

Libro II: Tiempos Prehistóricos

* 10.000 AC (aprox) - **Fundación de Enoch.** Caín funda la Primera Ciudad (Enoch)

* 10.000 AC (aprox.) - **Haquim.** En la Tierra de Nod, Caín es adorado por gente por su poder, convirtiéndose en rey de su ciudad, Enoch (Uniech, Enkil, la Primera Ciudad). Caín Abraza a los soberanos de esta ciudad convirtiéndolos en Vampiros. Haquim general de los anteriores soberanos, los libera de su maldición matándolos, aunque es casi destruido por Caín. Haquim se salva gracias a sus hombres y lo ocultan y le entregan la sangre de los soberanos convirtiéndose también en Vampiro.

* 10.000 AC (aprox.) - **La 2ª Generación.** Caín Abraza tres Chiquillos: Zillah la Bella, Irad el Fuerte y Enoch (nuevo rey de la Ciudad). Otras fuentes mencionan también a otros, como la bruja, Adah, Jabal, Tubal y Mehujael.[Lc-A] [LdN]

* 10.000 AC - (aprox.) - **El Señor Umbrole (Espíritu de la Tecnología).** Una poderosa entidad observa la humanidad desde la prehistoria, observando, guiando y estudiando el progreso de la Humanidad. Puede considerársele el espíritu de la Tecnología, la evolución de las máquinas y las herramientas es parte de un plan para que los seres de carne construyan un cuerpo adecuado para Su Espíritu. Desea un cuerpo y la capacidad de reproducirse material y espiritualmente. [T-IX; p.55]

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - **La Progenie de Caín Abraza progenie propia, quienes serán los fundadores de los futuros Clanes Vampíricos:**

Absimiliard [Nosferatu], los gemelos artistas Astarté/Ariel [Toreador] y Malkav [Malkavian], Ashur / Cappadocius [Capadocios], la Hija de Lilit Ennoia [Gangrel], Ravnos [Ravnos], Lasombra [Lasombra], Saulot [Salubri], Brujah [Brujah], Tzimisce [Tzimisce] y Ventrue [Ventrue]

- Enoch Abraza a Ventrue, quien se convierte en consejero y compañero de Caín.

- La gran artista Astarté/Ariel (Toreador) y su hermano gemelo Malkav (Malkavian) son Abrazados.

- Absimiliard [Nosferatu] es Abrazado por Zillah, impresionada por sus dotes de cazador y su gran belleza. En el abrazo, deja una ligera cicatriz imperceptible en la cara de Absimiliard quien jura vengarse.

- En las tempranas noches de Enoch, el recién Abrazado Ynosch el Legislador no puede soportar los impulsos caóticos de la Bestia en su interior. Mediante su fuerza de voluntad concentra los elementos más mutables, salvajes y primordiales de su carne, y las deposita en Tzimisce, un magus Despertado de cierta reputación. Ynosch pretendía asesinar a Tzimisce tras el Abrazo pero éste emerge intacto en vez de ser la bestia feral que creía su Sire, que no ha podido deshacerse de su Bestia. Comprendiendo su error, Ynosch perdona la vida a Tzimisce.

Tzimisce posee una naturaleza y percepción fluidas, y controla la carne como si de arcilla se tratara, sin mantener ninguna identidad física y cambiando entre ellas como el mercurio. La Bestia que le transmitió Ynosch también llevó consigo la misma intuición, capricho, expresión, imaginación y, sobre todo, crecimiento, cualidades que Tzimisce domina a la perfección. [Cb-Tz-R; p.10]

- Ennoia es Abrazada por un Cainita y se convierte en la madre de los Gangrel

- Caín observa a un pacífico y compasivo joven filósofo de Enoch llamado Saulot (de pelo largo y oscuro, no excesivamente alto y de mirada pacífica), experto en las artes de la sanación y poseedor de talentos extraordinarios. Caín lo ve trabajando en el campo, atendiendo a los animales enfermos. Recordándole a su hermano Abel, ordena a uno de sus Chiquillos que lo bendiga con el Abrazo. [Lc -Sa; p.20]

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - **Mitología Gangrel:**

- La inmortal Ennoia (hija de Lilit) llega a Enoch. Allí da a luz a los antepasados de los humanos llamados gitanos, tras lo cual abandona la ciudad, creando la discordia allí donde va.

- Ravnos una poderosa bruja gitana experta en las artes mágicas de la ilusión, seduce a un 2ª Generación de Enoch para poder ganar su poder, siendo Abrazada por él.

- Los propios Gangrel consideran esta versión como meramente mítica y carente de realidad [LdC-G-R], al igual que los Ravnos y los gitanos que niegan tener parentesco alguno con Ennoia y consideran a Ravnos un varón que fue Chiquillo de Kaen (Cain) [LdC-R]

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - Como la forma de ser de Saulot no cambia tras el Abrazo, Caín lo tiene siempre a su lado. Saulot no escatima sus favores y comparte muchas de sus virtudes con el resto de la progenie de Caín, especialmente con Malkav. [Lc-Sa; p.20]

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - En Enoch, la proporción de Cainitas y Humanos es de 1 a 3. Caín es el gobernante, seguido por la 2ª Generación, a su vez seguida por la 3ª (aunque algunos de ellos como Saulot gozaban de un rango similar a los 2ª). Tras ellos está el Maestro de sirvientes (Jabal en algunos mitos), el ghoul personal de Caín. A sus órdenes están los aquellos-que-sirven (ghouls), seguidos por los mortales que atienden a los Cainitas. En el escalafón más bajo se encuentran los simples granjeros y trabajadores. Los esclavos son capturados entre la tribu de Seth, y enviados a trabajar el campo. Aquellos que son incapaces son destinados para la alimentación de los Cainitas.

