

APÉNDICES



APÉNDICES

Indice de los apéndices

APÉNDICE A

Listado de códigos usados en las referencias (Código, Título)

APÉNDICE B

Cuadro Cronológico - Histórico Esquemático

APÉNDICE C

*El Diccionario de los nombres prohibidos:
Lexico propio del Mundo de Tinieblas*

APÉNDICE D

Actas de lo Arcano

APÉNDICE E

*El libro de la Cacofonia,
o de lo grotesco que supone para
el estudioso tantos cambios de nombres.*

APENDICE A:

Listado de códigos usados en las referencias (Código, Título)

VAMPIRO:LA MASCARADA

[ANT]	Antagonists	(WW 5020)			
[VtM2]	Vampire: the Masquerade II	(WW 2002)			
<hr/>					
[TM2]	The Masquerade: Second Edition	(WW 5200)	[V:LM-2E]	Vampiro: La Mascarada 2ªEdición	(LF 1001)
[PG2]	The Player's Guide, 2nd ed.	(WW 2206)	[V:GdJ-2E]	Vampiro: Guía del Jugador 2ª Edición	(LF 1003)
[PGS]	The Player's Guide to the Sabbat	(WW 2055)	[GJS]	Guía del Jugador: Sabbat	(LF 1004)
			[V:MdN]	Vampiro: Manual del Narrador	(LF 1005)
			[S:MdN]	Sabbat: Manual del Narrador	(LF 1006)
			[I]	La Inquisición	(LF 1007)
[CotI]	The Children of the Inquisition	(WW 2250)	[HdII]	Hijos de la Inquisición	(LF 1008)
[DSotBS]	Dirty Secrets of the Black Hand		[TSdIMN]	Turbios Secretos de la Mano Negra	(LF 1009)
[Anar]	The Anarch Cookbook	(WW 2207)	[RA]	Recetario Anarquista	(LF 1010)
			[V:3EPdN]	Vampiro 3ªEdición Pantalla del Narrador	(LF 1052)
			[GdLC]	La Guía de La Camarilla	(LF 1053)
			[GdS]	La Guía del Sabbat	(LF 1054)
			[HdIN]	Hijos de la Noche	(LF 1055)
			[TdSD]	El Tiempo de Sangre Débil	(LF 1056)
[ToTB]	Times of Thin Blood		[V:MdN-3E]	Manual del Narrador 3ªEdición	(LF 1057)
			<hr/>		
[BMSotT]	Blood Magic Secrets of Thaumaturgy		[MdIS:SdIT]	La Magia de la Sangre: Los Secretos de la Taumaturgia	(LF1059)
			[HnH]	Hambre No-Humana	(LF 1101)
			[D:D-Mex]	El Despertar: Diablerie en México	(LF 1102)
[D-Mex]	Awakening: Diablerie Mexico	(WW 2005)	[CE:D-B]	Corazones Ensangrentados:Diablerie en Britania	(LF1103)
[BldH]	Bloody Hearts: Diablerie Britain		[CG-I]	Crónicas Giovanni I: Última Cena	(LF 1104)
			[CG-II]	Crónicas Giovanni II: Sangre y Fuego	(LF 1105)
			[CG-III]	Crónicas Giovanni III: Se ha puesto el Sol	(LF 1106)
			[CG-IV]	Crónicas Giovanni IV: Nuova Malatia	(LF 1107)
			[NdP]	Noches de Profecías	(LF 1108)
<hr/>					
[HH]	The Hunters Hunted	(WW 2205)	[CC]	Cazadores Cazados	(LF 1201)
			[Eliseo]	Eliseo	(LF 1202)
			[G:AF]	Ghouls: Adicción Fatal	(LF 1203)
			<hr/>		
[Cb-B]	Clanbook: Brujah	(WW 2051)	[Lc-B]	Libro del Clan Brujah	(LF 1301)
[Cb-G]	Clanbook: Gangrel	(WW 2052)	[Lc-G]	Libro del Clan Gangrel	(LF 1302)
[Cb-M]	Clanbook: Malkavian	(WW 2053)	[Lc-M]	Libro del Clan Malkavian	(LF 1303)
[Cb-N]	Clanbook: Nosferatu	(WW 2054)	[Lc-N]	Libro del Clan Nosferatu	(LF 1304)
[Cb-To]	Clanbook: Toreador	(WW 2056)	[Lc-T]	Libro del Clan Toreador	(LF 1305)
[Cb-Tr]	Clanbook: Tremere	(WW 2057)	[Lc-Tr]	Libro del Clan Tremere	(LF 1306)
[Cb-V]	Clanbook: Ventrue	(WW 2058)	[Lc-V]	Libro del Clan Ventrue	(LF 1307)
			[Lc-Gi]	Libro del Clan Giovanni	(LF 1308)
			[Lc-Tz]	Libro del Clan Tzimisce	(LF 1309)
			[Lc-L]	Libro del Clan Lasombra	(LF 1310)
			<hr/>		
[Cb-A]	Clanbook: Assamite	(WW 2059)	[Lc-A]	Libro del Clan Asamita	(LF 1311)
[Cb-S]	Clanbook: Setities	(WW 2060)	[Lc-S]	Libro del Clan Setita	(LF 1312)
			[Lc-R]	Libro del Clan Ravnos	(LF 1313)
			<hr/>		
			[Lc-B-R]	Libro del Clan Brujah Revisado	(LF 1321)
[Cb-A-R]	Clanbook: Assamite Revised				
[Cb-Tz-R]	Clanbook Tzimisce Revised				
<hr/>					
[TMPK]	The Masquerade: Players Kit	(WW 5002)			
<hr/>					
[CbN]	Chicago by Night		[Mi-N]	Milwaukee Nocturno	(LF 1401)
[CbN2]	Chicago by Night II	(WW 2203)	[Chi-N]	Chicago Nocturno	(LF 1402)
[DC]	Dark Colony	(WW 2212)	[CS]	Colonia Siniestra	(LF 1403)
[NObN]	New Orleans by Night		[NO-N]	Nueva Orleans Nocturno	(LF 1404)
			[Mo-N]	Montreal Nocturno	(LF 1405)
[LAbN]	Los Angeles by Night	(WW 2210)	[LA-N]	Los Angeles Nocturno	(LF 1406)
[BbN]	Berlin by Night	(WW 2214)	[Be-N]	Berlín Nocturno	

[KmW] *The Kindred Most Wanted* (WW 2230)
 [SHS] *Storyteller's Handbook to the Sabbat*

[MdISdN] Manual de los Secretos del Narrador
 [KiVIM2] Kit de Introducción a Vampiro: La Mascarada 2ª Edición
 (La Factoria, 1997)

[KotE] *Kindred of the East*

[EdO] Estirpe de Oriente (LF 1601)
 [EdO:C] Estirpe de Oriente Companion (LF 1602)

[VTDA] *Vampire: The Dark Ages* (WW 2800)

VAMPIRO: EDAD OSCURA

[V:EO] Vampiro: Edad Oscura (LF 1800)
 [V:EP-P] Vampiro: Edad Oscura Pantalla (LF 1801)

[TP] *Tree Pillars*
 [WotS] *Wolves of the sea*
 [CH] *Te Cainite Heresy*

[EOC] Edad Oscura Companion (LF 1804)
 [SyV] Señor y Vasallo (LF 1805)
 [TP] Tres Pilares (LF 1806)
 [LM] Lobos Marinos (LF 1807)
 [HC] Herejía Cainita (LF 1808)
 [FdE] Fragmentos de Erciyes (LF 1809)

[TrbN] *Transilvania by Night*

[Co-N] Constantinopla Nocturno (LF 1841)
 [Tr-N] Transilvania Nocturno (LF 1842)

[CHdV] Choque de Voluntades + Pantalla (LF 1851)

[CdT-I] Crónicas de Transilvania I (LF 1853)
 [CdT-II] Crónicas de Transilvania II (LF 1854)
 [CdT-III] Crónicas de Transilvania III (LF 1855)
 [CdT-IV] Crónicas de Transilvania IV (LF 1856)
 [FdBC] Fuentes de Brillante Carmesí (LF 1857)

[Lc-Ca] Libro del Clan Capadocio (LF 1881)
 [LS-I] Libellus Sanguinis I (LF 1882)
 [Lc-Ba] Libro del Clan Baali (LF 1883)
 [LS-II] Libellus Sanguinis II (LF 1884)
 [Lc-Sa] Libro del Clan Salubri (LF 1885)

HOMBRE LOBO

[HL:A] Hombre Lobo: Apocalipsis (LF 2001)
 [HL: PN] Hombre Lobo: Pantalla del Narrador (LF 2002)

[U:SdT] Umbra: Sombra de Terciopelo (LF 2004)
 [T: LdP] Túmulos: Lugares de Poder (LF 2005)
 [HL:GdJ] Hombre Lobo: Guía del Jugador (LF 2006)
 [AM:E] Axis Mundi: Espíritus (LF 2007)
 [F:LdM] Fomori: Legión de Monstruos (LF 2008)
 [P:HO] Parientes: Héroes Olvidados (LF 2009)

[HL:A-R] Hombre Lobo: El Apocalipsis Edic.Revisad (LF 2051)

[UBRM] *Under a Blood Red Moon* (WW 3102)

[RdI] Rito de Iniciación (LF 2101)
 [BuLE] Bajo una Luna Ensangrentada (LF 2102)
 [FV] Fundación Valkenburg (LF 2103)

[SdL] Los Senderos del Lobo (LF 2201)
 [PC] Proyecto Crepúsculo (LF 2202)
 [LdW-2E] Libro del Wyrn 2ª Edición (LF 2203)

[Lt-CdF] Libro de Tribu: Camada de Fenris (LF 2301)
 [Lt-CS] Libro de Tribu: Caminantes Silenciosos (LF 2302)
 [Lt-CP] Libro de Tribu: Colmillos Plateados (LF 2303)
 [Lt-Co] Libro de Tribu: Contemplaestrellas (LF 2304)
 [Lt-Fi] Libro de Tribu: Fianna (LF 2305)
 [Lt-FN] Libro de Tribu: Furias Negras (LF 2306)

[Hen] Hengeyokai (LF 2351)

[DAV] *Dark Alliance Vancouver* (WW 3103)
 [RAAm] *Rage Across Amazon*
 [RAR] *Rage Across Russia* (WW 3105)

[R-NY] Rabia en Nueva York (LF 2401)
 [VAO] Vancouver: Alianza Oscura (LF 2402)
 [R-Am] Rabia en el Amazonas (LF 2403)
 [R-Ap] Rabia en los Apalaches (LF 2404)

HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE

[HL:SO]	Hombre Lobo: Salvaje Oeste	(LF 2801)
[HL:SdF]	Secretos de la Frontera + Pantalla	(LF 2802)
[HL:SO:C]	Salvaje Oeste: Companion	(LF 2803)
[PF]	Pueblos Fantasma	(LF 2821)

HOMBRE LOBO: EDAD OSCURA

[WW:DA] Werewolf: The Dark Ages	[HL:EO] Hombre Lobo: Edad Oscura	(LF 2901)
---------------------------------	----------------------------------	-----------

MAGO: LA ASCENSION

[MAGE-1E] Mage 1 Edition

[MAGE-2E] Mage 2nd Edition

[HL] Hidden Lore

[BoCH] The Book of Chantries

[BSHAD] The Book of Shadows

[BoMR] The Book of Mirrors

[DW] Digital Web

[ARC] Halls of the Arcanum

[BoW] Beyond the Barriers: The Book of Worlds

[BoM] The Book of Madness

[MAGO2]	Mago: La Ascensión 2ª Edición	(LF 3001)
[SO]	Saber Oculto	(LF 3002)
[LdIC]	El libro de las Capillas	(LF 3003)
[LdIS]	El Libro de las Sombras	(LF 3004)
[LdIE]	El Libro de los Espejos	(LF 3005)
[TD]	Telaraña Digital 2.0	(LF 3006)
[Arcanum]	Salones del Arcanum	(LF 3007)
[LdIM]	El Libro de los Mundos	(LF 3008)
[LdIL]	El Libro de la Locura	(LF 3009)

[MAGO-2R]	Mago: La Ascensión 2ª Edic. Revisada	(LF 3051)
[M:C-2R]	Mago: Companion 2ª Edic. Revisada	

[LoF] Loom of Fate
[CF] The Chaos Factor

[TdD]	El Telar del Destino	(LF 3101)
[FC]	El Factor Caos	(LF 3102)

[IX] Technocracy: Iteration X
[P] Technocracy: Progenitors

[T-IX]	Tecnocracia: Iteración X	(LF 3201)
[T-P]	Tecnocracia: Progenitores	(LF 3202)
[T-GdJ]	Tecnocracia: Guía del Jugador	(LF 3203)

[NWO] Technocracy: New World Order
[VE] Technocracy: Void Engineers
[S] Technocracy: Syndicate

[VA] Tradition Book: Virtual Adepts
[AB] Tradition Book: Akashic Broterhood
[E] Tradition Book: Euhantos
[CC] Tradition Book: Celestial Chrorus
[CoE] Tradition Book: Cult of Ectasy
[D] Tradition Book: Dreamspeakers
[TBSE] Tradition Book, Sons of Ether
[OoH] Tradition Book: Order of Hermes
[V] Tradition Book: Verbena

[Tr-AV]	Tradiciones: Adeptos Virtuales	(LF 3301)
[Tr-HA]	Tradiciones: Hermandad Akashica	(LF 3302)
[Tr-E]	Tradiciones: Eutánatos	(LF 3303)

MAGO: LA CRUZADA

[M:tSC] Mage: the Sorcerers Crusade

[MagoLC]	Mago: La Cruzada	(LF 3801)
[HdLC]	Historias de la Cruzada + Pantalla	(LF 3802)
[BdA]	Bestiario de Antaño	(LF 3803)
[CyA]	Castillos y Alianzas	(LF 3804)
[MdlA]	El Manual de los Artesanos	(LF 3805)
[LC:C]	La Cruzada: Companion	(LF 3806)
[I:SG]	Infernalismo: la Senda de los Gritos	(LF 3807)

[FRA] Fragile Path - Testament of the first Cabal

WRAITH: EL OLVIDO

[W:eO]	Wraith:El Olvido	(LF 4001)
[SE]	Pantalla + Secretos Enterrados	(LF 4002)
[W:GdJ]	Wraith: Guía del Jugador	(LF 4003)
[E]	Espectros	(LF 4004)
[VylM]	Los Vivos y los Muertos	(LF 4005)
[Mediums]	Mediums: Portavoces de los Muertos	(LF 4006)
[Resucitados]	Los Resucitados	(LF 4007)
[W:GdIS]	Guía de la Sombra	(LF 4008)

[EdM]	Expreso de Medianoche	(LF 4101)
-------	-----------------------	-----------

[Lg-Ar]	Libro de Gremio: Artesanos	(LF 4301)
[Lg-Ma]	Libro de Gremio: Máscaras	(LF 4302)
[Lg-So]	Libro de Gremio: Soñadores	(LF 4303)

CHANGELING: EL ENSUEÑO

[Ch:EE]	Changeling: El Ensueño	(LF 5001)
[LdlSP]	Libro de los Sueños Perdidos + Pantalla	(LF 5002)
[GdO]	La Gente de Otoño	(LF 5003)
[Ch:GdJ]	Changeling: Guía del Jugador	(LF 5004)
[Tdl8MS]	Tierra de los ocho millones de sueños	(LF 5005)
[IdIP]	La isla de los poderosos	(LF 5006)

[SQ]	El Síndrome Quijote	(LF 5101)
------	---------------------	-----------

[LI-SI]	Libro de Linaje: Sluaghs	(LF 5301)
---------	--------------------------	-----------

[DoD] *Denizens of the Dreaming* (WW 7310)

CAZADOR: LA VENGANZA

[Lc-Ve]	Libro de Credo: Vengador	(LF 6301)
---------	--------------------------	-----------

MUNDO DE TINIEBLAS

[WoD] *A World of Darkness* (WW 2220)

[MdT 2]	Mundo de Tinieblas 2ª Edición	(LF 1701)
[Proscritos]	Proscritos	(LF 1702)
[Combate]	Combate	(LF 1703)

[Mummy] *A World of Darkness: Mummy* (WW 2221)

[DHX] *Demon Hunter X*

[Momia 2]	Momia 2ª Edición	(LF 1704)
[BdA]	Bestiario de Antaño	(LF 1705)
[CdD-X]	Cazador de Demonios X	(LF 1706)
[HK-N]	HongKong Nocturno	(LF 1707)
[T-N]	Tokyo Nocturno	(LF 1708)
[LdN]	El Libro de Nod	(LF 1709)
[Gitanos]	Gitanos	(LF 1710)
[CdMN]	El circo de medianoche	(LF 1711)

[BoN] *Book of Nod*

[GYP] *Gypsies* (WW 2223)

NOVELAS: COLECCION MUNDO DE TINIEBLAS

Masquerade of the Red Death:

- [BWar] Book One "Blood War" (WW 12400)

La Mascarada de la Muerte Roja:

- **[N-GdS] Libro I "Guerra de Sangre"** (LFL1001)

- [AI] Libro II "Aliados Impios" (LFL1002)

- [L] Libro III "Los Liberados" (LFL1003)

La Guerra del Horizonte:

- [N-CaI] Libro I "Camino al Infierno" (LFL1101)

- [N-GdIA]Libro II "Guerrero de la Ascensión"

- [N-GeeC]Libro III "Guerra en el Cielo"

Clan Novels:

- [Cn-Tz] Clan novel Tzimisce (WW 11101)

Novelas de Clan:

- [Nc-T] Libro I Toreador (LFL1031)

- [Nc-Tz] Libro II Tzimisce (LFL1032)

- [Nc-G] Libro III Gangrel (LFL1033)

- [Nc-S] Libro IV Setita

- [Nc-V] Libro V Ventru

- [Nc-L] Libro VI Lasombra

- [Nc-R] Libro VII Ravnos

- [Nc-A] Libro VIII Assamita

- [Nc-M] Libro IX Malkavian

- [NC-B] Libro X Brujah

- [Nc-Gi] Libro XI Giovanni

- [Nc-Tr] Libro XII Tremere

- [Nc-N] Libro XIII Nosferatu

APENDICE B:

Cuadro Cronológico-Histórico Esquemático

- En la v3.0 había prometido una cronología egipcia según la egiptología "oficial", pues aquí tenéis el resultado, y con referencias cruzadas a otras civilizaciones contemporáneas ..

..... ¡ Chúpate esa Ab-Tehuti !

MrPoke

- Los hay que no saben perder, los hay que no saben ganar.

Ab-Tehuti (escriba y sabio sin igual)

Fechas	- Egipto -		Creta	Grecia Continental	Oriente Próximo
(Finales V milenio - 3.200 AC)	Período Predinástico				
3.200 - 3..... AC	Período Protodinástico				
.3..... - 3.032 AC	Dinastía O		3.100 - 2.800AC Período Sbnoolítico	3.600 - 3.000 AC Niveles de Seslo I-III	
.	"Rey Escorpión"				
.	Ka				
.	Narmer				
3.032 - 2.686 AC	Período Tinita				
3.065 - 2.890 AC	I Dinastía				
3.032 - 3.000 AC	Aha (Menes)				
3.000 - 2999 AC	Dyer (Atoti) (Atotis) (Athotis I)				
2.999 - 2.952 AC	Uadyi (Dyer)				
2.952 - 2.939 AC	Merneit (regente) (Wadyi)				
2.939 - 2892AC	Den (Udimu) (Dewen)				
2.892 - 2.886 AC	Andyib (Enezib) (Adyib)				
2.886 - 2.878 AC	Semerjet (Semerkhet)				
2.878 - 2.853 AC	Qa (Qaa)				
2.890 - 2.686 AC	II Dinastía				
2.853 - 2.825 AC	Hotepsejemuy				
2.825 - 2.810 AC	Nebre (Raneb)				
2.810 - 2.767 AC.	Ninecher (Ninetyer)		2.800 - 2.500 AC Minoico Antiguo I		
2.767 - 2.760 AC	Uneg (Uenegnebti)				
.	Sendyi				
.	Sejemib (Peribsen)				
.	Sejemib (Jasejemuy)				
2.686 - 2.173 AC	Imperio Antiguo				
2.686 - 2.173 AC	III Dinastía				
2.686 - 2.613 AC	Sanajt-Nebka				
2.690 - 2.670 AC	Dyiser (Dyoser) (Zoser) (Tosortro)(Neterierjet)				
.	Sejemjet				
.	Jaba				
.	Huni				
2.613 - 2.494 AC	IV Dinastía				
.	Esnofru (Snofru)				
.	Quéope (Jufu) (Keops).				
.	Didufri (Radyedef) (Dyedefre)				
.	Quefrén (Kefrén)				
.	Hordyedef (Dyedefhor)				
.	Baufre (Rabaef)				
.	Micerino				
.	Shepseskaf			antes de 2500 AC Niveles de Arapi y Dímini.	

