

ABNOCTIA

- Ciudad de pecado nocturno -

Una mejora de Lord Tzimize para [El Rincón del Vampiro](#),
de la ciudad del foro interpretativo [Cronicas Oscuras](#)

Hola, bienvenido a Abnoctia.

Abnoctia es una ciudad no oficial desarrollada por mí a partir de su diseño original (por Daraexus) para Cronicas Oscuras, un foro interpretativo que se ubica en esta ciudad ficticia.

Con este lavado de cara, pretendo convertir Abnoctia en una ciudad usable para partidas de mesa, cambiándola lo suficiente para que se vuelva una alternativa viable al (bastante erróneo) diseño de Cronicas Oscuras, ampliándolo hasta que tome vida como un escenario sólido perfectamente utilizable en una crónica. Deberá ser lo suficientemente diferente del diseño original como para parecer "real" (Daraexus es Colombiano, y aunque ha logrado mantener su proyecto compaginándolo con su carrera, se ve que no buscó mucha documentación, algunas de las realidades que se presuponen para Abnoctia, como su población de 3 millones de personas no hacen por dar credibilidad al producto) pero lo suficientemente parecido como para que un jugador de Cronicas Oscuras se sintiese en casa si su master utilizase este nocturno en su mesa.

¿Por que no una Abnoctia en un valle en la frontera entre Francia y España, como Daraexus la situa?

En primer lugar, por el nombre. Aunque tenga un cierto encanto, Abnoctia no es un nombre que se preste a ser una ciudad española. En segundo lugar, por los nombres de los pñjs de Abnoctia, que desde luego, no reflejan una cotidianidad española, y en tercer lugar, por que Abnoctia es en Cronicas Oscuras algo vacío, sin identidad, es un simple nombre, no evoca nada, es un trámite, a mi forma de ver. No es una ciudad, es un nombre. Es una mala excusa para crear subforos.

Pero por otro lado, los chicos de Cronicas Oscuras se merecen este regalito. Los nombres pueden cambiarse, la ciudad puede ampliarse y solidificarse, y como toda ciudad caída del cielo, ¿por que no?, podemos apagar un poco el realismo y creernos que esa ciudad siempre estuvo allí... Trabajando con la materia prima que nos da Cronicas Oscuras, y aprovechando la realidad de España (vista ahora por un español, no por un Colombiano) ¿por que no introducir Abnoctia en nuestra España de tinieblas? ¿Por que inventar solo ciudades en USA? ¿Creemos que al inventar ciudades en territorios lejanos que no conocemos nuestra creación es menos fantasiosa que si inventásemos una ciudad ficticia vecina del propio pueblo donde vivimos? ¿No estamos inventando en cualquier caso? ¿Por que no inventar una ciudad en nuestro propio país?

O quizás simplemente sea que hace ya mucho tiempo (desde el Salem Nocturno) que no escribo un escenario. En cualquier caso, esto es Abnoctia, la Abnoctia que escribió Daraexus, la Abnoctia en la frontera entre España y Francia, regida por Antonio De La Cruz. Es la misma Abnoctia que imaginó Daraexus, pero que ahora cobra vida y salta del foro a la mesa, (esperemos que mejorando en el proceso) si tu quieres.

Como para Salem Nocturno, publicaré documentos solo para narradores, que se distribuirá solo bajo pedido, y en la que se revelarán los secretos de Abnoctia, pues esto, amigo, es solo la parte que cualquiera puede distinguir.

Como tributo a los amigos de Cronicas Oscuras, o como recurso para quien realmente quiera inventar una ciudad española en su mdT, con todas sus ventajas y desventajas de ser una ciudad inventada, esto es Abnoctia. Para los jugadores de Cronicas Oscuras que quieran dar un regalo a sus narradores de mesa, o para quien quiera leer algo, o como propuestas de mejora para una Abnoctia mas real, en cualquier caso, esto es Abnoctia, la ciudad del pecado nocturno.

Lord Tzimize

mousejouse-tzimize@yahoo.es

En Santurce, a 17 de febrero del año de nuestro señor de 2008,
a unos 250 km de Abnoctia a vuelo de pajaró

“El camino queda abierto, siempre abierto, pues todo lo que un hombre es capaz de hacer, los demás hombres pueden repetirlo, y mejorarlo”

Julio Verne

Ni un més después de estar trabajando en Abnoctia, acontece algo que me da bastante que pensar, y hace que escriba estas líneas (imposible no pensar en Justin Achilli escribiendo el NY Nocturno tras el 11S) y es la muerte de [Gary Gaigax](#) el 4-3-2008. ¿Que decir que no haya escrito ya? Solo que me gustaría que este nocturno fuese mi tributo al modo de vida que representó, que cuando leais esto, quizás dentro de muchos meses, y cada vez que volvais a leerlo en el futuro, os acordeis de semejante tipo. ¿Que mejor forma de homenajear a un autor que publicando?

Abnoctia está dedicada a todos los soñadores que han elegido este modo de vida

Que nunca perdamos la ilusión. Que las historias nunca terminen. In memoriam.

INDICE

Introducción a Abnoctia	Pag 5
Tema y ambiente	Pag 8
Historia de Abnoctia	
– Edad antigua	Pag 10
– Edad media	Pag 14
– Edad de los descubrimientos	Pag 18
– Edad renacentista	Pag 22
– Edad victoriana	Pag 26
– Edad contemporánea	Pag 29
Las calles de Abnoctia	Pag 33
¿Quién vive?	Pag 45
Caza en Abnoctia	Pag 73
Fauna Nocturna	Pag 74

Colaboraciones

Butulia: Información de primera mano sobre la (fria) zona

Magnus El Ventrue: Información sobre los godos (y ostrogodos!)

Jack Daniels: Apoyo espiritual en los momentos mas tediosos

1.- Introducción a Abnoctia

Empecemos por el principio. España se divide en comunidades autónomas. Una de ellas es Aragón, compuesta por las provincias de Huesca, Teruel y Zaragoza, (provincia, cada una de las cuales, que posee su propia capital homónima) y que se articula en 32 comarcas, entre las 3 provincias. Su capital es la ciudad de Zaragoza. El 23 de abril se celebra la festividad de San Jorge, día de Aragón.

Aragón cuenta (en 2006) con 1.277.471 habitantes, de los que un 50,8% viven en la capital, Zaragoza, única ciudad de la comunidad que supera los 50.000 habitantes. El resto del territorio presenta una ocupación muy débil: no en vano, Aragón, con 26,8 hab/km², es la segunda comunidad autónoma con menor densidad de población, siendo sólo superada por Castilla - La Mancha.

Huesca es la provincia de Aragón más al norte de las 3, y por ella discurren parte de los Pirineos, el llamado Pirineo Aragonés. En los Pirineos, se encuentra el parque nacional de Ordesa, y no muy lejos, el valle que cobija Abnoctia.

La frontera con Francia crea bastante turismo entre ambos países, tanto de esquí como de turismo rural. El principal paso que hay es el túnel de Somport, un túnel de 8608 metros de largo que une el Valle del Aragón y el Valle de Aspe en Francia. Se puede cruzar igualmente (con más tiempo) por el propio puerto de Somport en lugar de recurrir al túnel. También existe una vía férrea que une los dos países, pero no funciona desde el 27 de marzo de 1970 (un tren de mercancías francés descarriló a la entrada del puente de L'Estanguet en Francia, y nunca se reanuda la línea)

Abnoctia es una de las ciudades de Huesca de mayor población, más de 10.000 habitantes residen en Abnoctia convirtiéndola en una de las grandes poblaciones de Aragón (Huesca, más de 49.000, Monzón, más de 16.000, Barbastro, más de 15.000, Fraga, más de 13.000, y la cercana Jaca, con más de 12.000)

Los orígenes de Abnoctia se remontan a la presencia romana en la zona pirenaica

En el 195 antes de Cristo, los romanos conquistaron Jaca (la actual Jaca) sometiendo a la tribu más importante de la zona.

Sobre el siglo primero antes de Cristo, los romanos construyeron asentamientos en la zona (Como Abnoctia o Labitolosa, contemporáneas ambas aunque Abnoctia pervivió a Labitolosa) y aunque algunas cayeron en el olvido, otras como Abnoctia evolucionaron hasta hoy en día.

Igualmente, construyeron una calzada que comunicaba Francia con España.

Esta zona pertenecía a la provincia romana Tarraconense (capital Tarraco)

Posteriormente estos territorios tendrían importancia porque se pondrían del lado de Sertorio, en la rebelión que protagonizó para intentar acceder al poder en Roma.

Abnoctia es una ciudad dormitorio con un reseñable aislamiento de su entorno.

La ciudad está mal comunicada, en el fondo de un valle a unos 1800 metros sobre el nivel del mar, (cerca del parque natural de Ordesa, Jaca y [Panticosa](#)), al que solo se puede acceder por una única carretera. Existe una estación de autobuses que presta unos servicios considerados insuficientes por la población local. Para vivir en Abnoctia, el coche es imprescindible.

Como ciudad dormitorio, la vida despierta pronto, y mientras algunos trabajadores trabajan en la industria turística de los pirineos (Jaca, Formigal, Panticosa, [Candanchú](#) y [Astún...](#)), otros trabajan en otras ciudades, y los jóvenes se dedican a sus estudios en el único colegio de la ciudad (Primero con jornada partida, y ya en bachillerato con jornada continua).

Según los horarios marcados por el trabajo, la población (en sus coches) regresa a Abnoctia al terminar la jornada y claramente la ciudad está más viva por la tarde que por la mañana (especialmente a partir de las 19 o así) Quienes trabajan fuera del valle, no suelen volver a comer en sus casas, ya que suele no resultar viable. Algunos trabajadores llegan a invertir hasta 1 hora en llegar a su lugar de trabajo.

Abnoctia [solo recibe un periódico](#), el [Diario del alto aragón](#), que le es repartido de madrugada (a las 6) a los locales que los distribuyen. No dispone de emisoras de televisión o radio locales, recepcionando únicamente las nacionales y regionales.

El clima es frío, como corresponde a la zona. El invierno y el otoño se comparten con las nevadas, y también el resto del año, aunque en menor medida. En los picos de los montes, siempre es visible la nieve. Estamos en un entorno de pistas de esquí y deportes de nieve (Formigal ofrece incluso [esquí nocturno](#)), no cabría esperar otra cosa. Son temidos los días en que una fuerte nevada bloquea la carretera (Abnoctia dispone de 2 quitanieves municipales) y deja el valle aislado. Desde finales de noviembre hasta marzo, más o menos, casi todos los días se está a bajo cero, al menos en alguna parte del día. En verano las temperaturas son suaves, pudiéndose llegar a los 30º en alguna ocasión y normalmente bajando a los 10º por la noche. No se producen casi precipitaciones en verano, aunque sí que de vez en cuando hay tormentas de gran aparato eléctrico y lluvia bastante fría, estas tormentas se pueden formar en cuestión de pocos minutos así que es fácil que sorprendan.

Este aislamiento, por su enclave geográfico, junto a su pequeña población (comparada con la media de las ciudades de la península) se deja notar en la vida cotidiana, en la "falta de recursos" (según dice la población local) Hay un colegio, los estudiantes deben viajar fuera para ir a la universidad, una única biblioteca, no existen medios de transporte, hay pocos negocios de muchos tipos (unos pocos bares, unas pocas tiendas regentadas por tenderos particulares, un único supermercado, un único salón recreativo, un humilde cine, un único videoclub) y faltan negocios especializados...

La población, según estudios demográficos, envejece. Los jóvenes, según dicen los estudios (y la realidad cotidiana secunda), llegado el momento de emanciparse marchan de la ciudad, algunos incluso de la provincia, la tendencia migratoria causa un envejecimiento de la población, "por que los jóvenes se marchan al no tener aquí nada para ellos" como está sucediendo (mas notoriamente) en el entorno rural de comunidades como Castilla Y León. Por otro lado, la población es lo suficientemente grande como para que no termine por desaparecer (como ha sucedido en pueblos rurales mucho menores). Además, por su ubicación, aunque el suelo y las viviendas son baratos, otros jóvenes no acuden a Abnoctia pudiendo acudir a otras ciudades de Huesca (Jaca, cercana, tiene un precio de vivienda y suelo mucho mas elevado)

Por este mismo aislamiento, la inmigración no se nota como en otras partes de Huesca, ya que Abnoctia no ofrece especial salida laboral, no dispone de grandes tierras que cultivar como jornalero, ni industria que requiera mano de obra.

Aragón dispone de un idioma propio, el [Aragonés](#) (o Faba)

A diferencia de otras comunidades autónomas españolas, como Valencia (Valenciano), País Vasco (Euskera), Cataluña (Catalán), o Galicia (Gallego) que poseen lenguas o dialectos propios con una mayor o menor presencia en la vida cotidiana, en Aragón, la Faba es inexistente en la vida cotidiana, ya que es hablado por unas 12.000 personas, de entre una población superior al millón de habitantes. Estos hablantes corresponde claramente a un ambiente rural aislado, ubicado en los pirineos. Abnoctia en concreto, retiene la Faba como parte de su pasado, y unas 1000 personas (sobre el 10% de la población) la hablan, gente anciana que ha visto a Abnoctia convertirse en la ciudad que es hoy en día, que la ha transmitido a sus hijos (hoy padres de familia) en la infancia. Estos padres, por su parte, y siempre salvo excepciones, ya no la transmiten a sus hijos, la generación del mañana.

En el colegio municipal se ofrecen clases opcionales de [Francés](#) como tercera lengua, junto a Lengua Castellana e Inglés, que son obligatorias. Estas clases tienen bastante buena aceptación, y quien más, quien menos, todo estudiante ha pasado por algún curso, quedándose cuando las clases del día terminan.

La ciudad está construida a lo ancho, no a lo alto, y se despliega en un valle que se descubre invadido por la bruma las horas previas y posteriores a la salida del sol casi todos los días (a diferente densidad).

El valle solo es accesible por una carretera comarcal que entra y baja por el llamado paso de Despeñacabras (llamado así por una vieja leyenda que dice que los demonios tiraban por él a los machos cabrios que su amo Satanás rechazaba para manifestarse en la tierra) En el extremo norte del valle (Despeñacabras queda al sur) existieron antaño unas minas que extraían hierro, pero ya se explotó las vetas de mineral que el lugar ofrecía y las minas quedaron en desuso. En la actualidad, permanecen valladas y cerradas, accesibles en sus primeros tramos como visita turística, pero selladas más allá de eso.

2.- Tema, ambiente y diseño

El tema de Abnoctia es la perversión, el vicio, los pecados nocturnos. La Abnoctia nocturna es un entorno que como veremos, respira corrupción. El ambiente de la ciudad es la superpoblación. La ciudad es irrisoriamente pequeña para La Estirpe. Con una población de unas 10.000 personas, debe mantener a una población de unos 30 no-muertos. Sencillamente inaceptable.

La praxis de la camarilla varía entre 1 vástago por entre cada 100.000, o 10.000 humanos, sin embargo, la realidad de Abnoctia es que Huesca no puede ni soñar con una ciudad de 300.000 habitantes. Los habitantes no-muertos de Abnoctia son conscientes de su situación. El príncipe ha prohibido expresamente el abrazo, e incluso la forja de vínculos de sangre requiere su meditada aprobación. La Mascarada no solo es un valor sacrosanto en Abnoctia, si no que 3 arcontes vigilan expresamente la ciudad informando constantemente de posibles RIESGOS (no rupturas, riesgos de ruptura) en La Mascarada. Los castigos, se sabe serán ejemplares, y el único castigo posible es la muerte definitiva (solo queda preguntarse como de ejemplar será la ejecución)

Los arcontes son vistos en Abnoctia como si de altos inquisidores se tratase, escudriñando todo lo que queda a su alcance, buscando potenciales errores en el mantenimiento de La Mascarada, y los vástagos de la ciudad saben que representan (y comunican directamente) a los Justicares Brujah, Toreador, y Tremere.

Pero esta superpoblación, junto al aislamiento de la ciudad y su nulo interés para el sabbat, puede ser el motivo de que resista como ciudad camarilla en la península.

Zaragoza, la capital, pertenece al sabbat, como lo ha sido desde que terminó el principado de Flavius Sidonius, un Ventrue que gobernó durante la edad media, (conocido por su defensa del paganismo frente al cristianismo) antes de la formación de las sectas. Desde la capital la influencia de La espada de Caín se extiende por todo Aragón, aunque no llega a asentarse tan al norte, en las montañas.

Aunque las ciudades de la zona no tienen una población cainita establecida, vampiros del sabbat han sido vistos en ocasiones y la zona no se considera segura. Abnoctia resiste en una zona en la que si bien no hay presencia establecida sabbat, sí que se considera por omisión una zona sabbat en la que sus cainitas pueden viajar libremente considerándose en territorio aliado. El sabbat, naturalmente, es consciente del reducto camarilla que constituye Abnoctia, pero al parecer, todavía no se ha decidido a cargar contra la ciudad, quizás por que una confrontación en una localidad tan pequeña no podría ocultarse a ojos del ganado de ninguna forma.

Destaca también en los pirineos [Andorra](#), dominio de un antiguo Gangrel que responde al nombre de Rufus y reclama para sí Andorra, prefiriendo disfrutar su dominio en soledad sin recibir vástagos que se aposenten en él. A Rufus se le supone ascendencia vasca, así como afinidad con los anarquistas.

Este contexto, la superpoblación, es una razón perfecta para practicar un estilo de juego ortodoxo, orientando a los jugadores a lo que debiera ser la idea del juego. Igualmente, el aislamiento de Abnoctia evoca el clásico entorno de vampiro de ciudad auto-conclusiva, sin por ello cerrar puertas a que los jugadores puedan viajar y descubrir el Aragón actual, con ecos de su historia medieval (como mandan los cánones de Vampiro), o visiten [Madrid](#), o [Barcelona](#), o los viejos territorios musulmanes de [la reconquista](#), evocando nuevamente un pasado histórico que pervive en las noches actuales del MdT, y todo esto sin dejar de estar solo a un paso de la metatrama oficial.

Queda a la consideración del narrador si desea aceptar población Garou en los Pirineos para introducir el miedo a los jugadores e invitarles a no salir de la ciudad (otro clásico en Vampiro)

Igualmente, aunque Abnoctia está escrita para jugarse en la edad contemporánea, queda a consideración del narrador usar este escenario, de ser posible, en otros momentos históricos, (en muchos periodos históricos, Abnoctia no aporta población vampírica, aunque ofrece otros recursos que podrían ser interesantes, y que serán tratados en la guía del narrador de Abnoctia) para lo cual puede orientarte el capítulo 3 (Historia de Abnoctia)

El marco temporal para este artículo es 1996, durante las noches finales, y como tal debe entenderse cada vez que se lea "en las noches actuales", "hoy por hoy" o expresiones similares. Se ha escogido esta fecha para respetar el marco temporal pensado originalmente por Daraexus.

Recuerda que en 1996, no solo algunos eventos de la metatrama del MdT no habían sucedido, si no que España era diferente en su cotidianidad.

Los ordenadores funcionaban con Windows95 (al menos, los modernos) El NT salía al mercado inadvertido para el usuario doméstico. Los móviles eran algo novedoso que todavía no había entrado en nuestras vidas (En julio de 1996 se lanza Movistar Prepago, una tarjeta en la que pagabas el servicio por adelantado y lo ibas consumiendo de la tarjeta. Más adelante, en marzo de 1997 se lanza Movistar Activa, incorporando la posibilidad de recargar la tarjeta en tramos de 5.000 pesetas, para no tener que comprar otra nueva al agotar el saldo) Internet, tampoco (en 1995, sólo existían 50.000 usuarios. A finales de 1996 había casi 300 empresas proveedoras de acceso, lo que suponía el 10% de las empresas de este tipo en todo el mundo, mientras que el porcentaje de usuarios españoles no alcanzaba el 0,3%, y quien disponía de conexión a internet en casa la tenía a tarificación por minutos con modems de 28 kbps, como un extra). Telefonica era la única teleoperadora del país. La mili todavía existía (aunque pedir prórroga por estudios hasta librarte era un mero trámite) El reggetón, los kebaps y los rumanos todavía no habían llegado. La programación televisiva era diferente. La peseta era la moneda en curso...

Han pasado ya 12 años desde entonces, y capturar esa cotidianidad es, con mucho, más importante que saber o no de la metatrama de Vampiro (especialmente por que Abnoctia funciona como escenario aislado). La labor del buen narrador consiste en hacer presente que su ciudad se ubica en un momento de la historia, no en un espacio atemporal que solo se fija en el tiempo "antes o después de tal evento de metatrama" Hasta la metatrama, se agarra a la historia, no al revés.

3.- Una historia de corrupción

3.1 Edad antigua

La historia de Abnoctia comienza con la llegada romana a la zona pirenaica, y la fundación de asentamientos como Labitolosa. En un primer momento (Siglo I a.C), solo un fuerte se levantó en el valle en que hoy se asienta Abnoctia, pero tras unos años, fuera del fuerte se asentaron algunas familias libres, y ya en el primer siglo de nuestra era, se abandonó la función de fortificación en favor de un poblado civil amurallado (con un asentamiento de soldados) que dio en llamarse Abnoctia.

En esta época, el centurión responsable del asentamiento era un hombre corrupto, y sus tres suboficiales eran como él, y se habían hermanado en el egoísmo y la corrupción. Distanciado de su legado, y manteniendo las apariencias con otros oficiales cuando era necesario, el centurión se acostumbró a ver el valle como su particular feudo, en el cual se sentía soberano absoluto, solo atado por su mascarada de respeto al derecho y a los ciudadanos libres.

En aquellos tiempos, existía en el valle otro asentamiento, hoy desaparecido, de lo que los romanos consideraban salvajes, que hablaban la lengua propia de los salvajes de las montañas. El centurión debía de mantener al menos la apariencia de respetar el modo de vida romano, y aunque varias ciudadanas lo acusasen de haberlas violado, había unos extremos que simplemente no podía atravesar, para lo cual galopaba con sus hombres leales (bien recompensados, gracias a la falsa contabilidad de su tesorero) hasta el poblado y desataba sus instintos.

El centurión gustaba de arrastrar salvajes desde su caballo, darles palizas, violar a sus mujeres, destrozar sus propiedades, e incluso matarles, en general, todo aquello que satisficiera su deseo de sentirse por encima de todo y ser intocable. Los romanos se imaginaban esto, por supuesto. El centurión era temido y odiado por Abnoctia, aunque cuando finalmente los bárbaros explotaron de rabia e impotencia (y justa defensa) y atacaron la ciudad, los romanos dejaron a un lado la moral y se dieron cuenta de que eran el enemigo.

El asalto de los salvajes estaba condenado contra los soldados del centurión y su Abnoctia rodeada de un muro de piedra, así que fueron aplastados, y los que no fueron asesinados, fueron hechos esclavos. Mujeres, niños y ancianos que quedaron en el poblado sin atacar Abnoctia, fueron apresados por los legionarios que el centurión envió expresamente a ello y también fueron esclavizados. Ahora, los bárbaros pasaron a servir como esclavos a los romanos de Abnoctia.

Era el año 71 de nuestra era.

Los años fueron pasando, ante el rumor a voces en Abnoctia de que los bárbaros esclavizados habían formado su pequeña comunidad bárbara en la cual algunos romanos se introducían en secreto, tentados por sus orgías. Sorprendió en el año 79 que el centurión fuese asesinado por los salvajes mientras participaba en una orgía. Su cuerpo fue mutilado y devorado por los bárbaros, que se movilaron con sus aliados romanos desde dentro de la ciudad, y escaparon del valle.

Las batidas de los legionarios localizaron a algunos, les arrastraron de vuelta a Abnoctia y les ejecutaron en la plaza. El **optio** del centurión, como todos sus suboficiales, egoísta y sin escrúpulos (y del que, como de todos sus suboficiales, se decía que había participado en las orgías de los salvajes) inició una clara política de exaltación de su modo de vida romano frente a la barbarie de otros pueblos, y comenzó a organizar Abnoctia mientras se hacía llegar notificación al legado y se designaba un nuevo status en Abnoctia.

Tan solo días después de que los nárbaros capturados fueran ejecutados en la plaza, dos soldados mataron por la noche al tesorero del difunto centurión y escaparon de Abnoctia con las arcas municipales. El nuevo y autoproclamado gobernador (pro tempore, por supuesto, mientras el Legado no se hiciera cargo de la situación...) lideró a los soldados tras ellos dándoles caza (y paliza) y trayéndoles a Abnoctia nuevamente, donde en la plaza fueron ejecutados.

Del oro recuperado, solo una parte se devolvió a las arcas.

De mientras, el hombre enviado por el optio a informar al legado, era alcanzado por hombres leales (y bien pagados) al optio, y asesinado, con objeto de que nunca alcanzase su destino.

Para preservar el orden, los valores del modo de vida romano, la justicia y la libertad, el optio recrudesció, al ver que no llegaban noticias del legado, su control sobre Abnoctia, e inició patrullas alrededor del valle, se apoyó en los soldados para imponer el orden y prohibió a los ciudadanos abandonar el valle, y la muralla sin supervisión, por su propio bien.

Toda Abnoctia tuvo muy presente lo que había cuando un honrado ciudadano libre escapó de la ciudad y el valle con la intención de informar en alguna ciudad cercana y fue cazado como una bestia, arrastrado a la plaza, torturado en público hasta que confesó querer desestabilizar el orden de Abnoctia, y a continuación se le dio una muerte rápida por decapitación.

Pasaron meses hasta que las ciudades cercanas se percataron de lo que sucedía, y finalmente el Legado fue informado y partió con gran cantidad de soldados (no solo los suficientes para aplastar, si no suficientes como para lograr un alarde de poder militar simbólico) hasta Abnoctia, donde el optio usurpador simuló actuar de buena fe y estar esperando ansioso la llegada del Legado. El optio y sus fieles más acerrimos fueron asesinados en la plaza de Abnoctia tras días de cautiverio, en medio de un acto politizado.

Vuelto al status original, el Legado presentó al nuevo centurión, y Abnoctia volvió a quedar abandonada en los Pirineos tras su marcha. Corría el año 80 de nuestra era, y estos sucesos quedaron fielmente registrados, de forma que perduraron hasta hoy en día.

La ciudad creció. La muralla (el muro alto) no pudo contenerla y se levantaron casas fuera.