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - **Caín prevé la caída de la Primera y la Segunda Ciudad** y lo revela a Ventrue, quien comienza a ocultar Artefactos de gran poder para usarlos en el futuro. Entre estos artefactos se encuentran el Tapiz de Sangre, la cabeza de Medusa, las garras de Fenris, el Puente Faérico y la Niebla de Oromazus. Brujah, Nosferatu y Tzimisce preguntan a Ventrue la razón, quedando insatisfechos con su respuesta.

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - **Expulsión de los gitanos de la Primera Ciudad.**[LdC-R]

* (10.000 - 8.000 AC (aprox.)) - Los Tzimisce emigran hacia el oeste, reclamando Europa entera como su feudo, desde Siberia y el Volga pasando por los Urales, hasta el Atlántico, aunque estableciendo su centro de poder en los Cárpatos. Allí deben enfrentarse con fiereza a los terribles Lupinos que ocasionan grandes sufrimientos a los Tzimisce.

Desde las profundidades de los Cárpatos, el Kupala contacta en sueños con el Antediluviano Tzimisce. el poderoso espíritu de la tierra le ofrece una alianza contra los Lupinos a cambio de que los Tzimisce le liberen de su prisión en lo más hondo de las montañas. El Antediluviano accede y durante el siguiente año explora las misteriosas cabernas de los Cárpatos, mientras que Kupala le enseña la Hechicería Koldúnica. Tzimisce enseña a su progenie su poderosa magia, para que la utilicen en una reunión para liberar a Kupala.

Los Lupinos de la región, aunque aún constituyen una fuerza formidable, nunca se recuperarán de este golpe devastador. Han perdido las tierras que debían proteger y se ven obligados a contemplar la sangre negra de Kupala retorcer la tierra y los bosques de los Cárpatos.[Cb-Tz-R; p.12]

* 8.000 AC - En el Valle del Jordán comienza a desarrollarse una cultura Neolítica que dará lugar a las futuras tribus Israelitas. Inicios de la agricultura y ganadería en la Europa Mediterránea. [WoD, p.67]

* 8.000 AC (aprox) - **El Gran Diluvio:**

Dios castiga a humanos y Cainitas por su maldad, los Cainitas están tan seguros que lo consideran un Dogma de Fe.

Los Glaciares se funden en Europa, el Mar Mediterráneo inunda el Mar Negro, y las grandes lluvias sobre Levante y Mesopotamia provocan que el Tigris y el Eufrates se desborden, inundando totalmente Mesopotamia. *El Señor Sumerio Zi-u-sudra (Uta-napishtim) es avisado por los Nephilim, y sobrevive al diluvio creando una gran arca. Lo mismo sucede con Noé, descendiente de Seth, que es salvado con un procedimiento similar por Dios.* [KiVIM2, p.5] [BoN][FdE]

El Gran Diluvio: Los hijos de Caín disputaron el afecto de sus Sires, y otra vez los humanos fueron usados como peones. Finalmente la ciudad sucumbió, algunos dicen que por causa de un desastre natural, otros que la conjura de un desdén y vengativo Vástago precipitó el cataclismo. **El resultado es un Diluvio Universal enviado por Dios que acaba con Enoch.**

Durante el Diluvio, a falta de humanos disponibles, los Cainitas se ven obligados a alimentarse de la sangre de sus hermanos y Chiquillos, suponiendo el origen de la sed de sangre vampírica. [FdE]

La Primera Ciudad es arrasada. Cae la Primera Ciudad Únicamente sobreviven Caín y la 2ª y 3ª Generaciones.

Tras el Diluvio y la destrucción de la Primera Ciudad, Caín desapareció en el desierto, para no saberse nada más de él. Pero los 13 hijos de los de la Segunda Generación comenzaron a crear nuevos vampiros, se les llamó Antediluvianos, y sus chiquillos creados a su imagen heredaron sus dones y maldiciones mágicas. Los clanes se formaron. [KiVIM2, p.5] [Lc-T; p.12]

* 8.000 AC (aprox) - **La División crea el Manto. Aparece el Olvido. Nacieron los Malfeas**, quienes horadando crean el Laberinto. Con la llegada del Manto, únicamente los Chamanes pueden seguir comunicándose habitualmente con los Iwa.

* (8.000 - 6.300 AC (aprox.)) - **Los Cinco Emperadores Wan Kuei establecen las primeras Cinco Cortes:**

- | | |
|--|--|
| - La Corte de la Tortuga Negra en el Norte | (Mongolia, Manchuria y Norte de China) |
| - La Corte del Fénix Escarlata en el Sur | (junglas del Sudeste Asiático) |
| - La Corte del Dragón Celeste en el Este | (Japón y Corea) |
| - La Corte del Tigre Blanco en el Oeste | (su hogar ancestral en el Tibet) |
| - La Corte del Emperador Amarillo en el Centro | (alrededores del Río Amarillo, China) |

Las Cinco Cortes son fuertes en su iniquidad, y apenas se comunican entre ellas. Aunque las hostilidades no son presentes, cuando se producen sacuden los Cielos y la Tierra. [EdO;p.135]

* (8.000 - 6.300 AC (aprox.)) - **Muerte de la Segunda Generación:** Absimiliard el Bello y el rebelde Brujah (ambos 3ª generación) promueven una revuelta de sus "hermanos" (Antediluvianos) contra sus Sires:

- Absimiliard trata de matar a Zillah, pero esta le derrota fácilmente y se marcha. [Cb-N-R]
- Irad, general de Caín, es derrotado y muerto.
- Enoch logra escapar al desierto, perdonado por Astarté (Ariel), perdiéndose su rastro. [Lc-T]

