguió a ti y a tu hijo tiempo para huir de ellos. Por fortuna, hace poco te has tropezado con unos vampiros de algún tipo de facción rival que aparentemente te consideran una especie de celebridad como protagonista de un caso controvertido y famoso. Te van moviendo de piso franco a piso franco, donde raya en la histeria lo que son capaces de hacer para que tú y tu hijo os sintáis "como en casa" (como si eso fuera posible). A cambio sólo piden usar tu voz alterada y tu imagen pixelada en los vídeos que suben a Internet. Al principio estabas tan aterrorizada que sólo les decías lo que creías que querían oír, pero según te han ido mostrando más y más cosas, te has dado cuenta de que hay otros vampiros con hijos por ahí. Ahora tu interés en tu propia causa está creciendo. En los últimos tiempos has comenzado incluso a criticar a tus benefactores, cuyos esfuerzos bienintencionados a veces han estado completamente errados.

Apariencia: Una mujer de ascendencia coreana, guapa pero con cara de agobio permanente, que lleva el pelo recogido en una coleta. Se viste de forma sencilla por comodidad y por las prisas (la mayor parte de las veces en colores pastel, pantalones y sandalias) y a menudo parece una tortuga porque se empeña en llevar a todas partes la mochila sobrecargada de pertrechos para la supervivencia y el cuidado del niño, por si acaso. Su hijo, que tiene cuatro años, casi nunca está fuera de su vista; es comprensiblemente nervioso y a menudo está pegado a su cuello o a su pierna. También mantiene siempre a mano su *smartphone* y lo mira constantemente.

Pautas de interpretación: Sé excepcionalmente cauta y brusca con los desconocidos; tus nuevos amigos te han dejado claro que no se puede confiar en muchos Anarquistas ni, desde luego, en ningún vampiro de otras Sectas, pero una vez alguien ha probado ser digno de esa confianza, puedes relajarte y volver a tu naturaleza abierta y despreocupada. Eres capaz hasta de discutir a gritos cuando algo te apasiona. Sin embargo, tienes un terrible complejo de leona protegiendo a su cachorro en relación a tu hijo, ya que te aterroriza la idea de que lo rapten… o algo peor. A menudo, quienes intentan hacerse su amigo demasiado rápido para hacerte sentir cómoda se encuentran con la reacción contraria. Tus métodos de Caza en



los que todo vale a menudo sorprenden a quienes te ven sobre todo como madre.

Clan: Caitiff.

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Mártir.

Generación: 14ª.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 1, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Callejeo 2, Consciencia 2, Empatía 2, Pelea 1, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 1, Interpretación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Conocimiento Experto (Desarrollo Infantil) 2.

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Potencia 1.

Trasfondos: Aliados 2, Estatus Anarquista 1, Mentor 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Moralidad: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

Infiltrada

Trasfondo: Ésta no ha sido una de tus mejores décadas. Habías trabajado mucho para probarte a ti misma que eras una Verdadera Sabbat, incluso adoptando una Senda de Iluminación bajo la tutela de tu prestigioso Obispo. Pensabas sinceramente que te habías deshecho de los últimos jirones de tu gimiente Humanidad hasta… aquella noche, cuando intentaste llegar demasiado lejos, demasiado rápido, y tu mente se resquebrajó por la presión. Comenzaron a perseguirte angustiosas pesadillas diurnas que todavía persisten en las que se combinan tus seres queridos de tu vida mortal y los crímenes de tu existencia como no-muerta de las formas más horribles posibles. Cada vez que acercabas el cáliz de la Vaulderie a tus labios era como si tragases una poción de condenación de una bruja.



La Muy Seria Manera de Reconsiderar las Cosas a la que te condujeron esas experiencias acabó por convencerte de desertar y unirte a los Anarquistas; después de todo, sus métodos de asegurar la igualdad entre Cainitas no se basan en el fanatismo y el afecto impuesto de forma sobrenatural. Sin embargo, apenas te aceptaron en sus filas, insistieron en que regresases, esta vez para espiar a tus antiguos correligionarios. Es obvio que hay alguna operación de espionaje a gran escala en marcha y tu instructor te asegura que, si cumples tu parte, te sacarán de una pieza de allí y te recompensarán no sólo con la membresía de pleno derecho, sino con una *medalla* (palabrita de Caín).

Sin embargo, en su entusiasmo por haber encontrado una agente cuyo evidente linaje Lasombra la hace casi inmune a las sospechas, olvidaron una cosa, y es el absoluto infierno por el que pasas al someterte a la Vaulderie con una manada que no quieres, al participar en los sangrientos Ritae y al pronunciar las letanías del Sermón. Es verdad que eres una excelente mentirosa, pero en este momento tu mente y tu alma están en un estado terriblemente frágil, demasiado como para estar haciendo algo tan osado en este momento. Si no consigues encontrar a alguien que te devuelva al camino de la Humanidad, pronto caerás en el Wassail sin poder evitarlo.