Los registros dicen que para el año 300, Abnoctia ya había perdido su función de asentamiento militar, y era ya un poblado únicamente. Aragón tiene su folclore actualmente, pero en aquellos tiempos, imperaba la religión romana con sus particulares fiestas, supersticiones y demás. Abnoctia según los registros, quizás por su incomunicación, evolucionó como un entorno no cosmopolita, de nulo tránsito, donde se respetaban escrupulosamente las tradiciones de todo tipo, (incluso las que entonces había sido prohibidas por el senado, como las bacanales) especialmente si alentaban los vicios humanos.

Aunque Abnoctia por su incomunicación fuese un entorno tradicionalista que guardase sus tradiciones con celo, bien es cierto que en la aldea existió en cualquier caso, (pues se haya documentado) una especie de culto al placer, un culto dedicado a Eros y Baco, que resultaba inmoral a la población en general.

Mientras Abnoctia continuaba ajena al devenir de su entorno, aposentada en su valle entre nieves en los Pirineos, en Roma, una nueva religión, el cristianismo, amenazaba con cambiar el Imperio.

En 285 toma el poder Diocleciano, y se produce una de las más sangrientas persecuciones de la historia: el emperador pudo ver el peligro que representaba para el Imperio Romano tradicional la propagación de una religión tan distinta en su espíritu a las religiones clásicas.

Sin embargo, luego de la guerra civil que envolvió por muchos años a los tetrarcas, con las victorias de Constantino sobre Majencio, Maximiano y Licinio, el nuevo gobernante único de Roma se dio cuenta del poder que podría representar la nueva religión si se ponía de su lado, necesitado como estaba de asentar su gobierno con una sólida base.

Constantino no fue cristiano ni por un solo instante, y esto se deduce por sus acciones poco piadosas (venció a sus enemigos a sangre y fuego, ejecutando a quién le pudiera hacer sombra, como por ejemplo hizo con Licinio, y asesinó a su hijo y su esposa a sangre fría) y por el hecho de que si bien les dio a los cristianos libertad de culto (Edicto de Milán, 313), jamás prohibió un solo Dios pagano, ni persiguió a los que practicaban estos cultos.

Sin embargo sus intervenciones en el Concilio de Nicea, en 325, fueron de imponer la unidad de acción en el cristianismo, condenar la herejía del arrianismo, para que la religión fuera fuerte y unida, y oficializar el cristianismo que a partir de allí usaría toda la estructura del estado romano y acompañaría al emperador siempre en sus decisiones.

Constantino hizo del cristianismo un instrumento de poder en el cual se irían apoyando cada vez más los emperadores romanos, siguiendo su ejemplo.

Luego del breve paréntesis de Juliano el Apóstata (361-363), que restaurara el paganismo y persiguiera a los cristianos, pero por poco tiempo, ya que murió en campaña contra los persas, el cristianismo se verá aún más fortalecido que antes.

El 27 de Febrero de 380, el emperador Teodosio pronuncia un edicto que declara al cristianismo religión oficial del Imperio, con lo cual tenemos la verdadera fecha en la que se impone esta nueva religión.

Teodosio terminó de darle forma a esta inserción del cristianismo en Roma, dándole un poder enorme, ofreciéndole la estructura del estado a su servicio, y obteniendo el poder que le daba esta religión sobre su gente.

Nuevamente, el tradicionalismo y aislacionismo de Abnoctia influyeron para que se mantuviese fiel a sus costumbres y religión, sin que nada cambiase, hasta más o menos el año 500, ya que hay registros de pocos años después en que se da constancia del cristianismo implantado en Abnoctia.

A pesar de la llegada del cristianismo, aunque la vida cotidiana de Abnoctia cambió poco a poco, esa corriente de inmoralidad que representaba el culto a Baco y Eros, consta que se volvió mas secreta, oculta, quizás sectaria, pero no desapareció, ya que la llegada de nuevas religiones y cambios sociales no puede cambiar la naturaleza humana, hedonista per se.

Como en todo momento a través de su historia, el aislamiento de Abnoctia jugó aquí un papel definitorio. Apenas Abnoctia se convirtió al cristianismo, en el resto de la península, otros cambios estaban sucediendo, o ya habían tenido lugar.

A finales del siglo cuarto, y comienzos del quinto, (como era costumbre en Roma), el Imperio había hecho venir desde Alemania a visigodos (En Alemania existían dos tipos de godos, visigodos, o godos del oeste, y ostrogodos, o godos del este, siendo los primeros mas afines a roma, queriendo integrarse en la cultura romana, hablando latín, y en general, considerados más refinados que los segundos) para actuar en su nombre, mantener el control de la tierra, y a cambio, disfrutarla como gestores.

Para cuando el cristianismo llegó a Abnoctia, es posible que el ultimo emperador romano ya hubiese perdido el trono (año 476 Odoacro, rey germano, destituyó a Rómulo Augústulo, emperador a sus 15 años)

Quizás para cuando en Abnoctia empezaban los efectos de la formalización del cristianismo como religión oficial del imperio romano, el ultimo emperador de occidente ya hubiese perdido su trono, y fueran ahora los visigodos los que en la práctica ostentaban el control de la península.

Aquí, en el siglo V, con su entrada en el cristianismo, termina tardíamente para Abnoctia su primera edad, caracterizada por la influencia romana, y se une (siempre aislada) a la realidad de los pirineos (y la península), entrando en una nueva etapa histórica que ha dado en ser llamada Edad Media

3.2 Edad media

Aunque los historiadores sitúan el derrumbe del reino godo como previo a la edad media, propiamente dicha, en Abnoctia, la desaparición del sistema regional romano (con sus legados) tuvo una repercusión importante, ya que no todos los pueblos que vivieron paulatinamente esa desaparición tenían en su haber una historia pasada como la de Abnoctia, motivo por el cual, un observador inmortal (o el sentir popular) hubiese estado de acuerdo en que subjetivamente el imperio godo ya pertenecía a la siguiente edad.

Efectivamente, el imperio godo igualmente se derrumbó, por diversos motivos, concretándose en la batalla del Guadalete, en 711, frente a musulmanes venidos de Marruecos y Africa. En los años siguientes, estos invasores se extendieron y conquistaron la península, reclamándola como suya. El movimiento de reconquista que devolvió la península contra los invasores, para reclamar esas tierras, fue la que ha venido a llamarse La Reconquista, y duró casi 8 siglos.

Desde el Reino de Granada, los musulmanes se extendieron por la península cubriendo toda su superficie excepto la zona norte, llegando incluso a tomar Huesca (y por supuesto, Zaragoza y Teruel, mas hacia el sur) No obstante, los pirineos no llegaron a ser tomados.

Esta realidad, diferente a la de la mayoría de la península, el vivir en suelo no conquistado, hizo que Abnoctia viviese esta época de una forma distinta, aislada de Aragón, sin ser molestada por los musulmanes.

En esta época, para el resto de Aragón, la vida tampoco era como había sido en eras anteriores, no solo por los castillos y los monasterios, si no por profundos cambios en el modo de vida, en la religión, en la cultura, el estado, los pueblos, y las leyes (y su administración)

El mundo cambió con la caída del imperio romano, y la posterior caída del reino godo, y dejó un mundo nuevo, cambiado, pero que de alguna forma, era el mismo, y Abnoctia, una vez más, pervivió en su valle, ajena a todo, entre los picos nevados y los fríos vientos, mientras la península olvidaba al imperio romano, a los godos, y se centraba en los invasores musulmanes, los cuales, solo de oídas se escuchaban mencionar en el valle.

Durante la reconquista, los pueblos de los pirineos experimentaron un pequeño aumento de población, ya que la frontera de Aragón con Al-Andalus retrocedía por temor a un avance musulmán, y una pequeña parte de los Aragoneses se retiraron a las montañas, y Abnoctia, entre otras, fue uno de los pueblos que se alimentó de esto.

Sobre el 800, ya no quedaba constancia de la Abnoctia que siglos atrás había existido, aunque ahora, por primera vez, los cainitas llegaban hasta Abnoctia. Y llegaban para quedarse.

Una noche de 802, 4 cainitas, 2 bisoños y 2 ancillaes llegaron a caballo a Abnoctia. Eran emisarios de su sire, un antiguo del linaje de Lasombra que se hallaba en algún lugar del Aragón todavía no conquistado, y había decidido reclamar para sí Abnoctia atraído por sus posibilidades como dominio de caza. Sus siervos solo debían aposentarse en el pueblo, y reclamarlo para sí.

Mientras la reconquista transcurría, y la frontera de Al-Andalus retrocedía bajo la ofensiva cristiana, estos cainitas disfrutaron de Abnoctia como su particular coto de caza sin oposición alguna, apareciendo en Abnoctia habladurías sobre vampiros en la noche. Finalmente, los excesos de los vampiros crecieron hasta que en 897 se organizaron cacerías por parte de los campesinos, armados con rastrillos y antorchas, e incluso el sacerdote dirigió a los hombres armado con la cruz.

Todavía en nuestras noches un historiador hábil puede encontrar los escritos del sacerdote a su superior en el que relata lo sucedido en aquella cacería de 897 en primera persona. Habla de como encontraron fuera del pueblo, en las tierras de labor, a un desconocido que asustaba al ganado y a los perros, y a quien estos temían y se apartaban entre gemidos. El desconocido parecía divertirse, y no sólo no se sorprendió al ver las antorchas acercarse, si no que les explicó que él era el demonio que estaban buscando, y se confesó abiertamente como un vampiro, anunciando calmadamente que todos ellos morirían antes de que saliese el sol.

El sacerdote invocó el poder de la cruz, pero el vampiro se rió del sacerdote tranquilamente, y se convirtió en una bestia rabiosa, de colmillos en la boca, ojos felinos, y velocidad infernal, desenvainando su toledana y lanzándose al combate contra los asustados campesinos.

El sacerdote fue el primero en salir corriendo (aunque esto no lo pone en su carta) y la mayoría del grupo no pudo volver al pueblo, muriendo bajo la espada del vampiro.

Antes de que el sol saliese, los vampiros se juntaron y asesinaron ganado, animales de labranza, se infiltraron en hogares, y secaron a unas pocas familias.

Al nacer el nuevo día, los campesinos de Abnoctia tenían muy claro que el valle pertenecía a los muertos, y que la oscuridad guardaba un mundo de tinieblas del que debían refugiarse tras puertas cerradas, crucifijos y oraciones. Se procedió a los entierros de los cadáveres desangrados, pero algo más que personas había muerto aquella noche; la inocencia de Abnoctia. Los campesinos empezaron a encerrarse en sus casas antes de que llegase la noche con verdadero temor reverencial. Se cuenta igualmente que el pueblo hizo llamar a una bruja, la cual cobraría generosas raciones de alimentos a cambio de librar Abnoctia de los muertos, pero la leyenda cuenta que la bruja fue apalizada por los vampiros, sodomizada, humillada de varias formas, y que la cortaron los pies y la tiraron ante la puerta de una casa muriendo desangrada mientras sus propietarios no osaban salir a auxiliarla y rezaban por sus almas en el interior.

Aunque no hay constancia histórica de este hecho, (El sacerdote y sus crónicas se fueron y desaparecieron de Abnoctia) si la hay por ejemplo de varios suicidios individuales que a través de los años se sucedieron en Abnoctia, presuntamente, por temor a los vampiros.

Durante generaciones, Abnoctia vivió temiendo a la noche, a los lugares oscuros, a las sombras. Apartada del resto de Aragón, Abnoctia añadió a su folclore el temor a la oscuridad, a los muertos, pues se decía los vampiros podían atravesar las puertas cerradas como si fuesen sombras, o salir de cualquier sombra, y ni los rezos, ni los crucifijos podían detenerlos. Las generaciones venideras acabaron por no tener prueba alguna de la existencia de los vampiros, pero igualmente mantuvieron el modo de vida que sus antepasados habían dado por cierto.

Este folclore ha quedado registrado hasta nuestras noches en Abnoctia (aunque ya no es tomado en serio, si no como un mero resquicio cultural) En carnaval es habitual disfrazarse de vampiro, de demonio de las sombras, de inquisidor, o más cómicamente, de bruja violada, todos ellos, personajes del folclore mitológico local. Los jóvenes se disfrazan y acuden a Huesca a mezclarse con la fiesta, volviendo en los primeros autobuses de la mañana.

Hasta 1320, las generaciones se sucedieron, con los raros cainitas que llegaban a Abnoctia reconociendo el poblado como dominio de los 3 (uno de los ancillae fue llamado a otras tareas) Lasombra. En 1320, Antonio de la Cruz, un neonato que en vida había destacado como caballero Aragonés luchando contra los musulmanes, pasó por Abnoctia explorando las ciudades que en vida no había podido ver, y envidió su ubicación, aislada del mundo, entre cumbres nocturnas cubiertas de nieve, y juró que algún día dispondría de su propio dominio.

En 1348, la península fue barrida por la Peste Negra y una vez más, Abnoctia (y otros pueblos del pirineo) sacó partido de su aislacionismo, pues fué menos afectada (con diferencia) que lugares con mayor tránsito humano.

130 años después de la [Peste](#), prácticamente culminada la Reconquista, la península compartía religiones diferentes. Las religiones principales eran la judía, la musulmana y la cristiana. Durante el tiempo de la Reconquista, una gran parte de la Península Ibérica había sido ocupada por los árabes, particularmente las regiones en el sur y muchos de estos lugares tenían importantes poblaciones de judíos que habitaban en las llamadas "juderías". La Reconquista resultó en una sociedad multi-religiosa pero las personas que no eran cristianas fueron perseguidas, especialmente los judíos porque hubo una gran ola de antisemitismo. La violencia y la persecución de los judíos y los musulmanes empezó y una de las consecuencias de estos disturbios fue la conversión masiva a la fe católica de muchos judíos, que serían llamados los conversos. 1478 fue la fecha en que se inició la [Inquisición](#), antes del final de la Reconquista. En este momento, fue creada con la aprobación pontificia a petición del rey Fernando y la reina Isabel para crear un reino católico. Los Reyes Católicos ordenaron que todos los judíos salieran del reino de España, dando lugar a que muchos judíos y musulmanes se convirtieran al [cristianismo](#), pero como estos continuaron en secreto con sus prácticas religiosas finalmente fueron expulsados del territorio ibérico.

Los cristianos desconfiaban de los conversos por sus creencias religiosas. Pero hay muchas razones por las que éstos debían convertirse. En primer lugar, podrían escapar de la persecución y tener la posibilidad de conseguir un puesto de trabajo que les estaba prohibido a los judíos y a los musulmanes a causa de la Inquisición. La conversión, sin embargo, fue un proceso largo y difícil, no fue una cosa fácil.

Los Reyes Católicos tuvieron muchos motivos para comenzar la Inquisición. La primera fue el establecimiento de la unidad religiosa. La unidad religiosa creó la autoridad y el poder político para los Reyes Católicos. Otras razones fueron acabar con la poderosa minoría judeoconversa y morisca. La Inquisición española terminó en 1834, (aunque su periodo de actividad masiva fué entre 1478 y 1530, aunque hubo un rebrote entre 1640 y 1660). Millares de personas murieron a manos de la Inquisición.

En 1487, la Inquisición visitó (con interés) Abnoctia, siguiendo su leyenda de vampiros, demonios de sombras, su pasado, y sus leyendas de brujería (p.ej, los akelarres de Despeñacabras) Al frente de la investigación estaba el recién (solo 5 años atrás) nombrado primer Gran Inquisidor Torquemada. Los procesos de Torquemada dieron como resultado un sacerdote local ardiendo en un auto de fé (celebrado en la misma plaza que siglos antes ya había visto sangre) por no rechazar su fé en su señor satán, un pequeño grupo de inocentes cargando con diferentes castigos por pecados que no habían cometido, uno de los 3 Lasombra que reclamaban Abnoctia como su dominio quemado en una cacería nocturna por los hombres de Torquemada, y un segundo marcado a fuego por una cruz en su frente, pero que logró escapar.

Tras casi 700 años considerando Abnoctia su dominio, y viendo como los demás cainitas respetaban que ellos habían reclamado Abnoctia como suya, ahora, la pareja de Lasombra veía como una institución clerical les daba caza y purgaba la península con cruces y antorchas. Con su sire en letargo a ben recaudo, y teniendo ordenes de cultivar Abnoctia para que su sire recogiese beneficios al despertar de su sueño, los Lasombra temieron por su dominio y por sí mismos. Aprendiendo el valor de la discreción, los Lasombra tuvieron que mejorar su capacidad para pasar inadvertidos.

Donde antes disfrutaban permitiéndose algunas licencias (sobre todo uno de ellos, el temerario sobre el que otro sacerdote ya escribió siglos atrás, Hernández, el marcado por un crucifijo) ahora no podían permitirse que el ganado se plantease que había dos vampiros (o demonios, o como quisieran llamarles) en el pueblo (y en ocasiones, alguno más que llegaba, a los que invitaban a hacer su estancia lo mas breve posible) Apremiados por la necesidad, tuvieron que aprender a renunciar a sangre humana y alimentarse solo de animales, y empezar a crear ghoules en posiciones claves del mundo del ganado . Aunque tales consideraciones eran contrarias a su forma de pensar, desde luego la purga a antorcha de la Inquisición era el mejor motivo para el pragmatismo. Los tiempos de gobierno semi-declarado habían terminado.

Aquí se levantó un convento para monjas, al año siguiente de haberse marchado Torquemada cumpliendo con su deber. El convento albergo una enorme colección de libros de la época romana en la península, así como libros de algunos sabios y santos españoles.

3.3 Edad de los descubrimientos

Con los [viajes de Colón](#), los historiadores dan (en retrospectiva) por terminada la edad media, y comienza la [edad de los descubrimientos](#).

Fué entonces (1493) cuando aconteció Thorns.

[El tratado de Thorns](#) es firmado, y (al menos oficialmente) se salda el problema de la cuestión assamita y anarquista. Aunque el problema anarquista no era especialmente preocupante en estas tierras, la presencia assamita en la península era reseñable desde luego en tierras del sur, a raíz del extinto reino de Granada, (aunque la península se mantenía incuestionablemente bajo dominio Lasombra) y esto convertía al pacto de Thorns en más que muy interesante para la península, pero hubo un segundo factor no escrito en el tratado que si acaso, resultaba igual de vital.

Por el mero hecho de existir la convención de Thorns, se estaba validando tácitamente una iniciativa que llevaba años implantándose, la Camarilla, una organización formal de cainitas (ahora llamados vástagos, en un intento de refinar su realidad, modelando percepciones a través del lenguaje), una sociedad organizada de vampiros, que recogía con un cuerpo legal las tradiciones que la lógica ya había dado a conocer desde la larga noche. Se crearon cargos, nuevos nombres para representar en muchos casos posiciones dentro de las ciudades de los cainitas que ya eran reconocidas, con o sin nombre.

A los vampiros Príncipes, la potestad de gobernar que habían dispuesto en la praxis, ahora pasa a quedar recogida como una autoridad legislada. La figura del dominio se convierte igualmente en ley, y se crean figuras legales nuevas que anteriormente no existían, y que aspiraban por parte de los mas ancianos a atar a la sangre joven bajo pretextos de supervivencia, control necesario y beneficio a largo plazo.

El cambio no fue brusco, no fue la instauración de un nuevo orden político y social, primero, por que la así llamada Camarilla había nacido ya años antes, ya varias comunidades conocían ese termino, usaban esos nombres y cargos, y en definitiva, vivían así, sintiéndose adheridos a "la camarilla". Thorns lo único que hizo fue dar por sabido (y con ello validar) este modelo y anunciarlo al mundo.

En el caso concreto de Abnoctia, Hernández no era partidario de la Camarilla, aunque el santo oficio impusiese nuevos modelos de conducta (esconderse, dicho de otro modo) no podía aceptarse el modelo feudalista que la Camarilla propiciaba, aunque su compañero Róvigo le reseñaba las ventajas de ese modelo de sociedad, y como su sire, cuando despertase, estaría plenamente de acuerdo con él. Además -decía Róvigo- siendo ellos cainitas de más de 700 años, y teniendo a su favor la tradición de haber poseído Abnoctia como dominio, sin lugar a dudas, la camarilla avalaría su gobierno formal sobre el pueblo, e imperiosamente, uno de los dos sería investido príncipe de manera automática.

Discutieron el asunto durante noches, y finalmente, Hernández cayó en frenesí dominado por su bestia interior, y Róvigo le destruyó (cosa que los dos habían valorado mutuamente desde que empearon las disputas) ya que él había sido ya un ancillae cuando Hernández solo era un bisoño, y la edad de 100 años que le aventajaba, le daba alguna ventaja más que la simple perspectiva.

Para desgracia de Róvigo, varios Lasombra de Sevilla optaron por la Camarilla, causando que Sevilla, una ciudad propoensa al modo de vida Camarilla, se uniese formalmente a ella. Los Amigos de La Noche declararon que esos Lasombra eran renegados del clan, antitribu, y renegaron de ellos. Se piensa que fue una decisión especialmente rápida, un escarmiento político orientado a marcar claramente a que secta debía lealtad el clan, en contadas ocasiones los Amigos de La Noche condenan abiertamente a un antitribu (suelen estar por encima de políticas tan evidentes como decir quien se ha equivocado de bando) pero en aquel caso, todo parece indicar que fue una sentencia ejemplar.

Con Róvigo deseado portar su dominio a la Camarilla y nombrarse príncipe, esta declaración no le convenía, desde luego. Así que sus deseos, se los guardó para sí, y contaría de Hernández que cayó bajo su Bestia y lo atacó fortuitamente, obligándole a defenderse.

En 1502, el mundo fue consciente de un [Nuevo Continente](#), que fue llamado en 1507 [América](#), y acabando al tiempo por tomar este nombre. (Pues coincidía perfectamente con los habituales femeninos Europa, África y Asia, frente a otros nombres por los que también era referenciado)

En este punto, la historia se traga a Róvigo. Solo perviven de su legado Jimena, el otro Lasombra que llegó en 802 a Abnoctia y que se retiró a atender otros asuntos, en la actualidad, Obispo de Santiago. El sire cuyo letargo velaban, ha sido engullido igualmente por las brumas de la historia.

Al otro lado de la Mascarada se corrió la voz de que un pequeño grupo de vástagos se habían aposentado en Abnoctia, lo cual resultó curioso a un Antonio de La Cruz, que ahora ya había echado los colmillos en la noche, y que volvió a Abnoctia, la fría Abnoctia de nocturnos picos nevados a comprobar como los Lasombra permitían ahora que otros vástagos morasen en su dominio, intrigado, y encontró que al parecer, los Lasombra habían desaparecido y una pequeña cuadrilla de anarquistas se habían adueñado del pueblo.

Antonio simplemente se aposentó en Abnoctia sin intentar nada, e hizo vida con los anarquistas, observando como parecían moverse por la península y Francia aparentemente sin un objetivo claro, Hablaban de Rufus, un antiguo gangrel que reclamaba Andorra para sí. Era el año de 1530. 2 siglos más tarde, el antiguo caballero cristiano de Aragón, había vuelto al dominio que una vez ambicionó para sí.

Mientras la política de la península se asentaba, dejando muy claro que mayormente la península era territorio Sabbat (la secta que se había formado como respuesta a la implantación de la Camarilla), Antonio se percató de que los anarquistas (al menos, estos) realmente eran un grupo débil, no eran mas que un grupo de vástagos que no habían terminado de echar los colmillos, que viajaban de un lugar a otro sin mayor objetivo que no involucrarse en ninguna de las dos sectas.

Antonio pasó con ellos un par de meses, y después continuó sus viajes para conocer mejor el pirineo, exploró lo mas cercano de Francia, y entonces volvió a su Aragón natal, a Abnoctia, 3 años mas tarde, para descubrir que los anarquistas ya no estaban en el pueblo. (Mas tarde descubriría que la Inquisición había cazado a los anarquistas meses después de irse él y los había atado esperando la salida del sol)

Antonio volvió a marchar a Francia, a continuar conociendo mundo, pasando por Andorra con la intención de conocer al famoso Rufus, a quien no pudo (o no se dejó) encontrar. Permaneció media docena de años en la corte del propio Françoise Villon (en tiempos de [Francisco I](#), de 1534 a 1540) A su vuelta, volvió a pasar por Andorra, detrás del legendario Rufus, pero nuevamente, no pudo localizarlo, y no deseó prolongar su estancia para no importunarlo. Comprobó que (al menos en apariencia) Abnoctia estaba despoblada de vástagos, y bajó hacia el sur del país, con la intención de visitar las ciudades que había sido núcleos centrales de Al-Andalus en sus tiempos de caballero.

Antonio se estableció en [Cadiz](#), ciudad donde su sire moraba desde hace siglos, y en la que ejerce como primogénito Ventrue , y ciertamente, el primogénito de mayor posición, prácticamente, un igual del príncipe Liberado de su juramento de sangre ya hace decenas de años, Antonio seguía manteniendo una relación de mentor y alumno con su sire, motivo por el que se asentó en su ciudad y convivieron nuevamente.

Antonio había sido abrazado por su sire Guillermo en Teruel en 1298, ciudad que a ambos les vio nacer, pero en 1317 sus caminos se separaron, Guillermo bajó a Cadiz para aceptar una alianza con un prometedor aliado (actualmente, el primogénito Brujah, y segundo primogénito en posición tras él) y le concedió la libertad, bajo juramento de acudir a su llamada cuando lo requiriese. De eso hacía ya 225 años. Uniéndose a la causa de Guillermo y su viejo aliado Brujah, Antonio se convirtió en una personalidad de referencia en Cadiz hasta que tomó la decisión de marcharse para construir su propio dominio en algún lugar. No obstante, antes de hacerlo, abrazó a un joven de buena casta, Fernando Diaz, quien fue su primer chiquillo, y todavía hoy permanece a su diestra.

Evidentemente, los picos nocturnos nevados de Abnoctia vinieron a su mente desde un primer momento, y raudo, partió en 1646, después de 104 años en Cadiz, en compañía de su sire, y dejó tras de sí un importante vacío en el poder, que acarreó luchas feroces en Cadiz entre los vástagos locales por ocuparlo.

Apenas 1 año después de su marcha, su sire fue víctima de un diabolista desconocido, y Cadiz sufrió un ataque Sabbat que no pudo contener, y la ciudad fue tomada. (Pero esa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión...)