A causa de la muerte de algunos miembros de la 2ª Generación, Caín regresa y maldice a la 3ª Generación por sus crímenes:

- Absimiliard (el más hermoso de los vástagos) enloquece y él mismo se desfigura, desde entonces sus descendientes sufren la maldición de que la Bestia se refleje en sus rasgos. Absimiliard creyó que Cain le maldijo por crear a su Clan y buscó a siete aberraciones para abrazarlos, siendo llamados en adelante Nictuku, y que le ayudaran a acabar con toda su progenie (los Nosferatu) y entra el Letargo. Los Nictuku son:

- . Abraxas (El Dios de la Niebla): Se trataba de un Mokolé (hombre lagarto, o cambiaformas-saurio) que fue Abrazado.
- . Azazel: Posiblemente era un demonio antes de ser Abrazado.
- . Nuckalavee (Cazador de Cabezas, o Devora Cráneos): es la Abominación de un Changelling, su piel es transparente, venas amarillas y sangre negra. Se alimenta de la masa cerebral de los cráneos, por lo que corta las cabezas a sus víctimas.
- . Equidna (La Madre de la Suciedad): Se trataba de una Naga (cambiaformas, una mujer-serpiente).
- . Gorgo (La que Aulla en la Oscuridad): En origen fue un Camaraoth (un cambiaformas, hombre-murciélago) antes de ser Abrazado.
- . Vasillisa: Un niño o una niña, que a pesar de su corta edad mató a sus progenitores y a gran parte de su pueblo sólo por ver cómo morían. Algunos rumores indican que podría haber sido un cambiaformas Ananasi antes de ser Abrazado.
- . El Otro: Algunos rumores indican que podría haber sido un cambiaformas Guerrero-Mantis antes de ser Abrazado.

- Malkav enloquece totalmente a causa de la Maldición de Caín. Junto a su Progenie se dirige al Este, causando gran discordia con su mera presencia, entra en Letargo y es enterrado, pero aún así sigue causando gran disensión.

- Algunos rumores indican que Ariel, Veddartha, Absimiliard y un Cuarto Antediluviano descansan en Letargo en Enoch,

* (8.000 AC (aprox)) - **Caín crea el Tapiz de Sangre para determinar qué debe hacer, tras lo cual se va y abandona a su Progenie. Caín desaparece en el desierto, para no saberse nada más de él.**

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - **La 3ª Generación de Cainitas comienza a engendrar la 4ª Generación.** Los 13 miembros de la 3ª Generación supervivientes comienzan a crear nuevos vampiros, se les llama Antediluvianos, y sus Chiquillos creados a su imagen heredan sus dones y maldiciones mágicas. Los Clanes se forman. [KiVIM2; p.5]

[Nota: No todas las fuentes coinciden en estimar en 13 los miembros de la 3ª Generación, algunas fuentes señalan 30 o incluso en mas sus integrantes]

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - **Saulot viaja hacia el Lejano Oriente**, donde se encuentra con los Wan Kuei, una raza de Vampiros totalmente distinta a la de Caín. Al descubrir a los Wan Kuei, Saulot descubre que Caín mintió al afirmar ser el Primero, y que condenó a su Progenie a alimentarse de sangre, sin dejarles que fueran capaces de lograr un estado superior, como los Wan Kuei.

De su propia sangre y de las enseñanzas de estos aprende la Disciplina Valeren, que le otorga grandes dones curativos y desarrolla un 3º Ojo que le permite ver las Tierras del Alma y los Reinos del Espíritu. También aprende técnicas de meditación y purificación del alma.

Saulot finge ante sus maestros llegar a un estado de paz y aceptación de su propia existencia, pero en su interior sus pensamientos se nublan con la ira y su corazón arde con la venganza. [Lc-Sa; p.20] [CdT-IV; p.77]

Saulot descubre la existencia de la lucha entre las Cortes Celestial e Infernal, que equilibra al mundo, y descubre la existencia de la gran Rueda de las Eras. Decide ayudar a llevar la Gran Rueda al derrumbamiento (La Sexta Era) y castigar ese lóbrego reino con manos de hierro y látigos de fuego. **Pretende sentarse en el trono del destino, más fuerte que los otros vampiros, más fuerte que Caín y tal vez más fuerte que el Dios que condenó a Caín. En caso de que entonces la Rueda vuelva a girar, él mismo volverá a transformarse y remontará de nuevo hasta lo alto. Así tendrá su venganza por la Maldición que Caín impuso a él y a sus hermanos.** [CdT-IV; p.77]

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - El Poderoso Demonio Kupala, residente en las profundas cavernas bajo los Cárpatos, se arranca su negro y gangrenoso corazón para que no lo pueda matar nadie que no lo tuviese en su poder y lo entierra en las tenebrosas profundidades bajo los bosques Cárpatos. La maldad de Kupala se filtra hacia el exterior, envenenando la Tierra y otorgándole una arrebatadora belleza salvaje.

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - La locura y las enfermedades psíquicas se extienden en lentas oleadas desde la que será la futura Transilvania, llegando a regiones tan alejadas como las que en el futuro ocuparán Bohemia, Polonia, Lituania, Bulgaria y Rusia.

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - El 3ª Generación Tzimisce, residente en Transilvania, se ve afectado por la locura de Kupala.

* (8.000 - 6.300 AC (aprox)) - **La Primera Tribu, encuentra y desentierra al Primer Hijo, quien es calcinado por los rayos solares. Temerosos de su Nombres y poderes, la Primera Tribu se convierte en adoradores de los Hijos.**

* 7.248 AC - Nace Japheth

* 7.225 AC - Japheth es Abrazado por el Antediluviano Ashur (Cappadocius).