Apariencia: Una mujer de pelo oscuro con manos elegantes cuyo origen étnico es difícil de localizar (sus padres eran de Georgia, el país, no el Estado de EE.UU.). En los últimos tiempos sus sombras están especialmente inquietas y suelen rozar a otras personas o amenazarlas desde el rabillo del ojo. Viste con ropa oscura y sencilla pero cara: jerséis, vaqueros, botas.

Pautas de interpretación: Tu comportamiento es nervioso y vehemente y a veces tienes tics: repiquetear con los dedos, tirarte del pelo, morderte los labios y cosas así, sobre todo cuando un estallido de violencia es inminente. Trata de averiguar qué está tramando todo el mundo, pero sé paciente y espera a que la conversación comience de forma natural. Ahora mismo, las raras ocasiones en las que puedes pasar el rato con otros Anarquistas son lo único que te permite mantener la cordura.

Clan: Lasombra.

Naturaleza: Penitente.

Conducta: Sociópata.

Generación: 13ª.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 1, Expresión 1, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Interpretación 1, Pelea con Armas 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Investigación 3, Ocultismo 3, Política 2.

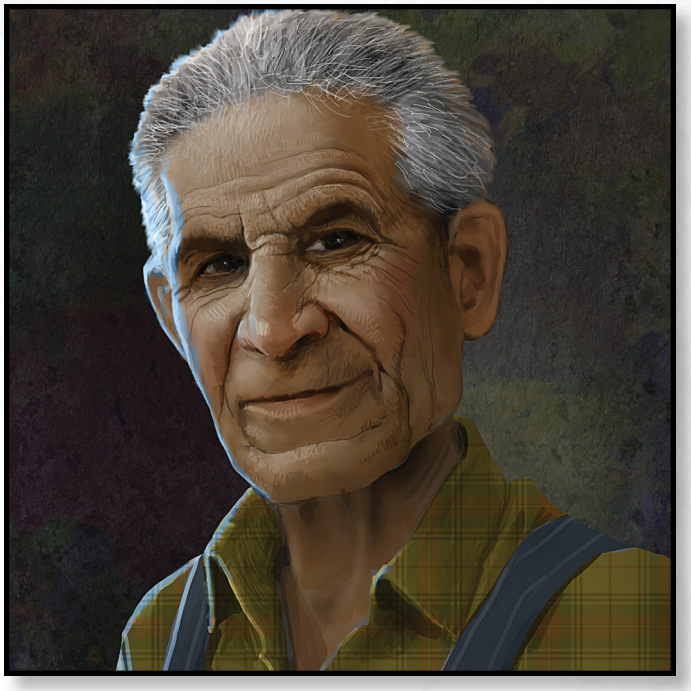
Disciplinas: Dominación 2, Obtenebración 2, Potencia 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Identidad Alternativa 2, Recursos 3, Rituales 1.

Virtudes: Convicción 1, Instinto 2, Coraje 5.

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 3.

Fuerza de Voluntad: 7.



Veterano

Trasfondo: Sí, tú estuviste ahí. Viste a Domínguez agarrar al Príncipe del pelo y hundirle los colmillos en la garganta. Tú segaste a los Ghouls del enemigo con una hoz de jardinero. Estuviste junto a Domínguez con mirada sanguinaria cuando declaró el nuevo régimen; después de eso te sentaste en tres concejos revolucionarios y enviaste a varios traidores de su clase a su ejecución. Mira: una bolsa llena de colmillos de la Camarilla. Historia en la palma de tu mano. Qué emocionante. Que le den por el culo.

La única razón por la que no les dices a los nuevos reclutas que el Movimiento está muerto es porque en un pequeño rincón de tu alma aún tienes la esperanza de que, si no conocen nada mejor, lo revivirán. Nadie necesita oír que Domínguez te apuñaló por la espalda, a ti, su hermano de Sangre, y te desterró, ni que después de eso fueron los demás miembros del concejo los que se vieron bajo el hacha del verdugo, ni que ella estableció un "mercado libre" de territorios de Caza, pero inmediatamente comenzó a amañar las cosas a su favor. Ahora allí están en el "cuadragésimo año de la revolución". ¡Por Dios!

La mayoría de las noches ni siquiera te molestas en emplear tu fuerza y tu estatus para nada productivo. Ya no significan nada para ti y tampoco comprendes por qué deberían significar algo para otra persona. Pero pobre de quien alguna vez haga despertar al gigante dormido.

Apariencia: Un hombre mayor de origen irlandés, grande en todos los sentidos, coronado por una masa de pelo entrecano enmarañado. Suele vestir ropa de trabajo aunque hace una eternidad que no ha trabajado honradamente. La gente a menudo se sorprende de la velocidad y la gracilidad con la que se mueve (¡eh, incluso sabe bailar!).