En Abnoctia, Antonio descubrió al llegar que el pueblo se había convertido en una pequeña ciudad, y su población crecía, todo esto debido a la excavación de una mina de hierro en el otro extremo del valle, la cual era ahora la actividad principal de Abnoctia, y motivo de que hombres (con sus familias) viniesen a Abnoctia a trabajar (y a veces, morir) en la mina

Pero como Antonio comprobó, todo no podía ser perfecto.

La mina había atraído también el interés de Jaume, un gangrel de Barcelona que se había desplazado a Abnoctia solo para, mediante sus ghoulés, sacar beneficio económico de la mina.

Jaume era un ancillae que no estaba dispuesto a ceder Abnoctia, y estaba respaldado por un antiguo Ventrue de Barcelona al cual rendía parte de sus beneficios.

Lo primero que Antonio hizo fue viajar a Barcelona, presentarse ante el antiguo y ofrecerle el mismo importe que Jaume le estuviese ofreciendo, a cambio de su no intervención, después, cuando el antiguo hubo aceptado (y fijado una cifra mayor de tributo) Antonio volvió a Abnoctia e inició su competición contra Jaume, ayudado en todo momento por Fernando, su chiquillo.

Cuando se demostró (ya en 1650) que Jaume era un excelente gestor, y un maestro de la manipulación, Antonio y Fernando no tuvieron mas remedio que aceptar que se enfrentaban a un experto, y reconocer que el dominio de la mina era suyo. Como Antonio no podía (evidentemente) pagar parte de unos beneficios que no poseía, quedó endeudado con el patrono de Jaume, quien se cobro el favor (el favor de no haber intervenido a favor de Jaume, esto es, el no haber hecho nada) de solicitar que su protegido, Jaume, permaneciese a la diestra de Antonio en cualquier proyecto que planease edificar en Abnoctia, en lugar de, como sería mas comprensible, su chiquillo, y Antonio, en una posición de deuda, no pudo si no aceptar.

En 1653 llegó Alfredo (un Brujah Barcelonés) a Abnoctia, atraído igualmente por la oportunidad, sabedor que donde un antiguo sitúa un peón protegido, hay oportunidad, y sin ninguna hostilidad, se integró al trio de vástagos que ya pretendían exprimir la pequeña Abnoctia para sí.

A Alfredo siguió Elisa Dosantos, en 1661, Ventrue que buscaba una oportunidad en una naciente ciudad camarilla en un país que los Lasombra reclamaban para sí.

3.4 Edad renacentista

Más a menudo llamado este periodo **Renacimiento**, en España su influencia fue comedita, y en concreto, en Abnoctia, realmente los cambios (intelectuales, mayormente) de este periodo no se dejaron sentir, debido al aislamiento del pueblo.

Por otro lado, la mina trajo trabajo (y población) al pueblo, y de alguna forma, situó a Abnoctia en el mapa, mientras que antes parecía mantenerse ajena al mundo. Si en las noches presentes Abnoctia es una de las ciudades más pobladas de Aragón, se debe sin lugar a dudas al auge que en esta época acabó de desarrollar.

El dominio de Jaume sobre la mina, a través de sus ghoules (uno de los propietarios, en Barcelona, y el gerente y su contable, en Abnoctia), y el dinero que gracias a ellos desviaban de los beneficios, repercutía en Antonio y Fernando, que veían como una mala apuesta había situado a Jaume como aliado forzoso suyo, de quien quisieran librarse a la primera oportunidad, si bien, el antiguo pelearía por la mina, y la presencia de Elisa y Alfredo en Abnoctia, intentando sacar su parte de beneficio era un contratiempo añadido a eliminar a Jaume, quien realmente controlaba la mina.

En 1667, pistoleros anónimos a plena luz del día irrumpieron en las oficinas de la mina y tirotearon salvajemente a los presentes, entre ellos, el gerente y el contable, a los que parecían buscar especialmente, y robaron el dinero que había en las oficinas, prendiéndolas fuego al huir.

Un par de noches más tarde, Antonio, invocando su presencia, forzó la voluntad de Alfredo y Elisa para que acudiesen ante él, insinuándoles que pensaba que los ladrones habían actuado bajo sus designios, fuesen ghoules o no. Elisa y Alfredo, lo negaron, y se mostraron colaboradores en todo momento (como cabría esperar) y Elisa incluso aceptó reconocer la influencia de Antonio en Abnoctia, si no como su dominio, si en la praxis, mientras que Alfredo no le concedió a Antonio más reconocimiento que haber tenido la suerte de contar con Jaume.

La competición entre Alfredo y Antonio (con Jaume) comenzó por ver quien ganaba influencia antes sobre la mina, pero ahora Alfredo era el único que se oponía (abiertamente) a la hegemonía de Antonio.

En 1669, en Barcelona, un trío de asesinos assamita encontraron y asaltaron el refugio del protector de Jaume, entregándole a la muerte definitiva. Jaume había perdido su protector, y ahora era una figura atacable.

Al mismo tiempo, Alfredo había ganado influencia en Abnoctia colocando ghoules en puestos clave de la (ahora) ciudad, y llegando a abrazar a 3 chiquillos. Con el abrazo del tercero, Antonio alcanzó su máxima tolerancia, y actuando autoritariamente, decretó que la superpoblación de vástagos en Abnoctia no era tolerable, y que 8 vástagos para el rebaño mortal era inaceptable. Forzó nuevamente a Alfredo a su presencia, y le dio la oportunidad de destruir por su propia mano a sus chiquillos, so pena de dedicarse ellos 4 a buscarles y darles caza.

Alfredo encaró a Antonio, diciendo que él no era autoridad como para considerar unilateralmente Abnoctia su dominio, y que no estaba en su mano declarar la muerte definitiva de ningún vástago.

La reunión se tensó, salieron los colmillos y las bestias interiores afloraron a los rostros, apenas contenidas, Jaume y Antonio mostraron sus garras, y Alfredo sacó a relucir la espada corta que solía llevar encima. La discusión subió de tono mientras los partidarios de Antonio citaban las tradiciones y a Antonio como el más antiguo de Abnoctia y alrededores, declarando su derecho a gobernar. En el momento cumbre de la tensión, Antonio pronunció una frase que marcó su trayectoria en la noche; *"¡Basta! ¡Este absurdo debe concluir! A partir de esta noche, asumo Abnoctia como mi dominio, rinde lealtad a tu príncipe, o muere"*

Alfredo escapó. Lo persiguieron, pero les burló, y durante un tiempo, Alfredo y sus chiquillos desaparecieron.

En 1673, Alfredo, sus chiquillos, y una Toreador llamada Maria Estela, que se hacía llamar María Estela de Mérida, por haber sido noble de tal ciudad, aparecieron en Abnoctia. Maria Estela acudía igualmente con su chiquilla, y volvían como facción unificada dispuesta a negar el principado a Antonio, imponiéndose María Estela en su lugar, por su sangre antigua e hidalga

La reunión se celebraba en el reconstruido edificio de oficinas de la mina. Durante noches, los recién llegados se habían dejado ver, y había declarado que esta noche vendría a reunirse para parlamentar bajo la paz del Elíseo, pero fue en ese momento cuando otros 2 chiquillos de Alfredo irrumpieron el edificio violando el acuerdo.

Lamentablemente para Alfredo y sus allegados, Jaume era un buen luchador, y sus garras letales, y Antonio era un guerrero hábil capaz de invocar las garras del lobo como Jaume (y versado en concreto en el campo de batalla desde vivo) Quizás Maria Estela, Alfredo y sus 3 chiquillos pudieran contar con esto, pero desde luego no contaban con que Antonio hubiese instruido a Fernando, y que la propia Elisa fuese una guerrera capaz.

Alfredo y Maria Estela pretendieron violar la paz del Elíseo, pero se encontraron con 3 vástagos poseedores de las garras del lobo y hábiles en combate. Fernando y Jaume se enfrentaron con soltura a los 3 aterrados neonatos a los que descuartizaron sin dar cuartel, mientras su príncipe Antonio y Elisa encaraban a Maria Estela y Alfredo.

María Estela, comprobando que la lucha se había perdido (por mucho que ellos fuesen más veloces por la sangre de su linaje) clavó su puñal a traición en la espalda de Alfredo, escogiendo el caballo ganador en el último instante (de una forma notoriamente burda) y ante el ataque de Elisa y Antonio, Alfredo huyó arrojándose por una ventana del segundo piso poseído por su Bestia. Macizados por Antonio, los 5 persiguieron y acorralaron a Alfredo fuera de Abnoctia, donde Antonio le obligó a beber 2 veces su sangre (una en ese mismo momento y otra a la noche siguiente) o de otro modo, ser destruido.

Hasta estas noches, Alfredo ha sabido comportarse y no conspirar contra Antonio (o si lo ha hecho, ha mejorado y ha logrado que no se perciba), lo cual ha permitido que los siglos pasen sin nuevas represalias, y aquellos 2 tragos del siglo 17 han perdido su efecto con los años.

Alfredo al principio fue tratado como un rival, y vigilado estrechamente, pero con los años, se vio (o Alfredo se encargo de que se viese) que había entendido que no podía competir con Antonio, por lo cual era mejor tenerle como aliado y recibir las partes de la tarta que le caigan, en lugar de hacerse matar por cachos mas grandes. Incluso hoy en día, Alfredo detesta que estos tiempos le sean recordados, y actúa como si nunca hubiese sucedido. Aunque se comporta, se rumorea que su enemistad con Maria Estela es mayúscula. Si bien, los muertos no olvidan, y actualmente, Alfredo todavía tiene prohibido abrazar chiquillos, y sus ghoules se valoran con especial celo y paranoia...

Por otro lado, el cambio de bando de Maria Estela durante el combate no engañó a nadie, pero todas las partes tienen muy presente que como cualquier vástago, escogió el bando ganador al reconocerlo, y aunque Antonio nunca ha sido engañado por sus pretensiones de apoyar su principado, es evidente que será fiel en tanto no tenga aliados mas poderosos.

En cualquier caso, estos fueron los vampiros que configuraron el nacimiento de Abnoctia como principado, y fueron estos quienes ejercieron como primogénitos de los diversos clanes (Ventrue, Brujah, Toreador, y Gangrel) según se fueron instaurando en la ciudad (Incluyendo Alfredo, como forma de comprar su lealtad) en los años sucesivos.

Según Antonio, se considera un clan instaurado en Abnoctia cuando dos individuos del mismo clan conviven simultáneamente en la ciudad durante un mínimo de una década. Cuando esto se da, Antonio entiende que ese clan se ha instalado en la ciudad, y procede a nombrar a uno de ellos primogénito del clan en la ciudad, aunque si durante otra década, volviese a quedarse solo u miembro del clan, Antonio retiraría la figura del primogénito del clan y sería necesario instaurarla, aunque ciertamente, este caso nunca se ha dado, ya que de hecho, Abnoctia ha llegado a la superpoblación y no parece viable que ningún clan instaurado en la ciudad pierda su presencia.

Antonio nombró primogénita Ventrue a Elisa, en tanto como Senescal de Abnoctia instauró a Fernando, meses después de juramentar con sangre a Alfredo.

En 1677, Antonio concedió a Jaume derecho de progenie como pago por su lealtad, con lo cual el clan Gangrel se instaló formalmente en Abnoctia y Jaume asumió su primogenitura en 1687

En 1703, un grupo de 3 Nosferatu cae en Abnoctia, provenientes de tierras vascas donde habían morado escondidos en un aislado baserri aterrorizando a un par de pueblos cercanos. Antonio les concedió permiso para instalarse en su dominio, y nombró a uno de ellos, Baltza, como primogénito.

Secretamente, Baltza y sus compañeros habían pertenecido al Sabbat en la provincia de Guipuzkoa, pero se habían orientado al diabolismo e infernalismo, cometiendo diablerie y entrando en tratos con demonios, hasta ser descubiertos y perseguidos. Dos compañeros suyos fueron destruidos, y el resto, acabaron en Abnoctia, donde pretendían pasar desapercibidos.

En 1716, ya planeaban diabolizar a Antonio, Fernando y Maria Estela, pero antes de que comenzasen sus tretas para ello, Antonio y todos los vampiros de Abnoctia, acompañados por algunos ghoules, asaltaron su refugio y les dieron muerte, aunque Baltza consiguió escapar.

En 1748, Antonio otorga derechos de progenie a Maria Estela, quien organiza un viaje a Merida para permanecer allí casi 3 años y volver con su chiquilla neonata, circunstancia con la cual Antonio instaura la primogenitura Toreador en Abnoctia, entregando el cargo a Maria Estela en 1751.

En 1760, dos avispados nosferatu, conocedores de la situación política de Abnoctia, se presentan con la aceptación de Antonio para aprovechar el momento y ser reconocidos como clan, ejerciendo uno de ellos como primogénito.

En 1787, un Brujah (Carlos Padilla) se presenta ante Antonio solicitando su acogida, la cual le es concedida, instaurándose formalmente los Brujah en Abnotia y convirtiéndose Alfredo en su primogénito.

Mientras estos movimientos sucedían en Abnoctia, el final del siglo XVIII no fue bueno para los jornaleros de Aragón, que protagonizaron algunas revueltas, que aunque no pretendían reformar el sistema, eran vistas por el orden político implantado por [los Borbones](#) como una fuente de peligro. No obstante, estas revueltas no acontecieron en la zona pirenaica (aunque sí en Hueva) en la zona solo se destaca la conflictividad laboral de los sastres de Albarracín (1794).

Los más importantes fueron los de 1766. Desde 1760 había problemas de abastecimiento agravados por la liberación del comercio del trigo. La tensión social acumulada estalló en Zaragoza el 6 de abril de 1766. El motín zaragozano fue duramente reprimido, primero por los «broqueleros» (paisanos armados) y luego por los Regimientos de Caballería de España y de Dragones de Sagunto.

Xubo también diversos conflictos que enfrentan a maestros y oficiales (mancebos) dentro del mismo gremio. En Zaragoza, por ejemplo, el conflicto de los sastres (1781-1803).

Además, los trabajadores reclamaron aumentos en su jornal, ya que desde su creación, la [Real Sociedad Económica Aragonesa de Amigos del País](#) intentó situar bajo su control los jornales, lo que unido a la coyuntura alcista motivó que surgiesen los primeros conflictos.

Para finalizar, el estallido de la [Revolución Francesa](#) coincidió con una época de malas cosechas. La penetración de la propaganda revolucionaria fue lenta, pero caló entre 1790 y 1795. El descontento cundió especialmente en algunas Universidades, como la de Zaragoza. El envío a Hueva de guardias valonas fue recibido con desagrado y se produjeron enfrentamientos con la población civil, calando con conflictos antifeudales que tuvieron lugar en aldeas.

3.5 Edad Victoriana

Para 1820, otros vástagos de los clanes **Ventrue**, **Toreador**, y **Brujah** han ido instalándose en **Abnoctia**, atraídos por la promesa de tomar parte en un dominio aislado cuya población de vástagos crece, pero donde todavía hay dominios en los que ganar influencia y donde sembrar un pequeño imperio.

En 1841, en plena **Edad Victoriana**, Antonio sucumbe a su vieja ansia viajera, y anuncia con antelación, en una fiesta **Toreador**, su marcha temporal a la corte de **Mithras**, el mismísimo vástago de **Ventrue**, en Londres (epicentro de la sociedad de la época a ambos lados de **La Mascarada**). Mas adelante, convoca otra para traspasar públicamente sus poderes políticos a su chiquillo y senescal **Fernando**, anunciando igualmente que su "fiel" **Alfredo** viajará con él como protector, y **Maria Estela**, aprovecha la oportunidad para anunciar que viajará con ambos a conocer la corte de **Mithras**, fascinada por tal oportunidad.

Marchan de **Abnoctia**, viajando hasta **Londres** y presentándose ante el mismísimo **Mithras** y uniéndose a su corte hasta 1890. En **Londres**, viven la muerte del príncipe **Alberto**, la matanza de putas de **Jack El Destripador**, y múltiples veladas **Victorianas** en la corte mas importante del mundo de aquellas noches, conociendo a los vástagos ilustres del Imperio entre las luces de las lamparas de gas.

En una de estas veladas, intimaron e iniciaron relación con **Anette Willson**, una **Vampiresa** del extraño linaje de las **Hijas de la Cacofonía**. **Anette** trabajaba (y todavía trabaja) en la partitura del réquiem perfecto, el cual debería de servir como acompañamiento para el canto que lograrse expresar con su voz la que en su opinión es la mayor historia de amor jamás acaecida, el drama de **Toreador** y **Nosferatu** (Si, a **Anette** le gustan las historias de amor con mal final, también tiene compuesta una ópera sobre el fantasma de la ópera)

Seducidos por **Anette** (en el sentido literal, en el caso de **Maria Estela**) la siguieron en su viajes por los mayores bastiones de cultura del mundo, y así, marcharon en 1890 de **Londres** para trasladarse a **Viena**, hasta 1901, viajando a **París**, hasta 1907, para finalmente volver a **Abnoctia**, donde **Anette** estaría encantada de instalarse a trabajar en su obra. (**Anette** es considerada un miembro del clan **Toreador** a todos los efectos en **Abnoctia**)

60 años habían pasado cuando el cuarteto de muertos vivientes volvieron de su periplo **Victoriano** a **Abnoctia**, y la encontraron cambiada, más de lo que esperaban. La mina había extraído todas las vetas de hierro que existían, y había cerrado sus pozos. La población de vástagos e **Abnoctia** había continuado creciendo. La propia ciudad había crecido, expandiéndose con un nuevo barrio en la periferia. Por encima de los cambios urbanos, del cambio que el cierre de la mina había supuesto en 1877, **Abnoctia** había cambiado al otro lado de **La Mascarada**.

Ahora, una veintena de no-muertos coexistían en Abnoctia, en una ciudad sin príncipe, gobernada por un Senescal y una primogenitura pro-tempore (que mantendría su status hasta el regreso de los primogénitos nombrados por el ausente príncipe)

En este contexto, los únicos primogénitos avalados por Antonio eran Jaume y Elisa, primogénitos Gangrel y Ventrue, prácticamente iguales del Senescal (y al decir de algunos, más poderosos, ya que a largo plazo, al Senescal le convenía tener presente quienes serían los aliados del príncipe), ya que el primogénito Nosferatu nombrado en 1760 desapareció (presuntamente asesinado) en 1883 cuando otros Nosferatu moraban ya en Abnoctia, y un Nosferatu apodado Cráneo se hizo con el cargo, junto a Patricia, chiquilla de Maria Estela, por el Toreador, Carlos Padilla por los Brujah, y Jorge De Las Xeras por los Malkavian (Clan que se había instaurado en Abnoctia bajo la atenta vigilancia de Fernando)

Durante la regencia, Fernando dejó muy claro que el sistema de dominios funcionaría hasta la vuelta del príncipe, que sería quien validaría o invalidaría las concesiones. Solo dos abrazos fueron autorizados por Fernando en 60 años, antes de darse cuenta de que Abnoctia crecía en exceso y declarase que ninguno más sería concedido. Mas tarde, se dio cuenta de que tampoco debiera haber concedido hospitalidad a ningún ajeno, pero ya era demasiado tarde, y Abnoctia se encontraba superpoblada en exceso.

Otra crisis puso a prueba a Fernando como Senescal en estos años (1895), el propio Jorge de Las Xeras, primogénito Malkavian, se aficionó a usar a los viandantes nocturnos como divertimento.

Jorge se paseaba por las noches de Abnoctia buscando que la gente con quien topase realizase los actos mas atroces, y su maestría influyendo en la mente (mediante psicología o mediante el poder de su estirpe), desde luego se lo permitía. Entre otras, ofreció a un mendigo una pequeña fortuna (que por supuesto no pagó) por serrarle a otro una mano, a un joven otro buen pellizco (que si pago) por violar a su novia, a un borracho le pagó unas copas por matar a una mujer y beberse su sangre, y aunque no trascendió, en el convento de Abnoctia, a las monjas que lo habitan, también las incito a realizar actos pecaminosos, y en todas las ocasiones, lo hizo abiertamente, permitiéndose ser visto (y presumiblemente, descrito a las autoridades)

Cuanto esta crisis llegó a su punto critico, no queriendo Jorge contener sus actos (parecía incapaz de entender el riesgo para La Mascarada, o quizás lo fuese, pues era sangre de Malkav) Fernando tuvo que tomar una determinación que no se hizo esperar, decretó su caza de sangre, y al no esperarlo, pudo ser fácilmente sorprendido y asesinado. La primogenitura quedó en manos de Francesca Pearre, Malkavian venida de [la provenza](#) francesa.

Pero incluso esto no fue el asunto que mas preocupó a Fernando en su regencia.

En 1852, descubrió que los Baali (un rumor, prácticamente una leyenda, que ahora se volvía real) estaban en Abnoctia. Esta fue la crisis mas acuciante que tuvo que solventar como senescal, y las que mayor pavor le causó. El no tan desaparecido Baltza era uno de ellos.

En 1852, por azar, una gangrel al poco de caer la noche topa con un varón en plena calle que la hace proposiciones, y ante la posibilidad de una presa fácil, accede a acompañarlo. La lleva a un local, una especie de secta, comprende enseguida la gangrel, pero vacío

El local tiene incluso una pequeña especie de capilla para misas negras, con un altar que la gangrel reconoce como manchado de sangre. Es en ese altar donde el humano quiere hacérselo con la gangrel, y es en ese altar, donde la gangrel muerde al humano y bebe de él hasta secarlo, dejando un cadáver seco, y comienza a explorar el local. Al poco, llegan más hombres, sectarios convocados a alguna clase de reunión, pero con ellos vienen dos vástagos de Abnoctia, sorprendidos al ver a la Gangrel. Entonces, una daga se clava en la espalda de la gangrel revelando a Baltza, como si siempre hubiese estado allí, y los dos vampiros se lanzan sobre ella gritando que debe morir, que no puede escapar. Pero escapa, derriba a los dos vampiros, aguanta otras dos puñaladas de Baltza, pero escapa, sale derribando la puerta que da a la calle desde las lonjas, y corre como alma que lleva el diablo hacia el Elíseo, donde informa de lo que ha visto. Los dos vampiros vistos están desaparecidos. Los contactos de Fernando averiguan que ese local es utilizado efectivamente por alguna clase de logia, y la investigación policial que mueve Fernando descubre que los locales han sido abandonados y vaciados de objetos esotéricos. Elisa habla de los Baali, de como piensa que los Nosferatus venidos con Baltza podrían ser Baalis y haber atraído a vástagos de Abnoctia, o de como podrían todos servir a otro maestro Baali desconocido. La policía, impulsada por Fernando, busca a un ghoul de uno de esos dos vástagos, aprovechando la coartada de ser un ratero menor. Finalmente lo encuentran, sacrificado en el piso de un conocido, muerto dentro de un pentáculo (y su compañero degollado y desangrado), claro síntoma de que efectivamente, podría haber sabido algo, y fue silenciado para callar sus secretos.

Todo hace pensar que efectivamente, los Baali están en Abnoctia.

Unas semanas después, la gangrel desaparece y nunca vuelve a ser vista (Se cree, fue asesinada por los Baali como venganza por delatarles)

3.6 Edad Contemporánea

Es con todo este panorama, cuando Antonio regresa con su compañía de su viaje por la Europa Victoriana, para encontrar estos cambios en Abnoctia y tener que reponer a Alfredo y Maria Estela en su cargo, reafirmar a Gráneo y Francesca, y decidir que hacer con los cambios sucedidos en su ausencia. La cuestión de los Baali, la búsqueda de posibles apostatas en Abnoctia fue la cuestión mas prioritaria para él, pero lo que mas problemas le daría sería, al restablecerse el sistema político de antaño, que varios vástagos vieron como su poder relativo se desmoronaba después de haber trabajado muchos años para ganarlo, por lo que un cierto movimiento se alzo contra su gobierno, que se ganó el apodo de Trono de Hierro (en relación a su inamovilidad)

Este remoque para su política fue creado por individuos que nunca antes habían conocido a Antonio y que eran poco mas que neonatos, desconocedores de la realidad de la política de La Estirpe, lo que enfermaba a Antonio, que no toleraba motes para su gobierno, y mucho menos nacidos de neonatos que hablaban de Abnoctia como si su perspectiva pudiese compararse a la suya, que había pisado la ciudad ya hacía casi 6 siglos, y había vivido en cortes tan afamadas como la de Mithras, Villon, o el Duque Leopold. Todavía en las noches actuales, el remoque Trono de Hierro se sabe es impronunciable en presencia de Antonio.

En este momento, Antonio liberó de su vinculo de sangre a Alfredo, a tan mal designio, que apenas un par de años después (1911) la primogenitura, muestra claramente (supuestamente, tras haberse puesto de acuerdo en atar al príncipe) que está en una postura intermedia entre la del Príncipe y la de la población, una población que les permite atar al Príncipe. Pueden orientar las políticas respaldando a Antonio en mayor o menor medida. Si la iniciativa les es conveniente, pueden apoyarla, protegiendo a Antonio y manteniendo a la población en su sitio, pero si no lo es, pueden actuar como valedores de los intereses de la población, dejando a Antonio solo contra Abnoctia, y actuando ellos mismos contra él. Así, la primogenitura pretende influir en el modelado de Abnoctia, guiando la política de la urbe hacia donde les conviene.

En 1912, un asesino Assamita ataca a Antonio en su entrada al Elíseo, pero el Príncipe se defiende y acaba con el Asamita, con lo cual, las leyes assamitas garantizan que ningún otro asesino atentará contra Antonio. Se asume que la primogenitura estaba detrás de este contrato, aunque ellos lo niegan.

Como respuesta a esto, Antonio recrudece las medidas destinadas a mantener La Mascarada, y solicita el apoyo de Arcontes para mantener la situación controlada "antes de que cualquier acumulación de errores rasquen La Mascarada y sea demasiado tarde para tomar medidas" Antonio sentencia que a partir del momento, serán castigadas sumariamente, no solo las rupturas de La Mascarada, si no incluso aquellos actos que entrañen un *riesgo*

Así, en los siguientes meses, Antonio hace ejecutar a varios vástagos que no habían roto La Mascarada, si no que habían hecho cosas que *podrían haber desencadenado la ruptura*, o incluso, *que no actuaron para evitar esos actos*.

Un caso clave fue el de un neonato Brujah, que yendo a salir de un portal para caminar hasta su refugio, habiendo mirado y viendo que la calle estaba desierta por ser invierno (y sus temperaturas bajo cero) caminó con su sombrero bien calado, sin usar su sangre para adoptar un semblante de vida. Un Nosferatu enemistado con este Brujah lo vio y alertó a Antonio, quien en unos días hizo llamar al Brujah y decretó su empalamiento y decapitación pública.

