



ES

John

*Real
Father*

HEAVY

John

INTRODUCCIÓN

La Sangre es demasiado buena como para desperdiciarla en la eternidad. Vives, mueres y vives de nuevo irrumpiendo en la noche como un animal recién creado que intenta desesperadamente ocultarse entre sus antiguos compañeros humanos.

Aprendes a mentir, a herir y a cazar.

Aprendes el gozo de saborear la sangre.

Aprendes a ver a cada ser humano como un mecanismo vivo que mantiene caliente tu sangre por ti.

Quieres existir aquí y ahora. Quieres sentir todo lo que la noche puede darte. Quieres ver qué hay ahí fuera. Quizás hasta quieres encajar.

Los Anarquistas

Los viejos tienen el poder, el conocimiento y los recursos para hacer que las cosas sigan funcionando en su favor. Los jóvenes no tienen nada salvo su temeridad, su cantidad y su comprensión del mundo moderno.

Y eso sólo en el caso de los mortales. Para los vampiros es mucho peor. Los añosos nunca morirán. Se aferrarán a sus posiciones y ventajas para siempre y aplastarán a cualquiera que un día pueda ser una amenaza a sus privilegios.

La Guerra de las Edades es el principio organizador de la sociedad vampírica. El poder establecido se ha asentado en la Camarilla y busca limitar el concepto mismo de lo que puede ser un vampiro. Buscan controlar la existencia de todos los vampiros en la Tierra y mantener tanto a mortales como a no-muertos en una estasis eterna en la que el poder nunca cambie de manos.

Contra la Camarilla se alza el Movimiento Anarquista, una infinita variedad de ideologías y teorías sobre el poder unidas por su negativa a pasar la eternidad en una estática tiranía.

La primerísima edición de *Vampiro: La Mascarada* de 1991 tenía esta cita en la contraportada: «Nadie me domina. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es una proclamación de edad para los que son inmortales? ¿Qué es una proclamación de poder para los que desafían a la muerte? Convoca tu detestable cacería. Ya veremos a quién arrastro gritando al Infierno conmigo».

Ésa es la experiencia central de interpretar a un vampiro Anarquista, justo ésa. Eres un joven revolucionario que lucha por destruir una inmortal tiranía de sangre. Eres un simple *donnadie*, alguien de la calle que se vio atrapado en la Guerra de las Edades y que trata de sobrevivir. Eres un idealista dividido entre tus sueños por un mundo mejor y el ansia de sangre que corrompe todo lo que tocas.



No hay lugar para ti en la Torre de Marfil de la Camarilla. Tu historia hablará de sangre y fuego, de sacrificar tu eternidad por una lucha tan vieja como el mundo.

Los libres

Más allá del Movimiento Anarquista yacen los libres. ¿Quién sabe cuántos vampiros hay ahí fuera, desconectados de la gran sociedad de los no-muertos? Estos vampiros forman familias, cultos o bandas, microsociedades que sólo tratan de sobrevivir en la noche.

Los libres representan una variedad infinita de formas de experimentar *Vampiro: La Mascarada*. Para muchos libres, la Camarilla es una sombra distante, una fuerza represiva que les pondría fin si tan sólo supiese de ellos. La verdad es que hay una enorme variedad de pequeñas comunidades vampíricas que viven ocultas entre los miles de millones que pueblan el planeta.

Si quieres jugar una partida sobre vampiros recién Abrazados que aún pretenden ser los humanos que solían ser, los libres son tu elección. Quizás quieras contar la historia de la infestación vampírica de un sindicato criminal local o un extraño culto de sangre formado en torno a un líder carismático. En estos casos, el marco general de la política vampírica puede simplemente pasar de soslayo en la historia de terror de humanos que estás planeando.

Por encima de todo, los libres hacen que el Mundo de Tinieblas esté lleno de sorpresas. Ningún Príncipe de la Camarilla puede saber realmente qué está pasando en su ciudad, a pesar de todos sus esfuerzos. Ésa es otra idea para una crónica de libres: puede que tus personajes crean que son los únicos vampiros del mundo hasta que, tras diez o veinte sesiones, de repente entran en contacto con la Camarilla local.

Un Mundo de Tinieblas

El Mundo de Tinieblas se extiende de océano a océano, de un continente a otro. Hay monstruos acechando en las noches de Tokio, Nueva York, Lagos y tu ciudad. Esto se refleja en la amplia variedad de experiencias y proyectos políticos Anarquistas. A la revolución Anarquista que creó los Estados Libres de California le dieron vida ideas muy distintas de las de los Brujah que lucharon con Lenin en las primeras noches del comunismo. Muchos Anarquistas hablan de Cartago, pero no siempre se refieren a lo mismo.