Pautas de interpretación: Refunfuña y encógete de hombros con frecuencia. Últimamente, hasta la mayor parte de las conversaciones te parecen inútiles. Tu corazón está en otro lugar, alimentando viejas heridas, echando de menos a los muertos, jugando al juego de "qué habría sucedido si…" con el pasado. Da igual lo que esté ocurriendo esta vez, seguro que el resultado será la misma mierda. Cuando no te dejen escapatoria, pon los ojos en blanco, enciende un cigarrillo y explica pacientemente cómo acabaron siempre las cosas anteriormente. Hace falta mucho para romper tu gruesa capa de entrenada apatía, pero si finalmente algo lo consigue, la transformación resultante es asombrosa. De camino a tu objetivo montarás una de *Harry "el Sucio"* a lo grande.

Clan: Caitiff.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Hosco.

Generación: 10ª.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 2, Consciencia 1, Empatía 1, Intimidación 3, Liderazgo 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía (Carpintería) 1, Conducir 1, Interpretación (Danza Irlandesa) 1, Latrocinio 1, Pelea con Armas 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Leyes 1, Política 1.

Disciplinas: Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 4.

Trasfondos: Aliados 2, Arsenal 1, Estatus Anarquista 2, Contactos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Moralidad: Humanidad 6.

Fuerza de Voluntad: 4.



Hacktivista

Trasfondo: Todo lo que está en la red es tu dominio por derecho; en la actualidad hay poco que no esté incluido. Llevas en esto desde que 300 baudios era lo más. Ahora, el futuro que tú y tus compañeros expertos en "liberar información" sabíais que llegaría ya está aquí y, aunque a veces aún robas identidades para mantener tu nivel de vida, pasas la mayor parte de tu tiempo hostigando a objetivos más dignos: empresas obsesionadas con el DRM, censores y espías del gobierno o parlamentarios hipócritas que no tienen ni idea de lo que hacen. Conduces un Lamborghini. Saboteas a los *hackers* propagandistas de Castro para que los que critican a Chávez tengan una oportunidad. No ves ninguna contradicción en lo que haces.

Al parecer, una lacaya de la Camarilla pensó que si te Abrazaba le pasarías mucha información sabrosa. Qué pena que escribiese todas esas cosas incriminatorias sobre el Príncipe *en su correo electrónico*. En serio, los vampiros, más que nadie, necesitan evolucionar o morir. Con tu batnavegador no te costó demasiado encontrar los foros y los chats encriptados del Movimiento. Por fortuna, vieron que era más sabio atraerte que montar una cacería contra ti. ¿*Hackear* las redes de la Camarilla? Mmm, ¡me has convencido! ¿Habrá en el mundo algún grupo de gilipollas *Illuminati* arrogantes y estirados que merezcan *más* tus atenciones?

Apariencia: Un hombre blanco ligeramente panzudo de unos treinta y cinco años que aumenta su atractivo llevando el pelo largo, moda rock y urbana de alta costura y cualquier cosa que señale a quien la lleva como un nuevo rico. Incluso sus aparatos y dispositivos más insignificantes tienen algo de especial y él estará encantado de explicar qué. En detalle.

Pautas de interpretación: Has dejado atrás la mayor parte de la timidez de tu juventud o la cubres con una gruesa capa de efusiva alegría y bravuconería. Tienes una opinión que *suena* razonable sobre cualquier asunto, incluso aquéllos de los que no habías oído hablar nunca. De alguna manera sabes que te estás esforzando demasiado, pero ése es un problema para otro siglo. Nunca, jamás, permitas que alguien pinche tu burbuja: has trabajado mucho para llegar a donde estás, la cuestión es criticar, no alimentes a los trolls, etc., etc.

Clan: Ventrue.

Naturaleza: Gallardo.

Conducta: Competidor.

Generación: 13ª.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 1, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3.

Talentos: Expresión 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía (Reparación de Computadoras) 4.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Finanzas 2, Informática (*Hackear*) 4, Investigación 2, Tecnología 3, Conocimiento Experto (Cultura *Hacker*) 3

Disciplinas: Auspex 1, Dominación 1, Presencia , Taumaturgia (Senda de la Tecnomancia) 1.

Trasfondos: Contactos 1, Estatus Anarquista 1, Influencia 1, Intercambio de Información Anarquista 3, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 2.

Moralidad: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 5.