* **(6.300 - 6.200 AC (aprox.)) - Fundación de la Segunda Ciudad - Los Vástagos de Caín y su progenie construyen la Segunda Ciudad**

* (6.300 - 6.200 AC (aprox.)) - **Creación de los Baali:** Durante su viaje hacia el Oeste, un Cainita de gran poder y majestad (según unas fuentes Ashur, según otras Saulot) se encuentra a una tribu de adoradores del Primer Hijo en la ciudad mesopotámica de Ashur. Los infernalistas son cruelmente asesinados y vaciados de Sangre por el Antediluviano, tras lo cual son arrojados al mismo pozo de órganos al que estos habían lanzado tantas víctimas. El Cainita arroja al pozo lo justo de su propia vitae para que puedan sobrevivir y alimentarse de los coágulos sobre los que yacen. [Lc-Sa; p.63-64] [Lc-B; p.15-16]

Sólo tres mortales sobreviven para saborear la sangre entregada. A la noche siguiente logran salir del pozo, cubiertos de órganos, sangre, entrañas e inmundicia, aullando con furia y locura, cada uno alejado tres pasos de Caín. No conocen a su Sire, pero cada uno achaca su creación a un progenitor diferente, odiando a sus hermanos por sus creencias heréticas.

El primero de los tres es **Nergal**, el terror tras la leyenda de la deidad babilónica, el más adepto en sus tratos con los demás Cainitas: sirve como criado de Arikel, intercambia vicios secretos con Tzimisce y debate filosofía con Troile, riéndose de la estupidez de todos ellos. Cree que su Sire es Ashur, y elige Abrazar a aquellos ajenos a la Primera Tribu.

El segundo es **Moloch**, conocido como Andramelech y Ba'al Hammon, progenitor de diversas órdenes, incluyendo a los Avatares del Enjambre. Extenderá a los Baali por todas las colonias fenicias. Abraza especialmente a los descendientes de la Primera Tribu.

Se desconoce la identidad del tercero, pero los otros dos apenas hablaban de él, enfureciéndose ante su mención. Hay quien dice que fue amante de uno de ellos o de ambos; otros creen que se trataba de una pareja de amantes fundidos en el pozo. La explicación más popular es que se trataba de una mujer, aunque se discute acaloradamente sobre su nombre. [Lc-B; p.16,18]

* (6.300 - 6.200 AC (aprox.)) - Karesh es Abrazado por Saulot. [CdT-II; p.85]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Algunos Wan Kuei atormentados por el poder de las Cortes abandonan a sus congéneres y buscan la soledad de la naturaleza y una no-vida de reflexión. Entre ellos se encuentra Xue. [EdO; p155]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Saulot ordena a su progenie que sigan ciertas prácticas de pureza, meditación y ritualidad para mantener los dones de Caín libres de mancha e iniquidad. [Lc-Sa; p.20]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Yavok es Abrazado por Saulot [CdT II; p.85]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Karesh es Abrazado por Saulot. [CdT II; p.85]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Poco después de regresar de su viaje a Oriente, Saulot abraza a Samiel quien al principio sigue el camino de los Salubri, pero finalmente los caminos del estudio y el trabajo pasivos no son para él. Un buen número de Salubri barruntan que es un amargado, descontento e indisciplinado, aunque Saulot decreta que lo acaten. [Lc-Sa; p.13,21]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Saulot abraza a la joven Rayzeel, hermana de Samiel, una esclava músico en la Segunda Ciudad, se rumorea que se convierten en amantes. [Lc-Sa; p.24]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - A pesar de la oposición de muchos Salubri, Saulot envía a su indisciplinado Chiquillo Samiel a entrenarse con los Antediluvianos Brujah y Gangrel. Samiel regresa de su duro entrenamiento convertido en un bravo y poderoso guerrero, diestro, sabio y disciplinado. [Lc-Sa; p.13,14]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Samiel desarrolla nuevos poderes ofensivos de la Disciplina Valeren (que traen la muerte mientras que los Curanderos traían la vida) convirtiéndose en el progenitor de la **línea Salubri de los Guerreros**. [Lc-Sa; p.21]

* (6.300 - 6.200 AC (aprox.)) - Karesh es Abrazado por Saulot. [CdT - II; p.85]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - Nergal establece su centro de poder en la ciudad de Mashkan-Shapir (fundada por él) a orillas del Tigris. La ciudad se convierte durante siglos en el centro de poder Baali en Mesopotamia. Allí es adorado como el dios señor del Inframundo y consorte de Ereshkigal, Princesa del Reino de las Sombras. Los D'habi, una línea de sacerdotes ghouls creados por él mismo. En su inmenso templo, Nergal realiza ritos corruptos, afligiendo a sus seguidores mortales con plagas y arrancándoles la carne de los huesos para decorar su interior. [Lc-Ba; p.18]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox)) - A pesar de tener Nergal los conocimientos más completos acerca de los Hijos, sus nombres verdaderos se habían perdido hacía mucho tiempo, y Nergal se ve obligado a utilizar apelativos secundarios y títulos falsos para solicitar su ayuda mucho más débil de lo que podría llegar a ser. [Lc-Ba; p.18]

* (6.300 - 5.700 AC (aprox.)) - Tras regresar del Lejano Oriente, Saulot enseña la disciplina Valeren a su progenie, desarrollando el 3º Ojo, que se convierte en la **línea Salubri de Curanderos**. [Lc-Sa; p.20]