Las protestas de ser un castigo desproporcionado, y los recordatorios de que para fingir ser humanos en todo momento sería necesario vaciar océanos de sangre no solo no sirvieron de nada, si no que Antonio señaló a Armau, uno de los mas protestantes, un nosferatu neonato, y decretó que sus protestas eran constitutivas de *falta de respeto y entendimiento de la ley de La Mascarada*, por lo que decretaba mismo destino para él.

Tras esta demostración de tiranía, los pensamientos de cada uno quedaron para cada uno.

En unos meses llegaron 3 arcontes, emisarios de los Justicares Tremere, Brujah, y Toreador, destacados de forma semi-permanente en Abnoctia para controlar la superpoblación (y se dice, mostrar apoyo al príncipe)

Los años pasaron, con Abnoctia bajo el escrutinio de los 3 arcontes y el Trono de Hierro y una absoluta observancia de La Mascarada, sin ataques de manadas Sabbat (al parecer Abnoctia no les interesa al sabbat por el momento, o incluso La Espada de Caín tiene la sensatez de no iniciar una lucha en una ciudad tan reducida) La sombra de los Baali se proyecta en todo momento sobre el Trono de Hierro, sabiendo que posiblemente estén allí, en algún lugar, corrompiendo al ganado y a los vástagos de la ciudad, conjurando contra Abnoctia desde las sombras, sirviendo, siempre sirviendo a sus impíos amos. Y peor que esto para Antonio es el no saber quien de todos los que le rodean habrá sido corrompido por ellos.

La historia siguió arrastrándose sobre España y sobre Abnoctia, como había hecho siempre, con la ciudad algo aislada, pero nunca ajena, y las noches de los muertos vivos continuaron solapándose con la historia, siempre invisibles a los ojos humanos.

Al reinado de Alfonso XIII, (1886-1931) le siguió la dictadura de Primo de Rivera, (1923-1931) la Segunda República, (1931-1936) la guerra civil, (1936-1939) y el Franquismo, (1939-1975) hasta llegar a la democracia (1979)

Con el estallar de la guerra civil, y la sublevación de Mola, Sanjurjo y Franco, Abnoctia, aislada en su valle, descubre que su posición se vuelve un privilegio de repente, apartada de todo. Se encuentran en territorio republicano, y no faltan unos cuantos republicanos exaltados en la ciudad.

En 1937, la tensión crece y fusilaron a las 11 monjas del convento en la plaza , rememorando sin saberlo, acontecimientos de otros tiempos. Parte de la población creyó que esta medida era desproporcionada, pero callaron por miedo a los mas radicales, que se hicieron con el control de Abnoctia mientras el bando nacional avanzaba por la península.

Según los nacionales se van acercando, algunas familias van subiendo a Abnoctia buscando refugio.

Antonio decreta que los vástagos no lograrán pasar desapercibidos, y redacta junto a la primogenitura (todos estaban de acuerdo en que necesitaban medidas drásticas para sobrevivir, y a nadie le importaba sacrificar aliados con tal de sobrevivir) tras noches de trabajo, una lista de expulsados, que ha pasado a la historia como El Edicto de Somport, por el cual, se expulsaba de Abnoctia bajo pena de muerte definitiva a gran parte de sus pobladores (empezando por los prescindibles, para continuar sacrificando a los pobladores de menor valor para Abnoctia. Solo los mas conservadores con la Mascarada se sintieron seguros aquellas noches en que se elaboró la lista) Incluso algunos vástagos no expulsados, se marcharon por voluntad propia.

Antes de la nueva luna, todos los expulsados debían abandonar Abnoctia.

Gran parte de los expulsados marcharon a Francia, lo cual dio nombre al edicto, con el tiempo.

En 1938, los nacionales habían tomado Aragón y algunos subieron a Abnoctia, tomando a los cabecillas republicanos y fusilándolos en la plaza, nuevamente, arrojando sus cadáveres a la fosa común de las afueras donde ellos habían lanzado los cadáveres de las monjas. La guerra había llegado a Abnoctia.

Afortunadamente, Abnoctia no sufrió tanto como otros pueblos, y la guerra pudo pasar sin tantas complicaciones como en otros lugares, hasta que finalmente, el bando nacional se impuso tomando Madrid.

La Estirpe española tuvo que hacerse al cambio social impuesto por la dictadura, para continuar con su réquiem nocturno, aunque las ahora mas rígidas normas, y la militarización de un régimen fascista les forzaron a ser mas discretos.

Durante este período se introduce la televisión en los hogares, y se popularizaron los coches (el 600 se convierte en típico) aunque ya existían antes.

Pero el tiempo continuó su curso, y el régimen terminó a la muerte del dictador, dando paso a un estado de derecho democrático que la sociedad demandaba tras años de represión. Con la muerte del régimen, un nuevo aliento llegaba a España y a Abnoctia. Cambios en las costumbres, en la sociedad, apertura a otras tendencias, un cambio en la relación iglesia-estado, en definitiva, un giro hacia un nuevo modelo de vida que convenía a los intereses de La Estirpe.

En 1978, nuevamente al salir del Elíseo en su vehículo, otros dos vehículos persiguen a Antonio y tirotean su vehículo forzándole a abandonarlo y perderse para evitarlos. El tiroteo deja a un ghoul de Antonio muerto en su coche acribillado en plena calle de Abnoctia, suceso de se lee en los periódicos de toda España, pero que las influencias de Antonio logran que se responsabilice a los [Comandos Antimarxistas](#)

Una vez más, la primogenitura niega estar involucrada, y se plantea que Los Baali pudieran estar detrás de los intentos de eliminar al Príncipe. Son tiempos nuevos. La tranquilidad ha regresado trayendo un nuevo panorama mientras la democracia termina de instaurarse, y con el Edicto de Somport ya habiendo cumplido su función, los vástagos regresan a Abnoctia. Llegan algunos nuevos, regresan otros que marcharon, a algunos de los que regresan, Antonio no les acepta en Abnoctia, la población de Abnoctia ha cambiado.

Así, con [las profecías de la Gehena](#) amenazando con concretarse apocalípticamente en el cambio de siglo (como en otros siglos se dijo igualmente, sin que sucediese nada), los 80 y la mitad de los 90 han pasado sobre Abnoctia como una luna acelerada. La tecnología se aceleró, trayendo nuevos y fabulosos descubrimientos, y la era de la electrónica. La cultura se disparó y la alfabetización alcanzó el nivel mas alto que España había visto nunca, la construcción cambió y se volvió un mercado imparable. La sociedad del consumo evolucionó de forma que una veintena de años antes no se hubiese pensado. La cultura del esparcimiento se adueñó del final del siglo XX, El Coyote, El Capitán Trueno y el Guerrero del Antifaz dejaron paso a Spiderman, el manga, y los videojuegos. La ciudadanía empezó a asumir como cotidiano disponer de un coche por persona, y a marcharse de vacaciones a otros lugares (Torrevieja, Benidorm, a algún pueblo con abuelos...), la telaraña férrea explotó y conectó todo el país, la iglesia comenzó a perder poder en la sociedad, los roles típicos (como el de la mujer) se derrumbaban, el ocio juvenil nocturno se convertía en norma, nuevos vicios (y nuevos mercados para ellos) se generalizaron, se perdió la vergüenza a la política y al sexo, y al decir de muchos que vivieron el Franquismo, "de un extremo se pasó a otro, ni tanto, ni tan calvo"

En el pirineo Aragonés, en Abnoctia, cerca de Ordesa, donde los romanos se asentaron el siglo I antes de Cristo, Antonio De La Cruz continua gobernando desde su Trono de Hierro su ciudad superpoblada.

Los años transcurren, las sociedades cambian, generaciones humanas nacen y mueren, pero la estirpe que engendró el pecado de un hermano envidioso vaga todavía por nuestras noches, oculta a nuestros ojos por una elaborada Mascarada

Es el año de nuestro señor de 1996

Bienvenido viajero a Abnoctia, donde los muertos caminan ocultos entre los vivos.

4.- Las calles de Abnoctia

Abnoctia es una ciudad mayormente plana.

Pero es plana por que debe de serlo, no por omisión. Abnoctia se ubica en su valle, una franja longitudinal en la cordillera que avanza unos 10 km de norte a sur, y que en su punto central (la parte mas ancha) alcanza los 3 km. Al valle se accede por Despeñacabras, al sur, y en el norte se encuentra la vieja mina de hierro.

El trazado urbanístico de Abnoctia (embutido en su valle) cubre un ancho de 2 km en su punto mas ancho (el centro) y se prolonga (mientras se estrecha) otros 3 km hacia el norte y hacia el sur desde este centro, convirtiendo la ciudad en una especie de rombo; Una franja de unos 6 km longitudinales y un ancho de 2 km en su parte central, que se estrecha según nos movemos hacia el norte o hacia el sur.

El caso es que para Abnoctia no hay mucho que aprender de los consejos vistos, por que es una pequeña ciudad de poco más de 10.000 almas, que pertenece a la clase de ciudad que de noche es perder el tiempo salir a sus calles (y además hace frío! Se pueden alcanzar temperaturas bajo de cero, y en invierno y otoño suele estar nevado día y noche) Para el día, hablamos un poco de ello en la pagina 6.

Los riscos de las montañas son prácticamente verticales, y Despeñacabras tiene su carretera en zig-zag por tramos, con pendientes (señalizadas por la Dgt, como corresponde) de hasta 10%. Circular por Despeñacabras es circular por curvas constantes, (existe un dicho, "tiene mas curvas que la carretera de Despeñacabras") por una carretera de 2 carriles, atravesando tres túneles en el lado del paso que da hacia el valle. En la parte alta del paso es donde en tiempos de la edad media, los adoradores de satanás realizaban sus ritos, y donde hoy en día, algunos jóvenes acuden con sus coches, su musica, y sus litros a beber, fuera de la carretera, ocultándose como si no fuese sabido que andan por allí (pero ayudan a la policía a dejarles tranquilos , dándoles una excusa para fingir que no saben que se reúnen allí)

El suelo del valle es plano a grandes rasgos, el núcleo de Abnoctia se encuentra en la zona mas ancha del valle, donde antaño se levantó el poblado romano. Actualmente alberga la plaza del ayuntamiento. Abnoctia se edificó a lo largo, creciendo en extensión, no en altura., y como la superficie del valle va ganando pendiente al acercarnos a sus extremos (hasta llegar a las paredes verticales del valle) la ciudad se extendió como una tira, quedando mas o menos plana, sin calles con alta pendiente o escaleras de muchos peldaños en las calles.

Las calles son anchas, de espaciosas aceras, con sitio para aparcar los 7000 coches que hay en Abnoctia. La ciudad cuenta con parques, y demás, la edificación no es opresiva y no suele superar los 4 pisos de altura. Hacia las afueras, chalets y adosados se vuelven mas frecuentes, indicando mayor nivel económico, o una vivienda para vacaciones (típicamente, de alguien de Huesca, aunque solo una docena de familias foráneas poseen una segunda residencia en Abnoctia)

Fuera de la zona urbanizada, solo puede encontrarse una **finca**, antigua villa romana, que posee la exclusividad de estar apartada de la ciudad para gozar del entorno mas natural del valle, disfrutando de una cierta intimidad al tener a los vecinos hasta a 1 Km o así. La finca está aislada de miradas indiscretas por altos setos, y cubre 1 Km cuadrado, perteneciendo al notorio Don Cesar, el habitante mas famoso del valle, empresario acaudalado, y presuntamente, mafioso de altos vuelos. Su finca cuenta con equipo de seguridad propia, y es la única finca fuera del trazado urbanístico de la ciudad debido al alto coste de hacer llegar hasta terrenos particulares el sistema de alcantarillado del valle. La finca cuenta con un helipuerto privado, y es accesible por una carretera que sale de su puerta principal, cruza el empinado (esta junto a la pared oeste del valle) bosque en el que la finca está construida, y enlaza con la ciudad.

Siguiendo fuera de la ciudad, en la parte sur del valle, existe una laguna (los Abnoctinos la llaman "la charca") natural que en verano es utilizada como alternativa natural a las piscinas municipales, y se convierte en lugar de paseo familiar, y para pasar la tarde por parte de la juventud. El resto del año, es un punto (junto con Despeñacabras) en el que la juventud se reúne para su ocio nocturno. (Básicamente, hacer botellón) "La charca" se ve desde la carretera, al bajar al valle, a mano izquierda (o a mano derecha si estas saliendo)

Fuera de la ciudad se encuentra también el cementerio de Abnoctia, ubicado en el extremo norte del valle, hacia el oeste, cerca de la antigua mina. El lugar es rico en estatuas de mármol de ángeles en diversas poses. Permanece cerrado por la noche (está rodeado por una alta verja), y un anciano sin familia de nombre Oscar es su encargado desde hace 40 años (1956), cuando sustituyó a su padre, quien vio construir este nuevo cementerio (El actual cementerio se construyó alrededor del viejo, derribando sus muros y creciendo hacia fuera) En el cementerio uno puede encontrar nichos en la parte vieja, panteones familiares privados, y tumbas personales diversas. Está también la casa de Oscar, y una pequeña ermita.

Ya en la propia ciudad, podemos encontrar algunos puntos de interés:

4.1 El centro; decadencia a la redonda

Quando un Abnoctino dice "el centro" piensa en la plaza del ayuntamiento.

La plaza del ayuntamiento es una plaza redonda, con bancos a su alrededor mirando hacia dentro, y arboles plantados de forma concéntrica por su perímetro exterior y un anillo interior (dentro del cual todavía queda espacio para que los niños puedan jugar, y en su centro, una fuente)

La plaza es en si misma una rotonda grande, ya que el tráfico gira alrededor suya.

Al otro lado de la carretera, hay diversos edificios de importancia.

- El ayuntamiento, corrupción y tráfico de influencias

La baja y la primera son de acceso público (aunque vigilado) ya que ubican a varios organismos públicos (como el [INEM](#), o el censo) y a menudo los Abnoctinos deben acudir a tramitar asuntos. La segunda y última planta está reservada a la clase política y es donde se encuentran sus despachos y sus áreas de trabajo privadas. Alberto Gonzalez es el actual alcalde, gobernando con mayoría absoluta como representante de la [Xunta Aragonesista](#). Se le relaciona con Don Cesar (ver pag anterior).

- La biblioteca municipal, lugar olvidado.

La biblioteca no ocupa un edificio entero, ni mucho menos. La biblioteca de Abnoctia es un lugar que prácticamente existe porque tiene que existir. No es un lugar al que se dediquen apenas partidas presupuestarias por parte del ayuntamiento. No es un lugar muy frecuentado. No tiene un buen surtido de documentación. Junto a un portal de viviendas, hay una sencilla puerta en la que un cartel indica "Biblioteca, Abierto de 9 a 13 y de 16 a 20" Esta puerta da a unas estrechas escaleras que suben a un entre piso en el que se ubican las 5 habitaciones que forman la biblioteca, una recepción, y 4 habitaciones (mas dos baños, accesibles desde recepción) destinadas a literatura, estudio y documentación, infantil, y archivo.

- El juzgado y la comisaria, ¿ley y orden?

Juzgado y comisaria comparten edificio, y tienen en sus bajos los garajes de la policía. Tienen las entradas muy próximas y tocan pared con pared, incluso se comunican por dentro del edificio. En este edificio se aglutinan juzgados, abogados de oficio, comisaria, calabozos, morgue...

- Caja rural de Huesca, usura y avaricia

Por lo demás, todo lo que rodea a la plaza son portales de viviendas (3 o 4 pisos) , la tienda de fotografía de Abnoctia, y un par de cafeterías (con terraza en la calle cuando el tiempo lo permite) Una de ellas suele ser en la que desayunan los policías. Oculta a la vista, accesible desde una calle por detrás de la biblioteca, se encuentra la iglesia de Santa Brígida, una de las dos iglesias de Abnoctia.

Santa Brígida es la iglesia mas grande, y la primera, de Abnoctia, construida ya después de la guerra civil, y su actual párroco mantiene una personal (y en absoluto oficial) enemistad con el párroco de la iglesia de San Viator (situada en otra parte de la ciudad, de construcción hace solo 10 años) El párroco de Santa Brígida , tradicionalista y de derechas, no comparte la forma de vida del párroco de San Viator (uno de los llamados "curas modernos" que no viste de ordinario su sotana, y defiende una lectura socialista de las sagradas escrituras, predicando contra la figura de la iglesia, separándola claramente del mensaje de la biblia)

Que el párroco de San Viator sea una de las pocas personas que sabe (aunque mantiene en secreto) que no respeta su voto de celibato, no ayuda precisamente a que le caiga bien.

4.2 Calle del Herrero; mercado moderno

Esta calle se encuentra a un par de minutos de la plaza del ayuntamiento. Se rodea de otras calles con nombres igualmente gremiales, ya que proviene como ellas de la edad media. En la actualidad constituye la calle de compras de Abnoctia. Hasta hace 2 años (1994) era una calle abierta al trafico, pero fue cerrada (cruzando unas jardineras) para cerrarse al trafico. Todavía no ha sido reformada, por lo cual, sigue teniendo aceras y asfalto, pero gracias a las jardineras los coches no pueden pasar y es peatonal. La altura de los edificios en esta zona, todavía cercana al centro (bueno, en realidad es parte del centro) es de 3 o 4 pisos. La mayoría de estos edificios (como tantos otros por la ciudad) no disponen de ascensor.

- Ibercaja, avaricia y usura

Junto con la sucursal de la caja rural de Huesca, las dos únicas sucursales bancarias de Abnoctia. No existen en la ciudad sucursales de otras cajas de ahorros u otros grandes bancos como el BBV, el Santander, u otros. Para encontrar tales sucursales, es necesario que los Abnoctinos se desplacen a Jaca

- AEPRO, historiadores del pasado

La "Asociación para el estudio del pasado Romano" (AEPRO), una asociación cultural privada tiene aquí su sede. Es una asociación privada que se dedica a financiar estudios arqueológicos, exposiciones, y demás, con objeto de divulgar el rico pasado romano de Abnoctia y alrededores. Incuestionablemente, la mayor autoridad documental al respecto. Se ubican en el segundo piso de un edificio de oficinas de tres pisos (abogados, seguros...) Cada piso tiene dos manos, cada una de las cuales, es una amplia vivienda que son utilizadas como despachos.

La AEPRO, en el segundo piso, dispone de las dos manos, habiendo reformado la planta de tal forma que está intercomunicada las dos manos, siendo una puerta la entrada para trabajadores, y otra la de visitantes. La AEPRO dispone aquí de su biblioteca privada, la cual solo puede ser consultada con cita previa y bajo permiso de la junta de la asociación.

El resto de la calle la llenan pequeñas tiendas de tipo variado. El supermercado de Abnoctia se encuentra igualmente aquí.

4.3 La plaza vieja; memoria de los muertos

Esta zona está a unos minutos de la Calle del Herrero, y representa el punto en el que en su momento, los ciudadanos romanos comenzaron a instalarse fuera de los muros de la fortificación militar de la legión. (Ver pags 10-13) En su momento, un grupo de domus, en la actualidad aquellas casas ya no existen como tal, dado que han sufrido obras y remodelaciones, pero todavía se reconoce su estructura y se nota un claro contraste arquitectónico con el resto de la ciudad. Estas casas son de dos pisos (como eran los domus habitualmente)

Aquí se encuentran las casas que estaban construidas dentro del muro, y las que se construyeron fuera de él. Un espectador atento podría notar que ciertas casas (unas 10 o así) se encuentran mas agrupadas, en tanto otras se encuentran al de una decena de metros (espacio en el que se encontraba el muro) y están construidas no tan juntas ya. El conjunto está declarado de interés cultural gracias a la iniciativa de la AEPRO

Pervive igualmente en lo que fue la zona dentro del muro un espacio cuadrado entre casas, una pequeña plaza, de unos 50m de lado, en la que se realizaron las decapitaciones, los autos de fe, y los fusilamientos. En medio de la plaza, hay un simple bloque de piedra, que el ayuntamiento colocó años después de la guerra civil, en el que hay una lamina de latón en la que puede leerse "En memoria de todos los hombres que murieron por sus ideas. Abnoctia recuerda"

4.4 Calle Primo de Rivera; excesos nocturnos

Esta calle tiene la particularidad de ser la calle de bares de Abnoctia. Hay bares fuera de esta calle, pero quizás debido a su cercanía con la estación de autobuses, o por que son los únicos bares que hacen negocio hostelero nocturno los fines de semana gracias a la juventud, esta calle ha quedado como la calle de los bares de Abnoctia.

Entre semana, a horario diurno, estos bares ofrecen un ambiente tranquilo, adecuado a todas las edades, con mesas en su interior, es en las noches de los fines de semana cuando las mesas se retiran y cambia la musica, dedicándose a servir cubatas, katxis y chupitos a los jóvenes Abnoctinos.

La calle está abierta al tráfico, pero siendo este inexistente por la noche, y siendo fin de semana, las noches de fiesta los jóvenes caminan igualmente por las aceras que por la carretera, o se paran directamente a hablar tranquilamente en plena calle.

Los edificios en esta calle tienen alturas de dos pisos, con alguno puntual de 3, y sus habitantes están bastante descontentos con la fiesta nocturna de los fines de semana, ya que deja su calle sucia, les impide descansar a gusto con los gritos y la música, y quedan igualmente ocasionales vomitonas. En concreto, existe un recoveco en la calle, donde suele encontrarse un contenedor de basura, que se ha ganado el justo apodo de "el rincón de los meados" y que funciona reconocidamente como un baño para tíos al aire libre.

- Asterix, la dulce gula

Realmente, una tienda de gominolas, refrescos, y demás, atendida por una simpática anciana (Marta) que saca buena tajada de vender bocadillos calientes a un precio algo caro (1.000 o 1.500 pesetas) las noches de fiesta. la juventud de Abnoctia hay ocasiones en que no puede evitar pagar sus precios por un buen bocadillo caliente tras una larga fiesta.

- Lágrima de Kades, cuero y sombras de ojo

El único local heavy-gótico de Abnoctia. Un amplísimo establecimiento de dos pisos. Dispone de salón VIP en el segundo piso. Prácticamente ocupa todo un edificio de tres plantas, y aunque está insonorizado, es una pesadilla nocturna para las 4 familias que viven en el tercer piso del edificio. Punto neurálgico clave de Abnoctia, siempre que puedas tolerar la [subcultura gótica](#) y metalara. De día no abre.

- El tranvía, rock clásico

El tranvía, parada para escuchar rock, desde Led Zeppelin, Depeche Mode, Deep Purple, Bon Jovi, Baron rojo, Stones, Nirvana, Héroes del silencio, Pink Floyd, Hendrix, Queen, Beatles, Ramones, Pistols, Whitesnake, Turner... Conocido fuera de la música que pone por sus listas de chupitos y cocteleras preparadas al momento por su habilidoso camarero (David), capaz de portentosas exhibiciones en el manejo de la coctelera.

- La Botica, tecno y comercial

Un establecimiento más bien pequeño, oscuro por completo, con señales de neón y parpadeantes luces, donde el los ritmos y las combinaciones computerizadas son la ley. Siempre lleno hasta reventar. El local de moda. Laseres en su interior, monitores planos en las paredes (que han llegado a mostrar cosas tan curiosas como partes del código fuente de Linux) mostrando fractales o similar, y camareros y camareras atractivos sirviendo cubatas a plena velocidad. Un local adelantado a los tiempos que corren (1996) Por el día, el local no despliega sus juegos de luces, y pone música normal.

- Isis, falditas y bailables

Un local de música comercial (según la moda que dictan los 40 principales) del que no para de entrar y salir gente. El local adecuado para quienes deseen socializar, encontrarse con gente, o ligar, Ideal para ver niñas monas luciendo faldita y escote. Es el bar que más cambia comparado con el día, cuando es un lugar tranquilo. Tiene el dudoso privilegio de hacer esquina (la puerta a unos metros) con el callejón "de los meaos"

4.5 Estación de autobuses; inicio y fin del camino

Cerca de la calle Primo de Rivera, queda una explanada de cemento en la que se ubica (en una zona con casas de 1 o 2 pisos) la estación de autobuses, rodeada por una valla verde. La estación de autobuses es una construcción, un tejado, sujeto por 4 pilares, bajo la que descansan focos para la noche, y en medio, una caseta de información y venta de billetes con un mostrador a cada lado (suelen estar abiertos solo dos), donde el cliente puede ser atendido. También existe una televisión que va indicando horarios de llegadas y salidas, y bancos situados de forma que la televisión sea visible.

Alrededor de esta construcción, el suelo no está adoquinado (como bajo la construcción) si no que es propia carretera, donde los autobuses van aparcando para recoger pasajeros.

Dentro del terreno que protege la valla, están también las cocheras de los autobuses, con capacidad para unos 5. Los 2 quitanieves municipales se guardan en una segunda cochera, también dentro de la estación.

Hay una línea de autobús, el llamado circular, que recorre la ciudad cada media hora siempre en el mismo recorrido, parando en los puntos clave. Cada 2 horas (o más) hay salidas a otros destinos cercanos fuera del valle, como Jaca, Kuesca, Ordesa... El servicio acaba a las 23h. El último circular que inicia su recorrido lo hace a las 22:30.

Fuera de las valles, paran un par de taxis que pretenden hacer negocio supliendo las necesidades urgentes que esporádicamente podrían surgirle a alguien que no tenga autobús hasta su destino en demasiado tiempo...

4.6 Ambulatorio; sanando una sociedad enferma

Edificio blanco de 3 plantas ubicado en el centro de una pequeña plazoleta con bancos. La entrada se encuentra a unos 2m sobre el suelo, accesible de frente por un tramo de escaleras, o una rampa. Igualmente, tiene un amplio ascensor en su interior, o escaleras para moverse entre los pisos. Aunque no es un hospital, provee a Abnoctia de atención médica. Se encuentra en la parte sur de la ciudad. Coordina a las dos ambulancias de la ciudad, que aparcan en la propia calle del hospital (plaza reservada) Los casos que requieran un hospital propiamente dicho, son derivados al hospital de Jaca.

A unos 100m del ambulatorio, se encuentran las piscinas municipales (con una piscina olímpica climatizada, otra menor igualmente climatizada, y una segunda piscina olímpica al aire) Tras las piscinas (comunicando con la calle paralela) hay una cancha de baloncesto

4.7 Calle Huertas, bajos fondos

No existen unos verdaderos bajos fondos en Abnoctia. La ciudad tiene un ambiente homogeneizado que no permite hablar de bajos fondos. La calle Huertas representa lo que podrían ser los bajos fondos de Abnoctia.