Legado

Trasfondo: Una de las primeras cosas que aprendiste como Vástago es que incluso la ciudad más limpia y bonita tiene un alcantarillado lleno de mierda. Los Estados Libres Anarquistas no son una excepción. Tienen sus "alcantarillas" y tu trabajo es hacer que la mierda metafórica siga fluyendo bajo tierra para que los buenos ciudadanos no la huelan. Aunque has participado en un par de embajadas oficiales, la mayor parte de las veces tu Canciller te envía a otros dominios de incógnito a arreglar problemas. Cuando no le gusta lo que se cuenta sobre un Barón cercano o algo así, te infiltras en la ciudad y averiguas de qué va la historia. Entonces, una vez has vuelto para informarle y has recibido órdenes, apareces por casualidad en uno de los lugares que frecuenta el Barón para ejercer un poco de presión diplomática. El chantaje es tu recurso habitual (la mayor parte de los líderes Anarquistas dependen de su imagen para mante-



Clan: Nosferatu.

Naturaleza: Soldado.

Conducta: Repulsivo.

Generación: 11ª.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 1, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Callejeo 2, Consciencia 1, Empatía 1, Expresión 1, Intimidación 3, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Etiqueta 1, Latrocinio 3, Pelea con Armas 1, Sigilo 3.

Conocimientos: Academicismo 2, Finanzas 1, Informática 2, Investigación 3, Leyes 1, Política 1.

Disciplinas: Ofuscación 3, Presencia 2.

Trasfondos: Identidad Alternativa 1, Contactos 4, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 4.

Fuerza de Voluntad: 6.

ner el control), pero también tienes conocimientos suficientemente detallados de las necesidades y los objetivos de la región como para comerciar con favores. El palo o la zanahoria, lo que mejor funcione.

Por desgracia para ti, eso significa que sabes quién tiene un cadáver en el armario (metafóricamente o no). El jefe no ha *dicho* nada, pero últimamente te has dado cuenta de que tus misiones se están volviendo cada vez más peligrosas. Has empezado a pensar en una estrategia para escapar. No descartas pasarte a la Camarilla, el Sabbat o incluso a aquel culto a la muerte tan raro mientras para ellos sea más importante la capacidad que la ortodoxia. Por lo que sabes, tus habilidades serían bienvenidas en cualquier facción, pero tu tolerancia con las ideologías se está agotando.

Apariencia: Un Nosferatu arrugado con la espalda terriblemente encorvada y cubierto de piel blanca y rosada que parece estar sufriendo una atroz infección por hongos. Se le cayó la nariz poco después de su Abrazo y hace un perceptible sonido húmedo cuando inhala. La mayoría de las veces lleva ropa fina de seda sin teñir para cuidar su piel, pero cuando tiene que intimidar a alguien por trabajo abandona su envoltorio de gasa oscura. A menudo va enmascarado; según la misión lleva diferentes caras, pero en su hogar su forma habitual es la de un señor blanco mayor con un traje barato y un sombrero.

Pautas de interpretación: En tu lugar de origen eres flemático y casi siempre equilibrado, excepto en las ocasiones en las que las úlceras te duelen mucho. En el trabajo, sin embargo, te sirves de todos los trucos escénicos de los Nosferatu. Habla con voz ronca y con frases frías y analíticas, y lanza indirectas sobre los secretos sucios que sabes de la gente (tanto si es así como si no), incluso en conversaciones "amigables".

Antiguo Anarquista

Trasfondo: Parece que estás condenado a quedar siempre atrapado entre mundos. Quizá sea porque naciste en un barco de esclavos con rumbo a las Indias Occidentales; tu padre era el primer oficial y tu madre parte del cargamento humano. Cuando eras joven trataste de seguir las reglas. Aprendiste herrería para ganar dinero para las arcas de tu amo. Un cuarto del mismo supuestamente debía ir a parar a un fondo para tu manumisión. Sin embargo, cuando al fin, casi avergonzado, el amo confesó que lo había perdido todo en el juego, explotaste y lo golpeaste hasta casi matarlo. Nunca has "desexplotado" del todo.

Fuiste Abrazado para servir de teniente en la rebelión de 1831; ya eras "Anarquista" antes de que el Movimiento propiamente dicho comenzase a ganar terreno en el Nuevo Mundo. Entonces, ¿por qué ahora te sientes tan desconectado y solo entre ellos? Para tu disgusto, cada vez te sorprendes más a menudo a ti mismo buscando a los otros pocos Antiguos Anarquistas: la mayoría, desertores de otras Sectas que pasaron sus primeros años manteniendo todos los sistemas que desprecias. Es justo por esa razón: son los únicos que aún recuerdan y, por tanto, comprenden.

Apariencia: Un hombre esbelto y musculoso en la flor de la vida, de piel moderadamente oscura con un fino bigote y pelo más bien corto que normalmente doma con gomina. Intenta presentar una figura tan cercana a las de 1830 como le permite la moda moderna (siempre le quedó bien). Casi nunca se le ve sin chaleco y reloj de



bolsillo, ni siquiera cuando va a la batalla. Su inglés aún tiene trazas del antiguo acento británico-jamaicano.