Una crónica Anarquista está conectada con el mundo mortal, con el aquí y ahora. Tendrá humanos que persiguen sus propios objetivos, terrores creados por mortales peores que los perpetrados por cualquier vampiro. En una partida Anarquista, los personajes son parte del tejido social del mundo y pueden abrazar su naturaleza de parásitos o luchar contra ella.

Para un personaje Anarquista, los horrores de ser un vampiro los sufren sus amigos y familia, la gente que conoce, con la que ha vivido. Conceptos vampíricos como la Caza no son una abstracción, sino una necesidad que le fuerza a tener en cuenta su verdadera naturaleza cada noche.

Esto se aplica ya ambientes tu partida en Ciudad del Cabo o en Montreal. Los detalles sobre la cultura vampírica local cambian y la política evoluciona y muta, pero la naturaleza de la Sangre que da vida

a cada vampiro es la misma y, con esa Sangre, las actividades básicas que los personajes pueden llevar a cabo en tu partida: Cazar, ocultarse, luchar, robar, mentir, engañar, discutir, infiltrarse, seducir.

La experiencia

Este libro intenta exponer una gran variedad de experiencias Anarquistas, desde los Anarquistas moteros con chupas de cuero de los Estados Libres a la vida nocturna Crepuscular de Reikiavik. En todos estos casos, los vampiros viven en el ahora. La vida eterna no es más que un sueño distante en la lucha nocturna por la supervivencia, y muchos de los vampiros que componen la escena Anarquista probablemente habrían vivido mucho más si no se hubieran convertido en vampiros.

La existencia vampírica de los libres es frenética y mortal. Aprendes a asumir riesgos, a luchar por lo que quieres y a morir en lugar de a someterte. Los conceptos e ideas de este libro son herramientas para que las uses en tus propias partidas. Úsalas, cámbialas, ignóralas según desees. Una vez que comiences a dirigir tu propia partida, es tu Mundo de Tinieblas.

Monstruos del pasado reciente presenta la historia del Movimiento Anarquista desde Cartago a la actualidad tal y como la cuentan diversas voces entre los libres.

Camina con nosotros trata de la no-vida en las noches actuales. ¿En qué tipos de comunidades se organizan los Anarquistas?

Nómina de la revolución detalla figuras famosas, posiciones políticas, ideologías y lugares del Movimiento Anarquista actual y más allá.

¿Qué queda por hacer? Mucho hablar y poco actuar es de malos revolucionarios. Esta sección trata de las opciones a la hora de combatir en la lucha Anarquista, desde consejos para desaparecer hasta los muchos beneficios de plantearse la Diablerie de una manera liberal.

A esta panoplia de experiencias Anarquistas del mundo le sigue un vistazo a cómo funcionan los distintos Clanes vampíricos en el mundo de los libres. Y tras ello se presenta una serie de fichas de conocimientos que amplían temas específicamente Anarquistas tratados en este libro.



Monstruos invisibles

Así que bienvenido al Planeta Libre, un mundo en el que el sol siempre se está poniendo en alguna parte, listo para desatar monstruos ocultos que viven entre nosotros como vecinos, amigos, compañeros de trabajo, amantes o gente que pasa por la calle.

La vida en Planeta Libre continúa noche tras noche mientras la Camarilla vigila desde las ventanas de su Torre de Marfil. Ésta es una verdad que todos los Anarquistas conocen: si crees que puedes separar la Caza de alguna forma de tu existencia nocturna, te has perdido pero bien en el mundo actual. Para el vampiro Anarquista, la Caza es la vida, ya se encuentre con un viejo amigo de la escuela para comprobar si puede forzarle a convertirse en un adicto a la Sangre o se vea inmerso en una lucha desesperada para escapar de los colmillos de un Arconte asesino de la Camarilla. No es casual que, entre los Vástagos, los más hermosos ideales de la humanidad sean abrazados por quienes en realidad ya no viven entre humanos.

Esta noche es tu noche. El planeta está poblado por un festín de seres humanos, su carne recorrida por las venas que portan la dulce sangre que te aguarda. No importa si te deleitas en la Caza o la ves como una horrible necesidad. A la sangre no le importa tu moralidad. Está en todas partes, llamándote a que la pruebes.

Pon tu mejor canción de fiesta, vístete con tu chaqueta favorita, píntate la raya del ojo, olvida que eres menos que humano y baila en la noche ■