.	Dedefpath (Tamftis)		<u>2.500 - 2.200 AC</u> Minoico Antiguo II	<u>2.500 - 2.250 AC</u> Heládico Antiguo I	<u>2.520 - 2.355 AC</u> Reyes de Lagash
2.494 - 2.345 AC	V Dinastía				
.	Userkaf (Usérqueres)				
.	Sahure				
.	Neferirkare-kakai (Neférqueres) (Neferikare)				
.	Shepseskare-Isi (Shepseskare)				
.	Neferefre				
.	Niuserre-Ini (Niuserre)				
.	Menkauhor-Akauhor (Ménqueres) (Menkauhor)				
.	Dyedkare-Izezi (Dyedkare Asosi)				
.	Onos (Unas)				2.350 - <u>2.200/2.150 AC</u> Dinastía de Akkad
2.345 - 2.173 AC	VI Dinastía				
.	Ótoes (Teti)				
.	Usirkare (Userkare)				
.	Merire Fioppe I (Pepi I)				
.	Merenre I Antiamsaf I (Nemtiamsaf I) (Merenre)				
.	Neferkare I Fioppe II (Pepi II)				
.	Merenre II Antiamsaf II (Nemtiamsaf II)				
.	Nitocris				
.	Neferkare II el Niño				
.	Neferkare III Neby				
.	Dyedkare II Shemay				
.	Neferkare IV Jendu				
.	Meryenhor				
.	Neferkamin				
.	Nikare				
.	Neferkare V Tereru				
.	Neferkahor				
2.173 - 2.040 AC	1er Periodo Intermedio				
2.173 AC	VII Dinastía				
2.173 AC	70 faraones en 70 días / datos exactos no disponibles				
2.173 - 2.160 AC	VIII Dinastía				
	Uadykare Fiopesonbe (Jabau)				
	Neferkare VI Anu				
.	Kakare Ibi				
.	Neferkare VII				
.	Neferkauhor Kapuibí (Necheribau)				
.	Neferirkare (Demedyibtauy)				
.	Iti				
.	Imutes				
2.160 - 2.040 AC	IX / X Dinastías 18 faraones de orden desconocido, de los que sólo se conocen:				
.	Actoes Actoes (Jeti) I				
.	Neferkare VIII				
.	Nebkaure Actoes (Jeti) II				
.	Uahkare Actoes (Jeti) III				
.	Merikare Actoes (Jeti) IV				
.	Merikare				
2.040 - 1.786 AC	Imperio Medio		Antiguos Palacios		
2.133 - 1.991 AC	XI Dinastía				Periodo Babilónico Antiguo
2.119 - - 2.118 AC	Mentuhotep I				
2.118 - 2.069 AC	Sehertauy Inyotef I (Antef I)				
2.118 - 2.069 AC	Uahanj Inyotef II (Antef II)				
2.069 - 2.061 AC	Najnebtpefer Inyotef III (Antef III)				

2.061 - 2.010 AC	Nebhepetre Mentuhotep II (Mentuhotep II)			<u>2.025 - 1.763 AC</u> Dinastía de Larsa
2.010 - 1.998 AC	Sanjkare Mentuhotep III (Mentuhotep III)			<u>2.017 - 1.817 AC</u> I Dinastía de Isin
1.998 - 1.991 AC	Nebtauyre Mentuhotep IV (Mentuhotep IV)			<u>2.000 - 1.200 AC</u> Imperio Hitita
1.991 - 1.786 AC	XII Dinastía			
1.991 - 1.962 AC	Sehetepibre Amenemes I (Amenemhet I)			
1.971 - 1.928 AC	Jeperkare Sesostri I (Sesostri I)			
1.929 - 1.895 AC	Nebkaure Amenemes II (Amenemhet II)			
1.897 - 1.878 AC	Jajepierre Sesostri II (Sesostri II)			<u>1.894 - 1.594 AC</u> I Dinastía de Babilonia
1.878 - 1.843 AC	Jakaure Sesostri III (Sesostri III)			
1.843 - 1.797 AC	Nimaatre Amenemes III (Amenemhet III)			
1.798 - 1.790 AC	Maajerure Amenemes IV (Amenemhet IV)			<u>1.792 - 1.594 AC</u> Hammurabi
1.790 - 1.786 AC	Kasoberkre Escemiofris (Sebeknefrure) (Nefrusobek)			
1.786 - 1.552 AC	2º Período Intermedio			
1.786 - 1.552 AC	XIII Dinastía			
.	Jutauyre Ugaf			
.	Sejemkare Amenemes-Senbuf			
.	Sejemre-Jutauy			
.	Sememkare Amenemes V			
.	Hetepibre			
.	Iufni			
.	Seanjibre Amenemes VI			
.	Esmenkare			
.	Sehetepibre			
.	Seuadykare			
.	Nedyemibre			
.	Jaanjre Sebekhotep I			
.	Reniseneb			
.	Autibre Hor I			
.	Sedyefakare Amenemes VII			
.	Sejemre-Jutay Sebekhotep II			
.	Userkare Jendyer			
.	Esmenjkare Imira-Mesja			
.	Hetepkare Inyotef IV			
.	Set			
1.744 - 1.740 AC	Sejemre-Suadytauy Sebekhotep III			
.	Sihator			
.	Janeferre Sebekhotep IV			
.	Jahetepre Sebekhotep V			
.	Uahkarre Yayebi			
1.700 - 1.676 AC	Merneferre Iy			
.	Merhetepre Sebekhotep VI			
.	Seanjenre Esuadytu			
.	Mersejemre Ined			
.	Suadykare Hori			
.	Merkaure Sebekhotep VII			
.	Dyedhetepre Tutimeo (Dudimose)			
.	Ibi II			
.	Hor II			
.	Se... kare			
.	Suahenre Senebmiu			
.	Sejaenre			
.	Merjeperre			
		<u>2.000 - 1.850 AC</u> Minoico Medio I	<u>2.000 - 1.850 AC</u> Heládico Antiguo III	
		<u>1.850 - 1.700 AC</u> Minoico Medio II	<u>1.850 - 1.600 AC</u> Heládico Medio	
		Nuevos Palacios (hasta 1.450 AC)		
		<u>1.750 - 1.550 AC</u> Minoico Medio III		

.	Merkare				
.	+ 18 faraones de orden inseguro				
1.700 - 1.645 AC	XIV Dinastía				
.	76 faraones de nombre y orden inseguros				
1.644 - 1.537 AC	XV Dinastía "Grandes Hicsos"				
.	Salitis				
.	Meruserre Jacob-her				
.	Seuserenre Jyan				
.	Aauserre Apofis I				
.	Apofis II				
1.542 - 1.537 AC	Jamudy				
1.645 - 1.537 AC	XVI Dinastía "Pequeños Hicsos"				
.	Un mínimo de 18 faraones de orden inseguro + Apofis III				
1.633 - 1.552 AC	XVII Dinastía				
.	Nebujepierre Inyotef V				
.	Sejemre-Uahjau Rahotep				
.	Sejemre-Uadyjau Sebekemsaf I				
.	Sejere-Esmentaui Tot				
.	Seanjenre Mentuhotep VII				
.	Suadyenre Nebirierau I				
.	Nebirierau II				
.	Esmenenre				
.	Seuserenre				
.	Sejemre-Shedtaui Sebekemsaf II				
.	Sejemre-Upmaat Inyotef VI				
.	Sejemre-Heruhmaat Inyotef VII				
.	Esnajtenre Taa I				
.	Segenre Taa II el Bravo				
.	Uadyjepierre Kamose				
1.552 - 1.069 AC	Imperio Nuevo		1.550 - 1.450 AC	Micenas	
			Minoico Reciente		
1.552 - 1.305 AC	XVIII Dinastía				
1.552 - 1.527 AC	Nebpehtire Amosis (Ahmosis I)				
1.527 - 1.506 AC	Dyeserkare Amenhotep I (Amenofis I)				
1.506 - 1.494 AC	Aajeperkare Tutmosis I (Tutmosis I)				
1.494 - 1.490 AC	Aajeperenre Tutmosis II (Tutmosis II)				
1.490 - 1.468 AC	Maatkare Hatshepsut (Aspesis) (Hatshepsut)				
1.490 - 1.436 AC	Menjepierre Tutmosis III (Tutmosis III)		1.450 - 1.400 AC	1.450 - 1.400 AC	
			Minoico Reciente II	Heládico Reciente II	
1.438 - 1.412 AC	Aajeperure Amenhotep II (Amenofis II)				
1.412 - 1.402 AC	Menjeperure Tutmosis IV (Tutmosis IV)				
1.402 - 1.364 AC	Nebmaatire Amenhotep III (Amenofis III)		1.400 - 1.100 AC	1.400 - 1.190 AC	
			Minoico Reciente III	Heládico Reciente III	
1.364 - 1.347 AC	Neferjepure Amenhotep IV (Amenofis IV) (Ajenatón) (Akhenaton)				
1.349 - 1.346 AC	Esmenjkare (Semenkhare)				
1.346 - 1.337 AC	Nebjepure Tutankhatón (Tutankhamón)				
1.337 - 1.333 AC	Jeperjepure Ay (Eye)				
1.333 - 1.305 AC	Dyeserjepure Horemheb (Harmais) (Horemheb)				
1.305 - 1.186 AC	XIX Dinastía				
1.305 - 1.303 AC	Menpehtire Rameses I (Ramsés I)				
1.305 - 1.289 AC	Menmaatire Setos I (Seti I)				
					1.364 - 935 AC
					Periodo Medio Asirio

1.289 - 1.224 AC	Usermaatse-Setepenre Rameses II (Ramsés II)			
1.224 - 1.204 AC	Baenre-Merinetere Mineptah (Merenptah)			
1.204 - 1.200 AC	Menmire-Setepenre Amenmeses (Amenmesse)			
1.200 - 1.194 AC	Menmire-Setepenre Seti II (Seti II)			
1.194 - 1.188 AC	Ajenre-Setepenre Siptah (Siptah)			
1.194 - 1.186 AC	Sitre-Meriamón Tausert (Tausret)			
1.186 - 1.069 AC	XX Dinastía			
1.186 - 1.184 AC	Userjaure-Setepenre Setnakht (Setnakht)			
1.184 - 1.153 AC	Usermaatse Meriamón Rameses III (Ramsés III)			
1.153 - 1.146 AC	Heqamaatre Rameses IV (Ramsés IV)			
1.146 - 1.142 AC	Usermaatse Rameses V (Ramsés V)			
1.142 - 1.135 AC	Nebmaatse-Meriamón Rameses VI (Ramsés VI)			
1.135 - 1.129 AC	Usermaatse-Meriamón Setepenre Rameses VII (Ramsés VII)			
1.129 - 1.127 AC	Usermaatse-Ajenamón Rameses VIII (Ramsés VIII)			
1.127 - 1.109 AC	Neferkare-Setepenre Rameses IX (Ramsés IX)			
1.109 - 1.099 AC	Jepermaatse Rameses X (Ramsés X)			
1.099 - 1.069 AC	Menmaatse-Setepenptah Rameses XI (Ramsés XI)			
1.069 - 664 AC	3er Período Intermedio			
1.069 - 945 AC	A - Época Tanita			
1.069 - 945 AC	XXI Dinastía			
1.069 - 1.043 AC	Hedyjeperre-Setepenre Esmendes I (Smendes)			
1.043 - 1.039 AC	Neferkare Amenemnisu (Amenemnesu)			
1.039 - 991 AC	Ajeperre-Setepenre Psusenes I (Psusennes I)			
993 - 984 AC	Usermaatse-Meriamón-Setepenamón Amenemope (Amenemope)			
984 - 978 AC	Aajeperre-Setepenre Osocor (Osokhor)			
978 - 959 AC	Neterjeperre-Setepenamón Siamón (Siamún)			
959 - 945 AC	Titjeperure Psusenes II (Psusenes II)			
1080 - 1074 AC	Grandes Sacerdotes de Amón en Tebas			
1080 - 1074 AC	Herihor			
1074 - 1070 AC	Pianj			
1070 - 1032 AC	Pinedyem I			
1054 - 1046 AC	Masaharta			
1046 - 1045 AC	Dedjonsuefanj			
1045 - 992 AC	Menjeperre			
992 - 990 AC	Esmendes II			
990 - 965 AC	Pinedyem II			
969 - 945 AC	Psusenes III			
945 - 715 AC	B - Época Libia			
945 - 715 AC	XXII Dinastía			

1.100 - 900 AC
Cerámica
submicénica y
protogeométrica

1.012 AC
Comienzo de la
monarquía en Israel

945 - 924 AC	Hedjperre-Setepenre Sesonquis I (Sheshonq I)				
924 - 889 AC	Sejemjperre-Setepenre Osorcón I (Osorcón I)			900 - 700 AC cerámica geométrica inicial, media y tardía	911 -631 AC Periodo Neoasirio
890 AC	Heqajperre-Setepenre Sesonquis II (Sheshonq II)				
889 - 874 AC	Tacelotis I (Takelot I)				
874 - 850 AC	Usermaatre-Setepenamón Osorcón II (Osorcón II)				
870 - 860 AC	Hedjperre-Setepenamón Harsiese				
850 - 825 AC	Hedjperre-Setepenre Tacelotis II				
825 - 773 AC	Usermaatre-Setepenre Sesonquis III			776 AC Primera Olimpiada de la Historia	
773 - 767 AC	Usermaatre-Setepenamón Pimay				
767 - 730 AC	Aajeperre Sesonquis V				
730 - 715 AC	Aajeperre-Setepenamón Osorcón IV				
818 - 715 AC	XXIII Dinastía				
818 - 793 AC	Usermaatre-Setepenamón Petubastis				
804 - 783 AC	Usermaatre-Setepenamón Iuput I				
783 - 777 AC	Usermaatre-Meriamón Sesonquis IV				
777 - 749 AC	Usermaatre-Setepenamón Osorcón III				
754 - 734 AC	Usermaatre Tacelotis III				
734 - 731 AC	Usermaatre-Setepenamón Rudamón				
731 - 715 AC	Iuput II				
	Rey de Heracleópolis				
749 - 720 AC	Neferkare Peftauauybast				
	Rey de Heracleópolis Magna				
749 - 725 AC	Nimlot				
727 - 715 AC	XXIV Dinastía			720 - 540 AC Cerámica orientalizante y arcaica temprana en Corinto	
727 - 720 AC	Shepsese Tecnactis (Tefnajt) (Tefnakhte)				
720 - 715 AC	Uahkare Bocoris (Bokhoris)				
780 - 716 AC	Reyes de Nubia (Algunos los consideran miembros de la XXV Dinastía)				
780 - 760 AC	Alara				
760 - 747 AC	Maatre Kashta (Kashta)				
747 - 716 AC	Menjperre Peje (Pianji) (Piye)				
	C) Época Etíope (Reino de Cush)				
716 - 656 AC	XXV Dinastía				
716 - 702 AC	Neferkare Sabacón (Shabaka) (Shabako)				
702 - 690 AC	Dyedkaure Shebitku (Shebitko) (Shabataka)				
690 - 664 AC	Nefertumjere Tarco (Taharqa) (Taharqo) (Taharka)				
664 - 656 AC	Bakare Tantamani (Tanutamón) (Tanotamun)			700 - 490 AC Arcaico	
664 - 525 AC	Período Saita				
672 - 525 AC	XXVI Dinastía				
672 - 664 AC	Menjperre Necao I				
664 - 610 AC	Uahibre Psamético I (Psamético I)				

610 - 595 AC	Uahemibre Neco II (Neco II)			600 - 480 AC Cerámica ática de figuras negras	
595 - 589 AC	Neferibre Psamético II (Psamético II)				
589 - 570 AC	Haaibre Apries (Apries)				
570 - 526 AC	Jnemibre Amasis (Amosis II)(Amasis)			530 - 300 AC Cerámica ática de figuras rojas	559 - 330 AC Reyes Persas
526 - 525 AC	Anjkare Psamético III (Psamético III)				
525 - 332 AC	Periodo Persa				
525 - 404 AC	Primera Dominación Persa				
525 - 404 AC	XXVII Dinastía				
528 - 522 AC	Cambises II				
522 AC	Gaumata (Pseudo-Esmerdis)				
522 - 486 AC	Dario I			490 - 323 AC Clásico	
486 - 465 AC	Jerjes I				
465 - 424 AC	Artajerjes I Longimano (Artajerjes)				
424 AC	Jerjes II				
424 - 404 AC	Dario II Notos (Darío II)				
404 - 358 AC	Artajerjes II Mnemón (Artejerjes II)				
404 - 341 AC	Últimas Dinastías Indígenas				
404 - 398 AC	XXVIII Dinastía				
404 - 398 AC	Amirteo				
398 - 378 AC	XXIX Dinastía				
398 - 378 AC	Baenre-Merineru Neferites I (Neferites I)				
392 AC	Mutis				
392 - 391 AC	Userre-Setepenptah Psamutis				
391 - 379 AC	Maatibre Acoris				
379 - 378 AC	Neferites II				
378 - 341 AC	XXX Dinastía				
378 - 361 AC	Jeperkare Nectánebo I (Nectanebo I)				
361 - 359 AC	Irmaatenre Teo (Teos)				
359 - 341 AC	Esnedyemibre-Setepenhur Nectánebo II (Nectanebo II)				
343 - 332 AC	Segunda Dominación Persa				
358 - 338 AC	Artajerjes III Oco (Artajerjes III Okhos)				
338 - 336 AC	Arses				
336 - 330 AC	Dario III Codomano			336 - 323 AC Alejandro Magno	
332 - 30 AC	Periodo Helenístico - Ptolemaico				
332 - 305 AC	XXXI Dinastía: Dinastía Macedónica				
332 - 323 AC	Alejandro III Magno				
323 - 317 AC	Filipo III Arrideo				
323 - 310 AC	Alejandro IV				
305 - 30 AC	XXXII Dinastía: Dinastía Lágida (Ptolemaica)			323 - 27 AC Helenismo	311 - 65 AC Seléucidas
305 - 283 AC	Ptolomeo I Sóter				
283 - 246 AC	Ptolomeo II Filadelfo				
246 - 221 AC	Ptolomeo III Evérgetes I				
221 - 203 AC	Ptolomeo IV Filópator				
203 - 181 AC	Ptolomeo V Epífanés				
173 - 128 AC	Cleopatra II				
125 - 115 AC					
170 - 163 AC	Ptolomeo VIII Evérgetes II				
145 - 131 AC	Fiscón				
128 - 116 AC					
80 - 55 AC	Ptolomeo XIII Neo-Dionísio				
55 - 51 AC	Auletes				
55 - 51 AC	Berenice IV				
	Cleopatra VII Filópator y Ptolomeo XIV				

-44 AC	Cleopatra VII Filópator y Ptolomeo XV
44 - ... AC	Cleopatra VII
.	Cleopatra VII Filópator y Marco Antonio
.	Ptolomeo XVI Cesarion

--	--	--

Nota del equipo de redacción:

A fin de realizar esta pequeña muestra de la historia egipcia se ha acudido a diversas fuentes, por desgracia no se ha podido examinar una reproducción completa de la cronología de Manetón -el primer tratadista dinástico del Antiguo Egipto- que realizó un estudio allá por el 250 AC y que alcanzaba a las Edades Míticas en las que los dioses hollaban la tierra según la entonces concepción egipcia, si bien los fragmentos a los que hemos tenido acceso tampoco han podido completar todos los huecos muestra esta relación de los faraones.