Pautas de interpretación: Rodeado de tus compañeros pareces un auténtico aristócrata, aunque no es así como tú mismo te ves en absoluto. Intenta expresar casi con desesperación cómo ves las cuestiones actuales de política de la Estirpe, pero quédate callado cuando los chicos se pongan con los detalles técnicos. Quieres comunicarte, pero no sabes cómo hacerlo sin parecer idiota. Por casualidad eres un seguidor del vudú, pero no compartes la idea de tu Clan de que la corrupción es liberadora.

Clan: Serpientes de la Luz.

Naturaleza: Rebelde.

Conducta: Idealista.

Generación: 7ª.

Físicos: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 2, Empatía 2, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Artesanía (Herrería) 3, Etiqueta 3, Pelea con Armas 4, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Ocultismo 3, Política 4, Conocimiento Experto (Historia Militar) 3.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 4, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Presencia 3, Serpentis 5.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Dominio 5, Estatus Anarquista 3, Influencia 2, Rebaño 4, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 4.

Moralidad: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

Barón

Trasfondo: Odias a los Anarquistas, a todos y cada uno de ellos, con sus parloteos sobre libertad e igualdad, cuando la mayor parte nunca ha conocido otra cosa. Se suponía que alistarte en el ejército para hacer transmisiones codificadas iba a ser tu vía de escape de la pobreza y la violencia aleatoria de los paletos blancos de los pueblos vecinos, pero por el contrario fue tu perdición. Llamaste la atención de un Tremere Antitribu, uno de la podrida prole de Goratrix que estaba investigando la medicina *diné* [N. d. T.: de los indios navajos] y su posible poder contra los merodeadores Lupinos del Suroeste y su cauteloso intermediario Autillo. Cuando se enteró de que tu padre fue un *hatáli* [N. d. T.: chamán], te impuso el sacrilegio del Abrazo y te puso a trabajar para ayudarlo a adaptar las prácticas de tu pueblo a su desagradable hechicería.

No sabes ni te importa qué *demonios* fue lo que lo mató aquella noche, pero ésta es la única comunidad de Cainitas a la que podías huir en la que nadie te iba a preguntar quién eras o de qué linaje. Al menos estos idiotas están tan engañados como para creerse su propia retórica, lo que los hace fáciles de manipular. De hecho, en el proceso de décadas de duración de intentar construir un dominio fortificado, seguro e inexpugnable, te has convertido en el líder de estos bastardos. Vale. Si quieren ser tu ejército personal a cambio de que les digas que llueve mientras les meas las botas, a ti te parece bien.



Apariencia: Un navajo joven y guapo con el pelo corto. La mayor parte de las veces usa vaqueros desgastados y camisas, a veces con detalles propios del Suroeste. A pesar de su aspecto gentil, la gente se envara cuando oye el sonido de los tacones de sus botas contra el suelo.

Pautas de interpretación: Te has convertido en líder por accidente, pero no por eso eres menos líder. Llevas el manto de la autoridad con despreocupado aplomo. Prácticamente la única situación en la que no estás completamente sereno es cuando sucede algo totalmente inesperado, lo que no pasa a menudo (tu Taumaturgia es tu as en la manga y un secreto absoluto). Sé amable hasta el momento exacto en el que haya que dejar la amabilidad a un lado. Subyacente a todo está el convencimiento de que si esa gente averiguase tu linaje, te dejarían al Sol o, peor, te entregarían a los Tremere.

Clan: Caitiff.

Naturaleza: Ojo de la Tormenta.

Conducta: Director.

Generación: 11ª.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Consciencia 3, Empatía 2, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 1, Pelea con Armas 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Finanzas 2, Informática 1, Investigación 2, Leyes 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 4.

Disciplinas: Dominación 3, Presencia 2, Spiritus 1, Taumaturgia 3.

Sendas de Taumaturgia: Corrupción 3, Marte 2, Sangre 1.

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 2, Dominio 5, Estatus Anarquista 5, Influencia 3, Recursos 4, Rituales 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 6.

Fuerza de Voluntad: 9.



Apéndice II: Los Acuerdos del Movimiento Anarquista

Hasta los Anarquistas sienten la necesidad de registrar su historia, un largo desfile de años interrumpido por las acciones de los no-muertos que, combinadas, hacen el Mundo de Tinieblas al que los Vástagos llaman hogar. Esa historia es un registro de ciertos momentos de importancia, una prueba escrita de los puntos cruciales de la raza Cainita.

Pero, ¿quién guarda los documentos que dan forma a la historia? ¿En quiénes confían los Vástagos para depositar estos tratados y celebraciones de victoria, y reconocimientos de derrota? No existe ningún museo vampírico para proteger estos fragmentos trascendentales de la historia. No, para los Vástagos la historia es muy parecida al privilegio: la acaparan aquéllos que ya la tienen en grandes cantidades.