Avanzando de este a oeste por la calle Huertas, a derecha nos recibe una plazoleta donde puede verse a un grupo de personajes (de esos que dan mala impresión) desocupados y ociosos prácticamente de forma constante. Toda Abnoctia suele saber que estos sujetos (estos, y los de su calaña) no son de fiar. Han sido detenidos en varias ocasiones por atracos, agresiones, asuntos de drogas... No suelen ser peligrosos (desde luego, te atracarán si pueden) excepto en las ocasiones en que tengan el mono, cuando puedan estar descontrolados y no saber lo que hacen.

A mitad de la calle, a la izquierda, existe un pub, el Joker, del que es sabido que es buen lugar para comprar droga con discreción (coca y speed, no suele haber disponible éxtasis) El local tolera su consumo en el baño, y fumarla con discreción en publico. Las noches de fiesta, cierra a horas de la mañana a las que un Abnoctino normal camina a comprar el periódico.

A pocos metros del Joker, en la acera de la derecha sin anuncios de ningún tipo, y de forma muy discreta, existe el único piso de putas de Abnoctia, un piso del que solo sus vecinos de portal podrían reconocerlo como lo que es

Haciendo pared con el Joker, existe un garaje mecánico, repara coches y motos, y es sabido que gracias a los punkies del chalecito (ver mas adelante) consigue piezas robadas, lo cual le permite mantener unos precios bajos, y da a los punkies del chalecito ingresos mínimos para subsistir (en sus condiciones)

Al final de la calle, a la derecha, hay un pequeño chalet, con su jardín, que está okupado por una pandilla de desarrapados punkies, que buscan robar a víctimas indefensas, y provocar altercados en la noche. En ocasiones, la policía ha desocupado el chalet abandonado, y no es la primera vez que se habla de su demolición, pero finalmente los okupas siempre vuelven a atrincherarse. Existe una especie de hermandad entre los punkies del "chalecito" (como es conocido en las calles la casa) y los sujetos que suelen andar por la plazoleta del otro lado de la calle, ya que su vida cotidiana es parecida

4.8 Kuala-Leng, manipulando mediante el vicio

Una sede social de algo que en principio parecería algún tipo de secta tipo Testigos de Jehová (no especialmente destructiva) Su local se encuentra a pié de calle, en la calle San Jorge, a las afueras hacia norte. No realizan captación por las calles ni por las casas, simplemente se limitan a estar allí con su puerta abierta de día, y el local cerrado de noche. Los vecinos tienen claro que es algún tipo de secta, y que están engañando cada vez a más gente, ya que sus reuniones poco a poco han ido creciendo desde que abrieron hace un par de años. Por lo demás, no parecen ser destructivos.

Abnoctia tras el espejo

Demos un vistazo a Abnoctia con otros ojos.
Arranquemonos el velo de inocencia, y contemplemos el valle con ojos que sepan reconocer la verdad.

- Don Cesar, vicioso declarado

No es un empresario, es un monstruo, es un importante mafioso que se ha introducido en el mercado de la droga, las estafas fiscales, y la prostitución (proxenetismo y pedofilia) Don Cesar no tiene trato alguno con lo sobrenatural, pero mantiene comprados a varios miembros del ayuntamiento, entre ellos, al alcalde. El Joker, y el piso de prostitutas de la calle Huertas "son" suyos. Indirectamente, a través del gerente del Joker, tiene contacto con las pandillas de la calle Huertas, y no es la primera vez que ordena (en casos excepcionales, habitualmente funciona como empresario) que alguien sea apuñalado y luego hace que salga absuelto su títere. Por supuesto, algunos policías y jueces ya conocen las ventajas de aceptar el dinero de Don Cesar. Don Cesar suele reconocerse como un vividor, y mantiene a varias esclavas sexuales en su finca para su disfrute personal

El príncipe Antonio ha dejado claro que Cesar puede ser un recurso muy valioso (como cabeza de turco, cortina de humo, uso de sus recursos, futuro ghoul, etc) llegado el caso, y ha decretado que los caminos de los muertos y el de este mortal deben cruzarse lo imprescindible.

- La AEPRO

Una ficción burocrática (fundada en 1990). Su actividad no obedece más que a justificar su existencia. El Príncipe Antonio (2), Fernando (1) y Elisa (1) mantienen vinculados a 4 de los 6 miembros de la junta gestora. LA AEPRO ignora lo que su biblioteca cobija, durante el día, trabajadores honrados e ignorantes, hacen su trabajo, sin saber que por la noche, su biblioteca sirve de Elíseo a los muertos de Abnoctia.

Debido a que se encuentra en un edificio público de entrada compartida, las reuniones en el Elíseo acontecen cuando son convocadas, o cuando algún vástago acude por algún motivo, y topa con otro vástago que también se encuentra allí por sus propios motivos, pero no es un lugar al que "acudir de pasada a ver quien hay" ya que normalmente, no hay nadie.

Johan D'arath, Guardián del Elíseo dispone de ghoules para que atiendan la AEPRO por la noche, vela por el mantenimiento de la Pax Vampírica entre las paredes de la AEPRO, y mantiene la Mascarada.

- Club Frederic

No obstante, la mayor inversión de esfuerzo y tiempo de Johan se dedican al Club Frederic, un local en la calle 1 de Mayo, que desde el exterior aparenta ser un burdel (de esos que pretenden disimularlo, pero no lo suficiente como para que se note y no sean conocidos) o algún local extraño con su entrada de madera de roble, con sus dos ventanucos tapados por cortinas rojas.

Una vez dentro, no resulta ser un prostíbulo, si no un club refinado, con decoración de roble y rojo, para intelectuales liberales amantes del intelecto, el debate, y demás, casi... victoriano. Aunque realmente esto sea otra tapadera, ya que fue abierto precisamente en 1987 para dotar a los no-muertos de un lugar donde poder reunirse mas informalmente sin tener que recurrir a la AEPRO. Aquí si es posible encontrarse con algún vástago que haya acudido a pasar su noche.

Dispone de zona reservada para "socios"

- Lágrima de Hades

Propiedad de Cuervo, un Brujah local, que regenta el local a través de sus ghoules. Su local está considerado Elíseo por De La Cruz, lo cual enemista a Cuervo con Johan, pues como Guardián del Elíseo dispone de una autoridad entre los no-muertos en este local que no debería de poseer. El local lo creó un emprendedor en 1991, y tras ser vinculado por Cuervo en el 92, pasó a acatar las ordenes de su amo hasta el día de hoy.

- Ambulatorio

Los túneles nosferatu disponen de accesos a múltiples lugares, uno de ellos en concreto es la pequeña cámara del ambulatorio donde se guarda una poca sangre lista para transfusiones de emergencias, y similares. O por lo menos, eso se dice.

La realidad no es exactamente esa. Desde las cloacas, existe un conducto (que se construyó con el beneplácito del príncipe como pago a varios favores del clan Nosferatu, cuando en 1994 se realizaron obras en el sótano del ambulatorio), una simple escalerilla de mano que comunica con una rejilla en la sala de calderas del ambulatorio, en el sótano. Otra cosa es que desde allí alguien pudiese caminar tranquilamente hasta la cámara donde se almacena la sangre. El ambulatorio no cuenta con vigilancia por la noche, ni cámara de seguridad alguna.

La rejilla del cuarto de calderas, si alguien lo mirase en el plano de la obra, figura como un desagüe de seguridad para inundaciones, y lo que no consta, es que en el lado de las cloacas, abriendo la puerta que hay que abrir para entrar al cubículo que contiene la escalera de mano, en ese cubículo, suelen colgar de la pared una copia de todas las llaves del ambulatorio.

Otros rumores hablan de acceso similares a la morgue, a cuartos de contadores de varios portales, o a garajes. ¿Tendrán algo de ciertos?

- Kuala-Leng; Centro de autoayuda

Efectivamente, son una secta. No especialmente peligrosa, pero lo son.

El fundador de esta gallina de huevos de oro es un argentino afincado en España desde 1987, que se hace llamar Gurú Sandalphon. Kuala-Leng predica una vida placentera, obtenida a través de la liberación de los prejuicios, y de la satisfacción de todos nuestros deseos, trascendiendo la moral, un esquema mental obsoleto propio de sociedades atrasadas que debían ser manipuladas.

El Gurú Sandalphon dirige orgías entre sus fieles, bacanales, y todo tipo de actos que tengan por fin último recibir placer. Antonio ha introducido un ghoul en la secta con objeto de estudiarla desde dentro y ver si puede tratarse del retorno de Baltza (ver pags 24-25 y 28)

A todas luces, no lo parece, pero recientemente el Gurú Sandalphon ha radicalizado sus mensajes, llegando a predicar que la violación, o el asesinato, son actos perfectamente sanos si uno siente ese deseo, ya que no representan más que un conflicto entre las necesidades propias (el deseo) y la forma de ver las cosas por terceros, y las normas por las que se rigen (las leyes impuestas por la sociedad). De probarse que Baltza anda detrás de esta secta, los arcontes serían los primeros en actuar para eliminar la amenaza.

- San Viator

Aunque Santa Brígida se alza como un simple edificio, no sucede lo mismo con San Viator. El duro trabajo del padre Daniel Castell (impulsado por su fuerte fe) ha construido una verdadera comunidad, y ha conseguido que dentro de ella, sus feligreses realmente hablen con Dios. El padre les enseña que Dios es Amor, que hablar con Dios es hablar con el Amor, que pedir por un semejante es trabajar nosotros para que ese semejante reciba lo que pedimos para él, pues, al final, Dios es Amor. El padre les habla de justicia, les habla de seres humanos, de socialismo, y señala los puntos en los que debería mejorar la iglesia. El padre Daniel está en la calle, en el ayuntamiento, o en Huertas, donde se le necesite.

Este modelo de vida ha dado fe, ha dado un ejemplo, a la comunidad de San Viator. Los vástagos han comprobado que el suelo de la parroquia les repele como terreno sagrado. Escuchan como los feligreses hablan de su párroco, y saben que la fe de ese edificio se debe a que ese hombre, ha sabido devolver la fe a los corazones de sus fieles, y que es esta fe la que impregna el edificio.

En 1986 se construyó su parroquia, y llegó desde Barcelona a atenderla

En 1991 descubre que el padre Anselmo, de la parroquia de Santa Brígida, no es fiel al modelo de vida Cristiana, que frecuenta un piso de putas en la calle Huertas, y tiene una conversación con él en la cual ambos quedan enfrentados

Y por toda esta ciudad, cuando se pone el sol, los muertos despiertan de su sueño diurno y caminan. (Caminan...y fuman. Desde que llegó el tabaco, los no-muertos de Abnoctia han descubierto el truco de fumar en entornos fríos como Abnoctia para evitar que un espectador perciba que no emiten aliento alguno en la fría noche del pirineo)

5.- ¿Quién vive?

El que sigue es un listado de algunos (no todos) los vampiros de Abnoctia. La población total de Abnoctia es de unos 30 vástagos, y aquí se presentan 21.

Ventruue

- Antonio De La Cruz
- Fernando Diaz
- Elisa Docompos

Toreador

- Maria Estela de Merida
- Patricia Salazar
- Anette Willson
- Johan D'arath

Gangrel

- Jaime Balustres
- Eusebio Jimenez
- Francisco Alzac

Brujah

- Alfredo Castro
- Carlos Padilla
- Cuervo Rodriguez

Nosferatu

- Cráneo
- Teodoro Sanz

Malkavian

- Francesca Pearre
- Helena Lloyds
- Isaboa Castell

Azedarac, arconte Tremere

Ruben, arconte Toreador

Miriam, arconte Brujah

La política de Antonio para las líneas de sangre menores, o posibles caiff, está muy clara y es sobradamente conocida; deben (con aceptación del primogénito del clan) vincularse a un clan y considerarse parte de él si desean morar en Abnoctia. Esta medida apareció en 1907 con motivo de la llegada a la ciudad de Anette, y se consolidó tiempo después con la llegada de Isaboa, para quien Antonio designó unilateralmente que se consideraría parte del clan Malkavian (creándose así la extensión a la ley, según la cual si el príncipe designa, el primogénito no tiene libertad a negarse)

Esta medida legal, pretende crear frentes políticos definidos y controlables en Abnoctia, impidiendo que apareciesen dos sujetos de una línea de sangre pretendiendo tener representante en el consejo de la primogenitura (como 2 astutos nosferatu hicieron) o varios sujetos de diferentes líneas de sangre pretendiesen constituir un bloque político. Pudiendo además Antonio decidir a que clan une a cada sujeto, esto le permite, en un caso extremo, balancear el equilibrio de poder en la ciudad, evitando que una facción que no le interesa crezca, o potenciando la que si le interese. Igualmente, el arconte Tremere puede llegar a ser reclamado para ejercer sus artes Taumaturgas identificando el linaje de cualquier recién llegado, ya que la sombra de Baltza revolotea sobre la ciudad, y cualquiera podría ser un Baali (o alguien corrompido por ellos)

Antonio de la Cruz, el Trono de Hierro

"Soy Antonio De la Cruz, sangre de Guillermo de Cadiz, sangre de Aunfren, sangre de Tiamat, sangre de Veddartha, nuestro padre, y os doy la bienvenida a Abnoctia, mi Dominio"

Clan: **V**entruue
Generación: Séptima
Conducta: Autócrata
Sire: Guillermo
Abrazo: 1298, Teruel
Edad Aparente: 40+

De una impresionante palidez y facciones endurecidas, su pelo es de un color castaño oscuro, que le cae hasta los hombros, y lo lleva siempre bien peinado. Siempre afeitado (aunque fue abrazado con barba, con los nuevos tiempos ha aprendido a afeitarse cada noche antes de comenzar su rutina, prefiere este nuevo look de los últimos años), y muy elegante. Sus ojos son marrones, habla calmada y cultamente, utilizando en ocasiones expresiones de castellano antiguo.

Caballero de Aragón en vida, su historia está ligada a la de Abnoctia, (capítulo 3, pag 10)
Antonio solo se alimenta de muchachas jóvenes, menores de 20.

Fernando Diaz, Senescal

"Mi nombre es Fernando, sangre de Antonio De La Cruz, sangre de Guillermo de Cadiz, sangre de Aunfren, sangre de Tiamat, sangre de Veddartha. Me honra conoceros"

Clan: Ventrue
Generación: Octava
Conducta: Arquitecto
Sire: Antonio
Abrazo: 1645, Cadiz
Edad Aparente: 30+

De contextura fuerte, alto y ágil, tiene la apariencia de un hombre rubio en la madurez, largo cabello y barba corta arreglada, sus ojos brillan con una ilusión que no ha muerto a pesar del paso de los años, exhibe una sonrisa tranquila, es bastante festivo e irradia un ánimo poco común entre los muertos.

Desde su abrazo, su camino ha transcurrido al fiel servicio de Antonio. (Capítulo 3, página 20) Cuando Antonio marchó a conocer otros principados ilustres, Fernando (con disfrute) actuó como Senescal, enfrentándose a las tramas habituales, y a sucesos como la inadaptación del entonces primogénito Malkavian, o la sombra de los misteriosos Baali sobre la ciudad. En todo momento veló por los intereses de su sire, y por que encontrase su dominio sin problema a su retorno. Lo hizo bien. Al regreso de Antonio, este no renovó el vínculo de sangre con el que le mantenía atado (Fernando piensa, confiando en que la lealtad que le había inculcado fuese un lazo mejor que la vitae, ahora que había probado las mieles del poder, aunque también sabe que aunque no se haya hablado de esto, es algo tácito; en el momento en que sea necesario por que siembre dudas, el vínculo le volverá a ser impuesto) A diferencia de su sire, mantiene sus apetitos en secreto

Elisa Dosantos, Primogénita Ventrue

"Elisa, Voz del clan Ventrue. Cualquier problema, coméntamelo"

Clan: Ventrue
Generación: Décima
Conducta: Superviviente
Sire: Jesús Dosantos
Abrazado: 1615
Edad aparente: 20+

Una mujer joven de largo pelo negro, rostro delgado y ojos claros, cautivante sonrisa y bello cuerpo. Viste con largos y finos vestidos, bastante adornados. Su voz es dulce y melosa, además de ser el primogénito más comprensivo, según se dice.

Llegó desde Santiago (donde fue abrazada por su propio padre, que se suicidó al sol por ello) en 1661 (Capítulo 3, página 21), en los tiempos en que Jaume y Antonio pugnaban por el control de la mina, y según se cree, entró la lucha en el bando de Alfredo, aunque finalmente acabaría posicionándose sabiamente junto a Antonio, y desde entonces, viendo lo sólido de su posición, se ha mantenido fiel a él, convirtiéndose en su segundo aliado. Ya no parece muy dada participar en las intrigas políticas, aunque sirve a Antonio con esmero.

Aunque no se conoce su presa predilecta, si es sabido que Elisa no proyecta reflejo sobre los espejos, como los vampiros de los mitos.

María Estela de Mérida, Primogénita

“María Estela de Mérida, caballero. Encantada de conoceros.”

Clan: Toreador

Generación: Octava

Conducta: Confabuladora

Sire: Leandro

Abrazo: 1317, Mérida

Edad aparente: 20+

María aparenta ser una chica de 20 y tantos años, moderna, atractiva, extrovertida y marchosa. María se mueve por la noche Abnoctina como una chica divertida, que no bebe (aunque fuma algo) y a la que le gusta bailar. Aparenta ser la clase de chica de la que te enamorarías por su carácter además de por su cintura.

La realidad es que María Estela es una muerta que lleva caminando siglos. Cuando abandona su papel de chica del siglo 20, su lenguaje vuelve a ser cortés, medieval, propio de una princesa de fantasía. Es un cadáver frío y pálido con melena castaña de rizos hasta media espalda.

En vida fue noble en la ciudad de Mérida, y allí fue abrazada por Leandro, un antiguo local al que la sociedad de Leopoldo cazó en 1528. Continúa sus propios asuntos sola, disfrutando del prestigio heredado como sangre de Leandro, hasta que en 1671 (Capítulo 3, página 23), Alfredo acabó en Mérida buscando un vástago de renombre que pudiese ser un candidato a enfrentarse a Antonio, interesado en ganar el trono y concederle sus favores. Su búsqueda le había llevado a María Estela, quien aceptó el pacto pensando que sería fácil eliminar al tal Antonio declarándose príncipe ella y luego atender su pacto con Alfredo en su justa medida.

Quando se demostró que Antonio era rival mas que de sobra por el trono, y que Alfredo estaba condenado a fracasar, la lealtad de Maria Estela cambió hacia Antonio... hasta el momento en que encuentre una oportunidad mejor.

Desde entonces sus noches han quedado unidas a Abnoctia. Las noches de viernes y sábado puede vérsela con su [rebaño](#) de ghoules fingiendo ser María, La [pasión](#) de Maria Estela (tanta pasión que no la reprime ni cuando finge ser María) es el [flamenco](#), entre otros tipos de arte (en otros tiempos, también se sintió fascinada por la [tauromaquia](#), aunque ya no les fascina tanto)

Patricia Salazar

"Patricia, chiquilla de Maria Estela de Mérida. Un placer"

Clan: **Toreador**

Generación: **Novena**

Conducta: **Confabuladora**

Sire: **Maria Estela**

Abrazo: 1750, Mérida

Edad aparente: 20+

Patricia es una mujer bastante alta, rubia, con ojos marrones y una actitud practica y concisa. Solía llevar su pelo recogido en una coleta y arreglarse bastante. Con los nuevos tiempos, ha aprendido a infiltrarse entre la corriente gótica, y es conocida como una de las góticas habituales. En realidad, esto obedece a un plan para poder disimular su palidez ocultándola detrás del maquillaje blanco (replicando al film de Proyas "El cuervo", para lo cual se viste con una gabardina negra)

Patricia es chiquilla de Maria Estela, abrazada (Capitulo 3, pagina 25) por su prometedor potencial bailando [sevillanas](#), talento que mejoró, pero que enseguida dejó de practicar salvo por requerimiento de su sire. Cuando su sire marchó a conocer otros principados, ella quedó como primogénita de los Toreador en Abnoctia. A la vuelta de su sire, Maria Estela renovó con ella el juramento de sangre que la subyugaba, y se mantiene hasta las noches actuales. En algunos momentos, Patricia no puede si no reconocer que si no se siente esclavizada por esta actitud es debido al propio efecto del vinculo de sangre, que la ata en sus pensamientos. Cuando estos pensamientos despierten, se siente enjaulada, prisionera eternamente, utilizada como una herramienta, pero el poder del vinculo es tal que los pensamientos quedan relegados a segundo plano ante su lealtad a su sire (no lo suficientemente como para que se sienta una desgraciada y sienta ganas de poner fin a todo esto, marchando muy lejos, no obstante, sabe que no soportaría estar sin su sire...y tristemente, eso es lo único que importa)

Anette Willson, Arpía

"Soy Anette, del clan Toreador de Abnoctia"

Clan: Hija de la cacofonía

Generación: Undécima

Conducta: Celebrante

Sire: Ivette

Abrazo: 1831, Londres

Edad aparente: 30+

Una mujer de pelo negro corto, y ojos marrones, que se adorna (sin sobrecargarse) con joyas (pulseras, collares, pendientes y anillos) humildes **Mira** en todo momento a los ojos al hablar **Obsesionada** con la música (y su composición), prácticamente se considera una **Toreador**

Anette era hija de una rica familia **Londinense** del siglo **XIX**, que se orientó hacia la música (piano, danza clásica y canto) desde joven. Ya viviendo profesionalmente de ello en la edad **Victoriana**, **Ivette**, una cainita del extraño linaje de las **Hijas de la cacofonía**, reparó en sus dotes, y se enamoró de ellas, decidiendo que pervivirían (y aumentarían) para el resto de la eternidad.

En 1846, conoce a **Alfredo**, **Antonio** y **Maria Estela** (Capítulo 3, pag 26) , de viaje en Londres, y aunque la cercanía de vampiros tan ancianos la sorprende, ellos son seducidos por su carisma (Y en el caso de **Maria Estela**, por su voz y su pasión, lo que las llevó a vivir su particular forma de romance, que todavía se mantiene en las noches actuales de una forma liberal).

Anette les enseña la sociedad **Londinense** de los muertos vivientes mientras que a una neonata como ella le abren los ojos a la forma de vida de vampiros mas ancianos.

Finalmente, atraídos por su carisma, **Maria Estela** prendada de ella, y ella interesada en acompañarles, acuerdan continuar su viaje juntos antes de volver definitivamente a **Abnoctia**.

Ivette, la sire de **Anette** acuerda dejarla marchar a cambio de un favor, que en su día **Maria Estela** debería devolver (y todavía no ha hecho, aunque tampoco se sabe si **Ivette** pervive)

Anette volvió a **Abnoctia** con el grupo y se aposentó allí, continuado su obsesión de terminar una canción que refleje a la perfección la historia de amor entre **Nosferatu** y **Toreador**. De mientras, gravitó naturalmente hacia su posición como arpía, siendo en las noches actuales, la arpía por antonomasia de **Abnoctia**.

Johan D'arath, Guardián del Elíseo

Pepe Toño no sabe nada de todo esto

Johan D'arath es un personaje imaginado por Pepe Toño, antiguo forero del RdV, que no guarda ninguna relación con Crónicas Oscuras (ni desde hace años, con el RdV o con cualquier otra comunidad de internet, simplemente, se esfumó)

Este personaje se incluye en Abnoctia como tributo al RdV de aquellos tiempos. La versión que se presenta aquí de Johan está modificada por mí (Tzimize) al igual que la propia Abnoctia para mejorarla y adaptarla a la España real. El historial original de Johan, escrito por Pepe Toño, puede encontrarse en la [sección de relatos del RdV](#), bajo el nombre de “Romanticismo vampirico” aunque ha cambiado totalmente (como podreis comparar) debido a algunas incongruencias (los nombres, los tratamientos ingleses p.ej) con la España real y algunos otros detalles (¿boda con una humana?!?! Digno de segunda edición!)

Johan D'arath fué el nick que utilizó Pepe en su estancia en el RdV. Pepe fué igualmente el artifice de [la famosa broma que el RdV jugó a una conocida radio latina](#), adoptando porsupuesto el nombre de Johan D'arath, aunque en aquella ocasión no interpretaba al personaje, si no simplemente usaba su nombre.

Para un trabajo de adaptación como este, no he querido resistirme a introducir a Johan como poblador de Abnoctia.

En un primer momento, la idea de hacer que Catalina al morir quedase atrapada en las tierras sin piel por su amor a Johan (como buen grillete para wraith, si no abusas de él en tus historias) me pareció buena idea; el tener a un wraith engrilletado a un sujeto al que ama, y siendo este sujeto un vampiro incapaz de morir. Se conjugan dos de las imágenes mas poderosas en concepto de ambientación gótica, pero finalmente pensé que Catalina descubriría que su amor era un vampiro, con todo lo que ello implica. Bien pensé que si ella era un wraith, podría amar a un vampiro, pero finalmente la idea no me pareció del todo correcta, así que la eliminé de mi particular visión de Johan. No obstante, si algún narrador deseara explorar ese terreno, los clásicos dramas góticos son una de las herramientas mas fuertes que el MdT puede utilizar.

“Johan, Guardián del Elíseo, encantado”

Clan: Toreador

Generación: Undécima

Conducta: Protector

Sire: Dorlac

Abrazo: 1501, París

Edad aparente: 30+

Johan nació en Francia, un joven muchacho de campo, segundo hijo de un matrimonio, que acabó por dejar su familia (padres y dos hermanas) y viajar a la ciudad a intentar conseguirse un futuro con su pasión; los cuadros.

En la ciudad tuvo mala suerte, malvivió rozando la indigencia hasta que sus habilidades como pintor le permitieron vivir escasamente de su pasión y ahora oficio; pintar cuadros.

Su buen hacer llegó a oídos de un noble, Dorlac, que apadrinó al joven D'arath hasta que finalmente optó por convertirle en su ghoull a la edad de 22 años. A los 27 años, le concedió el abrazo viendo cuanto habían crecido sus habilidades.

Dorlac le introdujo en los círculos nocturnos del arte parisino, donde la fama de monsieur D'arath comenzó a crecer, y donde sus cuadros comenzaron a reportarle beneficios.

