





# 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 deva-luar 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 reluc-tante y venerable aristocracia que patatea y grita. A los Anarquistas les excitan las paradojas de su condición porque son agentes del cambio. Suya es una historia gloriosa de romper grilletos 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 Diables 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 destabilizan 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).