* (6.200 - 6.100 AC (aprox.)) - **Haqim** descubre la fundación de la Segunda Ciudad, y observa su progreso durante décadas antes de decidirse a unirse a sus hermanos. Una noche, aparece en las puertas de la ciudad con una docena de seguidores y pide educadamente la entrada. Malkav es el primero en darle la bienvenida, dándole un hogar a Haqim antes de que el resto de la tercera Generación descubriera su llegada. Tras la hospitalidad de Malkav, el resto de Antediluvianos se ven obligados a aceptar a Haqim. [Cb-A-R]

* (6.200 - 6.100 AC (aprox.)) - Sabiendo que sus Chiquillos podían convertirse en peones casi indefensos en el conflicto de la Guerra de las Edades (Jyhad). Haqim rápidamente hace una afirmación de neutralidad. Esto conduce a los Hijos de Haqim a un tipo de equilibrio político en el que son ignorados y les deja libres de proseguir sus objetivos y estudios individuales. [Cb-A-R; p.10]

* (6.100 - 6.000 AC (aprox.)) - A medida que el poder de Cainitas de 4ª y 5ª Generación aumenta, sus conflictos se vuelven menos sutiles que los de sus Sires, y los mortales de la Ciudad se ven demasiadas veces atrapados en las disputas. La 3ª Generación, preocupados por atraer la ira de Caín, intenta controlar a sus Chiquillos pero la paz es imposible a causa de la desconfianza entre los Antediluvianos. [Cb-A-R; p. 10]

* (6.100 - 6.000 AC (aprox.)) - **Los Jueces:** Los Antediluvianos llegan a un consenso y proponen a Haqim que él y su progenie se conviertan en una autoridad en la Segunda Ciudad. Haqim protesta pero Saulot le convence argumentando que su servicio no era para los Cainitas sino para proteger a los Hijos de Seth de los excesos de los Cainitas. Haqim abandona la Segunda Ciudad durante un año y regresa trayendo consigo una docena más de seguidores, los primeros de los Jueces de la 2ª Ciudad. Bajo la dirección Haqim los Jueces aumentan su prominencia durante las décadas

siguientes, aplastan los primeros movimientos de la Jyhad y restauran el orden en una tierra donde sus gobernantes mortales comenzaban a temer a sus líderes. Por un tiempo hay paz en la Segunda Ciudad. [Cb-A-R; p.10]

* 6.000 AC - Desarrollo de la agricultura en el Valle del Nilo.

* 6.000 AC - Primeros asentamientos en Creta.

* 6.000 AC- Los precursores de los Progenitores enseñan la domesticación de animales a las Masas. [MAGO 2, p. 73]

* (5.900 - 5.800 AC (aprox)) - Dos siglos después del establecimiento de los Jueces, **un culto de Vampiros adoradores de diablos** (los Baali) aparecen en las fronteras del territorio reclamado por la Segunda Ciudad, Varias décadas de ataques y contraataques se convierten gradualmente en guerra entre los mortales controlados por ambas partes. [Cb-A-R; p. 11]

* (5.900 - 5.800 AC (aprox)) - Haqim, encargado de mantener el orden en la Segunda Ciudad, observa el incremento gradual de actos blasfemos que sólo puede atribuirse a los Baali o a sus simpatizantes en las familias vampíricas. Los infernalistas usan un tipo de Magia de Sangre que los Jueces no pueden contrarrestar. Saulot afirma que sus Guerreros santos pueden penetrar y anular esta hechicería vampírica pero Haqim vuelve a abandonar la Segunda Ciudad. [Cb-A-R; p. 11]

* (5.900 - 5.800 AC (aprox)) - Al cabo de tres años Haqim regresa trayendo tres seguidores que en vida fueron hechiceros mortales, son los primeros Magos de Sangre de la Segunda Ciudad públicamente conocidos. Sus habilidades rebelan el alcance de las influencia infernal en la Segunda Ciudad. Los Baali y sus aliados reaccionan como demonios. Una serie de ataques diezman a los Jueces y convierten en cenizas a dos de los Hechiceros. El superviviente se convierte en enlace involuntario e incómodo entre los Jueces y los Guerreros Salubri, hasta que pueda abrazar y entrenar nuevos Magos de Sangre. [Cb-A-R; p. 11]

* (5.900 - 5.800 AC (aprox)) - Durante la década siguiente Haqim abraza a varios hechiceros mortales, al mismo tiempo que lleva a cabo varios proyectos personales. [Cb-A-R; p. 11]

* (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - Los Hijos de Haqim Hechiceros, comienzan a explorar plenamente el poder de la Vitae Cainita, cada uno adaptando sus propias técnicas a su nueva condición. [Cb-A-R; p.11]

* (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - Los Hijos de Haqim y los Salubri cazan a los Baali de la Segunda Ciudad utilizando tanto la investigación paciente como la fuerza bruta. En un siglo el último simpatizante Baali es arrojado a los sagrados fuegos purificadores. [Cb-A-R; p. 11]

* (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - **Nergal y Namtaru:** Demonios y criaturas menores susurran a Nergal que bajo Mashkan-Shapir descansa uno de los Hijos, llamado Namtaru el Portador de las Plagas por los mortales. Nergal trata de contactar con Namtaru mediante ritos e invocaciones, aunque desconoce su verdadero nombre. Nergal es incapaz de localizar su cuerpo a pesar de las excavaciones que realiza por toda la ciudad, destruyendo todo lo construido. [Lc-Ba; p. 21]

* (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - Nergal reconoce que no tiene poder ni tiempo para despertar a Namtaru, y ordena a los D'habi que le traicionen, haciéndoles olvidar que siguen sus órdenes. Simula que quiere ofrecer todos los mortales de Mashkan-Shapir como sacrificio a Namtaru y libera plagas mortales sobre la ciudad, para dar mayor peso a sus amenazas, tras lo cual disfraza a uno de sus Chiquillos como él y abandona la ciudad. [Lc-Ba; p. 21]