Dada la diversidad de opiniones e interpretaciones sobre una materia tan amplia y controvertida como el Antiguo Egipto, se ha tenido que elegir una obra como referencia básica para este listado, habiendo elegido la obra de Josep Padro "Historia del Egipto faraónico" (Madrid, 1997) [Referenciada en EgiptoMania, Edit. Planeta De Agostini, 1997], tanto por la modernidad de la misma como por el sistemático uso de la adaptación de los nombres egipcios al castellano (dejando de lado el tradicional (y cómodo) uso de las traducciones de las diversas escuelas más tradicionales como las alemanas, francesas, americanas ... que transponen la lengua y nombres egipcios a la fonética de estas lenguas modernas y que por consiguiente no ilustrarían adecuadamente al lector español).

Los elevados índices de exigencia de esta obra podrían dar una visión sesgada de la historia egipcia tal y como es conocida vulgarmente, por lo cual en numerosas ocasiones junto a los nombres correctamente indicados se han indicado entre paréntesis diversas versiones o interpretaciones tradicionalmente usadas y que son de conocimiento y uso más popular, habiendo incluido tanto referencias halladas en la propia obra de Josep Padro como las habidas en la Tabla Cronológica realizada por Marcel Schoch para la obra "Egipto:El Mundo de los faraones" (Ägypten-Die Welt der Pharaonen, Colonia/1997 [de la cual existe una versión en español editada en Francia por la editorial Könemann])

En cuanto a la datación de los reinados de los diversos faraones se ha llevado a cabo bajo un criterio muy parecido, dando prioridad a las fechas indicadas por la obra de Josep Padro, si bien y dado que esta dejaba diversas lagunas importantes -y que otros autores han procedido a rellenar con mayor o menor exactitud- algunas de estas lagunas en los datos han sido rellenados en base a las dataciones habidas en la referida Tabla Cronológica realizada por Marcel Schoch, si bien sólo en algunos casos en los que hemos considerado que había una clara identidad en cuanto al faraón referido. Les rogamos que tengan en cuenta que en realidad son muchas las discrepancias habidas entre los egiptólogos acerca de un elemento tan básico y fundamental para la egiptología como el número, orden e incluso nombre de los faraones, por lo que en realidad a fecha de hoy en día no se ha podido realizar ninguna tabla cronológica completa, y todas las existentes son incompletas en mayor o menor grado.

APENDICE C:

El Diccionario de los nombres prohibidos:

Lexico propio del Mundo de Tinieblas

A

Ab: (Momia) El corazón, supuestamente la sede de la consciencia, la vida animal y el bien y el mal. En la vida tras la muerte, el Ab se pesaba contra la pluma de la Verdad (Maat) para juzgar a los difuntos.

Abad: (GdS) Un Cainita o ghoul que supervisa un refugio comunal del Sabbat. También se le llama *Prior*.

Abbe: (Inquisición) El líder de un Cenaculum.

Abominación: (DSotBH) Un Hombre Lobo – Vampiro, resultado de Abrazar un Hombre Lobo. Hay sólo un puñado de estos seres (la inmensa mayoría de los Lupinos fallecen con el Abrazo), todos ellos rechazados por la sociedad Lupina. La mayoría de ellos eligen una existencia solitaria, aunque algunos tratan de integrarse en la sociedad cainita. Había una Abominación en la Verdadera Mano Negra.

Abrazo: (Vampiro La Mascarada 3ª) El acto de transformar un mortal en Cainita. El *sire* debe extraer la sangre de su víctima y reemplazarla con un poco de la suya.

Acarya: (Eutánatos) Un mentor

Agama: (Eutánatos) El viaje entre los mundos de los vivos y los muertos. "Agama te" se refiere al ritual de iniciación que enfía a un shravaka a través de una muerte corta, aunque también se utiliza para viajes más grandes más allá del Pana. "Agama re" se refiere a viajes de dos o más personas.

Agujas: (LdlM) Altas torres y montañas de la Umbra que representan un elevado estado mental. Para llegar a los Reinos Astrales más altos, el viajero debe cruzar un Portal o ascender a una de las Espirales.

Akuma: (Estirpe de Oriente, SyS) "Diablo"; un epíteto derivado del japonés para los Kuei-Jin que sirven a los Reyes Yama, crimen que se castiga con la destrucción total. También se denomina inapropiadamente con este término a los Kuei-Jin que han caído en desgracia políticamente (por desobedecer a una Corte, alejarse del Gran Principio o colaborar libremente con Cainitas). En la Cuarta Edad, acusar a alguien de Akuma era algo muy serio, y no se solía hacer meramente por razones políticas. El Quincux califica de Akuma a aquellas Cortes que no se someten a su voluntad. También son considerados así aquellos Kuei-jin que siguen Dharmas Heréticos.

Amaranto: (VLM3) El acto de beber la sangre y consumir el alma de otro Cainita. Término arcaico para la *Diablerie*.

Amenti: (Momia) La fortaleza de los muertos egipcios, oculta en el Mundo Subterráneo.

Anarquista: (VLM3; GdLC) Un Cainita rebelde que se opone a la tiranía de los Antiguos y rechaza la Camarilla para llevar una existencia independiente. La gran mayoría tienen menos de un siglo. Los anarquistas quieren redistribuir la riqueza y los recursos de las ciudades de forma equitativa entre los Vástagos que las habitan. Por supuesto, los Antiguos se oponen a ello, habiendo cultivado sus influencias durante siglos.

Anatema: (Inquisición) Excomunión y condena general.

Ancestro: (Estirpe de Oriente, SyS) Un Kuei-Jin altamente iluminado; un Kuei-Jin viejo y Honrado por los demás; específicamente el gobernante vampírico de una corte o región. Similar al Príncipe occidental.

Ancilla: (VLM3) Un vástago probado, entre Antiguo y neonato.

Anda: (Wind from the East) Línea de Sangre Gangrel, antiguamente arraigada entre los Mongoles. Se cree que fueron exterminados en 1388 por los Wan Kuei. Entre los Mongoles es un término que significa "hermano de sangre".

Angellis Ater: (GdS) Los "Ángeles Negros" del clan Lasombra, a menudo jóvenes vampiros que abrazan el estereotipo y la maldad hueca de las noches modernas en un intento evidente de convertirse en monstruos.

Ansar: (MdT 2: Arabia) Ayudante o ghoul.

Antediluviano: (VLM3) Un miembro de la temida Tercera Generación, fundador de un Clan. Uno de los Vampiros más viejos que existen.

Antiguo: (VLM3) Un Cainita con tres siglos de no-vida o más. Son los participantes más activos en la Yihad.

Antitribu: (GdS) Literalmente "anti-clanes". El término se refiere a todos los cainitas que han dado la espalda a sus clanes de origen para abrazar las políticas del Sabbat. Una notable excepción son los Lasombra antitribu y los Tzimisce antitribu que han abandonado el Sabbat (o jamás han formado parte de él) a favor de una vida independiente o al servicio de la Camarilla. Por lo general, todos los Antitribu son despreciados por sus clanes de origen.

Aparecidos: (GdS) Personas que nacen como ghouls. Los Aparecidos son familiares de ghouls que llevan vivos tanto tiempo con la sangre de sus maestros no-muertos, que tras ser criados durante varias generaciones, que la transmiten a sus descendientes. Los vampiros del clan Tzimisce son quienes más los emplean. Los Aparecidos suelen ser vistos con suspicacia por aquellos que conocen su naturaleza.

Apofis: (Momia) La Gran Serpiente que amenaza con devorar el Sol; similar al Wyrm de la cosmología Garou.

Apostasía: (Inquisición) Crimen cometido contra la autoridad de la Inquisición.

Apostolado: (Inquisición) La tarea o misión que tiene un cuerpo religioso.

Aralu: (DSotBH; VMdN-R) El nombre para referirse a los cuatro seres que se creía en Letargo bajo Enoch, que podían ser Antediluvianos. Tras la reciente destrucción de la ciudad no se sabe nada de ellos.

Arconte: (VLM3, GdLC) Un vampiro al servicio de un *Justicar*. Suelen ser nómadas, dedicándose a perseguir a vástagos que han huido de su responsabilidad ante la Camarilla. Los Arcontes rara vez son del mismo clan que el Justicar al que sirven para evitar sospechas de favoritismo, y se les suplén con una gran variedad de poderes.

Arhat: (Estirpe de Oriente, SyS) Un Vampiro que ha dominado por completo su Dharma. En teoría, cada Dharma tiene un solo Arhat, el practicante más iluminado, que no ha ascendido a las Cien Nubes.

Armónico: (Estirpe de Oriente) Un Catayano de la dirección Centro, cuya tarea es la exploración de la condición y el alma vampírica.

Arpia: (GdLC) Un título de facto otorgado a los vampiros que controla al resto de vástagos de un cierto status en la ciudad. Las arpías asignan el orden jerárquico social mediante insinuaciones, rumores, favoritismos y otras herramientas similares.

Arzobispo: (GdS) Un Vampiro que actúa como líder de una ciudad regida por el Sabbat. No todas las ciudades disponen de uno, estando regidas por un consejo de Obispos.

Ashirra: (MdT 2: Arabia) Estirpe, Vástago

Atman: (Eutánatos) El Avatar Despertado, el yo Sagrado y Místico.

Auctoritas Ritae: (GdS) El grupo de rituales practicados por todos los Sabbat, de un modo similar a los Diez Mandamientos Bíblicos.

Augusta Personalidad de Jade: (Estirpe de Oriente) En el mito Kuei-Jin, el creador del Universo. El actual pero inactivo gobernante del cielo. Cuando llegue la Sexta Edad, la Personalidad bajará del trono para ser reemplazada por el Emperador Demonio.

Autarca: (VLM3, GdIC) Un Anarquista u otro vampiro sedicioso. Un Vástago que permanece apartado de la sociedad vampírica de la ciudad y suele negarse a reconocer la autoridad del Príncipe. Especialmente usado por los Antiguos para referirse a aquellos rebeldes que tomaron parte en la Revuelta Anarquista.

Auto-da-fé: (Inquisición) (Portugués: Auto de fe); juicio contra un sobrenatural; normalmente una llamada a la destrucción de dicha criatura.

Azazel: (DSotBH) Término frecuentemente utilizado por la Mano Negra Oriental para referirse a Caín.

Azote: (GdIC) El título concedido a un Vástago encargado por el Príncipe de limpiar la ciudad de chusma vampírica indeseable y no autorizada.

B

Ba: (Momia) La parte del alma que viajó al Mundo Subterráneo y que debe volver al cuerpo para que tenga lugar el renacer; un tipo de energía usada para alimentar las actividades de esta parte del alma y efectuar el renacer.

Bailarín Fantasma: (Estirpe de Oriente) Un Catayano cuyas obligaciones entrañan el tratar con los reinos espirituales. Normalmente se utiliza para referirse a los de la dirección Oeste y/o a quienes siguen el Dharma de la Canción de la Sombra.

Banquete de Sangre: (GdS) Una víctima o grupo de víctimas, atadas y colgadas boca abajo. El desdichado (o desdichados) es utilizado como barril de sangre, sobretodo en las fiestas.

Bay't: (MdT 2: Arabia) Casa o clan .

Beduino: Nómada árabe.

Beso, el: (VLM3; GdIC) Beber sangre, especialmente la de un mortal. El Beso causa sensaciones de éxtasis a quienes lo reciben. En algunos casos, el término ha servido para definir también el *Abrazo*.

Bestia, la: (VLM3) Los impulsos e instintos que amenazan con convertir a un Cainita en un monstruo famélico e irreflexivo.

Bishamon: (Estirpe de Oriente) Incorrectamente traducido como "Bushy". Una Casa de Vampiros Japoneses. Son la casa más influyente y son muy tradicionales. Rivales de los Genji.

Blanco: [MdIS:SdIT] El resultado de un efecto taumatúrgico activamente hostil, a veces conocido como víctima.

Bodhisattva: (Estirpe de Oriente, SyS) Para los Kuei-Jin, un Vampiro que está a punto de alcanzar el *Dâh*, pero que ha optado por renunciar a su trascendencia para poder ayudar a otros vampiros en el proceso. Se encuentra un paso por debajo del Arhat.

Bokkor: [MdIS:SdIT] Un hechicero que practica el voudaun en su propio provecho.

Breviario: Libro de oraciones.

Buena Gente (Fair Folk): (Exalted) Las *Hadas*. Un término usado para describir los seres que deambulan la locura informe más allá de la *Creación*. Aquellos que permanecen más allá de las fronteras del mundo son criaturas del Kaos, hostiles a todas las criaturas de forma fija y constante. De todos modos, muchos de la Buena Gente han entrado en el mundo, tomando forma para hacerlo. La mayoría de ellos son tramperos y cazadores de hombres, pero algunos coexisten con los mortales, gobernándole como señores en algunos lugares y viviendo entre ellos como ciudadanos en otros. La Buena Gente sin forma invadió masivamente la Creación hace tiempo, durante el Gran Contagio, y habría destruido el mundo si la Emperatriz Escarlata no hubiera usado las defensas del Reino contra ellos.

C

Cabiri (singular Cabirus): (Momia) Momias de Europa y Asia menor, creadas con una variante del Rito del Renacer.

Cainita: (VLM3, GdS) Un Vampiro de la raza engendrada por Caín. En el Sabbat se utiliza allí donde otros emplean *Vástagos*. Los Vampiros del Sabbat aceptan y aseguran descender de Caín, mientras que el grueso de la Camarilla lo considera un mito.

Caitiff: (VLM3) Un vampiro de clan desconocido, o sin clan. Suelen ser de generaciones elevadas, en las que la sangre de Caín se diluye demasiado para transmitir características consistentes.

Camarilla: (VLM3, GdIC) Una secta de Cainitas dedicada a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada. Pretende tener carácter universal y englobar a todos los vástagos del mundo bajo su autoridad, aunque es más una pretensión que una realidad.

Caminantes Silenciosos: (DSotBH) Una tribu de Lupinos originaria del antiguo Egipto. Son los mensajeros de los Lupinos y tienen una apariencia parecida a un Chacal.

Caminar de lado: (LdIM) Atravesar la Celosía y entrar en las Umbras en forma "sólida".

Camino Quintuple: (Estirpe de Oriente) Los cinco principios que el Arhat Wan Kuei Xue enseñó a sus seguidores. Ver *Gran Principio*.

Canon: Regla o creencia particular. Codificación de creencia religiosa.

Capilla: (GdIC) Refugio-taller para los Tremere de una ciudad.

Cardenal: (GdS) Un líder del Sabbat que supervisa un territorio extenso. A cada cardenal le sirven varios Arzobispos, que gobiernan cada una de las ciudades.

Casa: (Estirpe de Oriente) Sinónimo de *Corte*; se usa principalmente en Japón.

Casa: [MdIS:SdIT] Una secta o facción específica de magos, Es ampliamente reconocido que el Clan Tremere fue una casa de magos mortales, y desde su conversión en clan se sospecha que alberga casas internas a su vez. En muchos casos las capillas se refieren a sí mismas como casas, pero éstas son distinciones geográficas más que filosóficas.

Catayano: (Estirpe de Oriente) Término Cainita para los Vampiros Orientales.

Catecismo: Compendio o manual de doctrina religiosa.

Caza de Sangre: (GdIC) El proceso mediante el cual un Príncipe declara fuera de la ley a un vástago, y la persecución a muerte (en forma de caza) que sigue.

Celosía: (LdIM) La barrera entre la Penumbra de un planeta y el lado mundano.

Cenáculo: (Inquisición) Un grupo de inquisidores que operan juntos, típicamente pertenecientes al mismo Cenaculum, de donde deriva su nombre.

Cenaculum: (Inquisición) (plural: Cenacula) Una casa de retiro y base de operaciones para Inquisidores; el "cuartel general local". La palabra

deriva de la habitación en la que Cristo y Sus Discípulos compartieron la Última Cena. El significado original de la palabra, "comedor", no ha sido pasado por alto por los Vástagos más viejos, que aprecian mucho la ironía etimológica, particularmente cuando se alimentan de un Inquisidor.

Censor: (Inquisición) Un Inquisidor que investiga a la Sociedad en busca de corrupción infernal.

Centro: (Estirpe de Oriente) En la filosofía Catayana, el punto central perfecto entre la vida y la muerte. También indica una de las Direcciones de los Kuei-jin.

Certiorari: (Inquisición) Una posición de investigación y sospecha, que se da cuando la Sociedad cuestiona si un Inquisidor ha sido mancillado en su trato con lo infernal.

Chakravanti: (Eutánatos) Nombre alternativo para los Eutanatoi, favorecido por una facción perdedora durante el Concilio.

Chatterlings: (DsotBH) Humanos abducidos y entrenados por la Tal'mahe'Ra como sirvientes y ghouls hasta que son dignos del Abrazo. Son algunos de los miembros más locos, duros y hábiles de la Verdadera Mano Negra.

Chi Demoníaco: (Estirpe de Oriente) La incansable energía generada por el P'o. No es un verdadero Chi, pero puede emplearse para alimentar determinadas artes, aunque el precio a pagar puede ser extraordinariamente alto.

Chi Escarlata (Chi Yang): (Estirpe de Oriente) La energía positiva y dinámica de la dirección, el movimiento, la vida y el crecimiento. Es la energía cinética que fluye y se transforma constantemente.

Chi Negro (Chi Yin): (Estirpe de Oriente) Energía negativa y oscura del caos, de las emociones negativas, del reposo y del olvido definitivo. Es la energía potencial en descanso y en estado pasivo.

Chi: (Estirpe de Oriente) El tipo de energía utilizado por los Vampiros. Las energías de la Creación, que permean el mundo, fluyendo entre el Reino Medio y los Mundos del Yin y el Yang. El Chi se encuentra en los mortales y es lo que les permite actuar y descansar. También se halla concentrado en los Cambiaformas (Gnosis), Magos (Quintaesencia), Hadas (Yugen o Glamour) y en sus aspecto más oscuro en los Fantasma (Pathos). Los Vampiros no poseen Chi propio, y deben alimentarse robando el Chi de las demás criaturas, ya sea a partir de su sangre, de su aliento, o del Chi ambiental. Hay dos tipos, el *Chi Yin* y el *Chi Yang*. Los habitantes de los mundos espirituales suelen estar compuestos de uno de los dos tipos, mientras que los seres del Reino Medio almacenan y emplean ambas para conservar el equilibrio.

Chih-mei: (Estirpe de Oriente, SyS) Un Vampiro "salvaje" que no ha logrado ninguna iluminación de un Dharma, o uno que ha reiniciado a la senda de la trascendencia. El estado caníbal y salvaje que atraviesan todos los Kuei-jin al levantarse de sus tumbas.

Chi'n ta: (SyS) "Iluminador", término que designa a un Mago. La transcripción más correcta es *Shinta*.

Ch'ing Shih: (Estirpe de Oriente) Un Vampiro superado por su aspecto Yin.

Chiquillo: (VLM3) Un Vampiro creado mediante al Abrazo. El chiquillo es la prole de su sire. El término puede usarse de forma despectiva, aludiendo a la inexperiencia o estupidez del Vampiro.