Cuidado, lector: Sin un registro centralizado e imparcial cuyos esfuerzos beneficien a toda la Estirpe, cualquier colección de acuerdos que hayan moldeado la historia de los Condenados es poco fiable como mucho y probablemente sospechoso. Lo que los Anarquistas creen que acordaron puede bien no ser lo que los firmantes de otras Sectas recuerdan…

La Convención de Thorns

Muchos años han pasado desde el comienzo del conflicto actual, ahora llamado la Rebelión Anarquista. Se hace saber que en esta noche del 23 de octubre de 1493, la Jyhad ha finalizado. El tiempo del conflicto ha terminado.

Este concordato, vinculado en la Alianza de Caín por voto sagrado, representa una inquebrantable y vigilante tregua entre los Vástagos a sí mismos llamados Anarquistas, el Clan Assamita y los Vástagos independientes unidos bajo el título de Camarilla. De aquí en adelante, todas las partes se reconocerán por facción como los Anarquistas, los Assamitas y la Camarilla.

Cada una de las partes accede a la responsabilidad de mantener la paz. Cada una reprobará a quienes rompan o se opongan a este sagrado Acuerdo. Todas las partes contabilizarán las violaciones de cualesquiera de las mismas hacia la letra o el espíritu de este Acuerdo. Este documento es vinculante bajo el código social de todos los Hijos de Caín según la aceptada *Lex Talionis* de todos los Cainitas tal y como se ha transmitido a lo largo de las eras. Se ruega a todos los Vástagos aceptar y obtener consuelo de este pacífico acuerdo.

Se hace constar que los Anarquistas se unirán a la Camarilla como parte aceptada, haciendo de ella un todo. Se espera que todos los Cainitas trabajen pacíficamente para alcanzar sus propios fines. Cada uno debe convertirse en defensor de todos, y cada uno adquirirá el derecho a todos los beneficios y privilegios que pertenecen a los Vástagos de la Camarilla. Todos los Anarquistas serán aceptados de vuelta a sus Antiguos y

a sus anteriormente criticados Clanes sin miedo alguno a represalias. Sólo las más crueles atrocidades no serán perdonadas. Éstas serán escritas para que los Justicar las revisen en audiencia en el plazo de un año, tras el cual todas las alegaciones no serán ya válidas. Todos los Anarquistas reclamarán todas las restantes propiedades que les hayan sido confiscadas. A cambio, ellos deben devolver todos los botines de guerra obtenidos durante el conflicto entregándolos a sus Sires o a cualquier Antiguo reconocido de su Clan.

Se hace constar también que, si los Anarquistas fueren combatidos de aquí en adelante, esta Jyhad abierta invalidaría su responsabilidad de mantener la paz con su atacante. Pueden actuar libremente sin miedo a represalias por parte de los miembros inactivos de la Camarilla. Los Anarquistas tienen garantizada la libertad para actuar según les plazca siempre que no rompan la Mascarada impuesta para la protección de todos los Vástagos frente a la Grey.

Se reconoce también que un miembro de cualquier otra autoproclamada Secta debe declararlo abiertamente ante sus Antiguos y renunciar a esta relación. No hacerlo resultará en la destrucción de cualquier presunto culpable. Ningún Vástago puede ser enviado intencionadamente a la muerte por un Antiguo o Sire.

De esta noche en adelante, los Assamitas ya no cometerán más Diablerie sobre los miembros de otros Clanes. Los Assamitas deben comprometerse a este acuerdo por medio de una marca de seguridad impuesta sobre ellos en la forma de una limitación taumatúrgica. Todos los miembros de los Assamitas serán incapaces de beber libremente la Vitae de otros Vástagos, desde ahora y por toda la eternidad. Además, los Assamitas pagarán a los Antiguos Brujah de España dos mil libras de oro, como rescate de los cinco Antiguos Assamitas capturados cometiendo Diablerie. Además, los Assamitas no podrán participar nunca más en Cazas de Sangre.

Se hace constar también que los Assamitas tienen garantizada completa independencia de las exigencias de la Camarilla. La fortaleza Assamita, el Alamut, permanecerá libre de futuros asaltos. Se garantiza, también a los Assamitas, por respeto a sus creencias, libertad para cometer Diablerie dentro de su propio Clan sin ninguna restricción y el derecho de cometer Diablerie sobre todos los Vástagos no reconocidos como miembros de la Camarilla.

Se interpreta que todas las partes involucradas y todos los que muestren alianza con cualquiera de estas partes serán responsables de defender todos los aspectos de esta Convención aquí suscitados, en el Reino neutral de Inglaterra, fuera de la aldea de Thorns, cerca de la ciudad de Silchester. Pueda Caín darnos verdad y paz a todos nosotros.

Fragmento del Tratado de Tiro

En el año de Nuestro Señor, 1496...