Johan realizaba mayormente retratos y paisajes, caracterizándose sus obras por dos patrones siempre presentes; la exaltación del lamento, y la oscuridad. Solo en una ocasión monsieur D'arath pintó bajo encargo un cuadro alegre para un noble, reflejando una ficticia pose del noble y su familia de día, dijo que nunca volvería a realizar un trabajo así.

Finalmente, Johan viajó a España en 1615, pasando unas décadas en el Reino de Aragón, pasando por Madrid, y asentándose definitivamente en Santander en 1683. Aunque los círculos artísticos de Santander eran incomparables a los de París, Johan se sintió agusto en la ciudad costera.

En Santander (1698) conoció de forma fortuita a Catalina, una muchacha de familia noble con talento para la música y el canto, aunque la conoció de forma azarosa en una calle oscura, asaltada por dos rateros. Aunque Johan dio cuenta de los rateros, Catalina huyó sin revelar su nombre.

La providencia quiso que se cruzasen unos meses después (1699) en una fiesta en la que Catalina cantó para los asistentes. Así, Johan y Catalina fueron presentados. Catalina era hija de un noble, y en ocasiones, frecuentaba cierta taberna, buscando a un "atractivo e interesante caballero" llamado Emilio con el que solía mantener largas y trascendentales conversaciones.

Interesado (celoso, reconocería más tarde) Johan buscó a ese caballero, y le encontró, descubriendo que era un vástago, uno cruel que solo pretendía aprovecharse de Catalina, y pervertirla haciendo que se mezclase con esos entornos hasta introducirla en el mundo de las fullerías y convertirla en su ghoull y juguete.

Emilio y Johan pelearon en la taberna y acabaron batiéndose con sus estoques por las calles. Finalmente, Emilio escapó y desapareció.

Johan comenzó a visitar asiduamente a Catalina hasta que ambos se enamoraron. Los mejores cuadros de Johan fueron pintados en esta época, múltiples retratos de Catalina, siempre nocturnos. No obstante, esta felicidad duró apenas 3 meses, teñidos por la preocupación de Catalina de que veía a Johan distante, apartado, como si una parte de su vida quisiese mantenerla en secreto, como si quisiera ser parte de su vida, pero a la vez quisiera no acercarse demasiado para protegerla de algo.

Apenas 3 meses después de declararse mutuamente su amor, y tras una temporada de problemas de salud, Catalina cayó en cama, enferma, y se descubrió había sido envenenada en su propia casa

por una sirvienta (que Johan descubrió era un ghoul de Emilio) e irremisiblemente quedó postrada en cama, siempre con la visita todas las noche de Johan, y el descontento de sus padres que no toleraban esos horarios tan poco ortodoxos de visita para un caballero de bien. Ciego de rabia, y dominado por su bestia, Johan asesinó a la criada, e investigó el paradero de Emilio hasta localizarlo en el propio Santander, en una casa señorial, la cual allanó y donde volvieron a luchar por todas las habitaciones e incluso el tejado. Emilio volvió a desaparecer gracias al arte de la ofuscación, y Johan juró que le daría caza hasta en el propio infierno si era necesario. Johan asesino a varios de los sirvientes ghoul que intentaron detenerlo cuando marchaba de la mansión, poseído por la Bestia.

Dejando su fortuna como recurso para la familia de Catalina, se quedó con lo imprescindible para rastrear a Emilio y darle caza, y partió de Santander cuando dedujo que había huido a refugiarse en otro lugar. Manteniendo correspondencia con Catalina y sus padres casi cada noche, descubrió una noches después de su muerte que Catalina empeoraba y estaban preparados para lo peor. Johan volvió a su lado, valorando el abrazarla para librarla de la muerte, pero con todo el pesar, tuvo que reconocer que era mejor dejarla partir en paz. La parte de Johan que se sentía parte del ritmo mortal del mundo murió aquella noche con ella, y desde entonces busca una razón para soportar la eternidad baldía. Partió a la caza de Emilio, y 5 años después (1704) lo encontró en Valladolid, donde lucharon por ultima vez y pudo por fin darle muerte.

Regresó a Santander para descubrir que los retratos de Catalina le causaban dolor y nostalgia y los rompió todos. La propia ciudad le recordaba a ella. Tras una temporada bebiendo de borrachos, optó por marcharse, y partió a Huesca (1706) y finalmente (1750) a Abnoctia. Hacía solo dos años que Antonio había declarado al clan Toreador instaurado en Abnoctia, y la llegada de un hombre melancólico, de ojos verdes y cabello negro (recogido en ocasiones en una coleta) con experiencia, conocer de la noche y artista de gran talento (cuando se animaba a ejercerlo) reforzaba fuertemente al clan.

Desde el abrazo de Fernando, era este quien ejercía como Guardián de los Elíseos de Abnoctia, pero al anunciar Antonio su marcha a la corte de Mithras en 1841, traspasa el cargo a Johan, alegando que Fernando deberá dedicar su tiempo a otros menesteres. Johan acepta el cargo con agrado, y se dedica a él plenamente para ocupar su tiempo y mantener los recuerdos apartados.

Igualmente, en 1852 (Capítulo 3, pag 27) es Johan quien recibe a Marta en el antiguo Elíseo del matadero (cuando existía) cuando corre a informar de que Baltza se encuentra en la ciudad.

Desde entonces, Johan se ha dedicado con celo y dedicación a los Elíseos, esperando ocupar todo su tiempo. Esto le ha hecho ser un Guardián atento, detallista, esmerado, y su mantenimiento en el cargo, una vez Antonio regresó y Fernando volvió a quedar desocupado, resultaba evidente.

A la llegada de Johan, el Elíseo de Abnoctia consistía en el matadero, pero aunque esa industria demostró ser inviable en la década de 1980, Antonio lo mantuvo funcionando hasta que abrió el Club Frederic en 1987 y permitió que cerrase el matadero. En 1990 se fundó la AEPRO, cuyas oficinas cobijan otro Elíseo, y el Lágrima de Hades también es Elíseo desde 1994 (2 años después

de que Cuervo lo tomase) Aunque las formas se mantienen, es sabido que Cuervo no acepta de buen grado que Johan pueda disponer de autoridad sobre su local, y como Johan lo ve, intenta tratar las cuestiones del Lágrima con Cuervo como si fuesen decisiones consensuadas (aunque realmente, está en posición de dictar ordenes, por mucho que Cuervo saque el beneficio económico del local, el podría controlarlo)

Johan es un sujeto educado, que todavía conserva, aunque mermada, su pasión por la pintura. Es un sujeto reservado, pesimista y triste, que no tolera el mal que no sea necesario (tampoco es un puritano ni un defensor de los oprimidos) Intenta en todo momento mantenerse ocupado y activo, aunque en el pasado ya optó por no levantarse durante varias noches, y mantuvo ese ritmo durante unos pocos años, pero finalmente optó por ocupar sus noches con proyectos y responsabilidades,

Jaume Balustres, Primogénito Gangrel

"Buenas noches, soy Jaume"

Clan: Gangrel

Generación: Duodécima

Conducta: Bellaco

Sire: Andreu

Abrazo: 1602, Barcelona

Edad aparente: 40+

Un hombre de pelo corto oscuro, con pronunciadas entradas en sus sienas, y notables canas. Siempre elegante y vistiendo de traje en la mayoría de las ocasiones. Sigue utilizando uno de los antiguos relojes de cadena que guarda en su bolsillo, y pañuelos de tela. Erguido en todo momento y de trato correcto y formal.

Junto a esta apariencia de hombre de negocios, Jaume porta las marcas que la Bestia ha dejado en su cuerpo, como resultado de la particularidad que su clan sufre. Los colmillos de Jaume no pueden ocultarse, y quedan expuestos en todo momento (aunque Jaume aprendió a hablar intentando no revelarlos, por lo que suele mantener los labios juntos y cuidarse mucho) La planta de sus pies es densamente peluda, y sus dedos están deformados, rugosos, obligándole a usar un número mayor de calzado. En ocasiones, igual que a un mortal le podría rugir el estómago por hambre, Jaume ruge por sed, pero es un rugido que nace de su Bestia interior, y sale involuntariamente por su garganta.

Jaume nació en 1555 en Barcelona, llevo una vida dura y pobre, y cuando Andreu lo abrazó y se acostumbró a su condición de muerto viviente, comprendió que tenía la oportunidad de tomar todo lo que la vida no le había dado. De su sire aprendió su férreo autocontrol, puesto sobre aviso de que los Gangrel no podían permitirse el sucumbir al frenesí como otros clanes mas afortunados al no estar tan ligados a su Bestia interior.

Jaume comenzó a interesarse por el dinero y las empresas, y comenzó a servirse de ghoules en puestos claves para crear su próspero imperio financiero. En pocos años sus influencias toparon con las de un antiguo Ventrue de nombre Aureliano, descendiente de los tiempos romanos, que le tomó como protegido a cambio de sus servicios y de no inmiscuirse en sus negocios. Como la otra opción era que la progenie de Aureliano le rebanase el pescuezo, aceptó dispuesto a sacar partido de la protección de un antiguo.

Sus negocios fueron bien, y finalmente en 1642 tuvo noticias de una nueva mina de hierro en el pirineo Aragonés, que prometía buenos beneficios y que estaba causando que los trabajadores se mudasen a un pueblito de montaña para ganar dinero allí. Jaume preparó sus cosas y marchó a Abnoctia, donde vinculó con sangre a trabajadores clave de las oficinas de la mina, para desviar fondos y llevarse su beneficio.

Entonces en 1646, Antonio volvió a Abnoctia, y los sucesos que se desencadenaron (Capítulo 3, pag 21) acabaron por asentarlos en Abnoctia, primero como rival directo de Antonio por el control de la mina, y después, como firme aliado suyo. Hasta las noches actuales, Jaume se ha mantenido como un empresario astuto y despiadado, aliado del Trono de Hierro, y uno de los fundadores de la actual Abnoctia desde los tiempos de la mina, convirtiéndose en el primogénito con mas voz en el consejo de la primogenitura. De Jaume se dice que es letal en combate, y se le ha visto manifestar la disciplina Protean en su mayor expresión (disolverse en bruma) Igualmente, Jaume es un maestro del autocontrol, predicando las enseñanzas que obtuvo de su sire sobre la Mascarada, y la necesidad de mantener la Bestia a raya.

En 1687 Jaume hizo uso del derecho de progenie que Antonio le concedió 10 años antes y abrazó a Eusebio, convirtiéndose así en primogénito Gangrel de la ciudad.

Jaume, según se dicen es repelido por los ajos y los ríos, [como cuentan las leyendas](#)

Eusebio Jimenez, Azote

"Eusebio, Azote de la ciudad. Cualquier problema que veas, deja un mensaje para mí en la AEPRO"

Clan: Gangrel

Generación: Decimotercera

Conducta: Bravucón

Sire: Jaume

Abrazo: 1687, Abnoctia

Edad aparente: 30+

Los vástagos (presuntamente) leales a sus Príncipes que vigilan las calles actuando como jueces, jurados y verdugos frente a otros vástagos infractores; En el nuevo mundo se les llama sheriff, en la vieja Europa, son llamados Alguaciles (por la palabra árabe al-wazir), ya que los alguaciles en la edad media eran alcaldes de una aldea (o comarca pequeña) con autoridad sobre lo civil y lo criminal. En las ciudades de la Camarilla también existe la figura del Azote, que funciona bajo la jerarquía del Alguacil, y funciona como si del Alguacil se tratase, pero más destinado a vigilar las fronteras y los vástagos dentro de la ciudad que no se hayan presentado al Príncipe.

En Abnoctia las cosas no son así. Debido a la pequeña población de no-muertos de Abnoctia, es un solo vástago (Eusebio) el que ejerce como Alguacil, sin Azote alguno que le preste ayuda, aunque, curiosamente, en Abnoctia al cargo de Alguacil se le conoce como Azote, y por tanto, Eusebio es el Azote (No el alguacil, aunque sea lo mismo con otro nombre) de la ciudad. Se le llama así al cargo, simplemente por preferencia de Antonio, y a que piensa que una palabra como Azote impresionará más a los posibles infractores.

Este ha sido uno de los logros de Antonio, disponer de los dos gangrel leales y comprometidos con la estructura de la ciudad, ya que aunque Eusebio es un fanfarrón, y un bravucón que gusta de intimidar con los poderes que su cargo le concede, por encima de esto, es leal a Antonio y realiza su función con empeño, avalado por unas dotes ampra el combate dignas de su sire.

El puesto de Azote en Abnoctia lo inauguró Eusebio, y desde entonces, no ha existido otro (y Antonio y Eusebio esperan que siga siendo así por muchos años)

Eusebio siempre viste con botas militares, vaqueros, y camisetas cómodas de manga corta o larga. Lleva el pelo rubio largo y apenas atendido. Tiene una ligera barba oscura de una semana. La Bestia le ha marcado en las ocasiones en las que lo ha dominado con unas orejas puntiagudas que oculta con su cabello, un pecho y una espalda poblada de vello gris que recuerda a un lobo, y una tendencia inconsciente a adoptar comportamientos animales en lo que se refiere a sus poses, a rugir en circunstancias de tensión, etc...

El propio hecho de ir armado en Abnoctia es castigado, hasta ese punto es severo Antonio, pero a Eusebio se le conoce por soler ir armado con su Desert Strike Eagle y/o su espada larga, para ocultar las cuales, se sirve de su característica gabardina de cuero negro. De su sire ha heredado su férreo autocontrol y una comprensión de la disciplina Animalismo con la que ha logrado incluso superarle.

Francisco Alzac

"Me temo que no nos han presentado; Francisco Alzac"

Clan: Gangrel
Generación: Décima
Conducta: Superviviente
Sire: Desconocido
Abrazo: 1992, Abnoctia
Edad aparente: 50+

Alzac es un hombre maduro. Comercial de ventas de una empresa Barcelonesa dedicada al suministro de equipamientos deportivos. Estaba en viaje de negocios desde Barcelona a la zona de las estaciones de esquí pirenaicas, y aunque comenzó su viaje hospedándose en Xuesca, a su segunda jornada de trabajo, le cogió la noche en Jaca y marchó (aunque le ofrecieron pernoctar allí, por educación rechazó) a Abnoctia con la intención de encontrar una pensión, ya que eran las navidades del 92 y Jaca rebosaba. La muerte le encontró en Abnoctia. Apenas había llegado, aparcado, y llevaba un par de minutos andando por las vacías calles, alguien le saltó desde atrás, y le arrastró a un cercano callejón.

Ese alguien era un vampiro, que bebió su sangre y debilitado y a las puertas de la muerte se desgarró su muñeca y le dio su sangre, cayendo a borbotones. No le dijo ni palabra, era un vampiro fuera de sí, perdido en su propia bestia interior, como entendería más tarde, con un aspecto más propio de un monstruo que de un humano.

Cuando abrió los ojos, el monstruo ya no estaba. Nunca volvió a verlo. Tuvo la suerte de intuir que había sucedido y lo que ello implicaba y esconderse de los rayos del sol en las alcantarillas, y logró durante 4 días sobrevivir a base de un par de gatos, aguantando su sed hasta que Eusebio le localizó.

Eusebio había reparado en dos cadáveres que habían aparecido, aparentemente sin haberlos causado ningún vástago de la ciudad, y esperando encontrar un frenesí mal escondido, se puso a investigar, rastreando a un gangrel perdido en su bestia interior hasta las afueras de la ciudad (donde supuestamente, se enterraba a pasar los días) y finalmente lo había localizado y atacado hasta darle muerte. Era evidente que esa criatura había abrazado a Francisco azarosamente, y ahora, Francisco era un problema para Abnoctia.

Aunque en principio se le trató, y se sintió, como un reo condenado a muerte, finalmente para sorpresa de todos, Antonio permitió continuar existiendo (con esas palabras, "continuaras existiendo mientras yo así lo considere") a Francisco estrechamente vigilado.

Han pasado 4 años, Francisco se ha integrado en Abnoctia, ha aprendido las tradiciones y los procedimientos de las noches de los no-muertos, pero todavía se siente nuevo en esto y desbordado por los acontecimientos. Le parece que fue ayer cuando salió de Jaca prometiendo volver en un par de días para cerrar precios...

Alzac (como se le conoce) es un individuo con una cierta barriga, poblada barba, y con una cierta calvicie. Viste formalmente, sin llegar a trajes, y ante todo es un individuo correcto y educado. La Bestia no ha tenido todavía ocasión de marcar su cuerpo, aunque Francisco ya está prevenido contra los riesgos de dejarse llevar, y le aterra convertirse en un monstruo.

Alfredo Castro, Primogénito Brujah

"¿Que hay?"

Clan: Brujah

Generación: Décima

Conducta: Competidor

Sire: Sara Ripoll

Abrazo: 1598, Barcelona

Edad aparente: 40+

Alfredo es un vástago taciturno. Escueto, práctico, centrado en el tema y que no se anda por las ramas, soluciona las cosas punto por punto. Es previsor, no es de muchas palabras. Es la clase de sujeto que parece estar predispuesto en contra de la gente por su forma de hablar, parece prepotente, tosco. El diría que es objetivo, centrado y práctico.

Es un hombre de cabello corto, negro como sus ojos, alto para la época en la que le tocó vivir. Tiene buen cuerpo y lo aprovecha vistiendo como un vulgar macarra de gimnasio (licras negras ajustadas, vaqueros marcando, y demás) Considera "una putada" la propensión de su clan a estallar en frenesí, y se toma muy en serio este riesgo. Es un gran estratega político, y aunque sean cosas del pasado (¿lo son?) se sabe que este es el vástago que compitió por Abnoctia contra Antonio, no es ningún débil con el que se pueda jugar, ni en la arena política ni en las calles. Ha dedicado mucho tiempo a tomar dominio sobre la policía de Abnoctia, y Antonio la controla a través de él, pero en última instancia, es su área de influencia.

Alfredo vino de Barcelona, donde nació en la clase obrera, y fue abrazado en 1598 con 36 años por su sire por ver esas cualidades en él que a menudo hacen que la gente se predisponga en su contra, competitividad, seriedad, dedicación, capacidad para sacrificar ventajas por un objetivo mayor, capacidad de liderazgo y sacrificio...la materia prima de un líder, o de un príncipe.

Alfredo terminó por dejar a su sire en Barona y viajó en 1653, tras 55 años en la sangre, pues conocía de lejos a Aureliano (quien no!) y sabía que si el Ventrue movía a su peón Jaime, es que había algo que ganar. (Capítulo 3, página 21)

Tras la lucha de poder de Alfredo contra Antonio, y tras intentar inclinar la balanza a su favor buscando alguien que pudiera funcionar como alternativa favorable a él, y encontrar en Mérida a María Estela, Alfredo es finalmente derrotado y vinculado con sangre a Antonio para asegurar su lealtad a su nuevo Príncipe, y así comienza a transcurrir la historia sobre Abnoctia, llegando Alfredo a marchar a Europa con Antonio bajo el influjo del vínculo de sangre.

Finalmente el vínculo de sangre le es retirado, aunque la prohibición de abrazar se le mantiene (sus últimos 3 chiquillos fueron destruidos en su intento de eliminar a Antonio atacando junto a sus chiquillos y María Estela, cuando esta cambió oportunamente de bando y lo obligó a huir). Se dice que su enemistad con María Estela es mayúscula, pero de ser así, sabe guardar las apariencias. También se dice que fue responsable, de todos, o al menos de parte, de los atentados contra Antonio (aunque no faltan quienes dicen que fue cosa de la primogenitura en conjunto)

A Alfredo le desagrada que le recuerden los tiempos de sumisión a Antonio, y prefiere fingir que los tiempos de enemistad nunca sucedieron y que siempre estuvieron las cosas como estuvieron ahora. Alfredo no amenaza, no grita ni es violento, en Abnoctia se sabe que tiene los recursos, la determinación, y la experiencia como para lograr sus fines. Si algún día Antonio cayese, es casi seguro que en la lucha por el Trono, Alfredo sería el vencedor, ¿quién se le opondría? ¿Jaime? Carece del poder político de Alfredo ¿María Estela? Ni siquiera podría hacerle frente en una confrontación física. A pesar de todos estos rumores y potencialidades, la realidad es que Alfredo se comporta como un perfecto vástago leal al Trono de Hierro (algunos dicen que los efectos de tantos años vinculado forjaron nuevas opiniones en él y que todavía no ha vuelto a ver las cosas como las veía antes, que sus ansias de poder no han terminado de despertar, enterradas por años de lealtad a Antonio)

Alfredo mantiene correspondencia semanal con su sire, que prefiere las cartas a la moderna telefonía.

Carlos Padilla

"Soy Carlos, ¿Cuanto llevas en Abnoctia?"

Clan: Brujah

Generación: Duodécima

Conducta: Arquitecto

Sire: Desconocido

Abrazo: 1787, Zaragoza

Edad aparente: 30+

Es un sujeto de estatura media, que intenta domarse el cabello haciéndose una raya en el medio de su media melena, que le llega hasta el lóbulo de sus orejas. Pero este intento de domar su pelo es inútil, por lo que suele caer, limpio pero desorganizado, en mechones sobre su frente. Sus ojos son de un color almendra casi miel bastante peculiar, son agradables, pero suelen tener un extraño brillo de expresión torturada que rara vez los abandona.

Sus labios son estrechos y descoloridos, casi como si quisiesen desaparecer en una mueca tímida, que algunas encuentran atractiva y otras desagradable, y que hacen juego con una nariz pequeña y estrecha.

Su mentón es cuadrado y fuerte y se sustenta sobre un cuello fuerte que da paso a un cuerpo bien formado, delgado pero no impresionante. Sin embargo, la gente a veces lee en su pose que posee más fuerza de lo que aparenta. Sin embargo, no parece ser muy seguro de sí mismo, sus ojos a menudo rehuyen los de la gente cuando se le pregunta algo de lo que no quiere hablar.

Suele vestir unos vaqueros o ropa de sport con una camiseta de manga larga y una camisa de manga corta encima, generalmente de color oscuro, de manera que las mangas de la otra se asoman por debajo, con un color algo más llamativo, un verde, un beige o un rojo burdeos, tal vez.

Llama la atención especialmente que cuando se le asusta repentinamente o se le da una sorpresa muy desagradable parece sisear como un gato que se siente amenazado y muestra los colmillos. Carlos fue marcado por el Sabbat. Era un hombre de campo, con mujer e hijos, al que el destino jugó una cruel broma. El sabbat estaba preparando una incursión contra Xuesca, así que necesitaban carne de cañón que sacrificar, cainitas que ni hubiesen accedido a los rituales de creación ni tuviesen utilidad de ningún tipo, simple carnaza. Por ese motivo, la casa donde dormía la familia Padilla fue rodeada y asaltada por vampiros que derribaron la puerta aquella noche de 1787, y sacaron a rastras y con palizas a toda la familia a campo abierto. Un niño murió secado antes de que lo echasen de casa, pero eran cosas que pasaban, por uno más o uno menos...

Abrazados sin mayor entendimiento entre gritos y palizas, la familia Padilla renació como cainitas tirados enfrente de su casa, reducidos y rotos unos cuantos huesos a patadas antes de ser llevados al sótano de un edificio abandonado donde la manada se ocultaba por el día.

Los días siguientes fueron un infierno para los Padilla, una de las hijas se quebró y enloqueció (por lo cual la cortaron la cabeza con la hoja de una pala). Sobrevivieron alimentados con sangre de cerdos robados de la zona, mientras las explicaban que iba a subir a Huesca a buscar a otros vampiros que se escondían allí, y que su misión era entrar a golpear en unas direcciones que ya les darían, sin dejar supervivientes, que irían acompañados por algunos de ellos, y que si se les ocurría huir los colgarían de un pincho para cerdos, pero que si lo hacían bien, les aceptarían en su ejército y les darían autoridad. Les explicaron que esos vampiros a los que tenían que destruir eran parte de un culto que pretendía despertar a los Antediluvianos, los vampiros más antiguos, anteriores al diluvio, que cuando se despertasen devorarían a toda la humanidad y después a los vampiros, y que por lo tanto, por la humanidad y por ellos mismos debían de evitar que se despertasen destruyendo a quienes querían preparar su llegada.

Sintiéndose empujados a la guerra, a matar o morir, y con toda la presión de haber sido introducidos de golpe en un mundo tenebroso, la familia Padilla, los Gonzalez (otros campesinos en su mismo caso) y algún que otro sujeto puntual, fueron llevados por dos manadas a Huesca, y divididos y guiados por miembros de las manadas, se les dijo donde debían ir a buscar vampiros adoradores de los Antediluvianos a destruirles

A Carlos lo enviaron con el único hijo que le quedaba (desde aquella noche no ha vuelto a saber nada de su mujer) y el hijo mayor de la familia Gonzalez a una cuadra/matadero donde decían que debía tener el refugio un ancillae gangrel (ya les habían explicado los linajes de clanes, pero eso de ancillae no sabía que era, aunque había aprendido que preguntar era una buena forma de ganarse unas buenas ostias), y efectivamente, lo tenía, se veían indicios, pero no estaba.

O eso pensaban, saltó desde dentro de un montó de paja con unas garras monstruosas y comenzó a descuartizarles sin tregua. La Bestia de Carlos fue más fuerte que sus ganas de quedarse con su hijo, y mientras escuchaba como partía el gangrel la cabeza de este y su secuestrador le gritaba que no huyese, salió corriendo y se perdió en la noche, corriendo hasta refugiarse en otra cuadra, teniendo tal suerte que el sol no le alcanzó.

Huyó a las montañas, y pasó alguna noche refugiándose como pudo del sol, hasta que llegó a Abnoctia. Había escuchado a sus asesinos hablar de los príncipes de la camarilla, de como exigían pleno control sobre sus dominios, y por eso cuando Fernando lo encontró y lo llevó ante Antonio, consideró oportuno solicitar permiso para quedarse. Así se enteró de que las tradiciones exigían tal acto, y así Antonio se enteró de la historia de Carlos.

Aceptado en la Camarilla, ha aprendido desde entonces, y ha crecido hasta convertirse en un ancillae respetable, pero ha tenido la desgracia de comprender el horror que se esconde en el vampirismo, por mucho que la Camarilla lo disfrace con sus Elíseos, sus copas de vitae, y sus conversaciones políticas. Los vampiros son monstruos, como los que lo asesinaron a él y a su familia, por mucho que se disfracen tras sus tradiciones (aunque al menos eso, les hace mejores que el Sabbat) La personalidad de Carlos quedó irremediadamente marcada por la violencia de su abrazo. Es por esto que es uno de los mayores opositores al Sabbat. Durante el periplo de Alfredo en Europa (1841-1907), Carlos ocupó el cargo de primogénito.