Chodana: (Eutánatos) El Código de Ética que se supone que deben seguir todos los Eutanatoi de la Tradición.

Cielo: (Estirpe de Oriente) En la jerga de los Kuei-jin, la fuerza inexplicable que supervisa la interacción del Yin y el Yang, y que ordena lo que debe ser y lo que no. Casi todos los Kuei-jin creen que tanto ellos como el Reino Medio han caído de su gracia. Por el contrario, de los seres que trascienden el ciclo eterno de la vida y de la muerte, se dice que han alcanzado el Cielo.

Cien Nubes, las: (Estirpe de Oriente) Un símbolo de la iluminación definitiva de los Kuei-jin, cuando todas las obligaciones se apartan. Ver *Dáh*.

Cinco Cortes Augustas: (Estirpe de Oriente) Las cinco grandes cortes que rigen la política Kuei-jin. En sus orígenes y durante milenios fueron la Corte de la Tortuga Negra en el Norte, la del Fénix Escarlata en el Sur, la del Dragón Celeste en el Este, la del Tigre Blanco en el Oeste, y la del Emperador Amarillo en el Sur. Tras el Tratado del Quincux en 1.304, los Ancestros de las Cortes del Emperador Amarillo, el Tigre Blanco y la Tortuga Negra disolvieron los Cinco Cortes Augustas tradicionales y crearon una nueva estructura para enfrentarse mejor a los Cainitas. Las Cinco Cortes Augustas actuales son la Corte de Sangre de Pekín (Norte), la Corte de la Llama de Hong Kong (Sur), la Corte de Carne de Shangai (Este), la Corte de Hueso de Chongqing (Oeste), y la Corte de Jade de Changan (Centro).

Círculo Interior: (GdIC) El Consejo de Antiguos que controla la Camarilla y su política. Nadie sabe cuantos Vástagos se sientan en el círculo Interior, y mucho menos sus clanes y sus nombres, aunque se supone que se trata de los más Antiguos de cada clan.

Clan: (VLM3; VEO) Un grupo de Cainitas que comparten ciertas características físicas y místicas comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 clanes conocidos, todos ellos supuestamente fundados por miembros de la 3ª Generación.

Clanes del Sol: (Estirpe de Oriente) Término colectivo para las varias casas de los Kuei-jin japoneses. En este contexto, "clan" no tiene el mismo significado que para los Vástagos.

Código de Horus: (Momia) Las leyes que guían a algunas momias egipcias, establecidas por Horus en su cruzada por restaurar el Maat.

Código de Milán: (GdS) Un código de conducta desarrollado para mantener el orden en el Sabbat, al que se suele hacer referencia pero que muy pocos han visto. Algunos se burlan de él, asegurando que codificar el comportamiento de la secta es contradictorio con la filosofía de la misma.

Comealmas: (DSotBH; VMdN-R) Un término utilizado por los Tzimisce del Viejo Clan más fanáticos para describir a todas las criaturas supuestamente "infectadas" por la Vicisitud hasta que el punto en que se convierten (según ellos) en criaturas alienígenas controladas por la propia Vicisitud. Estos fanáticos creen que estas criaturas provienen de la Umbral Profunda, y proclamaron una Cruzada de las Sombras para exterminarlas.

Comealmas: (LdC-Ga) Una encarnación del Wyrn que se manifestó en la colonia británica de Roanoke. Para acabar con ella, la tribu Garou de los Roanoke sacrificó a todos sus miembros.

Cónclave: (GdIC) Una reunión de toda la Camarilla, normalmente convocada por un Justicar.

Condotieri: (Inquisición) (singular: Condotiere) La orden quasi-militar dedicada a la protección y salvaguarda de la Sociedad de Leopoldo.

Consejo: (Inquisición) Una llamada a todos los Consejeros o miembros de la Sociedad, ya de forma regular o como acontecimiento especial.

Consistorio: (GdS) El colectivo de asesores personales del Regente, compuesto por los principales Prisci y Cardenales.

Convención de Thorns: (GdIC) El tratado que acabó con la Revuelta Anarquista en 1493. Los Anarquistas que no aceptaron la rendición se reunieron y formaron el *Sabbat*.

Cordón de Plata: (LdIM) La conexión mística entre un cuerpo mortal y la forma astral de esa persona.

Corte: (Estirpe de Oriente) Un grupo de wu Kuei-jin que se unen para lograr unos objetivos materiales o espirituales comunes. Las cortes recuerdan hasta cierto punto a instituciones occidentales como los Anarquistas o las Arpías. Muchas cortes emplean corporaciones, tongs o sociedades secretas como peones o pantallas de humo. Equivalente Kuei-jin de los Principados.

Cortes Doradas: (Estirpe de Oriente) Término general para las diversas sociedades de Kuei-jin que que habitan en la región geográfica que comprende el sudeste de Asia e Indonesia. La existencia en las Cortes Doradas suele ser tumultuosa y caótica, y sus vampiros son famosos por sus prácticas decadentes y "bárbaras". Sin embargo, en esta región las mujeres Kuei-jin han disfrutado de un tratamiento mucho más respetuoso.

Cortes Espirituales: (Estirpe de Oriente) Los reinos intangibles adyacentes al reino material. De estos lugares proceden los espíritus y el Chi. En el pensamiento occidental, las varias *Umbras*.

Cosechador: (Estirpe de Oriente) Un Kuei-jin que resuelve problemas y "agent provocateur" entre el rebaño mortal; un vampiro de la dirección Este.

Coumatha: (Eutánatos) Literantele "Encrucijada", el punto capital en el que la antigua vida de un Eutánatos termina y comienza la nueva. Usado a veces como término para el Despertar, Coumatha suele referirse a alguna crisis vital que lleva a una gran revelación, como una Epifanía.

Cruzada de las Sombras: (DSotBH; VMdN-R) Cruzada que algunos miembros de la Verdadera mano (sobre todo los Tzimisce del Viejo Clan más fanáticos) mantenían contra los poseedores de Vicisitud, creyéndoles infectados por unos seres umbrales llamados Comealmas.

Cuadrilla: (GdIC; VEO) Grupo de Cainitas que trabaja de común acuerdo, ayudándose y protegiéndose mutuamente contra los extraños. Hoy en día sólo se refiere a los vástagos de la Camarilla La mayoría están compuestas por miembros de diferentes clanes, y pocas duran más que unas cuantas décadas.

D

Dâh: (Estirpe de Oriente) "Plena Consciencia", es decir *Golconda*. El estado de iluminación definitivo, que muy pocos alcanzan nunca.

Daimyo: (Estirpe de Oriente) Sinónimo japonés para ancestro; el líder de una casa.

Dalhan: (DSotBH) Sinónimo de *Vampiro* para la Mano Oriental.

Daru el-Bawar: (DsotBH) Nombre del *Inframundo* para la Mano Oriental

Del'Roh: (DSotBH; VMdN-R) Nombre del líder de mayor rango de la Tal'mahe'Ra. El último de ellos falleció en la destrucción de Enoch, y no se ha nombrado ninguno más.

Dên: (Estirpe de Oriente) Un pequeño *satori*, o destello de comprensión en el que las cosas parecen súbitamente claras. Estas experiencias indican el progreso en el camino del Dharma.

Descubierta: (LdlM) Un viaje a los Otros Mundos.

Dhabi: (DSotBH) Un viejo nombre dado por la Mano Oriental a los Caminantes Silenciosos. Desde entonces, se ha extendido entre los miembros de la Mano Oriental para referirse a todos los *Garou*.

Dharma: (Estirpe de Oriente) La senda de un Kuei-jin hacia el *Dâh* o *Golconda*. Ver *Di'hana*.

Dharmas Heréticos: (EdO C) Aquellos Dharmas no enseñados por Xue: la *Llama del Fénix Naciente*, la *Tempestad del Foco Interior*, el *Rostro de los Dioses* y el *Espíritu de la Tierra Viviente*. Sus seguidores son considerados oficialmente *Akuma* por quienes siguen algún *Dharma* Ortodoxo.

Dharmas Ortodoxos: (Estirpe de Oriente) Aquellos cinco Dharmas enseñados por el gran Arhat Xue: el *Aullido del Tigre Diablo*, el *Camino de la Grulla Resplandeciente*, la *Canción de la Sombra*, la *Senda de los Mil Susurros* y la *Danza del Dragón Asesino*.

Diablerie: (VLM3) Consumir la Sangre de otro Vástago, provocándole la Muerte Definitiva al absorberle también el alma. Los Vampiros de generaciones elevadas pueden reducir su generación mediante esta práctica. Muchos de los Vástagos particularmente viejos tienen unos gustos tan enrarecidos que la sangre mortal ha dejado de alimentarles y necesitan consumir sangre vampírica.

Diao: (Estirpe de Oriente) Momentos de ceguera en que un Kuei-jin pierde de vista el Camino y vaga por un mar de ilusiones mortales.

Diez Mil Cosas, Las: (Estirpe de Oriente) La Creación y todo lo que contiene. En Occidente se conoce como la *Teluria*.

Diez Mil Demonios, Los: (Estirpe de Oriente) Nombre que recibieron los *Wan Kuei* tras su maldición.

Diez Mil Inmortales, Los: (Estirpe de Oriente) Nombre que recibían los *Wan Xian* antes de la maldición.

Di'hana: Término arcaico de *Dharma*. Se ha perdido para los más jóvenes, aunque los viejos aún lo recuerdan y lo prefieren a la corrupción moderna del término.

Diksha: (Eutánatos) La experiencia cercana a la muerte (ECM) que lleva a un Eutánatos a su nueva vida como mago. El Despertar Tanatoico.

Dirección: (Estirpe de Oriente) Una influencia astrológica que supuestamente gobierna la personalidad y obligaciones de un Kuei-jin. Son cinco: norte, sur, este, oeste y centro.

Discípulo: (SyS) Un joven Wan kuei, recién enrolado en su Dharma.

Diwan: (DSotBH) El antiguo concilio de líderes de la Verdadera Mano Negra. Antes de la destrucción de Enoch, el concilio se reunía con el Del'Roh para decidir el curso de acción adecuado.

Dominio: (VLM3, GdIC) Un territorio bajo la influencia o asignado a un solo vampiro, que tiene los derechos principales para alimentarse, establecerse... dentro de su dominio. Los Príncipes reclaman su dominio sobre ciudades enteras, a veces permitiendo a los vampiros menores que tengan sus propios dominios en ellas.

Dominios: (LdlM) Lugares en la Penumbra sostenidos por alguna otra realidad. Normalmente contienen alguna poderosa Resonancia relacionada con sus energías. Las áreas corruptas se llaman plagas y las de pureza cañadas. Los portales más allá del Horizonte son conocidos como Enlaces.

Domitor: (VLM3) El amo de un *ghoul*, a quien proporciona sangre y le da órdenes.

Dragón de Ébano: (Estirpe de Oriente) Hun Dun, el primer Señor de los Muertos. Representante del Yin. Algunos Kuei-jin creen que el Dragón de Ébano ha sido depuesto y devorado por el Emperador de Jade; otros opinan que el Emperador de Jade es uno de los avatares del Dragón.

Dragon-Blooded: (Exalted) El término que los *Exaltados Terrestres* usan para describirse a sí mismos porque son "de la sangre" de los *Dragones Elementales*. Este término una vez fue utilizado para referirse al origen de los Exaltados Terrestres, que fueron creados por los Dragones Elementales a petición de *Gaia* para ayudar a los dioses en su guerra contra aquellos que llegaron antes de los dioses. De todos modos, hoy en día los Dragon-Blooded consideran su nombre para describir como participan de una proximidad espiritual con los Dragones Elementales.

Duat: (Momia) El Mundo Subterráneo, donde residen los Muertos Sin Reposo y acuden las momias tras su muerte.

Ductus: (GdS) El líder de una manada del Sabbat. Este título es enormemente subjetivo, y puede ostentarlo el más fuerte o alcanzarse mediante el mérito o el combate ritual. El Ductus es el encargado de la logística, aunque los más sabios atienden cuidadosamente la voz de sus camaradas.

E

Edad de la Bella Tristeza/Aflición: (Estirpe de Oriente; SyS) La Cuarta Edad del Gran Ciclo, anunciada por el abandono de los Wan Xian de sus obligaciones Celestiales y su conversión en Wan Kuei. La historia humana comienza durante este período, y es en esta época (durante la dinastía Chou –también llamada Zhou–) cuando los Catayanos señalan el comienzo de su vulnerabilidad al sol.

Edad de la Belleza: (Estirpe de Oriente) La Segunda Edad del Gran Ciclo, cuando el Reino Medio y las Cortes del Espíritu aún se encontraban juntas.

Edad de la Oscuridad: (Estirpe de Oriente) La Quinta Edad del Gran Ciclo; el período que se extiende aproximadamente desde el primer contacto con Occidente hasta hoy en día.

Edad de las Leyendas: (Estirpe de Oriente) La Tercera Edad del Gran Ciclo; la prehistoria mítica del Reino Medio, cuando los Wan Xian caminaron entre la humanidad y la gobernaron como espíritus benévolos.

Edad del Cielo: (Estirpe de Oriente) La Primera Edad del Gran Ciclo; un tiempo anterior al tiempo, cuando todas las cosas eran una. También es simultáneamente la Última Edad del Gran Ciclo, en la que todo vuelve a empezar y la Rueda gira de nuevo desde el principio.

Edad del Pesar: (Estirpe de Oriente) La siguiente Edad (la Sexta); el Nadir del Gran Ciclo, análogo a la Gehena Cainita. Sin embargo, casi todos los Kuei-jin la ven como un paso necesario en la existencia.

Edad Dorada (Exalted): La Primera Edad de la Humanidad (no necesariamente se corresponden con las Edades del Mundo de los Kuei-jin). Aquella en la que los hombres dominaban la Magia mucho más que los pequeños restos que se utilizan hoy en día. Se cree popularmente que la Primera Era se extiende desde el principio de la historia hasta el Gran Contagio, casi 800 años antes del tiempo de Exalted. De todos modos, la mayoría de los eruditos consideran el asesinato de los Exaltados Solares (dos siglos después del Gran Contagio) como el verdadero cambio de

<p>Edad.</p> <p>El Mathoub: (MdT 2: Arabia) Cambiaformas.</p> <p>Eliseo: (VLM3, GdIC) Un lugar en las ciudades de la Camarilla donde los Cainitas pueden reunirse y discutir sin miedo a sufrir daño. Son, por tradición, zonas en las que está estrictamente prohibido el combate o el uso de las Disciplinas. El Eliseo suele establecerse en salas de ópera, teatros, museos y otros centros artísticos y culturales. Sus orígenes se remontan, como mínimo, a la Edad Oscura.</p> <p>Emperador Demonio: (Estirpe de Oriente) En la mitología Kuei-jin, el gobernante que ascenderá a la supremacía cósmica para guiar la Sexta Edad del Gran Ciclo. Casi todos los Kuei-jin creen que uno de los Reyes Yama se convertirá en el Emperador Demonio, aunque los hay que creen que el tirano fantasmal Qin Shihuang, gobernante del Reino de Jade, asumirá el cargo.</p> <p>Emperatriz Escarlata: (Exalted) La mujer que desafió el Manso Imperial durante el <i>Gran Contagio</i> y quien descubrió los secretos olvidados durante mucho tiempo de las defensas del <i>Reino</i> y las usó para derrotar los ejércitos de la Buena Gente y salvar la Creación de su ira. Es posible que fuera ayudada o aconsejada por los Exaltados Sidereales para conseguirlo. Después de la expulsión de la Buena Gente, se autocoronó Emperatriz del nuevo Reino y lo gobernó durante 800 años. Cinco años antes del tiempo de Exalted, desapareció inexplicablemente.</p> <p>Enoch: (DSotBH) La Primera Ciudad de Caín, que supuestamente existió en la región de Mesopotamia. Se decía que la versión de la Tal'mahe'Ra era un reflejo de la antigua ciudad, y se encontraba situada en las Tierras de las Sombras, en medio de la Tempestad. Fue destruida por una bomba atómica reliquia lanzada por Estigia.</p> <p>Envío: [MdIS:SdIT] El resultado final de una magia ritual; el efecto de un conjuro, sobre todo cuando ha sido fatal o ha afectado a un individuo.</p> <p>Equilibrio: (Estirpe de Oriente) Ver <i>Centro</i>.</p> <p>Escapulario: Atavío consistente en dos piezas de tela que se unen sobre los hombros.</p> <p>Esclavo: (VLM3; VEO) Un Cainita o mortal bajo los efectos de un Vínculo de Sangre, habiendo bebido tres veces de la sangre de otro Vástago, estando bajo su control.</p> <p>Espada de Caín: (GdS) El <i>Sabbat</i>.</p> <p>Estirpe: (VLM3) La raza de los Vampiros en general. El término se puso en boga alrededor del siglo XV, durante la Gran Revuelta Anarquista, y fue aprobado oficialmete en la Convención de Thorns (1493). Los Vampiros del Sabbat lo desprecian.</p> <p>Eutanatoi: (Eutánatos) La forma correcta de plural de "Eutanátos". Ignorada a menudo, incluso dentro de la Tradición, a favor del nombre común más accesible, pero preferida en contextos formales</p> <p>Euthanatos: (DSotBH) Una Tradición de Magos mortales originaria de la India y el Oriente Medio. Su filosofía y estudio de la Magia se centra en la muerte y la entropía. También llamados <i>Chakravanti</i>.</p> <p>Evangelizar: Predicar los Evangelios y extender la fe.</p> <p>Exaltados Lunares: (Exalted) Campeones de Luna. Una vez, los Exaltados Lunares fueron los esposos de los Exaltados Solares y los generales de los ejércitos del Primer Reino. Los Lunares partieron hacia las tierras salvajes tras el asesinato de los Exaltados Solares o murieron peleando para vengar las memorias de sus parejas caídas. Actualmente, estos guerreros cambiaformas viven como bárbaros, viviendo juntos en pequeñas manadas o gobernando naciones salvajes de su progenie bestial.</p> <p>Exaltados Solares: (Exalted) Campeones del Sol Inconquistado. Una vez los señores de la Creación, los Exaltados Solares se volvieron decadentes y corruptos, siendo asesinados por los Dragon-Blooded y los Exaltados Sidereales. Los espíritus divinos de la gran mayoría de los Solares fueron encarcelados, y durante los siglos siguientes, los Wyld Hunt de los Dragon-Blooded asesinaron a aquellos que habían escapado tan pronto como se reencarnaban.</p> <p>Exaltados Terrestres: (Exalted) Campeones de los Cinco Dragones Elementales. Los menores entre los Exaltados en poder, los Dragon-Blooded, los únicos entre los Elegidos, pueden incrementar sus números mediante la reproducción. Los Dragon-Blooded fueron la élite de los campeones de los dioses en la guerra contra aquellos que vinieron antes de los dioses. En los últimos tiempos del Reino Antiguo, los Dragon-Blooded asesinaron a los Exaltados Solares a requerimiento de los Exaltados Sidereales y usurparon el gobierno del Reino. Los Dragon-Blooded declaradosm a los Exaltados Solares y Lunares como Anatemas y declararon la Orden Inmaculada la religión estatal. Hoy en día, casi ningún Dragon-Blooded conoce estos hechos, y se creen las historias de la Orden Inmaculada.</p> <p>Exaltados: (Exalted) Los guerreros de los dioses. A los Exaltados se les dio la custodia de la Creación en el tiempo previo a la historia, por su servicio en la guerra contra aquellos que vinieron antes que los dioses. Los Exaltados se dividen en dos grupos: los Exaltados Terrestres, quienes son lo bastante débiles para poder procrear igual que los hombres y animales, y los Exaltados Celestiales, cuya Esencia es demasiado grande para para transmitirse por la sangre. El poder divino que da poder a los Exaltados Celestiales es inextinguible: cuando el cuerpo de un Exaltado Celestial fallece, el fragmento de divinidar se traslada a un nuevo cuerpo cuyo destino es lo suficientemente grande para acomodarlo. No se trata de reencarnación, sino más bien de una transferencia de poder, pues el espíritu lleva pocas memorias, y el nuevo exaltado mantiene su personalidad y libre voluntad.</p> <p>Excomuni3n: (Inquisici3n) Expulsi3n de la Sociedad de Leopoldo.</p>