Considerando que nosotros, los Antiguos y Vástagos de los Clanes Ventrue, Tremere, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Brujah, y Malkavian, reunidos juntos en hermandad y fe mutua, de aquí en adelante conocidos como la Camarilla, siendo los auténticos y únicos legítimos herederos del Estado de Caín, deseamos poner fin a las inmorales y diabolistas prácticas de los rebeldes, de aquí en adelante conocidos como el Clan Assamita;

Y considerando que dicho Clan Assamita desea que dicha Camarilla contenga su mano de la tal y absoluta extinción del Clan Assamita:

Por tanto, se acuerda entre todas las partes que firman y atestiguan aquí que los siguientes Artículos son y serán vinculantes para todas las partes y su Progenie y servidores, desde esta fecha a perpetuidad...

…El Clan Assamita se abstendrá de tomar la Sangre de otros Vástagos y, como seguro de esta cláusula, se someterá a un ritual fijado por los Antiguos del Clan Tremere a través del cual la Sangre de la Estirpe se volverá venenosa para ellos…

…El Clan Assamita permanecerá de forma pacífica en el territorio cedido a él por la Camarilla, el cual han reclamado históricamente como suyo. No buscarán expandir este territorio, ni permitirán que cualquier inquietud de los mortales de su territorio se extienda a otras áreas. No viajarán, ni en solitario ni en grupos, fuera de su territorio, ni poseerán criados o servidores de cualquier tipo que viajen fuera de este territorio en su nombre. Los Príncipes de la Camarilla tienen el derecho perpetuo de invocar una Caza de Sangre contra cualquier Assamita o Assamitas dentro de sus feudos, y no necesitan razón alguna para dicha Caza de Sangre más allá de ser miembro de la línea de sangre Assamita…

…Las defensas del castillo del Alamut serán desmanteladas hasta el punto en el que el castillo ya no resista un sitio u otro ataque por las fuerzas de la Camarilla. El Clan Assamita permitirá que observadores de la Camarilla verifiquen el cumplimiento de esta cláusula. Es más, cualquier refortificación del Alamut o cualquier intento de establecer una fortificación en cualquier otra parte será una ruptura de este tratado, y se invocará una Caza de Sangre mundial contra aquéllos que cometan tal ruptura…

…La Camarilla asume cesar todas las acciones contra el Clan Assamita y no violar las fronteras de su acordado territorio sin la sanción de una Asamblea completa de la Camarilla. Los Clanes de la Camarilla acuerdan entre ellos que ya no buscarán emplear miembros del Clan Assamita como asesinos a sueldo, y aquéllos que violen esta

disposición renunciarán a la protección de sus Clanes y podrán ser objeto de una Caza de Sangre. El Clan Assamita asume cesar todas y cada una de las actividades de sus miembros como asesinos a sueldo.

El Status Perfectus

Siendo una Declaración de Principios para el Autogobierno de los Vástagos del Estado Libre.

Nosotros, los Vástagos del Estado Libre, declaramos por la presente que nosotros y nuestra Progenie, y todo aquel Vástago que escoja la libertad sobre la opresión y la tiranía, de cualquier Clan y Generación, tenemos como parte inherente de nuestro ser la sustancia espiritual llamada *libertas* o Libre Albedrío. Declaramos, además, que igual que nos hemos liberado a nosotros mismos de los grilletes de la mortalidad, debemos librarnos de las fuerzas que nos privarían de nuestra libertas. No sólo debemos continuar esta lucha en nuestro nombre, sino en nombre de nuestras hermanas y hermanos que continúan privados de su libertas por opresión, ignorancia y miedo.

El Estado Libre Anarquista es una expresión política de esa lucha. Al escoger liberarnos de la tiranía política, también escogemos abrazar nuestra propia libertas y la de nuestras hermanas y hermanos Vástagos en todo el mundo.

Por estas razones, nosotros, los Vástagos del Estado Libre Anarquista, reunidos esta noche en convocatoria solemne, nos comprometemos por la presente a los siguientes principios:

1. Nos declaramos libres e independientes, no poseyendo ninguna alianza con criatura u organización alguna.

2. Declaramos nuestra capacidad de gobernarnos a nosotros mismos, sin Príncipe, Primogénito, ni gobernante alguno salvo aquéllos que elijamos nosotros mismos.

3. Declaramos nuestra afinidad con los Vástagos oprimidos allá donde estén y ofrecemos un hogar a todos los Vástagos de todas las Generaciones y Clanes que accedan a vivir en armonía con nosotros.

4. Nosotros, además, aceptamos nuestra responsabilidad para con nuestras hermanas y hermanos de todo el mundo y nos comprometemos a asistirlos siempre y en todo lugar en su propia lucha por la libertad que nosotros declaramos derecho y privilegio de todos los Vástagos, desde ahora hasta el fin de los tiempos.