* (5.800 - 5.700 AD (aprox)) - Temiendo por sus vidas, los sacerdotes D'habi buscan a Moloch y le hablan de las maquinaciones de Nergal. Moloch quiere evitar una guerra interna en los Baali contra los Chiquillos de Nergal y traiciona a este a los clanes..[Lc-Ba; p. 21] * (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - **Primera Guerra Baali:** Los Clanes, como quería Nergal, toman de forma muy desorganizada Mashkan-Shapir y acaban con toda su población (ya infectada) apilando sus cuerpos y reduciéndolos a cenizas en piras para evitar el contagio, quemando la ciudad hasta los cimientos. Pero son incapaces de entrar en el templo de Nergal. Los sacerdotes Lasombra de la diosa Ereshkigal penetran en el templo a través de las sombras e inundan el refugio de Nergal con oscuridad líquida. El falso Nergal y sus últimos leales son barridos y se desvanecen en el dominio del que los Lasombra invocan a sus seguidores. [Lc-Ba; p. 19]

* (5.800 - 5.700 AC (aprox)) - **Liderazgo Baali de Moloch:** Los sacerdotes D'habi cambian su lealtad de Nergal hacia los Baali de Moloch, sirviéndoles como una familia de Aparecidos. Moloch, ahora líder Baali, decide comenzar a actuar mucho más sutilmente, lo que desagrada a muchos Baali, aunque casi todos los que se atreven a desafiarle son exterminados por su ira. Moloch intenta adoctrinar a los Huérfanos (Baali descendientes de Nergal) aunque muchos se niegan a servirle y abrazan otras filosofías y la adoración de nombres menores, mediante métodos nada sutiles. Moloch, agotado tras el combate contra Nergal, se niega a perseguirlos, considerando que así distraerán a los enemigos de los Baali. [Lc-Ba; p. 19]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - **En China, el Wan-Kuei Xue, logra la iluminación y descubre el secreto de los Dharma ocultos** entre las nubes, el viento, la lluvia y la sangre por el Dragón y la Reina, alcanzando el rango de Arhat. Los Dharmas son:

- El Aullido del Tigre Diablo, que considera el dolor instructivo y purificador.
- El Caminito de la Grulla Resplandeciente, partidarios de legislaciones virtuosas.
- La Canción de la Sombra, que estudian los reinos de los espíritus.
- La Senda de los Mil Susurros, partidarios del cambio continuo.
- La Danza del Dragón Asesino, partidarios de experimentar la vida al extremo.

[EdO; p. 38,39,64-73]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - **La Segunda Ciudad disfruta de una Edad de Oro**, los miembros de la Cuarta y la Quinta Generación comienzan a marchar estableciendo sus propios dominios, la mayoría de los Hijos de Haqim permanecen en los confines de la Segunda Ciudad. [Cb-A-R; p.12]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - Haqim vuelve a viajar con frecuencia, dejando la Segunda Ciudad incluso durante una década, durante estas ausencias el más antiguo de sus Hijos en la Segunda Ciudad asume el liderazgo. Con el tiempo se convierte en un honor y posición semioficial, siendo conocido como el Antiguo. Haqim lo acepta tácitamente. [LC-A-R; p.12]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox)) - Saulot ordena a sus Chiquillos no alimentarse de aquellos que les teman.

* (5.700 - 5.200 AC (aprox)) - Samiel abraza a: Uriel, Za'aphiel, Ezrael, Aariel y Gabriel. [LdC-Sa; p.14]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - Javaniel es abrazado por Yavok, Chiquillo de Saulot. [CdT-II; p.84]

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - Samiel se niega a rendir pleitesía ante el poderoso Toreador Aucassin, quien queda en ridículo.

* (5.700 - 5.200 AC (aprox.)) - Varios Salubri (Guerreros y Curanderos) estudian anatomía bajo la Tutela de un Tzimisce [Lc-Sa; p.33.]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - **Destrucción por sorpresa de la ciudad fronteriza de Charizel.** Unos pocos supervivientes escapan de la pira y regresan a la Segunda Ciudad, cuentan horribles historias de pilares de llamas y lanzas de luz solar que destruían a los Cainitas por la medianoche, pozos que se abrían en el suelo para engullir templos y casa ... y que los causantes de estos horrores se autodenominaban los Baali. [Cb-A-R; p.12]

Los Antediluvianos sospechan y desconfían, creen que los Baali ya habían sido exterminados hace siglos, consideran este suceso una traición y otro movimiento de la Jyhad, se cruzan las acusaciones y de crear rumores sobre los Baali. [Cb-A-R; p.12]

Haqim y Saulot refugian a los supervivientes mortales de la matanza y les escuchan, finalmente creen que Charizel ha sido un sacrificio que forma parte de un ritual cuyo objetivo final les permanece oculto.

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Saulot envía cuatro Guerreros Salubri -Karesh, Javaniel, Vekis y Madiel- como espías, dos de sus Chiquillos entre ellos, a los valles del río. Les encomienda la tarea de vigilar y aprender lo posible acerca de los Baali y llevarle noticias de su poder, astucia e intenciones. [Lc-Sa, p.38] [CdT-II; p.84-85]

Tras varios días de viaje, los espías Salubri llegan a Charizel y consiguen convencer al guardián de su puerta de que quieren unirse a los Baali, o al menos aprender de ellos. Son bien recibidos, con banquetes y terribles ritos por un grupo de humanos Infernalistas. En las noches siguientes, los Infernalistas tientan a los cuatro con riquezas y con la carne y sangre de los bebés más suculentos, y con poderes más allá del sueño del propio Caín, seduciéndolos para que compartan sus rituales, hicieran juramentos con los demonios e infligieran las peores torturas a los inocentes. Cuanto más tiempo permanecen los cuatro entre los Infernalistas, más peligroso se vuelve, pues su fuerte vínculo con su Via y su Humanidad comienza a despertar sospechas y su misión se vuelve muy peligrosa.[EOC; p.173][CdT-II; p.84]