F

<p>Falsa Mano: (DSotBH; VMdN-R) La <i>Mano Negra</i> del Sabbat. Sólo muy pocos de sus miembros eran miembros de la Verdadera Mano. Tras la destrucción de Enoch y el fin de facto de la Tal'mahe'Ra, este término ya no tiene sentido, pues sólo queda una Mano Negra, la del Sabbat.</p> <p>Familias Ghoul: (DSotBH) Familias de <i>Aparecidos</i> que sirven a los Vampiros. Sólo se conoce que posean tales familias el Sabbat (los Tzimisce), los Tremere, los Baali y la Verdadera Mano.</p> <p>Festivo dello Estinto: (GdS) El "Festival de lo Muerto". Esat celebraci3n se produce durante la segunda semana de marzo. A ella asisten todos los vampiros del Sabbat de la ciudad y muchas manadas n3madas.</p> <p>Fiebre Escarlata: (Estirpe de Oriente) Una enfermedad vampírica que se manifiesta en los Juei-jin cuyo aspecto Yang se ha desequilibrado.</p> <p>F3rmula: [MdIS:SdIT] El conjunto de pasos ceremoniales de un ritual y cualquier ingrediente que se necesite para 3l; un "manual de instrucciones" para ejecutar un ritual en concreto.</p> <p>Fuerza de Ataque Zero: (Estirpe de Oriente) Una rama de alto secreto del gobierno japon3s dedicada a la investigaci3n sobrenatural. Aunque oficialmente se fundó en 1989, en realidad nació en 1952, y ha estado patrocinada en secreto por la Tecnocracia.</p> <p>Fundadores: (GdIC) El grupo legendario de Vástagos que estableci3 la camarilla en el siglo XV. Sus nombres son: Hardetadt (Ventruue), Rafael de Coraz3n (Toreador), Adana de Sforza (Brujah), Milov Petrenkov (Gangrel), Camilla Banes (Malkavian), Josef von Bauren (Nosferatu) y Dama Fanchon (Tremere).</p>

G

<p>Gaijin: (Estirpe de Oriente) Ver <i>Gweilo</i>.</p> <p>Gaki: (Estirpe de Oriente, SyS) Un término para los Kuei-jin japoneses, aunque originariamente era sinónimo de Wan Kuei en japon3s.</p> <p>Ganado: (VLM3) Término de los Vástagos para designar a los mortales, por lo general despectivo. La expresi3n <i>Vástagos</i> y <i>Ganado</i> se refiere al mundo en general.</p>
--

Gehena: (VLM3) El final del Tercer Ciclo. El inminente Armagedón en el que los Antediluvianos se alzarán de su letargo y devorarán a la raza de los Cainitas y el mundo entero.

Generación: (VLM3) El número de pasos entre un vampiro y el mítico Caín; la distancia a la que se encuentra un Cainita del Primero de ellos. Los Seguidores de Set consideran a Set el primer Vampiro y cuentan su generación a partir de él. ***Nota importante:** Esta definición es inexacta y puede crear confusión, y WW lo ha reconocido. Caín es la Primera Generación y su progenie directa la Segunda, habiendo sólo un paso entre ellos, de modo que se debe restar uno a la generación para conocer los pasos que separan a un vampiro de Caín. En cambio, sí que es válida para los Setitas respecto a Set.*

Genji-myo: (Estirpe de Oriente) Una "casa noble" de Kuei-jin japoneses, involucrados en la moderna cultura corporativa, y rivales de los Bishamon. Durante la Cuarta Edad se trataba de una casa de Wan Kuei de origen coreano en Japón.

Ghoul: (VLM3, GdIC) Un servidor creado dando un poco de su vitae vampírica a un mortal (normalmente un humano, pero no siempre) sin extraerle antes la sangre. Como consecuencia de ello ha adquirido una pizca de poder vampírico.

Ghul: (MdT 2: Arabia) Antiguo término para Ashirra.

Gladius Dei: (Latín: Espada de Dios) (Inquisición) Cuerpo de élite dentro de la Sociedad de Leopoldo.

Golconda: (VLM3; VEO) Un mítico estado de trascendencia vampírica al que aspiran muchos vampiros; el verdadero dominio sobre la Bestia y el equilibrio de pasiones y principios contrapuestos. Según los rumores es similar al Nirvana de los mortales. La Golconda es algo de lo que se habla mucho pero que muy pocos han alcanzado. Muchos cainitas la consideran la única vía de salvación. Tiene su origen en la interpretación de Saulot de los Dharmas de los Kuei-jin. Ver *Dâh*.

Gran Contagio: (Exalted) Una terrible plaga creada por los Señores de la Muerte que devastó el mundo hace casi ocho siglos. Cuando sucedió, la casta de la Buena Gente abrió las puertas de los bordes de la Creación y marchó por todo el mundo. La Buena Gente sólo fue detenida por la Emperatriz Escarlata, quien desafió el Manso Imperial y usó las defensas del Reino contra ellos. Se considera popularmente al Gran Contagio como el final de la Primera Edad.

Gran Rito: (Momia) La fórmula mágica que crea momias. También llamado el Rito de Renacer y el Hechizo de la Vida.

Gran Yihad: (GdS) La guerra por la supremacía por el Nuevo Mundo, iniciada en el siglo XVII y supuestamente celebrada aún hoy en día.

Grandes Enigmas: (LdlM) La Zona Onírica, la Zona Espejo y la Telaraña Digital.

Griterío: (GdIC) Una reunión formal (en algún sentido de la palabra) de Brujahs.

Guardián del Eliseo: (GdIC) El Vástago encargado de mantener la santidad y calidad del Eliseo de una ciudad de la Camarilla.

Guerra de Sombras: (Estirpe de Oriente) Combate ritual entre Wu o Cortes Kuei-jin.

Gui Ren: (Estirpe de Oriente) "Pueblo Demonio". Palabra china para referirse a los Kuei-jin, tras la Maldición. Ver *Wan Kuei*.

Gweilo: (Estirpe de Oriente) Un término chino para un extranjero imbécil, normalmente blanco. La versión japonesa más familiar, *Gaijin*, significa más o menos lo mismo.

H

Hajj: (MdT 2: Arabia) En términos mortales, un Hajj es tanto un peregrino que ha viajado a La Meca, como una época del año en la que los musulmanes acuden a las ciudades sagradas como parte de sus deberes religiosos. A ojos de los Ashirra, los Hajj son los Nosferatu defensores del Islam y guardianes del Lamento.

Hashashin: (MdT 2: Arabia) Assamitas.

Hatíf: (DSotBH; VMdN-R) Los aliados Wraith de la Mano Negra.

Heike-myo: (Estirpe de Oriente) Una casa de vampiros japoneses aliada hasta cierto punto con los Bishamon.

Hekau: (Momia) El paradigma mágico egipcio, ahora practicado exclusivamente (y con mayor eficacia) por las momias.

Hengeyokai: (Estirpe de Oriente) "Fantasmas Cambiantes". Término japonés para los cambiaformas. Ver *Xiong Ren*. En la Quinta Edad se ha convertido en el término dominante.

Herejía Florentina: (Inquisición) La creencia de que los sobrenaturales merecen la salvación.

Hijas e Hijos (de Caín): (GdS) Todos los Cainitas. Una expresión similar es "*hermanos y hermanas*".

Hijazi: (MdT 2: Arabia) Ventrue

Hijos de Apofis: (Momia) Momias (una vez esbirros de Set) creadas por una versión perversa del Gran Rito, sirven a una fuerza demoníaca llamada Apofis.

Hima: (Estirpe de Oriente) La forma de "linterna-trasgo" que los maestros del Shintai de la llama-fantasma pueden adoptar.

Hin: (SyS) Un vampiro a quien se ha arrebatado el estado caníbal del Chih-mei pero que todavía debe elegir un Dharma.

Hisopo: Pequeño instrumento para rociar agua bendita.

Horizonte, El: (LdlM) La "barrera" que separa la Umbra Próxima de la Lejana o Profunda.

Hsien: (SyS) Uno de los miembros de la Burocracia Celestial atrapados en la Tierra desde el fin de la Tercera Edad (a causa de las acciones de los Wan Xian corruptos) que sobreviven habitando cuerpos de los mortales. Lo más parecido al equivalente asiático de las *Hadas* europeas.

Hulul: (GdS) Líder de los antiyibu Assamitas; se cree que es sacrificado ritualmente cada 100 años.

Humanitas: (VLM3) El grado hasta que un Cainita conserva su humanidad.

Hun: (Estirpe de Oriente) La mitad más elevada y racional del alma.

I

Ignoblis Ritae: (GdS) Rituales practicados por ciertas manadas dentro del Sabbat para reforzar la unidad, la lealtad y el compromiso con el Sabbat. Varían de un grupo a otro, y se los considera menos importante individualmente que los Auctoritas Ritae porque no son tan útiles. Algunos Sabbat no los observan.

Imam o imán: La fe islámica no usa ministros ni sacerdotes que actúen como intermediarios entre Alá y la humanidad. Los imanes son, no obstante, los hombres que pronuncian sermones y guían a los fieles en la oración.

Inconnu: (VLM3) Una secta de Cainitas apartados desde hace mucho tiempo de los asuntos de la Estirpe y en gran medida de la Yihad. Se rumorea que hay muchos matusalenes entre ellos, y que muchos de sus miembros han alcanzado la Golconda.

Indulgencia: Remisión del castigo temporal por pecados graves.

Inframundo: (DSotBH) El mundo espiritual de los muertos.

Ingrediente: [MdIS:SdIT] Un objeto en particular necesario en una fórmula para crear magia mediante un ritual; el ingrediente puede, o no, consumirse en el transcurso del ritual. A veces se le llama componente.

Inquisición: (GdS) Institución del Sabbat que se dedica a perseguir los practicantes de infernalismo y seguidores de la Senda de las Revelaciones Perversas dentro del Sabbat.

Inquisición: (Inquisición) Institución creada en 1231 por la Iglesia Católica con la intención de erradicar la brujería y la herejía, incluso mediante el uso de la tortura.

Inquisidor General: (Inquisición) El líder de la Sociedad de Leopoldo.

Inquisidor: (Inquisición) Un miembro de la Sociedad de Leopoldo.

Ins: (MdT 2: Arabia; VMdN-R) Mortales

Ismailitas: (Momia) Momias egipcias renegadas que han abandonado el Código de Horus.

Itinerante: (Inquisición) Un Inquisidor volante no asignado a ningún Cenaculum en particular.

J

Jhor: (Eutánatos) Resonancia de la mancha de la muerte. Las magias que concentran enegías del Inframundo profundizan el Jhor, como las atrochidades que "matan el alma". El "olor del Wyrn" y la "pérdida de Humanidad" de los que hombres lobo y vampiros hablan están fuertemente relacionadas con el Jhor; sin embargo, como los Eutanatoi comprenden, esta mancha viene de la esencia de la decadencia, no de un juicio moral. Aún así, vigilan a aquellos cuyo Jhor parece demasiado intenso, reconociendo la diferencia entre los que están familiarizados con la muerte y los que disfrutan extendiéndola.

Jina: (Estirpe de Oriente) Un vampiro que ha alcanzado una cierta iluminación y posición en la sociedad Kuei-jin. Joven aún, pero no ya discípulo.

Juramento de Sangre: (VLM3) Término arcaico (frecuente en la Edad Oscura) para el *Vínculo de Sangre*.

Jus Noctis: (GdIC) Literalmente, "la Ley de la Noche". En la práctica, la autoridad que un Vástago tiene sobre sus chiquillos hasta que se les concede su libertad como miembros responsables de la Camarilla. Bajo la jus Noctis, un sire es totalmente responsable de las acciones de sus chiquillos hasta que los libere.

Justicar: (GdIC) Un representante rotatorio elegido por el Círculo Interior encargado de mantener las Tradiciones y las leyes de la Camarilla. hay un Justicar de cada clan, elegido para un periodo de trece años por el círculo interior y generalmente substituido al final de ese periodo. Los Justicar tienen amplios poderes, incluyendo el derecho a la destrucción para hacer cumplir las leyes y las Tradiciones.

K

Ka: (Momia) La parte del alma que permaneció en la tumba para guardar el cuerpo (Khat); un tipo de energía usada para alimentar las actividades de esta parte del alma.

Kaja: (Estirpe de Oriente)

Kamuts: (DSotBH) Pequeños grupos de miembros de la Verdadera mano leales los unos a los otros. Muy similares a las cuadrillas de la Camarilla, excepto que tenían un propósito para su existencia. Usualmente afirmaban a estar dedicados a enfortecer el poder de los Antediluvianos (o al menos uno de ellos), aunque otros existían para combatir en la Cruzada de las Sombras.

Kata: (Estirpe de Oriente)

Kha'ba: Situado en la Meca, este edificio cúbico es el santuario central del universo islámico, la primera cosa que Alá creó y casa en la que se guarda la Piedra Negra.

Khaibit: (Momia) La sombra, estrechamente relacionada con el Ka. Una momia que ha perdido su humanidad y ahora está gobernada únicamente por su sombra.

Khalifah: El califa o "sucesor", el lider del pueblo islámico que sigue las leyes del Quran. A causa de la división entre los musulmanes suníes y chiítas, cada facción tiene su propio califa, como muchas de las deferentes sectas islámicas.

Khat: (Momia) El cuerpo físico.

Khem: (Momia) El antiguo Egipto.

Kherebu: (DSotBH) Antiguo término para los *Serafines*. Aún la utilizaban los Cainitas más antiguos de la Verdadera Mano.

Khu: (Momia) El "resplandor", una cobertura intangible sobre el cuerpo de la momia.

Ki Chuan: (Estirpe de Oriente) Un libro sagrado, escrito por Ki, discípulo de Xue.

Ki: (Estirpe de Oriente) El segundo discípulo de Xue.

Kin-jin: (Estirpe de Oriente) Un término despectivo y vulgar para los Vampiros Occidentales. Es una corrupción de un término que significa "pueblo de Caín".

Kôa: (Estirpe de Oriente) Adolescencia vampírica. A cada Kuei-jin se le permite un tiempo en el que puede comportarse como un niño antes de asumir sus obligaciones bajo el Cielo.

Kuei-jin: (Estirpe de Oriente) Un vampiro asiático. El término es una mezcla creada recientemente a partir de una palabra China (*Kue*) y un sufijo japonés (*jin*). Lo suelen emplear los catayanos más jóvenes. Se cree que deriva de *Gui Ren* ("pueblo demonio").

Kyonshi: (Estirpe de Oriente) Un término insultante para un vampiro asiático joven, impúdico y a menudo occidentalizado. También se pronuncia como *ki-wan chi*.

L

Laico: No perteneciente al clero.

Lealista: (GdS) Un Vapiro del Sabbat que se niega a obedecer las órdenes de su líder por lealtad a los objetivos de la organización. Los Lealistas creen que para ser verdaderamente fieles a la secta deben tener una libertad total. Suelen ser vistos como agitadores y disidentes, por lo que son vigilados de cerca por sus líderes y camaradas. Gran parte de la terrorífica reputación de la organización entre los demás vampiros procede de las actuaciones especialmente fervorosas de los Lealistas.

Lextalionis: (VLM3; VEO) El código de la Estirpe (supuestamente establecido por Caín) y el sistema de castigo para las trasgresiones. Recuerda a la justicia bíblica o a la de Hammurabi: ojo por ojo, diente por diente (el castigo debe ser adecuado a la ofensa).

Leyak: (Estirpe de Oriente) Término indonesio para los *Shen*.

Libro de Nod: (VLM3; VEO) Una amplia colección de material legendario e histórico de la Estirpe. El Libro de Nod relata el origen de los Cainitas y su historia temprana. Nunca ha sido publicado entero, aunque hay fragmentos y numerosas transcripciones parciales en diversas lenguas circulando en ciertos estratos de la sociedad vampírica.

Liches: (DSotBH; VMdN-R) Tres poderosos vampiros (antaoño Magos Euthanatoi) que sirven al Del'Roh de la Tal'mahe'Ra. Sirven como jueces y representantes del Del'Roh. Se relacionan poco con los asuntos terrestres de la secta, preferiendo vigilar sus actividades en el Inframundo. Se rumorea que algunos Wraiths les vieron tratando de resistir por un tiempo la explosión nuclear que destruyó Enoch.

Linaje: (VLM3) La línea de sangre de un vampiro; el sire de un Vástago, el sire de su sire...

Línea de Sangre: (VLM3) La herencia de un Vampiro, ver *Linaje*. También se refiere a todos aquellos Vampiros con características comunes y diferenciadas de los demás, que proceden de un mismo sire aunque no de un Antediluviano, por lo que no son aceptados como Clan.

Línea Dragón: (Estirpe de Oriente) Una vida de Chi fuerte que conecta dos o más Nidos de Dragón. Los shen de suficiente poder pueden emplear estas Líneas para transportarse a lo largo de vastas distancias. Las Líneas Dragón del Yang son conocidas en Occidente como *Puentes Lunares*, mientras que las del Ying se llaman *Derroteros*. El Reino Medio está mucho más cerca de la realidad "*superficial*" que el resto del Mundo de Tinieblas.

Lista Roja: (GdIC) La lista de aquellos Vástagos a los que la Camarilla quiere ver eliminados de la faz de la Tierra. Se considera que los Vampiros de la Lista Roja sufren una *Caza de Sangre* continua en todo el territorio controlado por la Camarilla.

Loculus: Nicho funerario, especialmente los situados en catacumbas.

Loz: (DSotBH) Uno de los Aralu. Se cree que se trata de *Arikel* (la antediluviana Toreador).

Lupino: (VLM3) Un Hombre-Lobo, el enemigo y depredador natural y mortal de la raza vampírica.

M

Maat: (Momia) El orden y equilibrio cósmico; algunos creen que el Maat se ha perdido.

Magia Verdadera: (DSotBH) Es la habilidad de poder manipular y alterar la misma Realidad mediante la propia Voluntad, y es empleada por los Magos. Las Disciplinas vampíricas son consideradas pálidas comparaciones de los poderes de la Magia Verdadera.

Magistrado: (Estirpe de Oriente) Un Kuei-jin cuyas obligaciones entrañan la interpretación de la tradición, el arbitrio de las disputas y la aprobación y ejecución de sentencias. Sinónimo de un Vampiro de Dirección Norte (generalmente, un Grulla Resplandeciente).

Majnoon: (MdT 2: Arabia) Malkavian.

Malak: (MdT 2: Arabia) Rey Ashirra de Arabia Saudí.

Mamluke: (MdT 2: Arabia) Toreador.

Manada: (GdS) Un grupo de Sabbat que ha jurado la vaulderie mutuamente. Un vampiro del Sabbat sólo puede pertenecer a una manada a la vez (normalmente la que le dio los Ritos de Creación), pero puede mantener lazos de sangre con grupos del pasado.

Mandarín: (Estirpe de Oriente) Un oficial Kuei-jin con labores específicas que suelen incluir diversas funciones en la sociedad Kuei-jin. Un Kuei-jin iluminado y poderoso políticamente, sólo por debajo de los *Ancistros* en las Cortes.

Mandator: (Estirpe de Oriente) Un Kuei-jin cuyas obligaciones incluyen la implementación de los cambios o el cumplimiento de la voluntad de las Cortes. Normalmente de dirección Sur.

Mano de la Camarilla, la: (DSotBH) Los miembros de la Verdadera Mano que mantenían identidades alternativas dentro de la Camarilla.