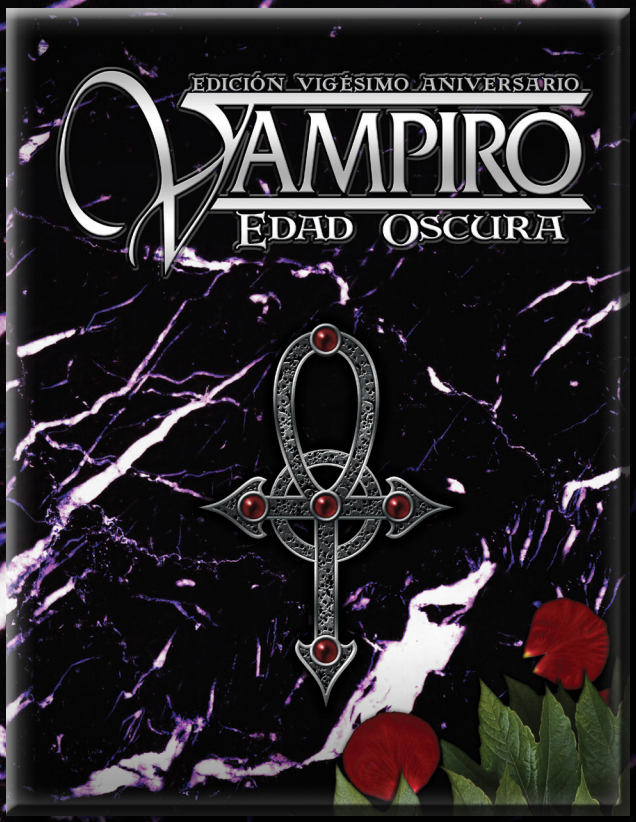
5. Nosotros reconocemos nuestra responsabilidad para mantener la Mascarada, y nos comprometemos a protegerla y defenderla.

6. Nosotros establecemos este Status Perfectus y reconocemos su función sobre todos los Vástagos.



Vampiro: Edad Oscura

Edición Vigésimo Aniversario



Vampiro: Edad Oscura Vigésimo Aniversario
(Otoño de 2016)

Pantalla del Narrador VEO20
(Otoño de 2016)

VEO20 Companion
(Próximamente)

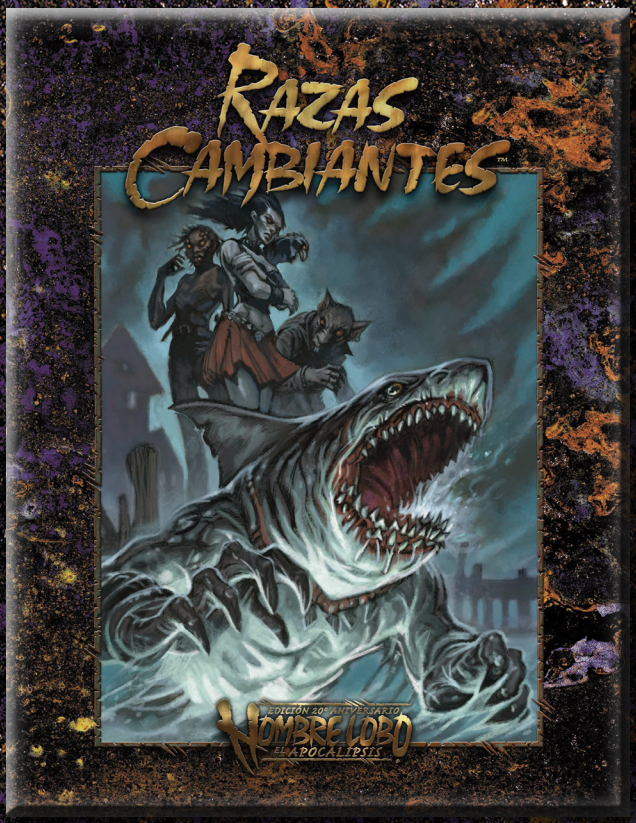
Tomo de los Secretos
(Próximamente)

Antología de Ficción
(Próximamente)

ONYX PATH PUBLISHING
BIBLIOTECA OSCURA
NOSOLOROL

Razas Cambiantes

Finales de 2016



- Detalles actualizados de once Razas Cambiantes presentes en los tiempos actuales: Ajaba, Ananasi, Bastet, Corax, Gurahl, Kitsune, Mokolé, Naga, Nuwisha, Ratkin y Rokea.
- Información para la creación de personajes de cada Raza, incluyendo nuevos Dones, Ritos, Fetiches y mucho más.
- Nueva información sobre tres Razas Perdidas: los hombres uro Apis, los hombres murciélago Camazotz y los hombres jabalí Grondr.

ONYX PATH PUBLISHING
BIBLIOTECA OSCURA
NOSOLOROL