Karesh, Chiquillo de Saulot, queda fascinado por los Infernalistas y sus costumbres. La vida de un asceta nunca le había gustado de verdad, y los Infernalistas detectan su descontento y lo seducen con melosas palabras y promesas de poder, Karesh cae a la oscuridad, traicionando a los infiltrados, que son capturados y aprisionados en los profundos pozos subterráneos. [EOC; p.173]

Mediante el tormento más agónico, Vekis, Madiel y Javaniel son obligados a Abrazar a los líderes mortales de los Baali, Madiel, Chiquillo de Saulot, es Diablerizado por su propio Chiquillo recién creado. Javaniel y Vekis son mantenidos con vida como fuentes de conocimiento. El primero sufre la muerte definitiva, gritando mientras sus captores le arrancan la información con horribles tormentos. Javaniel es interrogado cada noche con nuevas torturas, a cual más horrenda. También es tentado muchas veces por Karesh, quien le revela terribles secretos que rompen su mente y destrozan su cordura. Javaniel escapa pero sólo recuerda la traición de Karesh. [EOC; p.173] [CdT-II; p.84]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Al cabo de meses Javaniel logra regresar a la Segunda Ciudad, al borde de la locura, siendo atendido por un curandero, y tarda un tiempo antes de que pueda hablar y contar el relato de horror y sangre. [Lc-Sa; p.14]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Saulot se considera responsable de las acciones del Traidor al haber escogido y enviado a los espías, está rabioso y declara la guerra a los Baali a cuenta de la sangre robada, exigiendo que sus fuerzas encabezasen el ataque. Todos se asombran ante el cambio del rostro de Saulot, pero de todos cuantos cuestionaron esa acción sólo Malkav sabe consolarle sin culparlo por su decisión. [Lc-Sa; p.14, 38] [EOC; p.174]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Un día en sueños Javaniel sueña con los susurros de Karesh y los horrores que le había desvelado, acude a Saulot y le suplica que le ayude a desentrañar los secretos de sus sueños, pero distraído por la guerra promete ayudarle más tarde. [CdT-II; p.84]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Javaniel recuerda en sueños las torturas que le aplicó Karesh así como que le susurraba que los Salubri habían sido traicionados por Saulot, quien estaba detrás de la creación de los Baali para tener hijos dignos, pues consideraba a los Salubri débiles. Así que al traicionarlos sólo seguía instrucciones de Saulot. Javaniel escribe un diario en un tomo con páginas de oro y lo entierra, enviando la clave para descifrarlo a una Salubri lejana para salvaguardar la verdad. Saulot visita a Javaniel, quien escoge abrazar la luz del amanecer que seguir recordando los horrores de los que había sido testigo. [CdT-II; p. 84,85]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - **Segunda Guerra Baali:** La Progenie de Haqim sitúa sus fuerzas en las ruinas de un pueblo a cuatro noches de la Segunda Ciudad, la ruta más probable de aproximación de los Baali, mientras Jueces y Hechiceros fortificaban el lugar, llega un mensajero ghoull con noticias de que la Segunda Ciudad estaba sitiada desde la dirección contraria por los Baali que habían utilizado las alas de los demonios para acelerar su viaje. [Cb-A-R; p.12,13]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - El Antiguo, un Juez llamado Mancheaka, dirige a los Hijos de Haqim y sus aliados en una rápida marcha forzada, mientras se preparaban para refugiarse en una red de cavernas el grupo es atacado. Mancheaka y su progenie sufren la Muerte Definitiva, pero ganan tiempo para que los supervivientes se refugien. Algunos reconocen entre los atacantes caras familiares de Salubris, Ventrués y Lasombras, dándose cuenta de que simpatizantes Baali habían engañado a los Jueces para alejar de la Ciudad a sus más poderosos defensores. [Cb-A-R; p.13]

Durante el día y la noche siguiente los Baali y sus demonios lacayos persiguen a los Hijos de Haqim a través de las cavernas. Los Jueces y Hechiceros acaban con muchos enemigos pero la superioridad numérica de estos se impone y se retiran a la más defendible de las cavernas. Mientras se preparan para el inminente asalto, la piedra tiembla y oyen gritos feroces, comenzando a entrar sangre en la caverna; apareciendo una figura que afirma ser Ur-Shulgi, un Haqimita enviado por Haqim. [Cb-A-R; p.13-14]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Los Baali atacan la segunda Ciudad en otras tres ocasiones. Finalmente los Salubri dirigen las fuerzas unidas de los Cainitas contra los Baali, corriendo ríos de sangre. Samiel se mantiene siempre en primera línea, con generales Hijos de Haqim, Brujah y Gangrel a su lado. Ni una vez abandona el campo de batalla hasta que los curanderos lo sacan a rastras a fin de atender sus heridas. Los Baali se ensañan con los Curanderos para evitar que las fuerzas de la Segunda Ciudad puedan ser socorridas durante el combate. Según unas fuentes los Baali se ven obligados a recurrir a la traición, y el golpe mortal contra Samiel llega por la espalda a manos de un traidor. Se dice que Samiel cae al mismo tiempo que termina la batalla. [Lc-Sa; p.38, 39]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - De todos los guerreros, sólo cinco quedaron en pie (Uriel, Za'aphiel, Ezrael, Aariel y Gabriel), todos ellos jóvenes, los últimos en recibir la Sangría a manos de Samiel. Cerca de la mitad de los Curanderos habían caído en la batalla. [Lc-Sa; p.39]

Según otras fuentes, Samiel sobrevive a la batalla, y dirige su cruzada contra los Tzimisce cuando alguien le revela el trato de tzimisce con Kupala. Samiel y su banda de quince (o siete) guerreros penetran en los Cárpatos, escondiéndose entre las tribus mortales, y atacando fortalezas de los Tzimisce para descubrir el refugio de su Antediluviano. Varios Tzimisce fallecen a sus manos, confundiendo los horribles Szlachta con pruebas de los pactos demoníacos de los Tzimisce.