Mano Negra, la: (GdS) Una orden de élite dentro del Sabbat que actúa como milicia especial. Algunas referencias aluden a otra organización con el mismo nombre (ver *Verdadera Mano*). El verdadero significado del término, si es que existe, es incierto, incluso entre sus miembros. Ver *Falsa Mano*.

Mano Occidental: (DSotBH; VEO) Los miembros de la Verdadera Mano Negra que residían en Europa, Norte América y Sudamérica. Compartían muchos secretos y prácticas que diferían de la Mano Oriental. Durante la Edad Oscura eran conocidos en Europa como los *Manus Nigrum* (2).

Mano Oriental: (DSotBH) Los miembros de la Verdadera Mano Negra que residían en el Este, especialmente en el Oriente Próximo y Medio, el norte de África y la India. Compartían muchos secretos y prácticas que diferían de la Mano Occidental.

Mano, la: (GdS) La *Mano Negra*.

Manus Nigrum: (DSotBH) Ver *Mano Occidental*.

Manus Nigrum: (GdS) Una misteriosa subsecta del Sabbat o una organización totalmente independiente de la que se sabe poco (ver *Verdadera Mano*). Los más jóvenes se refieren a este grupo como la *Mano Negra*. Ver *Falsa Mano*.

Marabout: (Eutánatos) Una Capilla. A menudo se refiere a uno de los antiguos templos ancestrales en la India, aunque algunos jóvenes Eutanatoi usan el nombre para sus propias moradas.

Marid: (DSotBH) Término de la Tal'mahe'Ra utilizado para referirse con respeto a un Vampiro de más de 700 años.

Mascarada, La: (VLM3, GdIC) La norma estricta de la Camarilla de ocultar la existencia de los vampiros a la humanidad. Diseñada para proteger a los Cainitas de la destrucción a manos de los hombres, sea doptó la Mascarada a causa de las numerosas bajas provocadas por la Inquisición. En la actualidad, para la Camarilla, es la más importante de las Tradiciones; en la Edad Oscura era conocida como el *Silencio de la Sangre* y no era tan importante.

Matusalén: (VLM3) Un vampiro que ha existido durante mil años o más; un Antiguo que ya no permanece entre la sociedad vampírica en general. Se rumorea que pertenecen a las Generaciones 4ª y 5ª, aunque también los hay de generaciones más elevadas.

Maya: (LdIM) La Zona Onírica, también llamada Ensueño por las hadas y Tiempo Onírico por los chamanes australianos. Un universo enigmático donde no se aplican las leyes normales. Ver Zona.

Momias Perdición: (Momia) Ver Hijos de Apofis

Momias: (Momia) Humanos para los que la muerte es temporal; tras un periodo en el Mundo Subterráneo, las momias vuelven a sus cuerpos curados. No todas las momias son necesariamente egipcias.

Monomacia: (GdS) Un duelo entre vampiros del Sabbat ejecutado según reglas formales. Es un medio tradicional de dirimir las disputas, y a menudo termina con la muerte definitiva de uno de los dos participantes.

Monos Corredores: (Estirpe de Oriente) Término vulgar para los jóvenes Kuei-jin (de 40 años o menos). También es un insulto para los vampiros occidentales, que normalmente actúan como niños sea cual sea su edad.

Muerte Verdadera: (Momia) La aniquilación definitiva, de la que no puede volver una momia.

Mundo Yang: (Estirpe de Oriente) El tumultuoso y "elevado" mundo espiritual compuesto por energía Yang, poblado por espíritus de la naturaleza y kami. Conocido en occidente como *Umbra* o *Ensueño*.

Mundo Yin: (Estirpe de Oriente) El mundo espiritual "bajo" y negativo compuesto por energía Yin y en el que habitan los fantasmas y los espectros.

Mundo Yomi: (Estirpe de Oriente; SyS) Un mundo infernal de pesadilla formado en las áreas desoladas de los Mundos Yin y Yang. Los Reyes Yama tienen dominios en ellos, y es donde acude el alma P'o de los Kuei-jin para ser atormentada. Todos los Kuei-jin han pasado allí algún tiempo y han escapado para levantarse de sus tumbas. También conocido como *Yomi* o *Yomi Wan*.

Muralla, la: (Estirpe de Oriente) La barrera psíquica que separa el Reino Medio de los Mundos del Yin y del Yang. En Occidente se le conoce como Celosía o Manto.

Mushakis: (MdT 2: Arabia) Brujah.

Mutasharid: (MdT 2: Arabia) Proscritos o Nosferatu no Hajj.

N

Na Kua: (Estirpe de Oriente) Una antepasada primordial en la mitología Kuei-jin. Se cree que tiene similitudes con la *Lilith* occidental. Ver *Reina Escarlata*.

Nagaraja: (DSotBH; VMdN-R) Una Línea de Sangre creada por los magos originales de la Tal'mahe'Ra y sus aliados Cainitas. Para subsistir, además de sangre, necesitan consumir carne de sus víctimas.

Narakai: (Eutánatos) Las Caidos (Nefandos); también utilizado para denotar Eutanatoi corruptos.

Nasnas: (DSotBH) Antiguo nombre para los *Chatterlings*.

Naturaleza Fuego: (Estirpe de Oriente) Frenesí.

Naturaleza Ola: (Estirpe de Oriente) Rötschreck.

Naturaleza Sombra: (Estirpe de Oriente) Periodo en el que el P'o de un Kuei-jin domina su cuerpo.

Naturaleza Wa: (Estirpe de Oriente) La personalidad "normal" de un Kuei-jin, cuando no está en frenesí, rötschreck o dominado por su P'o.

Nefandos: (DSotBH) Magos infernalistas que sirven a seres demoníacos de más allá de esta realidad. Los Nefandos venden sus propias almas y las de otros a esos seres a cambio de poder e influencia temporal.

Neonato: (VLM3) Un joven Vampiro Abrazado recientemente.

Nergal: (DSotBH) Uno de los Aralu. Se cree que se trata del Antediluviano *Ventrué*.

Nergal: (LdC-B) Uno de los tres Baalis originales. Ver *Shaitan (1)*.

Nido de Dragón: (Estirpe de Oriente) Una zona en que el Chi es fuerte y la Muralla débil. En Occidente se conocen como *túmulos*, *moradas*, *nodos*, etc.

Nigromante: [MdIS:SdIT] Una tradición de magia que tiene que ver con nocivas fuerzas mortales y con los muertos. Cuando vaya en mayúsculas se refiere concretamente a la Disciplina vampírica de dicho nombre.

Niktutu: (DSotBH) La progeie de Absimiliard (el Antediluviano Nosferatu), excepto por Baba Yaga y otros dos (que no estaban vinculados a él). Actualmente cazan al clan Nosferatu en servicio al propio Absimiliard, pues el clan es descendiente de aquellos no vinculados a él.

Ninmug: (DSotBH) Uno de los Aralu. Se cree que se trata de *Absimiliard* (el Antediluviano Nosferatu).

Nodista: (GdIC) Relativo a la leyenda Cainita, más concretamente al Libro de Nod. También, un vampiro que estudia ese saber.

Nombre Conocido: (Momia) El nombre por el que se conocía a un personaje en su Primera Vida, y por el que todavía le conocen otras momias.

Nombre de Uso: (Momia) Un alias adoptado para no llamar la atención.

Nombre Verdadero: (Momia) Ver Ren

Novicio: (Inquisición) Un Inquisidor que está recibiendo adiestramiento.

Nyasa: (Eutánatos) El Despertar que conlleva iluminación mágica y un mayor aprecio de la vida. Aunque una menor conciencia puede invocar menores poderes (esto es, magia menor), los talentos mágicos sólo aparecen con un verdadero Nyasa. Para los Eutanatoi, el mejor Nyasa aparece a través del Diksha.

Ñ

O

Obispo: (GdS) Un vampiro que sirve a un arzobispo, o uno que mantienen la influencia del Sabbat en una ciudad con la ayuda de otros de su mismo rango. Muchos asemejan los Obispos a los Primogénitos de la Camarilla.

Obrar: [MdIS:SdIT] Una variante menos utilizada del envío, que se encuentra con mayor frecuencia al hacer referencia a la práctica de la necromancia.

Oficios Divinos: Serie de salmos y oraciones recitadas en momentos establecidos del día; obligatorios para sacerdotes y otros que pronuncian votos.

Ojas: (Eutánatos) La energía mística que fluye en todas las cosas; en otras palabras. Quintaesencia.

Oni: (Estirpe de Oriente) Un Kuei-jin que hace un uso excesivo de la Disciplina Shintai Demonio. Ver Raksha.

Ordalía: (GdIC) Una forma de juicio entre los Vástagos, en el que el acusado efectúa algún tipo de prueba (combate, fuego, luz solar...) para probar su inocencia.

Osiris: (VLM3; VEO) Un Cainita que crea un culto mortal a su alrededor con la intención de conseguir alimento. Muy frecuente en sus orígenes, durante la Edad Oscura decayó, pero actualmente, de cara al nuevo milenio, estos cultos se hacen cada vez más frecuentes.

P

Palacio: (Estirpe de Oriente) Un lugar de encuentro comunal para todos los Kuei-Jin de una región. A menudo, pero no siempre, se trata del refugio de la Corte o el Ancestro más poderoso de la región.

Paladín: (GdS) Un vampiro del Sabbat que actúa como guardaespaldas y sicario para los líderes del Sabbat. A los Paladines les está prohibido pertenecer a la Mano Negra. También se les llama *Templarios*, y son temidos por su capacidad marcial.

Palla Grande: (GdS) El gran baile que se celebra anualmente el día de Halloween. Es una ocasión en la que se reúnen todos los Sabbat de la ciudad, un baile de máscaras al que suele invitarse a humanos, ya sea como invitados o como plato principal.

Pana: (Eutánatos) El Velo (Celosía) entre el mundo material y la Penumbra espiritual.

Panders: (GdS) Nombre que reciben desde 1957 los Caitiff del Sabbat, donde "oficialmente" reciben el rango de Clan.

Pantalla Escarlata: (Estirpe de Oriente) Un mortal o institución mortal empleada como peón en las actividades de los Kuei-jin.

Paramaguru: (Eutánatos) Un maestro Tanatoico de gran habilidad o reputación. También Rimposhe.

Parousia: (Griego: "Llegada" o "presencia") (Inquisición) El Segundo Advenimiento de Cristo, el Apocalipsis, profetizado en el <u>Apocalipsis</u> y en el <u>Testamento de Leopoldo</u> .
Penangallan: (Estirpe de Oriente) Nombre dado a las sectas de vampiras matriarcales (o a las mismas vampiras) que gobiernan la región de las Cortes Doradas. Las Penangallan suelen reverenciar a la Reina Escarlata y hacen un uso habitual de la Disciplina Shintai de la Carne, en la que logran un grado de maestría superior a los demás poderes.
Penumbra: (LdlM) El aspecto espiritual de un planeta. La Tierra tiene tres, uno en cada Umbra. Marte, la Luna y Venus tienen uno.
Pericarpio: (LdlM) La "Celosía" alrededor de un Reino, que a menudo parece una neblina temblorosa o una cáscara opaca desde el exterior.
Periferia: (LdlM) El estado de percibir Otros Mundos permaneciendo en el lado mundano de una Celosía.
Piedra Negra: (MdT 2: Arabia) Conocida como "la mano derecha del Alá sobre la Tierra", la Piedra Negra es un artefacto preislámico que supuestamente cayó de los cielos. Colocada en la Kha'ba, la sagrada Piedra Negra es el más grande de los iconos islámicos y principal fuente del Lamento.
Pirámide: (GdlC) Término de jerga para la estructura formal del clan Tremere.
P'o: (Estirpe de Oriente) La mitad "inferior" y brutal del alma. En términos de los Cainitas, la Bestia.
Pontífice: Papa (el título procede del sumo sacerdote pagano de Roma, el Pontifex Maximo)
Portal: (LdlM) Una entrada más o menos permanente a un Reino. Un Portal temporal se llama Puerta.
Praxis: (VLM3; GdlC; VEO) El derecho a gobernar de un Príncipe; su afirmación de dominio. Este término se refiere también a asuntos de política y a edictos y mociones individuales. Las leyes y costumbres sancionadas por un determinado príncipe. A menudo se emplea como sinónimo de autoridad legítima.
Primera Muerte: (Momia) El fin de la Primera Vida de una Momia.
Primera Vida: (Momia) La vida mortal del personaje en el antiguo Egipto, tras la cual se convirtió en Momia.
Primogénito: (GdlC) Un miembro del consejo de Vástagos que aconsejan al Príncipe de una ciudad.
Primogenitura: (VLM3; GdlC) Los líderes de una ciudad concreta, que aconsejan al Príncipe. Su cuerpo gobernante de Antiguos, por lo general compuesto por un miembro de cada clan presente en la ciudad. El poder real de la Primogenitura varía de una ciudad a otra.
Principado: (VEO) Dominio de un Príncipe. En la Edad Oscura también recibía el nombre de <i>Feudo</i> .
Príncipe: (VLM3; GdlC; VEO) Un vástago que reclama determinada extensión de terreno como su dominio, particularmente una ciudad, sosteniendo esa reclamación frente a todos. El regente de una ciudad o su equivalente en la Camarilla. Es la autoridad suprema en asuntos locales de la Camarilla. El título puede aplicarse a ambos sexos. Durante la <i>Edad Oscura</i> también recibían el nombre de Señor, Soberano, Barón o Jeque (aunque eran términos poco utilizados).
Prior: (GdS) Sinónimo de <i>Abad</i> en el Sabbat.
Priscus: (GdS) Un vampiro del Sabbat, a menudo de avanzada edad, que aconseja el Regente y a los Cardenales. La forma plural es <i>Prisci</i> .
Progenie: (VLM3) Colectivamente, todos los chiquillos de un vampiro. <i>Camada</i> es menos formal y halagador.
Provincia: (Inquisición) Un área de jurisdicción dentro de la Sociedad de Leopoldo
Provincial: (Inquisición) Un miembro de la Sociedad de Leopoldo a cargo de una provincia.

Q

Qadi: (DSotBH) Los equivalentes de los Justicar en la Verdadera Mano Negra. Estos Cainitas protegían la Verdadera Mano de la anarquía y pugnas internas.
Quincux: (Estirpe de Oriente) Una secta formada a partir de la alianza de cinco importantes Grandes Cortes Chinas, en 1304. No todas las cortes chinas rinden tributo al Quincux, aunque sí la mayoría. Al igual que la camarilla con los Cainitas, pretende ser la suprema autoridad sobre todos los Kuei-jin.
Quran: El Corán, o libro sagrado del Islam; la compilación de las enseñanzas reveladas al profeta Mahoma.

R

Raksha: (Estirpe de Oriente) Nombre dado a determinados vampiros de fuerte aspecto P'o, especialmente los que emplean la Disciplina Shintai Demonio.
Rangda: (Estirpe de Oriente) Una bruja-demonio venerada por los vampiros de Indonesia y el sudeste asiático. Se cree que podría ser una Reina Yama o un aspecto de la Emperatriz Escarlata.
Rawis: (DSotBH; VMdN-R) También conocidos como los <i>Guardianes del Conocimiento</i> , este grupo selecto de la Verdadera Mano tenía la responsabilidad de proteger y estudiar las <u>Rúbricas Guardadas</u> .
Red de Locura Malkavian: (GdlC) Una conexión mal entendida que une a todos los Malkavian mediante sus percepciones alteradas compartidas. Los teóricos externos postulan que la red ha desarrollado una especie de enlace con Internet, pero los detalles son comprensiblemente difíciles de entender.
Refugio: (VLM3; VEO) El "hogar" de un vampiro, el santuario que le protege del sol y donde duerme por el día.
Regente: (GdS) El líder máximo del Sabbat, aunque no siempre tiene el reconocimiento que deseara. Sólo puede existir un regente en un momento dado.
Regente: (VLM3; VEO) Un Vástago que tiene un Vínculo de Sangre sobre otro, gozando de un poderoso ascendente sobre él.
Reina Escarlata: (Estirpe de Oriente) La legendaria progenitora de los Kuei-jin. Extrañamente, es representante del Yang (una fuerza masculina por tradición). Algunos eruditos señalan sus similitudes con la <i>Lilith</i> de los Vástagos.
Reino de Sombras: (LdlM) La sombra proyectada por un Reino Fragmentario en el Horizonte. Aunque ellos parecen "reflejar" los nueve Fragmentos, difieren del "retrato científico" de esos mundos en muchos aspectos.
Reino Fragmentario: (LdlM) Un gran fragmento del Uno, según la definición del Coro. En castellano sencillo, el Sol, los nueve planetas y la Luna.
Reino Medio: (SyS) Término de los Shen para referirse al Mundo de Tinieblas asiático. En realidad es una expresión china para referirse a la propia China.
Reino: (LdlM) Todo aquello donde puedas entrar o quedare, opuesto al "espacio vacío" de las Umbras. (Reino de la Paradoja, del Horizonte, Onírico, Corte, planeta, luna, Reino astral, Zona Superpuesta y Gran Enigma)
Relicario: Una construcción, objeto o lugar que alberga una reliquia. (Inquisición) El lugar donde se depositan las reliquias en posesión de la Sociedad de Leopoldo.
Ren: (Momia) El nombre verdadero. Una parte vital de la existencia de una persona, considerada por los antiguos egipcios como una parte

inseparable del alma.

Renacidos: (Momia) Otro nombre para las momias.

Reyes Yama: (Estirpe de Oriente) Varios espíritus malignos anteriores a la llegada del Emperador de Jade, y que en los primeros tiempos de la Segunda Edad se rebelaron contra su creador, la Augusta Personalidad. Se trata de poderosos espíritus demonio que controlan territorios en las fronteras exteriores de los Reinos del Yin y el Yang. Los Reyes tama del Yang son conocidos como *Pesadillas* en Occidente, mientras que los del Yin son denominados *Malfeos*. En la Quinta Edad, los Reyes Yama tienen contacto con el P'o de los Kuei-jin, mediante el cual tratan de subvertirlos y atarlos a su servicio. Los que sucumben son denominados Akuma.

Rito de Perdición: (Momia) Una variante del Rito del renacer usada para crear Momias de Perdición.

Rito: [MdIS:SdIT] El procedimiento ceremonial que se utiliza para llevar a cabo magia de la sangre que no tenga que ver con sendas.

Ritos de Creación: (GdS) La ceremonia especial durante la cual se Abraza a todos los vampiros del Sabbat. Se diferencian del Abrazo en que cualquiera puede ser Abrazado, pero hasta que se reciben los Ritos de Creación no se es miembro del Sabbat (y, por tanto, no se es considerado Vampiro).

Ritual: [MdIS:SdIT] Conjunto de comportamientos que causan un efecto seguro, lo más parecido a los legendarios "sortilegios" de los brujos. Un ritual a menudo necesita tiempo para ser lanzado, al igual que algún tipo de componente físico que sirva para canalizar la magia de la sangre hacia la tarea encomendada.

Rúbricas Guardadas: (DSotBH; VMdN-R) Una colección de antiguos escritos que revelan gran cantidad de datos sobre el origen de los Vampiros. Muchas partes de las Rúbricas están perdidas, pero la Tal'mahe'Ra controlaba todos los fragmentos conocidos. Tras la destrucción de Enoch, se desconoce el destino de esos fragmentos.

Rueda de las Edades: (Estirpe de Oriente) El ciclo eterno del ser, en el que la Tierra padece eras de creciente miseria hasta que se alcanza el Nadir del Ciclo (la Sexta Edad) y el Universo vuelve a enderezarse de nuevo hacia el Paraíso.

Rueda, la: (Eutánatos) El Gran Ciclo de nacimiento, muerte y reencarnación. Usado como metáfora de la creación y el mundo vivo.