"Cuervo" Rodriguez

"Bienvenido al Lágrima, socio, me llaman Cuervo"

Clan: Brujah

Generación: Decimotercera

Conducta: Rebelde

Sire: Ernesto De Guzmán

Abrazo: 1990, Toledo

Edad aparente: 30+

Amante de la música y la rebeldía, musculoso y bajo, con una cabeza calva, administra el local "Lágrima de Hades", al día con la música gracias a su equipo de trabajo, se divierte al tiempo que maneja el local, es bastante alegre y gusta de los chistes, por desgracia no son los más graciosos. Suele vestir de cuero negro, como mandan los cánones heavies.

Abrazado en Toledo hace 6 años, en 1991, cuando no hacía todavía el aniversario de su muerte, su sire encaró a los Tremere de Toledo por haberse adelantado y haber convertido en ghoul a cierto líder sindicalista de la UGT. Enfurecido, amenazó si no le entregaban el control del ghoul con hacer público cierto grimorio que poseía con indicaciones básicas para el conocimiento de la taumaturgia. Fue la última vez que se vio a su sire. Hasta donde Cuervo (su mote humano) sabe, se trataba de un farol fruto de la rabia, y así se lo hizo saber al regente Tremere, quien le contestó que "Evidentemente se trata de un órdago. Obviamente. Nos consta que Ernesto no podía poseer tal grimorio, sobra decirlo. Pero no te preocupes por ese particular. Céntrate en localizar a Ernesto y hacerle saber que estamos al tanto y no le guardamos ningún rencor. Obviamente mi clan no está detrás de su desaparición, por si queda alguna duda sobre ello. Cuentas con la completa disposición de la Casa De Tremere para llegar al final del asunto, pero te rogamos no guardes infundadas sospechas contra nosotros, obviamente alguien ha orquestado esta desaparición para arrojar sospechas sobre la casa, he de suponer que se trata de La Luz Exterior, pero ignoro como han podido tener conocimiento de esto"

Cuervo estaba vinculado a su sire, pero conocía la reputación Tremere y no se creía una mierda de lo que ese cabrón le contaba, así que reunió toda su fuerza de voluntad, robó una moto, y aceleró fuera de Toledo sin mirar atrás. Putos brujos. Casi un año después estaba en Abnoctia presentándose ante Antonio, y comentándole su intención de instalarse allí y apoderarse del (apenas hacía un año inaugurado Lágrima de Hades) Recibió la aprobación del Trono de Hierro (ahora piensa que solo por su proyecto de tomar un local de referencia que cree ya estaba en su punto de mira) e inició sus noches en Abnoctia.

Sigue pensando que los brujos mataron a su sire. Les detesta. Putos brujos.

Cráneo, Primogénito Nosferatu

"Lámame Cráneo...me imagino que entiendes por qué"

Clan: Nosferatu

Generación: Undécima

Conducta: Repulsivo

Sire: Luis

Abrazo: 1868, Abnoctia

Edad aparente: Indefinible

Algunos podrían pensar que diferenciar un Nosferatu de otro es una tarea virtualmente imposible. Cráneo, es igual de nauseabundo (porque es la palabra más cercana a lo que provocaría su aspecto, además de horroroso y asqueroso) que sus hermanos de clan. Su piel tomó un aspecto blanquecino, cadavérico, pegándose sobre su cráneo de manera poco natural (con lo que su cabeza parece un...cráneo). Sus dientes se deformaron y crecieron, dándole una linda "sonrisa" permanente al contraerse sus labios (la sonrisa de una calavera), sus colmillos son lo más visible. Siempre parece tener sangre seca en su dentadura... sus ojos son una mezcla extraña, sus pupilas crecieron un poco, y su globo ocular se enrojeció dándole un aspecto aún más siniestro. Camina ligeramente encorvado, y algunas veces pareciera que sus vértebras suenan al rozarse entre sí, aumentando esa sensación de malestar de encontrarse frente a él... Es calvo, por demás, y su cuerpo conserva algo de su antiguo físico... evidentemente, es lo último en lo que alguien se fijaría si le hubiese conocido en vida, su rostro es ya bastante llamativo por sí solo.

La historia del clan Nosferatu en Abnoctia está unida a su rivalidad interna.

Tras Baltza y los suyos (Capítulo 3, página 24), 2 Nosferatu, sire y chiquillo (Eduardo y Luis), llegaron en 1760 a Abnoctia para aprovecharse de las leyes de Antonio y ganar el sire automáticamente el cargo de primogénito. Hasta el siglo XIX no hubo otros moradores Nosferatu en la ciudad, pero finalmente, en 1883, el primogénito Nosferatu desaparece para nunca más volver a ser visto, y es Cráneo, ([Guardia Civil](#) con familia abrazado por Luis en 1868, 1 de los dos únicos abrazos que Fernando autorizó en ese tiempo) quien se hace con el cargo por nombramiento de Fernando (Antonio recorría Europa)

A la vuelta de Antonio de su periplo Europeo en 1907, mantiene su cargo, y con la llegada de la guerra civil y el edicto de Somport, Luis y otro par de Nosferatus que moraba en la ciudad son expulsados para nunca regresar. Hacia dentro del clan, Cráneo está muy preocupado según se acerca el fin de siglo por los [Nictuku](#), y aunque el [alcantarillado](#) de Abnoctia no da apenas uso a los Nosferatu, ha destinado importantes esfuerzos a influir en el departamento municipal de obras para realizar algunas modificaciones que les den intimidad y refugio, aunque le aterra pensar que todo ello pudiere no servir de nada si los Nictuku se decidiesen a cazar en Abnoctia. Ha escuchado hablar de la red informática de los Nosferatu americanos, pero en España, en un lugar tan recóndito como Abnoctia, ha descubierto que es absolutamente imposible contar con un recurso como ese.

Teodoro Sanz

“Nadie baja a hablar con Teodoro. Debes necesitar algo imperiosamente”

Clan: Nosferatu

Generación: Décima

Conducta: Capitalista

Sire: Eustaquio

Abrazo: 1118, Segovia

Edad aparente: Indefinible

Teodoro nació en Cuellar en 1097. Era primo segundo de Urraca I, la primera Reina de León, y eso concedía en tiempos del Medievo a sus padres y a él un cierto poder.

El padre de su prima, Alfonso VI había realizado sobre Cuellar una repoblación, creando la Comunidad de Villa y Tierra de Cuellar como forma de levantar la zona tras la captura en 997 de buena parte de la población por parte de Almanzor como esclavos para Andalucía.

El trato de favor de Teodoro con su prima se impuso, de tal forma que fue nombrado sexmero de Navalmanzano (al sur de la comarca, cubriendo los pueblos de Navalmanzano, Zarzuela del Pinar, Sanchonuño, Gomezserracín, Campo de Cuellar, Chatún, Pinarejos, San Martín y Mudrián, y Navas de Oro, la tierra que actualmente los lugareños conocen como Mar de Pinares)

Durante unos años, hasta los 21, viajó por esos pueblos ganándose la vida con comodidad, y manteniendo a sus padres, sin formar familia (aunque romances se le atribuían muchos, e hijos bastardos un par también)

Desde los 17, Teodoro empezó a reparar en costumbres, rituales, que existían en su sexmo, costumbres aparentemente sabidas por casi todo el mundo que tenían lugar bajo la luna, pero que bajo el sol se callaban y omitían como si no se conociesen. (Historias sobre el Hada de La Olma de Campo de Cuellar, historias de las orgías de brujas en el pinar entre Campo de Cuellar y Chatún, invocaciones al diablo las noches de San Juan...) Se interesó por esos temas y en Cuellar encontró a un brujo que aceptó introducirle en el mundo del ocultismo.

Tanto le introdujo, que tomó parte en las orgías de las brujas y aprendió algunos de sus hechizos. Para cuando cumplió los 21, era uno más de los que veían de noche y callaban de día, se había convertido en un brujo.

Un paje con una misiva llegó buscándole desde Segovia. Teodoro no sabía leer, pero el paje representaba, decía, a un importante caballero que requería sus servicios. ¿Coo podía nadie conocer su oficio nocturno? Teodoro volvió con el paje a segovia, donde su señor resultó ser un Nosferatu que le abrazó por sus conocimientos de brujería.

Teodoro se convirtió en un monstruo jorobado, sin orejas, con el conducto del oído al descubierto, sin pelo, y sobre el que vuela en todo momento que sea posible un enjambre de moscas (el piensa, que como marca de brujería)

Vivió con su sire hasta la revuelta anarquista, cuando el clima político de la ciudad se volvió tenso y entonces regresó a Cuellar, pensando que una ciudad así no albergaría a más de un par de cainitas como mucho, y acertó, aunque los primeros años no topó con ningún cainita, finalmente dio con Rodolfo, un ventrue que decía ser el único poblador de la ciudad. Mantuvieron cada uno su camino sin molestarse hasta que en 1800, coincidiendo con el cambio de siglo, Teodoro decidió marchar a una ciudad que ofreciese mayores recursos.

Marchó a Toledo, donde pensó que podría aumentar sus conocimientos de brujería, pero descubrió que los Tremere no le revelarían nunca ningún secreto. Nuevamente marchó, habiendo escuchado hablar de Abnoctia, y pensó que podría ser una buena oportunidad, una ciudad tan tranquila como Cuellar, pero con algunos cainitas más. Encontró una ciudad con una cantidad de cainitas inconcebible para su tamaño. Desde que había dejado a su maestro en Cuellar, no había progresado en su hechicería, y ahora, unos 700 años después, llegaba el momento de darse cuenta de que sus estudios terminaban aquí.

Otros 2 siglos pasaron, maravillando a Teodoro con las nuevas tecnologías. Ahora, podía comunicarse desde su nuevo refugio en las cloacas (de donde nunca podía salir, debido a las moscas que siempre le acompañaban) con cualquier lugar del mundo, y contratar sicarios (neonatos, ghoules de otros neonatos) para que rastreasen para sí grimorios del medievo. En la actualidad, encerrado en su cripta, Teodoro habla a través de Cráneo con quien sea para obtener nuevos grimorios que poder estudiar, y por fin, su biblioteca ha comenzado a crecer... En Abnoctia se le respeta como un vástago de 9 siglos de edad, brujo y conocedor del mundo de la noche. Permanece apartado de la vida política, la mayoría de no-muertos de Abnoctia nunca le han visto, aunque la existencia de Sanz El Brujo es de dominio público. Nadie le molesta, el no molesta a nadie, únicamente busca antiguos grimorios y se dedica a su oficio...

Cuando alguien requiere audiencia con él, el fija el precio...

¡Los Nosferatu no tienen Taumaturgia!

Ya. Y Teodoro tampoco. Teodoro fué en vida un hechicero, un mago estático. Usaba magia estática, y esa hechicería, si es utilizable por los vampiros. No es Taumaturgia, la Taumaturgia es magia estática, pero de otro tipo, con mas opciones y mas poderosa.

Amigo Narrador. Tu que entiendes de esto, puedes darle a Teodoro un pequeño surtido (recuerda que Teodoro tampoco era un gran brujo, señor de reinos y aldeas! Era un mero brujo que conocía sus hechizos) de hechiceria estática de la que hay publicada en diversos manuales, incluso puedes crearle algunos hechizos que te parezcan bien, pero cuidado, Teodoro es un Nosferatu que sabe unos cuantos hechizos, no es un mago ni su magia tiene que poder destruir a nadie (o si)

La rumorología dice que Teodoro es habil con [la alquimia](#), [la talismancia](#), [la adivinación](#), [el dialogo con los fantasmas](#), y [las maldiciones](#). (Que no es poco!)

Francesca Pearre, Primogénita Malkavian

"Soy Francesca, chiquilla de Jean-Renard, chiquillo de Baptiste El Profeta, sangre de Ahura, sangre de Rösskrantz, chiquillo de Lucretia La Sanguinaria, chiquilla del heraldo del llanto, sangre de Magda, sangre de Petaniqua, madre del Grande, sangre de la diosa Cibeles, progenie de Malkav El Sabio"

Clan: Malkavian

Generación: Decimotercera

Conducta: Enigma

Sire: Jean-Renard

Abrazo: 1891, [Avignon](#)

Edad aparente: 20+

Francesca aparenta ser una joven francesa bien arreglada y atractiva. Es baja, pero tiene un tipo que la hace irresistible a los hombres. Su pelo es castaño, largo hasta los omoplatos, pero es muy habitual que se haga una coleta, dos trenzas, o mechass rubias, rojas o plateadas.

Tiene la fortuna de poseer un constante aspecto saludable, que la permite pasar por viva con mayor facilidad (unido a su maquillaje y a su provocativa colonia)

Sus ojos son verdes, y los saca partido en sus cacerías resaltándolos con su maquillaje.

Abrazada por su sire, cualquiera diría que sin un porqué fácil de discernir, este se volcó en transmitirle todos sus conocimientos antes de obsesionarse con la búsqueda de la legendaria ciudad perdida de Petra. Aunque soportó la obsesión de su sire, finalmente en 1894 marchó de Avignon y La Provenza en dirección a España, cruzando los Pirineos y descubriendo Abnoctia. (Capítulo 3, página 27) Allí hubiese hecho una parada en su periplo antes de continuar, pero la locura de Jorge de las Keras, el primogénito Malkavian superó su sentido común, y se ganó una caza de sangre, de tal forma que Francesca vio una oportunidad rápida, y la aprovechó.

Siendo la primogénita de su clan, ya no sentía ganas de marcharse de Abnoctia...

Ser del linaje de una afamada Anatema como Petaniqua, ha hecho que Francesca sepa que pertenece a una sangre conflictiva. Lucretia La Sanguinaria y Ahura ya sufrieron cazas de sangre por motivos menores, y más de una vez Francesca teme que algún Alastor (o los arcontes destacados en Abnoctia) la estén vigilando. Debido a esto, desarrolló desde sus primeras noches una paranoia (pag 223, básico de mascarada) que es identificable (para un observador empático) en cuanto sale a relucir el tema de los orígenes, las traiciones o la vigilancia.

Locuras varias.

No, no me equivoco. Aunque me consta que la ciudad de Petra (donde se rodó Indiana Jones III, donde está el grial) fue descubierta en 1812, en la metatrama del MdT, está ciudad nunca fue descubierta, y continua desconocida en el S.XX. No estoy loco ni es un error.

Los que si están locos son los Malkavian.

Pero nunca nos cansaremos de repetir que los Malkavian no son payasos. No puedo crear tu mesa de juego por tí, pero verás que los Malkavian que presento o hacen tonterías, ni son divertidos, ni hablan cripticamente (al menos, la mayoría) ni van haciendo apología de su locura (al menos de forma directa) Llevo años vendiendo una imagen de los Malkavian que no es la que suelo encontrarme por allí, y no será aquí donde consiga hacer entender a la gente de una vez. Solo te diré que lees sobre [los Malkavian de verdad](#). que reflexiones sobre a que jugador vas a dejarle llevar un Malkavian, que te des cuenta de como están las cosas en Abnoctia (nadie quiere problemas, si amenazas, si creas solo la duda de algún problema, el Trono de Hierro irá a por tí. Los propios Malkavian se vigilan entre si, saben que son un sector de riesgo, no pueden permitirse una purga generalizada por que algún imbecil como Jorge de las Heras se deje confundir por sus impulsos y pierda el sentido común. Los Malkavian están en el centro de atención de todo el mundo. Un solo amago de tontería, y los arcontes irán por tu cuello, no hará falta ni que De La Cruz lo ordene. Azedarac, arconte tremere, de seguro, si está leyendo la mente de alguien, y hay Malkavian presentes, apuesta por ellos.

Pero bien, esto es así por el escenario de Abnoctia, aunque jugases en un jodido psiquiatrico, porfavor, entiende lo que ves, cuando lo ves. Se acabaron los chistes, las gracias, y el orgullito de estar loco, esas actitudes infantiles de gente que (alardee de lo que alardee) nunca ha entendido la esencia Malkavian ya han hecho demasiado daño al MdT desde la década de los 90.

Porfavor, parad ya.

Helena Lloyds, Arpia

"¡Porfavor! ¿Para que tanta formalidad?"

Clan: Malkavian

Generación: Decimosegunda

Conducta: Sádica

Sire: Bea La Loca

Abrazo: 1990, Barcelona

Edad aparente: 40+

Xelena es atractiva, una melena oscura hasta los hombros sirve de marco a un rostro angelical, pálido, maquillado al modo gótico. Los ojos suelen estar cubiertos por unas gafas de cristales tintados, habitualmente rojas. Cuando se desnudan muestran unas largas pestañas, y unos ojos negros. Su vestimenta es llamativa, agresiva. El cuero está siempre presente, pero no rechaza las transparencias ni el terciopelo. El color negro es el más habitual, pero el rojo no es raro. Le gustan los accesorios, como pendientes, pulseras, brazaletes, anillos... Lo más característico de Xelena es su pasión por las fustas y látigos, aunque nadie sabe por qué, nadie le ha visto utilizarlos nunca.

Xelena, nacida en [Andorra La Vieja](#) en 1947, vio crecer la ciudad y convertirse de una economía agraria en una de los servicios. Vio dispararse la población. Vio como se casaba (1969) con ilusión y su matrimonio se convertía en una farsa. Quizás por un exceso de sentimentalismo por su parte, quizás por los maltratos que en los últimos años su marido Jordi la regalaba gratuitamente, quizás que su hijo Cosme viajando una noche (1986) borracho con un amigo se despeñase por un acantilado, pero el caso es que Xelena enloqueció. Una noche (1987), después de unos puñetazos, apuñaló a Jordi en la cama. Cuando Jordi salió gritando al descansillo, ella le siguió y le continuó apuñalando, cuando se lanzó corriendo escalera abajo, todavía tuvo velocidad para apuñalarle un par de veces, cuando se cayó en el primer piso por tropezar, la dio tiempo a alcanzarle y acabar de matarlo.

Su abogado probó los malos tratos, demostró su enajenación, y [logró casi dar la vuelta al caso](#). Xelena únicamente fue condenada a pasar por el psiquiátrico de Barcelona una larga temporada. En el psiquiátrico, cuando el horario de visita terminaba a las 21 (o para los internos sin derecho a visita, constantemente) empezaba el infierno. Palizas, violaciones, amenazas, un grupo de doctores incluso apostaban entre ellos a quien podía hacer antes que un paciente se suicidase. También había un guardia que le llamaban "Maestro Dolor", aficionado al [BDSM](#) que la enfiló y la tomó como su esclava. Resultó (1990) que su amo era el ghoul de una Malkavian llamada Bea La Loca, que estaba lo suficientemente interesada en ella como para abrazarla, y organizar su muerte en el psiquiátrico. Despertó en la cámara de la morgue, habiendo hablado ya con Beatriz y sabiendo en lo que se había convertido. De una patada abrió el nicho frigorífico en el que estaba, y salió a la morgue, transformada en más sentidos de los que se pensaba.

Beatriz y Maestro Dolor la estaban esperando, el papeleo se arreglaría para hacer desaparecer su cadáver, el psiquiátrico era dominio de Bea, otorgado por el príncipe Montoya como recompensa a unos servicios prestados en el pasado. Lo que Bea no había contemplado es que por venganza, Xelena se lanzase sobre su ghoul favorito poseída por el frenesí y lo secase (y era mejor perder al ghoul que hacer rabiar a un vástago frenético), arrancándole además el corazón del pecho y devorándolo. Mientras Xelena devolvía el corazón que había devorado, Bea le explicó los rudimentos necesarios para sobrevivir en la noche, y se marcharon de la morgue.

Unos meses de [BDSM](#) después (1991), Bea se cansó de ella. Xelena ya no tenía nada que hacer en Barcelona, y marchó a Abnoctia, convirtiéndose en una de las asiduas del Elíseo y llegando a ser respetada como Arpia, aunque todo Abnoctia conoce su propensión a la histeria (pag 223, básico de mascarada) y el riesgo que plantea para mantener domada a su Bestia

Isaboa Castell

"Hola, soy Isaboa. Estarás encantadísimo de conocerme, jajajaja"

Clan: **Bathory**

Generación: **Decimosegunda**

Conducta: **Vividora**

Sire: **Andrea**

Abrazo: **1990, Barcelona**

Edad aparente: **30+**

Isaboa no habla de su pasado. Vino de Barcelona, o eso se rumorea que le dijo al príncipe al presentarse, (y en cualquier caso, Jaume y Alfredo conocían a su sire) pero ni siquiera eso lo comenta. Por un motivo u otro, Isaboa es absolutamente relucante a hablar de su pasado. Algunos han llegado a sonsacarla que en vida trabajaba como filóloga, pero directamente, Isaboa nunca habla de antes de su llegada a Abnoctia. No se esfuerza en disimularlo, con una sonrisa, o sin ella, directamente dice que no va a hablar de eso... y no lo hace.

Isaboa pertenece al controvertido y nada conocido linaje de las Bathory, las chiquillas de la infame Elizabeth Bathory, la condesa sangrienta, un más que muy exótico linaje de vampiresas, arrebatadas por su lujuria.

Isaboa se declara superficial, arrogante, polémica, morbosa y sincera, y reconoce que le gustan las malas compañías, el sexo, el arte, y el dinero. Isaboa siempre viste (y actúa) para provocar, y su cuerpo de escándalo hace que el ganado la siga en rebaño tras su largo y rizado cabello castaño, sus ojos negros, y sus provocativas minifaldas y escotes.

Azedarac, Arconte Tremere

"Las Tradiciones serán respetadas"

Clan: **Tremere**

Generación: **Décima**

Conducta: **Tradicionalista**

Sire: **Antionus**

Abrazo: **1717, Toledo**

Edad aparente: **50+**

Los nombres tienen poder, y los Tremere lo saben. Muchos Tremere ocultan sus nombres detrás de otros nombres por los que prefieren darse a conocer, y este es el caso de Azedarac., un personaje con cierta barriga, cierta calvicie, y un aspecto bonachón y tranquilo que no se corresponde en absoluto con la realidad de este antiguo afilador callejero

Azedarac suele ir armado con una pistola automática y una daga encantada con el filo ardiente debajo de la chaqueta marrón de piel que suele usar. Es un sujeto lacónico, habla poco, y lo poco que habla lo carga de contenido sin adornos. No obstante, también sabe ser florido y educado, pero este discurso lo reserva para cuando tiene que amenazar o dejar entrever algo a alguien que pudiera plantearle problemas. Incluso ante sus superiores de La Pirámide, Azedarac se muestra escueto en palabras y directo.

Azedarac es un sujeto siniestro. La fama de los brujos camina con él, y su reputación le antecede. Abrazado antaño en Toledo por su sire, que reconocía las virtudes que hoy le han convertido en lo que es, Azedarac fue desde su abrazo un ratón de biblioteca, hasta que se le eligió que actuase en su capilla como agente encubierto, esperando encontrar una conjura de miembros excesivamente liberales. Y así lo hizo, con un hacer magistral que demostraba talento innato. Fue el inicio (1897) de la carrera de Azedarac, que hoy queda muy atrás.

Azedarac conoce las intrigas políticas, conoce el combate, y por encima de todo ello, conoce la Taumaturgia, siendo capaz de desplegar un contingente de sendas orientadas a la investigación y el combate que aterrorizan a quienes pretendan ocultarle algo o enfrentarse a él (Se dice, que es capaz de achicharrar a dos vástagos a la vez haciendo que ardan desde dentro y reduciéndolos a cenizas en cuestión de segundos) Igualmente, es un maestro torturador, y su maestría del auspex le permite arrancar secretos con su mera presencia.

Azedarac arrastra realmente una reputación de saber hacer, hasta el punto que se rumorea, podría ascender a regente de su propia capilla si no fuese por que es mas útil para el clan como arconte, y probablemente los brujos le retengan en su cargo. El Justicar Tremere de entonces (1912), tuvo constancia de Azedarac y su trayectoria, y tras hacerlo viajar a Viena para entrevistarse con él, decidió incorporarlo a su servicio, para orgullo de su sire (y a la vez, contrariedad, pues le privaba de un astuto peón) Si la reputación de Azedarac no le da ya respeto, el destino ha querido que Azedarac tenga una cierta particularidad, su toque gélido, que es capaz de matar una flor por simple toque. Azedarac sabe como sacar ventajas de esta particularidad que arrastra como una tara de nacimiento, y la usa frente a neonatos cuando quiere amedrentarles.

Los arcontes llegaron a Abnoctia en 1913, viendo necesario reforzar la situación del principado (Capítulo 3, pag 29) pero desde entonces, Azedarac ha sido el único Arconte que se ha mantenido destacado aquí, según los otros perdían su cargo, al cambiar cada 13 años el Justicar, o se movían a otros lugares. No faltaron quienes sucedieron a mas de dos Justicares, y siguieron sirviendo en Abnoctia, pero han sido pocos casos en estos 83 años (6 renovaciones de Justicar) Esto ha convertido de facto a Azedarac en el líder de los Arcontes destacados, y en un personaje político tan importante como el propio príncipe.

Ruben, Arconte Treadador

"La falta de cooperaci3n no ser3 tolerada"

Clan: Treadador

Generaci3n: Und3cima

Conducta: Juez

Sire: Marlene

Abrazo: 1916, Par3s

Edad aparente: 30+

Ruben es un sujeto atl3tico, alto, delgado, y de m3sculos fibrosos. Luce un cabello corto rubio, y tiene una mirada directa y penetrante de sus ojos azules. Suele vestir formalmente, llegando en ocasiones a elegantes trajes, camisas y corbatas.

Ruben ten3a todas las papeletas a sus 23 a3os para ser seleccionado para representar a su Francia natal en las [Olimpiadas](#) del 16, en la disciplina de esgrima, pero por aquel entonces, la primera guerra mundial transcurr3a, y tal evento nunca lleg3 a realizarse. Aprovechando esta tesitura, Marlene, una Treadador de paso por Par3s, que visitaba la corte del pr3ncipe Vill3n, se cobr3 en e su derecho de progeie.