Samiel y sus tropas atacan a Tzimisce en su refugio, tras atravesar sus monstruosas defensas, **Samiel asesina a Tzimisce** con una espada llameante, aunque antes de morir, el Antediluviano arranca la cabeza de Samiel. Sólo sobrevive uno de los guerreros para contar la historia. [Cb-Tz-R; p.14]

* (5.200 - 5.100 AC (aprox.)) - Grande es el dolor de Saulot al saber de la muerte de sus hijos, pasa mucho tiempo enclaustrado con su pesar, sin permitir visitas salvo las de su Chiquilla Rayzeel y las de Malkav. El resto de los Guerreros caen en una gran depresión a causa de la batalla.[Lc-Sa; p.14, 39]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - **El Antediluviano Tzimisce sobrevive a través de la Vicisitud** que había implantado en su Progenie (y en la progenie de su progenie). En Chipre, el Dracon siente a su Antediluviano despertar y crecer en su interior, y se encarga de alimentar a su Sire. Tras dar a luz, el Dracon lleva al Antediluviano en estado fetal de regreso a los Cárpatos, y lo entrega al cuidado de Yorak, en las profundidades de las cavernas en las montañas. Mientras el embrión dormía y crecía dentro del corrupto suelo, Kupala susurra a los oídos de Tzimisce, incrementando sus conocimientos Koldúnicos (y los de su clan).[Cb-Tz-R; p. 15]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - Uriel encuentra los escritos de su Sire Samiel, que pasan a convertirse en el **Código de los Guerreros**, describiendo el ritual de la Sangría. De este modo Uriel recoge el manto caído del liderazgo para comandar los Guerreros. El número de Guerreros crece, dispuestos a recorrer la tierra en busca de maestros de la guerra que deseen aprender, localizando y Abrazando guerreros de esas tierras. [Lc-Sa; p.14]

Los Salubri se dan cuenta del error de Samiel con los Tzimisce, y poco a poco tratan de silenciarlo, afirmando que Samiel falleció en la batalla final contra los Baali. [Cb-Tz-R; p.14]

* (5.100 - 4.000 AD (aprox.)) - Tras el ascenso de Xue al rango de Bodhisattva, se retira del mundo de los mortales y se aleja de la civilización en busca de un estudiante que reciba sus enseñanzas y las use sabiamente. En el transcurso de sus viajes, Xue llega a la región de Golconda (en la India), donde conoce al Cainita Antediluviano Saulot (Zao-lat en oriente). [EdO; p.38]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - **II Viaje de Saulot a Oriente:** El dolor de Saulot es tan grande que comienza a envenenar sus poderes y la Bestia pugna por escapar. Abandona la Segunda Ciudad sin anunciar su partida. Sin él su Progenie padece y se consume. Algunos emprenden sus propios viajes para encontrarlo y traerlo de vuelta, pero ninguno regresó. [Lc-Sa; p.21]

Saulot llega a la región de Golconda en la India buscando un modo de acabar con su existencia condenada, convirtiéndose en discípulo de Xue, el Wan Kuei Arhat, con quien realiza numerosos estudios místicos, y quien le transmite sus enseñanzas sobre la armonía y la paz interiores (Nirvana). [Lc-Sa; p.21, 22]

Zao-lat (Saulot) resulta imperfecto a los ojos del Cielo, cae en desgracia y es expulsado por Xue. Entristecido, Xue encuentra al Wan Kuei Xi quien se convierte en su nuevo discípulo y aprende sus enseñanzas sobre el Camino Quintuple. [EdO; p.38]

Zao-lat abraza a Zao-zei, un ladrón y explorador capaz de obtener los secretos de los infiernos, y a Zao-xue, un monje y erudito capaz de descifrarlos. Siendo el origen de los Wu Zao, una línea de sangre Salubri.[WftE; p.54]

Al cabo de diez o cien años, Saulot aparece en las puertas de la Segunda Ciudad, sobre el que se habían operado numerosos cambios en su forma de ser y de pensar, lo cual atribuye a sus estudios místicos. [Lc-Sa; p.21]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - Saulot practica nuevos métodos de purificación y meditación, que le proporcionan paz. Cae presa de extrañas visiones y trances que escapan a su control, pero con el tiempo las controla. El propio Malkav encuentra perturbadores los trances de Saulot, que le obligan a volver el rostro en su presencia. [Lc-Sa; p.22]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - **La Golconda:** Años después de su regreso, una visión alcanza a Saulot, saliendo de su trance con un brillo salvaje, tras proferir un alarido abandona la ciudad durante una semana, volviendo débil y delgado. Habla con voz extraña de cómo había encontrado y comprendido el estado del que el anciano le había hablado, y denomina a este nuevo estado Golconda. Saulot anima a su progenie a buscar la Golconda, aunque a los Curanderos les resulta más fácil que a los Guerreros y otros Cainitas. [Lc-Sa; p.22]

* (5.100 - 4.000 AC (aprox.)) - A partir de las enseñanzas de Xue, el Wan Kuei Xi escribe el Ki Chuan (Comentarios de Ki) que constituirá los textos básicos de los Wan Kuei. [EdO; p.38]