Ruh: (MdT 2: Arabia) Fantasmas

Ruptura: (GdIC) Una violación de la Mascarada, habitualmente castigada con la muerte por la Camarilla.

S

Sabbat: (VLM3; GdIC; GdS) Una secta de Cainitas que rechaza su humanidad, abrazando su naturaleza monstruosa. El Sabbat es bestial y violento, prefiriendo gobernar los mortales que ocultarse de ellos. Se oponen a la Camarilla y a las maquinaciones de los Antediluvianos. Cualquier vampiro o grupo de vampiros que pertenezcan a la secta del mismo nombre.

Sacerdote: (GdS) El director de los rituales dentro de las manadas Sabbat. Es el líder espiritual del grupo y supuestamente está por debajo del Ductus, aunque no siempre es así.

Sahir: (MdT 2: Arabia) Magos

Sahu: (Momia) El cuerpo espiritual, el alma eterna.

Saluki: (MdT 2: Arabia) Caminantes Silenciosos Árabes.

Samashitii: (Eutánatos) Un gran encuentro al que la mayoría de los Eutanatoi deben acudir.

Sambenito: (Inquisición) Alguien que sigue o es acusado de seguir la Herejía Florentina; originalmente era un escapulario que la Inquisición Española hacía llevar a los herejes.

Santa Sede: La jurisdicción de Roma; el poder del pontífice.

Santo Oficio: (Inquisición) La *Inquisición*.

Satori: (Estirpe de Oriente) Un repentino fogonazo de iluminación que vuelve el mundo al revés. Alcanzar un satori puede llevar años, o suceder en un instante de claridad. En ambos casos el mundo novuelve a ser el mismo. Ver *dên*.

Sebayet: (Momia) Literalmente, "enseñanzas", es un cuerpo de literatura didáctica que enseña los orígenes y objetivos de los Shem-heru.

Segundo Aliento: (Estirpe de Oriente) El regreso de los *Reinos Yomi* que llevan al renacimiento como Kuei-jin.

Sekhem: (Momia) Poder o fuerza vital, similar en cierto modo al concepto chino del Chi.

Senda de Iluminación: (GdS) Un sistema de creencias seguido por los miembros más enajenados del Sabbat en vez de la Humanidad. Se trata de códigos morales que sirven de anclas contra la Bestia, aunque algunos recomiendan "cabalgar" a la Bestia en vez de controlarla. Las más practicadas son la *Senda del Acuerdo Honorable*, la *Senda de Caín*, la *Senda de la Catarsis*, la *Senda de la Muerte y el Alma*, la *Senda del Poder y la Voz Interior*, la *Senda del Corazón Salvaje*, y la *Senda de Lilith*. Algunos siguen la *Senda de las Revelaciones Perversas*, aunque son cazados por la Inquisición del Sabbat como infernalistas, herejes y traidores a la secta.

Senda: [MdIS:SdIT] Una "escuela" formal y codificada de magia que combina una sucesión de efectos unidos por un concepto común. Una senda puede centrarse en su efecto, en un ingrediente o en cualquier otro ideal.

Sendas Lunares: (LdIM) Caminos resplandecientes que atraviesan la Umbra Media por la noche, y cruzan los niveles más bajos de la Umbra Alta.

Senescal: (GdIC) Un vampiro mano derecha de un Príncipe. El senescal controla muchos de los asuntos nocturnos de la ciudad.

Señores de la Muerte: (Exalted) Los reyes-hechiceros del Inframundo. Su poder proviene de sus amos *Malfeans* y de su erudición sin igual. Los Señores de la Muerte son probablemente los seres más poderosos que caminan por el mundo del hombre en la Era de Exalted.

Serafin: (DSotBH) Teniente de la Tal'mahe'Ra, que recibía sus órdenes directamente del Del'Roh. Incluyen tres del Sabbat, dos de la camarilla y cinco de la Mano Oriental.

Serafin: (GdS) Alto consejo militar de la Mano Negra del Sabbat, formado por cuatro Cainitas que actúan como generales y líderes. Estos Cainitas responden directamente ante el Regente, y se unen al Consistorio cuando la guerra es inminente.

Serpientes: (Estirpe de Oriente) Kuei-jin coreanos que llegaron al japon durante la Cuarta Edad. Se trata de la Casa *Genji* original.

Shaitan: (LdC-B) El supuesto Antediluviano desconocido fundador de los Baali. Nergal adoptó ese nombre haciéndose pasar por él. Tras Nergal, ha habido varios falsos Shaitan pretendiendo ser él.

Shaitan: (MdT 2: Arabia) Tremere.

Shakar: (DSotBH) La "cacería" contra cualquier enemigo poderoso de la Verdadera Mano.

Shakari: (DSotBH) Los asesinos profesionales y cazadores dentro de la Verdadera Mano.

Shakari: (GdS) Los vampiros más viejos entre los Assamitas antitribu.

Shaykhe: (MdT 2: Arabia) El príncipe (jeque) de cualquiera de las cuatro provincias.

Sheikh: (DSotBH) El "Antiguo de la Tribu". Este título era reclamado por cada líder de clan dentro la Tal'mahe'Ra. Servían como representantes de los clanes y elegían a los Qadi.

Sheikha: (MdT 2: Arabia) Magos de la Tradición Cuentasueños.

Shemsu-heru: (Momia) Los Seguidores de Horus. Momias egipcias que siguen el liderazgo de Horus y obedecen el Código dictado por éste.

Shen: (Estirpe de Oriente) Cualquier ser sobrenatural o despertado.

Shenti: (LdlM) Tres Reinos-ur Teóricos en la Umbra profunda, representado la estasis (Tejedora), el dinamismo (Kaos), y la entropía (Wyrn). Cada uno parece tener un reflejo en la Umbra Próxima, así como Enlaces flotantes que llevan directamente a los propios Reinos.

Sheriff: (GdlC) Vástago al que un Príncipe encarga hacer cumplir las leyes y Tradiciones en la ciudad.

Shih: (Estirpe de Oriente) Una antigua orden de cazadores chinos de brujas. Fueron fundados por Yi, quien estableció la maldición que pudre a los Kuei-jin bajo la luz del sol.

Shikome: (Estirpe de Oriente) Vampiras de aspecto Yin que sirven al Rey Yama Mikaboshi.

Shiqq: (DSotBH) Un humano sirviente y oráculo, perteneciente a una familia que ha servido durante mucho tiempo a la Mano Oriental.

Shravaka: (Eutánatos) Un Aprendiz que ha superado el ritual del agama muy recientemente.

Shruti: (Eutánatos) "Aquello que es revelado"; una técnica de memoria Tiempo/Mente que evoca imágenes y sensaciones que otra persona ha experimentado (véase smrti).

Siddi: (Eutánatos) Un término general para la magia.

Sifu: (Estirpe de Oriente) Un maestro respetado, también conocido como *maestro*, *sabom*, *sensei* o *tetsu*.

Sire: (VLM3) El "padre" de un vampiro. El Vástago que lo creó.

Sires de Clan: (DSotBH) También conocidos como *Padres de Clan*, son un término empleado por la Tal'mahe'Ra para referirse a los *Antediluvianos*.

Smrti: (Eutánatos) "Aquello que es recordado"; una técnica de visión (véase shruti) con la que un Eutánatos evoca recuerdos de encarnaciones pasadas.

Sociedad de Leopoldo: (Inquisición). Rama de la Inquisición creada en 1231 por Leopoldo de Murnau, especializada en cazar y exterminar a las criaturas sobrenaturales, especialmente a los vampiros. Actualmente es independiente de la autoridad del Vaticano.

Sujeto:[MdIS:SdlT] La persona beneficiaria de un efecto taumatúrgico benigno, beneficioso, o indirectamente problemático.

Suspiro: (VLM3) La supuesta epifanía experimentada justo antes de la Golconda.

T

Tal'mahe'Ra: (DSotBH; VMdN-R) Originalmente un culto de muerte formado por Magos Euthanatos y Verbena. El culto estaba dedicado al estudio de la muerte y la no-muerte. Estudiaron los Cainitas, especialmente su Vitae y sus subsistencia en la sangre de los mortales, hasta que finalmente los vampiros se hicieron en el control de la secta. la rama occidental del culto se convirtió en la *Manus Nigrum* europea, y con la unificación, toda la secta fue conocida como la *Verdadera Mano Negra*. Su sede y la mayoría de sus líderes fueron destruidos por una bomba atómica reliquia, y los supervivientes se dispersaron tras ser ignorados por el Antediluviano Ravnos antes de su muerte.

Tanatoicos: (Eutánatos) Un término moderno e informal para las masas de la Tradición; despreciado por muchos Eutantatoi mayores.

Taumaturgia:[MdIS:SdlT] Literalmente "obrar milagros". Definida de forma más amplia, cualquier tipo de magia de la sangre. También se designa así a la Disciplina única del Clan Tremere, o a cualquiera de sus Sendas y Rituales particulares

Tempestad, la: (DsotBH) Un lugar en el inframundo, en el borde de la nada,donde el tiempo y el espacio no existen, y toda la realidad está compuesta de lo que uno hace de ella.

Templario: (GdS) Ver *Paladín*.

Tercer Mortal: (VLM3) Caín, primer hijo de Adán y Eva, según la tradición. Fue exiliado por la muerte de su hermano y se convirtió en el primer Vampiro.

Terciario: (Inquisición) El rango más bajo y común entre los miembros de la Sociedad de Leopoldo.

Testamento de Leopoldo: (Inquisición) Las visiones y palabras de Leopoldo de Murnau, fundador de la Sociedad de Leopoldo.

Teurgia: (Inquisición) La única forma de magia marginalmente aceptada y permitida, otorgada por el Cielo.

Tong: (Estirpe de Oriente) En su coonotación vampírica, cualquier grupo de mortales que sirve libremente a un Kuei-jin, en ocasiones conociendo su verdadera naturaleza. Ver *Pantalla Escarlata*.

Tradición: [MdIS:SdlT] Un sistema o estilo de prácticas mágicas.

Tradiciones: (GdlC) Las leyes más sagradas y básicas de la camarilla, establecidas al mismo tiempo que la secta. No obstante, están basadas en otras Tradiciones antiquísimas, que algunos dicen que se remontan a los tiempos de Caín.

Traditor: (Inquisición) Alguien que ha traicionado a la Sociedad de Leopoldo. La pena común es la excomunión y la muerte. Originalmente, un cristiano que ha traicionado su fe a los perseguidores romanos.

Tres Mundos: (LdlM) Las Umbras (Alta, Media y Baja), que incluyen los elementos de nuestro propio mundo, la Tierra.

Tribunal, el: (DSotBH) La colectividad de los Qadi en la Verdadera Mano. Juntos, el Tribunal vigilaba mucho de los rituales y juicios de la secta.

Trocha: (LdlM) Un sendero de los Otros Mundos abierto por el paso de un espíritu. Difícil de encontrar, pero más flexible que las Sendas Lunares.

Tropel: (GdlC) Una reunión de Gangrels, a menudo convocada por el miembro del clan más antiguo de una región particular. Una reunión más pequeña recibe el nombre de *Cáfila*.

Turíbulo: También llamado incensario, es un recipiente de incienso utilizado en la liturgia. Está al cuidado de un servidor laico o del clero, llamado turiferario.

U

Uji: (Estirpe de Oriente) Término japonés para una Corte de Kuei-jin de ideas similares.

Umbra Alta: (LdlM) El Mundo de las ideas hecho manifiesto; se divide en la Vulgata (conceptos comunes), Cortes (Reinos Umbrole) y Epifanías (conceptos abstractos), que con frecuencia sólo pueden alcanzarse a través del viaje astral.

Umbra Lejana: (LdlM) Espacio fuera del Horizonte. Es donde las tres Umbras son una, indistinguible. También llamado Umbra profunda, Espacio Profundo, Espacio Etéreo y Vacío.

Umbra Oscura: (DSotBH) El plano espiritual de los muertos.

Umbra Próxima: (LdlM) Espacio dentro del Horizonte. Es donde los Tres Mundos existen.

Urdimbre: (LdlM) Una red de telarañas-espíritu que ligan la Umbra Media a los Mundos Altos y Bajos, y se entrecruzan ente los Reinos allí. El

mito Garou dice que mantienen unida la creación.
Urna: (Estirpe de Oriente) Un mortal con potencial para convertirse en Kuei-jin.

V

Vampiro: Tipo de criatura sobrenatural parasitaria que no dispone de energía vital, quintaesencia, Chi... propia y debe adquirirla robándosela a los demás seres vivos. Hay dos razas distintas de estas criaturas: los Occidentales (*Cainitas* o *Vástagos*) que sólo pueden adquirirlo a través de la sangre, y los Orientales (*Wan Kuei* o *Kuei-jin*) que pueden adquirirlo a partir de la carne, sangre, el aliento y la energía ambiental.

Vástago: (VLM3; GdS) Un Cainita. Ver *Estirpe*. Los Sabbat utilizan el término de forma despectiva para referirse a los vampiros de fuera de la secta, puesto que no consideran familia suya a los de la Camarilla, a los que creen inferiores y ridículos. Los ven como una "gran familia feliz" que se oculta de la humanidad por miedo. Muchos Sabbat aplican el término de forma sarcástica a los Cainitas independientes, demasiado egoístas o estúpidos para tomar la causa contra los Antediluvianos.

Vaulderie: (GdS) Un ritual utilizado por los Sabbat en el que todos los presentes vierten parte de su propia sangre en un cáliz consagrado por el sacerdote de manada para luego hacer la mezcla.

Verbena: (DSotBH) Una Tradición de Magos mortales que estudian su propia Magia y filosofía basada en la Naturaleza. La sangre tiene un gran poder en su Magia.

Verdadera Mano: (DSotBH; VMdN-R) También conocida como la *Mano Real*. La auténtica Mano Negra, la *Tal'mahe'Ra*, no la falsa subsecta dentro del Sabbat (ver *Falsa Mano*). Tras la destrucción de Enoch y el fin de facto de la Tal'mahe'Ra, este término ya no tiene sentido, pues sólo queda una *Mano Negra*, la del Sabbat.

Verdaderos Brujah: (DSotBH) Brujahs no descendientes de Troile (quien según ellos diablerizó a su sire Brujah) sino del Antediluviano Brujah original. Su existencia es una mera leyenda para la mayoría de los Vástagos, pero muchos de los antiguos Brujah se preguntan si los Verdaderos Brujah aún pretenden venganza por su Padre de Clan diablerizado.

Viaje astral: (LdIM) Entrar en los Otros Mundos proyectando la mente fuera del cuerpo, que queda atrás.

Videre: (LdIM) La perspectiva que obtiene un viajero Umbral cuando ve el mundo material de la Penumbra. Dependiente de su orientación, puede ver las cosas a través del Videre Astral, el Videre Spiritus o el Videre Mortum.

Viejo Clan Tzimisce: (DSotBH; VMdN-R) Rama del clan Tzimisce que no practica la Disciplina de la Vicisitud. los más fanáticos entre ellos creen que la Vicisitud es una enfermedad adquirida (no originaria del clan) y que quienes la poseen están poseídos por unas criaturas umbrales llamadas Comealmas.

Vínculo de Sangre: (VLM3; GdIC; VEO) El más potente vínculo que puede existir entre los Cainitas. El amor sobrenatural generado por beber tres veces de la sangre de un Cainita determinado, quien obtiene un poder sobre el otro individuo. Los Vínculos rara vez pueden romperse, especialmente si se refuerzan periódicamente con más Vitae. Aceptar sangre de otro vampiro es una forma de obtener su dominio.

Vinculum: (GdS) El extraño "Vínculo de Sangre" creado por la Vaulderie, en el que cada Sabbat participante siente aumentar artificialmente su lealtad hacia todos los presentes en la ceremonia.

Visir: (MdT 2: Arabia) Ayudante del jeque.

Visir: (Momia) Administrador de los Shemsu-heru, que actúa como Primer Ministro. Cada visir tiene autoridad sobre una jurisdicción geográfica determinada.

Vitae: (GdIC) Sangre. Más específicamente, sangre de Vástago, pero la definición no es absoluta.

Voivoda: (TN; GdS) Durante la Edad Oscura era un título de gran señor feudal de Transilvania, también empleado por los grandes señores Tzimisce. En la actualidad, el líder del clan Tzimisce. Algunos vampiros postulan que no existe un solo Voivoda. El título sólo tiene una importancia inescrutable para los propios Tzimisce.

Vrata: (Eutánatos) Un juramento formal, a menudo atado a una promesa de vida. Romperlo es buscar la desgracia, el exilio o incluso la muerte.

W

Wah'Sheen: (MdT 2: Arabia) Gangrel.

Wallid Set: (MdT 2: Arabia) Seguidores de Set

Wan Kuei: (Estirpe de Oriente) "Los Diez Mil Demonios". El nombre que recibieron los Wan Xian tras su Maldición. Los Antiguos Catayanos aún lo usan para describirse.

Wan Xian: (Estirpe de Oriente; SyS) "Los Diez Mil Inmortales". Los semidioses y reyes-filósofos benditos de la Tercera Edad, cuyos descendientes reciben el nombre de Kuei-jin.

Wazirs: (DSotBH; VMdN-R) El concilio de trece de la Verdadera Mano Negra, formado por los Serafinos y los Liches. Sirven como consejeros del Del'Roh y muchas veces se reúnen con el Tribunal.

Wu: (Estirpe de Oriente) Una familia Kuei-jin, similar en algunos aspectos a una manada de *Lupinos* o del *Sabbat*.

Wu-Zao: (EdO C) Nombre que recibe la estirpe engendrada por Zao-lat en el Reino Medio. Línea de Sangre asiática de los Salubri.

X

Xiong Ren: (SyS) "Fantasmas Cambiantes". Término chino para los cambiaformas, especialmente aquellos relacionados con las Cortes Bestiales. Ver Hengeyokai. En la Cuarta Edad era el nombre predominante para referirse a ellos.

Xue: (Estirpe de Oriente; SyS) El primer y más famoso vampiro Arhat. fundador de los cinco Dharmas aceptados y del Camino Quintuple, el gran principio social de los Kuei-jin. Dependiendo del tono, el nombre Xue puede significar "estudio" o "sangre".

Y

Yang: (Estirpe de Oriente) En términos Kuei-jin, el principio activo y positivo de la vida, así como el *Chi* derivado del mismo.

Yihad: (VLM3; GdS) La guerra secreta y autodestructiva entre las generaciones de Cainitas. La gran partida que juegan los Antediluvianos entre ellos. Los Vampiros mayores manipulan a sus inferiores (y a su vez son manipulados por los Antediluvianos), usándolos como peones en un terrible juego cuyas reglas desafían toda comprensión. Los miembros del Sabbat usan frecuentemente el término Yihad para describir el combate con otros vampiros. Esto se debe a que casi todas las guerras son santas para ellos, y cada vez que combaten participan en la Yihad.

Yin: (Estirpe de Oriente) En términos Kuei-jin, el principio pasivo y negativo de la muerte, así como el *Chi* derivado del mismo.

Yomi Wan: (Estirpe de Oriente) Los "Mil Infernos". Ver *Mundo Yomi*.

Yomi: (Estirpe de Oriente) Ver *Mundo Yomi*.

Z

Zao-lat: (Estirpe de Oriente) Nombre por el que es conocido el Antediluviano Saulot en el Reino Medio. Fue el primer discípulo de Xue, aunque cayó en desgracia y fue considerado indigno.

Zona Superpuesta: (LdlM) Cuando dos Reinos se solapan o ejercen gran influencia uno sobre otro, se forma un nuevo "Reino". Los más famosos son los Reinos Estacionales de los Verbena, formados por la superposición del Reino Espíritu de Venus con el Reino de Sombras de Vida.

Zona: (LdlM) Una Realidad que penetra en la Umbra Próxima, pero existe en un espacio separado. Maya, la Zona Espejo, la telaraña Digital y las ocasionales Vistas son ejemplos de zonas. También se llaman Grandes Enigmas, porque nadie los entiende realmente.