Aunque al principio era algo as3 como el guardaespaldas de su sire, pronto en Par3s (y otras partes de Francia) se vio que la habilidad con la hoja de Ruben serv3a para otros fines, hasta el punto que su fama de duelista lleg3 a o3dos de la propia [Justicar Guil](#) y le reclut3 como arconte (1985) para enviarlo a Abnoctia (ciudad que Guil considera necesario defender en previsi3n un posible ataque Sabbat y su consiguiente potencial ruptura de la Mascarada)

As3, en 1986 llega a Abnoctia Ruben, present3ndose ante Antonio y Azedarac, siendo el cuarto arconte Treadador destacado en la ciudad.

Ruben suele ir armado con una pistola autom3tica, y si puede ocultarla, con un [florete](#) arma con la que es especialista, y con la que es un maestro ol3mpico. Como Azedarac, la mera presencia de Ruben y su dominio del auspex permiten que los secretos mejor guardados salgan a la luz...

Miriam, Arconte Brujah

"¡Depuraré responsabilidades de cualquier error! ¿Entendido?"

Clan: Brujah

Generación: Undécima

Conducta: Autócrata

Sire: Castillejo

Abrazo: 1940, Huesca

Edad aparente: 20+

Miriam aparenta ser una chavala cualquiera de unos 20 años, universitaria, quizás, con su pelo negro corto y su ropa como para irse de fiesta, siempre con su bolso cerca (donde guarda su pistola, por lo que pudiera pasar)

Las apariencias engañan, no solo en vida fue una luchadora valerosa y comprometida del [bando republicano](#), no solo es una vampiresa, si no que además fue desde su abrazo (como capricho sexual de su sire) una de las defensoras de la ciudad de Huesca frente al sabbat, y acabó siendo en la década de los 80 la organizadora de la defensa (así que sabe un poco de salir adelante)

En 1995, el Justicar [Carlack](#) envía una misiva a Miriam, en la que la emplaza a visitar Praga para entrevistarse con él, y es en esta reunión en la que la nombra Arconte, y la emplaza a viajar a Abnoctia y presentarse ante Azedarac.

Desde entonces se ha convertido en la quinta Arconte de su clan destacada en la ciudad. Resulta evidente que aunque posee una buena formación como guerrillera, es la mas inexperta para esta cuestiones. Su sangre brujuh arde con rapidez , y se pasea impartiendo ordenes, y amenazas veladas, subida en su nuevo cargo de Arconte, sin darse cuenta de que su pose deja entrever su placer por ordenar. Lo que nadie duda es que la noche en que el sabbat cargue contra Abnoctia dispuesto a todo, esa noche Miriam demostrará su valía para el Trono de Hierro

6.- Caza en Abnoctia

Recuerda que los Pjs verán Abnoctia por la noche. España. Entre semana, De noche.

No hay nada que hacer en las calles (incluso aunque no hiciese el frío típico del pirineo Aragonés)

La siguiente tabla de caza promedia el tráfico humano con la posibilidad de que la presa avistada parezca asequible. Recuerda que el horror de la caza debe interpretarse siempre.

Sobre el trasfondo Rebaño, que debiera (según el manual) afectar a esta tirada, sugerimos encarecidamente que esta regla sea replanteada

Se han considerado posibilidades antiestadísticas (las marcadas como 10) en algunos casos. Por falta de lógica de personas allí, se sugiere la posibilidad de "parejitas", alcohólicos, bohemios, cualquiera que pueda estar solo en un lugar absurdo cuando no pinta nada. En estos casos si se produce un encuentro, no habrá más esa noche. En caso de que notes un exceso de estas presas, deja estos lugares solitarios para compensar lo antiestadístico de su frecuencia

En noches de fiesta, un vampiro desesperado que necesite toparse con alguien, como sea, y no le importe que sea un policía de ronda, un hombre atento, o lo que fuere, puede asumir que la dif es 1 punto inferior a la indicada. Las festividades, incluso cuando no sean fin de semana, usan su tabla. Efectivamente, los fines de semana algunos cabrones de mierda se cuelan a veces en el cementerio, dando trabajo luego a Oscar cuando aparecen condones, destrozos, etc. A propósito de los fines de semana, la práctica totalidad de las presas se encuentran bajo efectos de alcohol, aunque hay quienes se hayan afectado por la marihuana, o incluso (en clara minoría) por la cocaína o el speed.

	Domingo a Jueves	Viernes y Sábado
<u>Valle</u>		
Alto de Despeñaperros	10	8
La charca	10	8
Cementerio	N/A	10
Campas de las afueras	10	8
<u>Abnoctia</u>		
Centro	9	8
Núcleo urbano (Calle del Herrero etc)	9	7
Xuertas	8	6
Ensanche	9	7
Primo de Rivera	9	5
Plaza vieja	9	8
Afueras	9	7

Cada tirada de Caza (Percepción) consume 30 minutos. Los éxitos reflejan la generosidad del destino y el buen hacer del depredador. Ante todo ten en cuenta que esto no es una tabla de encuentros, cada presa debe tener un motivo válido para estar donde se encuentre, a esa hora de la noche. Cada 2 éxitos pueden reflejar a consideración del narrador 10 minutos menos o una caza más fructífera (ya sea en pertenencias escamoteables a la presa, varias presas juntas, etc) La caza por seducción no se rige por este sistema.

Aunque este nocturno no pretende entrar en como el master debe interpretar las reglas, sugerimos se use la regla relativa a aparentar humanidad de Edad Oscura: Vampiro, antes que la de Vampiro: La Mascarada, ya que esta permite que los vampiros que no igan la senda de la Humanidad aparenten humanidad mediante el gasto de puntos de sangre, aunque por supuesto a un precio mayor.

Para quien lo desconozca, lo que dice Edad Oscura es que hay tres "categorías" de facilidad para aparentar humanidad, teniendo vampiros que pueden pasar por humanos gastando [6-Autocontrol] puntos de sangre (los de la humanidad), [8-Autocontrol] otras sendas, y 8 puntos directamente quienes usen instintos. Existen narradores que utilizan técnicas mixtas caseras entre este sistema y el de mascarada, pero en eso ya no se adentrará la guía. Solo referenciar que es beneficioso para el ambiente de Abnoctia la posibilidad de que todo vampiro pueda pasar por humano.

7.- Fauna Nocturna

El presente capítulo detalla algunas ideas de pnjs que podrias utilizar en horario nocturno, a modo de Abnoctino. Presenta 3 grandes grupos de rondadores de la noche.

[A] Breaking the law

Que vienen Que vienen

Que ya están aquí

Y tiran pelotas

Que botan y botan

Que vienen Que vienen

Que ya están aquí

- Cantico subersivo urbano

La policia puede ser un problema para unos PJs que actuen irregularmente.

Inclusive, si no se encuentran aparentando humanidad y se produce un avistamiento, aunque no suceda nada, los rumores se estenderán por comisaria, y aunque quien hable no será tomado en serio, los contactos de Antonio harán llegar el rumor a sus oidos. (Con lo que implica) cidentes...

Policia

Fue 2 Car 2 Per 3

Des 2 Man 3 Int 3

Res 2 Apa 2 Ast 3

F♥ 3 Cor 2 X 7

Ale 2 Atl 2 Emp 2 Esqv 1 Pel 2 Lid 2

AF 2 ACC 2 Con 2 Seg 1

Aca 1 Cie 1 Med 1 Ley 2 Inv 2 Inf 1

Pistola **Star** reglamentaria (9mm Parabellum)

Alcance: 25 Cadencia: 3 Cargador: 15+1 Ocultación: C Daño: 5

Porra reglamentaria

Daño F+2

"Nosotros somos trabajadores como vosotros y también nos estamos ganando el pan, pero mucho cuidado con los que os traen mañana, que les sueltan para joderos. Les sueltan a repartir todo lo que puedan, por que les gusta. Nosotros estamos trabajando y cumplimos órdenes. Esos os pegan 4 tiros y se quedan con ganas de más. Tened mucho cuidado mañana."

- Anónimo, 22-11-1984, [Batalla de Euskalduna](#)

No, no hay Guardia Civil en Abnoctia, pero sería posible, llegado el caso, que estos fuesen llamados desde su cuartel en Jaca, con un tiempo de respuesta de una media hora. Estos militares no intervienen por asuntos locales, pero aparecerán en casos que impliquen armas de fuego, asuntos nacionales, asesinatos, violencia extrema, o ese tipo de actos que algunos jugadores parecen dispuestos a desarrollar. Aparecerán y se les verá rondar por Abnoctia un par de semanas, vigilando el rebaño y causando que la gente evite mirarles a la cara. En casos mayores, podrían tomar "parte activa" de la supervisión policial de la ciudad. Aunque es posible encontrar de todo (desde vigilantes de tráfico, oficinistas, guardacostas...), la fama (parcialmente exagerada) de los agentes encargados para este tipo de casos es de ser perros de presa atenazados por sus procedimientos internos y los derechos de la población civil. Tienen entrenamiento, procedimientos, y armamento correspondiente a su categoría militar, y algunos sujetos están ansiosos por que sus mandos les suelten el bozal para actuar algo mas libremente de lo que el servicio al ciudadano dicta. En el caso del cuartel de Jaca, los dichos son correctos. Estos agentes son militares con violencia contenida a flor de piel, algo menos que fascistas deseos de que les alegres el día dándoles un motivo para enfilarte. Y los Abnoctinos lo saben.

Fue 3 Car 2 Per 3
Des 3 Man 2 Int 3
Res 3 Apa 3 Ast 3

FV 5 Cor 4 X 6

Ale 2 Atl 3 Emp 1 Esq 2 Int 1 Pel 3 Lid 2
AF 3 ACC 3 Con 2 Seg 2
Aca 1 Cie 1 Med 1 Ley 2 Inv 2 Inf 1

Fusil [Cetme L](#) (9mm Parabellum)

Alcance: 200 Cadencia: 20 Cargador: 30+1 Ocultación: N Daño: 7

Porra reglamentaria

Daño F+2

Chaleco antibalas

(Contundente 3/Cuerpo a Cuerpo 2/Balística 4/Destreza -2)

2.- Tribus urbanas

De acuerdo, son tribus urbanas, pero no presentaré perfiles para cada tribu, partiendo de que no existe un "entrenamiento oficial" en cada tribu, aunque ciertos arquetipos serán clónicos. Recuerda que cada PNJ es ante todo un sujeto con realidad propia. En lugar de presentar perfiles, hablaré de su contexto en Abnoctia, ya que representan una parte interesante de la vida nocturna. Las habilidades indicadas como típicas son solo eso, habituales, nunca una limitación.

*"Hay que machacar al clero, matar a la policía
Toda esa puta gente no son más que porquería
Leyes y jerarquía, desempeñan el mismo fin
Todas esas putas leyes no están hechas para tí
Solo hay una solución para todas las potencias
No les sigas mas el rollo, desobediencia"*

- Cicatriz. Desobediencia

Los punks. El punk no ha muerto. O eso dicen. En el caso del MdT esto es absolutamente cierto. Los punks de Abnoctia tienen su "sede social" en "el chalecito" de la calle Huertas, aunque ironicamente, los punks mas radicales no reconocen como autenticos punks a miembros menos puros del movimiento (esto es, los que no han renunciado a vivir en una casa privada, y a ser parte del sistema) llegando incluso a protagonizar enfrentamientos entre ellos.

Moviendose por el chalecito, el Joker, y pidiendo por las calles, para el mundo exterior, bailan entre drogatas, gamberros, y gente concienciada, según la edad de quien preguntes. Son un poco de todo eso, y algo más.

Buena parte de los encuentros nocturnos entre semana serán con el reducido grupo de punks "puros" que han roto los convencionalismos sociales y no entienden de horarios, los miembros "amariconados" que "siguen siendo parte del sistema", todavía mantienen casas en las que cobijarse para pasar las noches, preparandose para cumplir con sus trabajos del día siguiente.

Tristemente, los valores implícitos de los punks de Abnoctia parecen ser menos importantes que su música, o su estética. Ya no interesa transmitir un mensaje, solo hacer apología del "yo estoy fuera del sistema" hundidos en la desesperanza a la que el MdT les arroja de cabeza, el "no hay futuro" se ha convertido en el lema de los punks, así que, ¿por qué preocuparse de nada?

Su oportunidad de mostrar unos valores ha pasado, arrastrada por las ganas de mostrar que están fuera del sistema...pero sin hacer nada tampoco por arreglarlo, desde fuera o desde dentro (Si les preguntas, dirían que es imposible, que no hay esperanza, y que mejor terminar cuanto antes) Parecen sentirse obligados por dogma a pelearse con los skins (lo cual, para unos pocos policías locales, demuestra que no deben ser tan malos)

Aunque en Abnoctia no suelen verse punks a la usanza americana (crestas estafalarias de diversos colores) la estética habitual si es arquetípica; Botas, mallas ajustadas, cinturón de pinchos o balas, chupa de cuero, piercings y avalorios, etc. Suelen estar acompañados por uno o dos perros (y según cuanto haga que han pasado por la charca a bañarse, olor corporal)

Habilidades típicas: Callejeo, Subterfugio, Pelea, Interpretación, Pericias, Trato con animales,

Política, Leyes

*"Recorriendo la ciudad, su imagen se hace notar
Llevan botas con acero, preparadas para machacar.
Son un ejército callejero, mercenarios de la ciudad
Los hippies su peor enemigo, con todos ellos quieren acabar.
Ten cuidado si te cruzas con ellos, son peligrosos, no tienen piedad
Son los amos de la calle, y muy claro lo quieren dejar
Son los soldados del asfalto. **Violencia**"*
- Suburban Rebels. Soldados del asfalto.

Cabezas rapadas. Neonazis. Skins. Un reducido grupo temido en Abnoctia por su violencia y el culto que rinden a esta. De un fuerte movimiento gregario, actúan como una banda organizada, encapuchados para sus actuaciones más polémicas. Según ellos dirían si les escuchases, defienden teorías sociales como la unidad del país, los privilegios de los Españoles antes que los de los extranjeros, e incluso una superioridad genética. Ellos dicen tener el valor de hacer lo que es necesario hacer (cosa que los demás no) Según el resto de los Abnoctinos, es la violencia a quien sirven, y como Abnoctia no tiene apenas inmigrantes, la vuelcan sobre cualquier oportunidad que se les presente (o la crean ellos) Son un grupo fuertemente especializado en la pelea, las armas blancas y de melee, y el vandalismo urbano. Han sufrido como grupo numerosos arrestos y juicios, hasta el punto que alguno de sus viejos miembros está en prisión. Son muy organizados y reservados con lo suyo, Todo Abnoctino sabe quienes son, e incluso la policía sabe quienes actúan bajo los pasamontañas (pero para su desgracia, no tienen pruebas) Han enviado a varios policías al hospital, e incluso en el 91 mataron a 2 a puñaladas (no pudo plantearse juicio) En otra ocasión, ellos denunciaron a la policía por no intervenir cuando los punks se les echaron encima, y recientemente (1995) ganaron el juicio, causando la inhabilitación de dos agentes. En su estética, además de las famosas cabezas rapadas y sus inseparables Martins, figuran las banderas nacionales (con el águila imperial) el vaquero azul, los puños americanos, bates, y puñales o navajas. (Tuvieron hace años una temporada en que la policía les cacheaba, y no podían llevarlo, pero hoy en día la policía ha aprendido a temerles y se aparta cuando llegan como cualquiera, con lo que vuelven a ir armados) Es sabido que se reúnen en el "Bar Jimenez" de la calle Soria, en el núcleo urbano, cercana a la calle del Herrero, una tasca regentada por un antiguo legionario voluntario que estaba destacado en Melilla cuando la sublevación del Caudillo. Su presencia en la tasca ha eliminado prácticamente el negocio de la tasca, pero este se mantiene abierto, y a menudo, abierto fuera de horario. Los Abnoctinos han aprendido a apartarse de ellos, y desaparecer cuando arman bronca, incluso los hosteleros ha resultado que resulta más rentable dejarles irse sin pagar y atenderles con cierta preferencia a exponerse a su enfado.

Habilidades típicas: Alerta, Atletismo, Intimidar, Pelea, Armas cuerpo a cuerpo, Política, Leyes

"Qué risa me da esa falsa humanidad, de los que se dicen buenos.

No perdonarán mi pecado original de ser joven y rockero.

Si he de escoger entre ellos y el Rock, elegiré mi perdición.

Sé que al final tendré razón, y ellos no.

Mi rollo es el Rock"

- **Baron Rojo**, Los rockeros van al infierno

Rockeros, Metaleros, Heavyes. Es imposible saber donde terminan unos y empiezan otros.

Una tribu urbana formada por fans de estilos musicales parejos, pero según ellos, o suficientemente diferentes como para ser una cosa y no la otra. Comparten su estética de pelo largo, cuero, y metal en forma de cadenas, pinchos, y avalorios, que les acerca a la estética Punk (de hecho, algunos de cualquiera de estas dos tribus podría pasar por un miembro de la otra si no fuese por algunos detalles)

Sin lugar a dudas, la tribu nocturna mas numerosa, seguida por los góticos. Considerados lights por los punks mas puros, despreciados por "rojos de mierda" por los Skins, y sin ser "tan estrafalarios" como los góticos, la tribu rockera es una amalgama de (generalmente) izquierdistas mas o menos liberales (algunos, incluso con inquietudes intelectuales y políticas), que no han terminado por desarrollar un sentido antisistema como los punks mas puros, ni se han dejado llevar tanto por la desesperación del MdT; todavía conservan algo de fé en algunas cosas.

Capaces de discutir eternamente por los matices que ponen fronteras a las facciones internas existentes dentro de ellos, no son ni de lejos tan problematicos para la ley como los Punks, aunque a su vez protagonicen mas trifulcas menores que los góticos.

Pueden encontrarse desde en el Lágrima de Hades, a la Botica (quizás, cuando ya están borrachos, aunque ciertamente no suelen frecuentar este local, llegando como mucho al Isis) pasando por absolutamente todos los estratos intermedios. Son un grupo no demasiado cerrado que entre el humo de los porros, las birras y el Kalimotxo, ha demostrado poder coexistir (generalmente) desde con los parasitarios punks hasta los banales Bakalas, siempre que se respete su espacio. Son fanfarrones fiesteros, poco peligrosos.

La ubicación y tamaño de Abnoctia hace que no existan locales rockeros en los que puedas encontrar motos aparcadas a su entrada, ya que los moteros de Abnoctia no tienen razones para llevar su afición a la noche.

Los 90 han visto la aparición de las lonjas, pequeños cuartuchos (bajos, locales que dan a la calle) donde un grupo se junta consiguiéndolo en alquiler, y de entre los locales de este tipo que tienen un proposito musical (ensayar a nivel amateur), la practica totalidad pertenece a grupos rockeros (o metaleros, o lo que ellos digan que son) salvo alguna excepción en que se trate de un grupo de punks (no lo suficientemente puros como para renunciar al sistema, por lo que todavía mantienen un capital que les permite alquilar un local) estos locales a menudo son usados con propósitos festivos, aunque Abnoctia es un pueblo pequeño y apenas hay una decena de estos locales.

Buena parte de los encuentros nocturnos entre semana, a prieras horas de la noche será con rockeros que apuran la vida de Abnoctia, en los ultimos bares, tomando las ultimas cervezas en la calle, o en sus lonjas, antes de retirarse (en ocasiones, forzando su reparador descanso)

Habilidades típicas: Callejeo, Intimidar, Subterfugio, Pelea, Interpretación, Política,

*"Escucha la historia de un hombre, que en el olvido murió
Solo en vida, sin nadie que llore su ausencia
Se sienta una mujer junto a él, que en su vida no conoció
Nunca tanto dolor le causó su condena.
Triste y sola se adelanta ante el hombre que ha de llevar
Quizás nadie la vea llorar.
Rezos entre falsos lamentos, ahogados tras otro sermón
Mientras ella arroja el cuerpo, abrazandolo
Nadie se acuerda del hombre más que para alzar su voz
Con la que maldecir la muerte, por miedo a su turno
Maldigo tanto cinismo, miráis sólo en vosotros mismos
y los demás ya se han quedado atrás"*
- Warcry, Lamento

Mariquitas cantosos con ansias de protagonismo. Así les consideran muchos. Y no podían estar mas equivocados. La subcultura gótica, a pesar de ser la segunda mas numerosa en Abnoctia, (y siempre que no subdividamos a los rockeros en facciones como Heavys, Rockeros, o Metaleros) es la mas incomprendida de todas (para orgullo de algunos góticos) Los góticos han roto (l'intelectualmente!) con el sistema tanto como los Punks, y la crítica que le lanzan es totalmente cierta, pero solo ha quedado su imagen, convirtiendose (para los profanos) en una moda que ha dado pie a innumerables clichés que entieran la realidad del movimiento (haciendo que muchos se unan a la corriente estética, aunque al contrario que los Punks, los góticos no les rechazan, aunque si marcan diferencias llamándolos Darks). Quizás al MdT le falte sensibilidad para entender el mensaje de estas sensibles almas.

Con su particular estética pretenden expresar su muerte, la muerte del mundo, su decadencia, y una aceptación (según ellos, sabia) de lo oscuro y lo trágico como algo inevitable. Es esto lo que causa su exaltación del hedonismo y los placeres de la vida (y de paso, da a las góticas su parcialmente exagerada fama de amantes liberadas) Con una actitud así ante la vida, es normal que algunos desarrollen inquietudes existencialistas profundas, y con ellas interés por el más allá (es por esto que un símbolo típico entre ellos es el Ankh egipcio), los fantasmas, la quija, o incluso el esoterismo en general

Buena parte de los góticos se consideran humanistas, y casi apolíticos (no tanto apolíticos, como que les interese mas el sentir humano que las maniobras burocraticas)

La mayor parte de los góticos auténticos ha aprendido a fingir que no se enteran, y a que no les importen, las miradas de diversos tipos que provocan sobre si mismos, mientras que los Darks únicamente han aprendido lo primero. Estereotipados falsamente (excepto en casos de Darks buscando la moda y la provocación) con el satanismo, la perversión (ellos dirían que solo roban a la vida lo que pueden para escapar) y el polémico y recientemente (1994) lanzado a la fama grupo Marilyn Manson, los góticos de Abnoctia toman el Lágrima de Kades como lugar de culto, reclamándolo en su mundo.

Habilidades típicas: Empatía, Subterfugio, Expresión, Interpretación, Ocultismo, Academicismo

Otras tribus urbanas no tienen presencia en Abnoctia. Skaters o Raperos nunca han tenido una comunidad formada en Abnoctia, y los Bakalas, aunque existen (por detrás de los rockeros), se desplazan a Fraga en sus coches, a la discoteca Colisseum, en Almudevar (a 17 kms de Huesca dirección Zaragoza) o a la [Florida135](#) (una conocida discoteca ambientada como una calle), lo cual impide que se produzcan enfrentamientos como los que protagonizaron en el 94 durante tres fines de semana seguidos, reuniéndose por sistema en la plaza vieja para partirse los morros con parte de los rockeros, por una reyerta que había comenzado el fin de semana anterior con unos rockeros provocando el La Botica. Cada viernes y cada sábado, rockeros y bakalas acudían con el amanecer a la plaza con la única intención de apalazar al bando contrario. Cuando los vecinos avisaban a la policía y esta se presentaba en la plaza, los jóvenes se disolvían. Al cuarto fin de semana seguido, una furgoneta de la guardia civil se presentó por la noche en la plaza, y todos los jóvenes que iban llegando, seguían de paso o daban la vuelta, cortando de raíz los incidentes.

- Zapatero a tus zapatos

*"A las seis de la mañana alguno se ha puesto en pie
pues el rockanrol, ya lo sabes, no suele dar para comer*

*Hay uno que es fontanero, otro trabaja de pintor
y en lo de la metalurgia andamos los otros dos.*

Todo el día vas tirando, currando como un cabrón"

- Transfer, Vale la pena

Otras criatura de la noche son los trabajadores, aquellos que mantiene el mundo en movimiento. O quizás más apropiadamente, criaturas del alba. Una noche típica Abnoctina discurre con las calles quedando oscuras, frías, y en silencio al caer la noche.

Los últimos Abnoctinos se retiran, quizás coincidiendo (para las 12 cierran los últimos bares) con el camión de la basura, que circula de 23 a 2 (con 3 operarios, aunque son varios trabajadores turnándose), y la ciudad resucita sobre las 5 de la mañana.

A partir de las 5, casi seguro que todos los encuentros se corresponderán con un trabajador. Los primeros trabajadores salen de sus hogares a partir de las 5 a tomar sus coches para dirigirse al trabajo, aparecen los basureros, y en los bares se comienza a preparar el día y se recoge el periódico del día.

A las 6, salen (más) coches de Abnoctia, los trabajadores acuden a la estación de autobuses, algunos chóferes desayunan en el bar frente a la estación, los bares ya abren...

El lugar de mayor afluencia se corresponde con la estación de autobuses (guía de Abnoctia, pag 39) que empieza a prestar sus servicios a las 6 de la mañana (no todas las líneas, solo las de Jaca, y Huesca, otras empiezan a las 7, y las municipales a las 8. Las exteriores terminan su recorrido a las 22).

A las 7:30 (según en que época, podría no haber amanecido todavía) los estudiantes se dirigen al instituto para entrar a las 8. A las 9 abren los comercios, y para las 10, ya hay vida en las calles y salen de casa las amas de casa

Estos Abnoctinos son gente mundana, trabajadores anónimos como individuos, pero que como colectivo mantiene el país en funcionamiento. Evidentemente, asignarles una ficha genérica sería imposible, ya que abarcan todos los estratos. Es imposible asignarles siquiera algunas habilidades típicas como a las tribus urbanas (diversas profesiones) pero en su lugar mostraré el sistema de creación de mundanos que puede ser usado tanto para pjs como para pnjs, para que pueda ser aplicado a cualquier sujeto Incluyendo las tribus urbanas) Los perfiles de los policías, están creados de acuerdo a estas reglas.

Evidentemente, este sistema no genera mundanos pusilánimes ni superhombres. Los caracteres creados por este sistema son un patrón común para el MdT. Si el Narrador desea el perfil de un peligroso terrorista, un afamado y prestigioso doctor, o, en definitiva, algo de capacitación superior, por supuesto es libre de aumentar la ficha hasta que lo considere oportuno, igual que deberá reducirla en otros casos.

Un mundano comienza con FdV 3 y 1 punto gratuito en cada uno de los 9 atributos.

A continuación, distribuye sus puntos.

Atributos: 6/4/3

Habilidades: 11/7/4 (máximo a 3)

Trasfondos: 5

Reparte 21 puntos gratuitos (Con estos si puede pasar de 3) al precio habitual.