Libro I:	<u>Épocas Míticas</u>	
	. Orígenes de los Seguidores de Set	Acta nº1
	. Datación histórica de la Segunda Ciudad y su Duración	Acta nº2
Libro II:	<u>Tiempos Prehistóricos</u>	
	. Del número de los integrantes de la 3ª Generación de Cainitas	Acta nº2
	. ¿Cuál es el origen de los Baali?	Acta nº2
Libro III:	<u>El Mundo Antiguo</u>	
	. ¿Cuándo fue abrazado Set?	Acta nº2
	. ¿Quién es el Sire de Mithras? ¿De qué generación era Mithras cuando fue Abrazado?	Acta nº2
	. De la fecha real del Nacimiento de Jesucristo Hijo de Dios.	Acta nº1
Libro IV:	<u>La Edad Media: La Edad Oscura / La Edad Mítica</u>	
	. La fiesta de la Locura	Acta nº2
	. La identidad del Capuchino	Acta nº2
	. Robin Hood, ¿Despertado o Vástago?	Acta nº2
	. Abrazo del Nosferatu Petrodón por Cristo (1.348 DC)	Acta nº1
Libro V:	<u>El Renacimiento y la Reforma</u>	
Libro VI:	<u>El Siglo de las Luces</u>	
Libro VII:	<u>La Revolución Industrial y la Era Victoriana.</u>	
	. ¿Fundación del Túmulo de Central Park antes de la construcción de este parque?	Acta nº1
Libro VIII:	<u>Siglo XX</u>	
Libro IX:	<u>Libro de los Años Nominados</u>	
	. La Mascarada de la Muerte Roja: Referencias, y crítica.	Acta nº2
	. La identidad del Capuchino	Acta nº 2

- . Diablerie sobre Hardestadt
- . De Mithras, su nacimiento y abrazo por Veddartha.
- . Goratrix
- . Repetición de la entrada referente al SAD de 1955

. Nota: Las modificaciones y rectificaciones que se han dado en las diversas versiones de esta obra, son tan numerosas que nos es imposible dar un recuento y explicación de cada una de ellas, si bien hacemos mención de todas aquellas que han dado lugar a consultas o sugerencias dirigidas a la redacción.

INDICE DEL CONTENIDO DE: ACTAS DE LO ARCANO

ACTA N° 1

- . De Mithras, su nacimiento y abrazo por Veddartha.
- . Orígenes de los Seguidores de Set
- . Nacimiento y abrazo del Malkavian Louhi
- . De la fecha real del Nacimiento de Jesucristo Hijo de Dios.
- . Abrazo del Nosferatu Petrodón por Cristo (1.348 DC)
- . Goratrix
- . Diablerie sobre Hardestadt
- . ¿ Fundación del Túmulo de Central Park antes de la construcción de este parque?
- . Repetición de la entrada referente al SAD de 1955

ACTA N° 2

- . La Fiesta de la Locura
- . La identidad del Capuchino
- . La Mascarada de la Muerte Roja: Referencias,y crítica.
- . ¿Cuál es el origen de los Baali?
- . ¿Cuándo fue abrazado Set?
- . ¿Quién es el Sire de Mithras? ¿De qué generación era Mithras cuando fue Abrazado?
- . Del número de los integrantes de la 3ª Generación de Cainitas
- . Robin Hood, ¿Despertado o Vástago?

Sala de Conferencias 245
10-02-2001; 23,30 hrs. (H.E.)
La Perdición del Espía
La Red Digital 2.0

Extracto de la PRIMERA SESIÓN DE: INVESTIGACIONES ARCANAS

Bienvenidos: Vástagos, Garous, Despertados, Resucitados, ¿hay alguna hada? ¿espectro?... con esto de los iconos digitales y la realidad virtual no consigo aclararme ... hermanos todos, ... hermanos entre las tinieblas que buscan la iluminación del conocimiento, sean todos ustedes bienvenidos en este nuestro primer encuentro, el primero de una larga serie de fructíferos encuentros ...

En primer lugar quisiera agradecer a La Perdición del Espía que nos haya cedido esta Sala de Conferencias para este encuentro, por fortuna podemos disfrutar de la hospitalidad de este "pequeño lugar" el único reducto neutral que existe en la Red Digital (según mis pobres conocimientos), y por lo tanto del mundo que pueda permitir la participación de todos nosotros sin que debamos temer por nuestra seguridad o identidad.

Y centrándonos en cuanto al contenido de nuestro encuentro, este consistirá en los siguientes puntos:

- Inicio de actividades de Investigaciones Arcanas.
- Resolución de la ponencia planteada por "Complete Darkness" (ralphsenk@hotmail.com)
- Uxas Antiguo Tzimisce de la Vieja Patria.
- Solicitud colaboración.
- Preguntas
-

1. Inicio de actividades de Investigaciones Arcanas (Actas de lo Arcano):

Quisiera agradecer el inusitado éxito que ha tenido la convocatoria lanzada a fin de desarrollar el proyecto destinado en pro del conocimiento de nuestro Mundo de Tinieblas, puesto que apenas iniciado y a la espera de su lanzamiento oficial ya ha demostrado el interés de conocedores del mismo, mas no sólo un interés superficial sino un sano y loable interés de crítica constructiva. Espíritu que espero podamos mantener e incluso desarrollar en nuevos niveles. ... ¡ *No me mires así Risa del Río-Roto! Que aquí no funciona tan bien tu esfera de espíritu y bien sabes en qué sentido lo decía (la discusión no llegó a la agresión [pareado accidental], y como parece que la Maga Cuentasueños Risa del Río-Roto es un poco purista con el asunto no incluiré más que la referencia a que todavía está pendiente de realizarse alguna netetiqueta para estas reuniones ¿alguna sugerencia?)*

Así pues, se ha formado estas reuniones Investigaciones Arcanas, en las que espero que entre todos los participantes podamos plantear y resolver entre todos las cuestiones que nos suscite nuestra hambre y sed de conocimientos; y cuyos resultados puedan ser plasmados en las sucesivas versiones de la Cronología del MdT.(el resto de este punto era paja y un mero autobombo del orador)

2. Resolución de la ponencia planteada por "Complete Darkness" (ralphsenk@hotmail.com)

Apreciado Complete Darkness pasaremos a tratar individualmente cada una de las cuestiones planteadas por usted:

2.1 - De Mithras, su nacimiento y abrazo por Veddartha.

En efecto tiene toda la razón, Mithras no pudo ser abrazado antes de nacer, por lo que ante dicha evidencia no cabe más resolución que rectificar dicho dato sin necesidad de verificar las fuentes originales [WoD, p. 32]. Así pues Mithras nació en el 1258 AC y fue abrazado en el 1.235 AC por el Ventrue Veddartha.

2.2 - Orígenes de los Seguidores de Set.

En el documento de Hans Tadderfon (v2.0) se hacía esta referencia [13.000 AC - Los Seguidores de Set llegan a Africa], así como que esta referencia cronológica estaba avalada por el [Cb-S, p. 18]. Personalmente no he podido comprobar ni el Cb-S ni el Lc-S, por lo que sólo puedo hacer una mera suposición de que esta referencia sea correcta y de que tenga alguna justificación, aunque sólo sea la de auto-propaganda de los Setitas, recordemos que es muy difícil el separar la verdad de la propaganda interesada. ¿Acaso quieren aparentar ser más poderosos y antiguos indicando la existencia de alguna emigración o movimiento de tribus que con el tiempo dieran origen a unos descendientes sobre los cuales se constituyeran los Seguidores de Set? ¿Acaso no se dice que los restos de Atapuerca son de los primeros Europeos? ¿Acaso estos antepasados tenían la más mínima noción de lo que ahora es Europa?

No puedo proporcionarle una respuesta segura al respecto, pero es un tema digno de tener en cuenta. Por lo que en caso de que algún miembro tenga algún conocimiento al respecto o pueda corroborar estos documentos, le solicitamos su colaboración y que nos de su parecer al respecto.

2.3 - Nacimiento y abrazo del Malkavian Louhi.

No es mi intención eludir la pregunta pero me temo que nuevamente sólo puedo hacer referencia al documento de Hans Tadderfon (v2.0) en el que se recogía esta información, el cual era la traducción del (v.1.0) que había utilizado como base el WoD, en concreto su página 56. Por desgracia la única traducción del WoD a la que he tenido acceso, MdT2, es diferente al WoD, ya que se ha suprimido y alterado el contenido de varios capítulos entre una y otra edición.

Por otra parte también están recogidas estas mismas fechas en los archivos de Uxas un Antiguo Tzimisce de la Vieja Patria, del que acabo de tener noticia este mismo día y del que también hablaré en esta reunión, si bien y dado su diferente sistema de fuentes y codificación desconozco el origen de sus anotaciones aunque sospecho que también tuvo acceso a las v1.0 y v2.0 previamente referidas.

Le doy la razón en que 92 años es una edad respetable para un mero humano -aunque tampoco podemos afirmar que no fuera un Despertado u otro tipo de ser-, no se si podré llegar personalmente a esta edad, pero ante la ausencia de pruebas en contra deberíamos darle un voto de confianza a este Malkavian y estar al tanto por si es necesario rectificar algo al respecto.

2.4 - De la fecha real del Nacimiento de Jesucristo Hijo de Dios.

Bueno, pues la verdad es que ... ¡Jesucristo nació entre el 2 y 4 antes de Jesucristo!

¿Que cómo se come eso? Recordemos que estamos hablando de tiempos y lugares en los que cualquier tipo de escritura era un privilegio en manos de muy pocos, y que el egocentrismo era una práctica mucho más común que hoy en día....(algunas bromas y observaciones al respecto por parte de los asistentes) ... digamos que entonces no se disimulaba tanto ¿vale?

Continuemos, por aquellos tiempos era costumbre que en cada lugar se procediera a fijar un calendario en base al momento en que se inició el reinado del gobernante del momento, así cuando un rey moría el cómputo volvía a cero y era el primer año del reinado del nuevo rey; en otras ocasiones se fijaba en base a la creación de una dinastía o la fundación de una ciudad o hecho religioso, pero estos últimos eran poco fiables dado el autobombo y exageración típicas de las mismas. De hecho incluso en un mismo lugar se podía seguir varios calendarios. ..

Así pues cuando tras el paso de varios siglos se intentó crear un calendario basado en el nacimiento de Cristo, el encargado de la tarea tuvo que utilizar docenas de fuentes diferentes a fin de poder contar los años que había sucedido, no es lo mismo saber que fue en tiempos de Herodes, tuvo que contar los años transcurridos tanto según los calendarios judíos, romanos como posteriores ¡Y resulta que se equivocó! Todavía, y a pesar de todos los medios actuales, se está discutiendo la fecha exacta aunque existe un consenso amplio en que se trata de un error entre 2 y 4 años antes de la fecha oficial indicada por el calendario cristiano oficial.

Personalmente años ha que celebré el cambio de siglo y de milenio, y como por aquellas fechas no hubo buitres que intentasen sacar tajada de ello me salió mucho más barato que a otros ... y eso por no hablar de los charlatanes de las teorías milenaristas, ja, ja, ja,

(al parecer este error le parecía muy gracioso al orador, a ver si le parecería tan gracioso que el banco le quitara unos cuantos ceros de su cuenta corriente ¿eh?)

2.5 - Abrazo del Nosferatu Petrodón por Cristo.(1.348 DC)

Bueno, que mi vecino se llame Adolf no quiere decir que sea Adolf Hitler, ¿verdad? .. pues supongo que lo mismo. No hay ningún indicio de que el Nosferatu que abrazase a Petrodón fuera Jesús de Nazaret, por lo que ante la ausencia de prueba alguna en dicha dirección debemos suponer que en realidad fue abrazado por alguien que únicamente llevara ese nombre ¿A cuantas Marías conoces? ¿Y Josés? ... pues eso.

2.6 - Diablerie sobre Hardestadt.

En cuanto a Hardestadt, este fue eliminado mediante la diablerie, si bien un Chiquillo suyo asumió su identidad y prosiguió con su labor a favor de la constitución de la Camarilla, lo cual explica la aparente contradicción de que apareciera posteriormente, estas referencias posteriores -1.444- eran debidas a la impostura del Chiquillo en pro de la labor del Sire.

2.7 - Goratrix

En efecto se ha producido una duplicidad en la anotación referente a la traición de Goratrix y su incorporación al Sabbat, según he revisado mis datos la fecha correcta es la de mediados S XVIII. ¿Alguno de ustedes ha dejado suelto algún Gremlin cerca de mi procesador de textos? Tomo nota para remediar dicha situación esta misma noche.

2.8 - ¿Fundación del Tumulo de Central Park antes de la construcción de este parque?

Como ya indiqué previamente con el asunto Setita, considero que el hecho de nominar un lugar o un colectivo con una denominación moderna no implica que el origen de este esté limitado por el dato más reciente. Pero debo reconocer que no tengo datos de primera mano para confirmar esta suposición, por lo que de momento considero que el los Garou crearon en 1.855 un túmulo en lo que posteriormente -1.856- sería parte de Central Park.

Si alguien tiene algún dato más fiable, por favor que lo indique.

2.9 - Repetición en la entrada referente al SAD de 1955.

Tomo nota de la misma y procedo a su limpieza. (Sí, límpiate también ese frack, que ni siquiera eres capaz de vestir bien en el ciberespacio)

Quisiera hacer un agradecimiento especial a Complete Darkness por el vivo interés mostrado en este proyecto, así como por la utilidad de sus críticas y observaciones, especialmente por lo constructivas y alentadoras que son para nuestra labor común.

3. Uxas un Antiguo Tzimisce de la Vieja Patria.

Quisiera destacar que acabo de tener conocimiento de la existencia de Uxas, el cual ha tenido la amabilidad de transmitirme un extenso documento en el que también trata de la Cronología del Mudo de Tinieblas. Documento en el que también se explora el mundo de los muertos y de los vampiros Cathayanos, e incluso los cambiaformas.

Existen pocas diferencias de sistematización entre su obra y la que presenté como v3.0, básicamente: el orden de algunas entradas, la ausencia de referencias documentales comparables, y una mayor documentación histórica que en un principio este proyecto había dejado para versiones posteriores.

Mi intención es que si no llegamos a un acuerdo para desarrollar conjuntamente una nueva versión, procederé a ir completando la v3.0 para realizar una v3.1 que incorpore los nuevos datos reflejados en el documento de Uxas, y continuar con el programa fundacional de nuestro proyecto.

4. - Solicitud colaboración.

Nuevamente les lanzo una solicitud a fin de que entre todos podamos seguir colaborando y desarrollando esta vía de aprendizaje y conocimiento de las Tinieblas que nos rodean, y que al tener conocimiento de ellas de alguna forma han pasado a formar parte de nosotros,

(He atajado un poco la verborrea de MrPoke, cuando se deja ir es un poco plúmbeo; pero en resumidas cuentas dice que está contento de la marcha del proyecto, del interés que ha mostrado la comunidad Despertada , que está dispuesto a rectificar cualquier error y a aceptar cualquier tipo de información oficial sobre el MdT [sí, eso incluye las Novelas]; en cuanto a los demás temas tratados eran tan aburridos que me he negado a transcribirlos)

PD: (Por si alguien lo duda el loco de MrPoke ya está trabajando en una nueva v3.1 de la cronología, el tonto no ha dejado que el ordenador se apagase)

Transcripción y anotaciones realizadas por el glorioso escriba Ab-Tehuti.

Sala de Conferencias 245
23-11-2001; 04:15 hrs. (H.E.)
La Perdición del Espía
La Red Digital 2.0

Extracto de la SEGUNDA SESIÓN DE: INVESTIGACIONES ARCANAS

Bienvenidos sean todos ustedes: Cainitas, Cambiaformas, Despertados, Resucitados, ¿hay alguna hada? ¿espectro?... ¿heraldos? ... ¿Quiénes son los Heraldos?, dejémoslo para más adelante apreciados hermanos de búsqueda ... que todavía no han sido presentados formalmente... en cuanto a los Cazadores y Nefandos espero no estén presentes todos los ustedes presentes a través de sus iconos digitales en esta realidad virtual, que me disculpen los Adeptos Virtuales pero por muy real que parezca nunca consigo aclararme como en nuestro viejo plano material primario ...

(Nota del Escriba: ¡Siempre volviendo a sus viejas teorías geocéntricas, no se como aguanto a este presumido!)

... hermanos todos, ... puesto que somos hermanos envueltos en estas tinieblas del desconocimiento que buscan la iluminación y el grato calor del conocimiento y sabiduría. ¡Que Atenea esté con nosotros!, sean todos ustedes bienvenidos en este nuestro segundo encuentro, busquemos y obtengamos conocimientos y sabiduría juntos ...

Y centrándonos en cuanto al contenido de nuestro encuentro, el Orden del Día consiste en los siguientes puntos:

1 - Presentación, y aprobación en su caso, del acta de la reunión previa

2 - Presentación de la Cronología MdT v4.0

3 - Presentación de las Ponencias:

3.1 La Fiesta de la Locura; por Uxas, Voivoda Tzimisce de la Vieja Patria, Miembro de la Sociedad Occultae.

3.2 La identidad del Capuchino; por Uxas, Voivoda Tzimisce de la Vieja Patria, Miembro de la Sociedad Occultae.

(Vaya personaje este Uxas, ... ¿Sabíais que aunque Uxas odie a muerte todo aquello que huele a Sabbat se niega a utilizar el término Anttribu?, se de uno que por error se lo aplicó ¡todavía estoy limpiando mis ostracas de su sangre! ... y encima acaba de casarse con una Malkavian ... claro que esto me pone en un grave dilema, dado que ... ¿a quién debo compadecer? ¿al novio o a la novia?)

3.3 La Mascarada de la Muerte Roja: Referencias y crítica; por D. Santiago Guzmán Castillo Antitribu Lasombra

(Otro pesado, claro que este es un poco más limpio a la hora de destrozar al contrario -suele ocuparse de hacer desaparecer los cuerpos a fin de evitar la descortesía en que pudiera incurrir si alguna dama viere los restos y se sobresaltase- ¿Es que no hay nadie con un poco de estilo y sentido común en esta reunión? ¿Seré el único digno de consideración?)

----- A continuación unas ponencias refundidas gentilmente por Uxas -Voivoda Tzimisce de la Vieja Patria, Miembro de la Sociedad Occultae- en base a diversas reuniones de trabajo del equipo de redacción de la cronología junto a los asesores de la misma -----

3.4 ¿Cuál es el origen de los Baali?

3.5 ¿Cuándo fue Abrazado Set?

3.6 ¿Quién es el Sire de Mithras? ¿De qué generación era Mithras cuando fue Abrazado?

4 - Semillas de Ideas:

4.1 Del número de los integrantes de la 3ª Generación de Cainitas; por Saulot, cainita.

4.2 Robin Hood, ¿Despertado o Vástago?; por MrPoke, Arcanista, Casa Capitular del Arcanum Ad Intra Mare Mediterraneum Occidentalis.

5- Solicitud colaboración.

6- Preguntas

7- Cuestiones de orden interno

8- Acuerdos sobre la próxima reunión.

-

Nota del inigualablemente sabio escriba Ab-Tehuti: Los puntos 1 y 2 son tan aburridos y rutinarios que me he negado a pasarlos a limpio, así que si os interesa buscad los registros originales ... claro que no me preguntéis a mí, no me molesté en guardarlos.

3 - PRESENTACION DE LAS PONENCIAS:

3.1 - La Fiesta de la Locura; por Uxas, Voivoda Tzimisce de la Vieja Patria, Miembro de la Sociedad Ocultae.

** (500 – 1.000 AD (aprox)) – Los habitantes de Derinkuyu se sienten molestos por las prácticas Capadocias con los cadáveres. Cappadocius habla con los lugareños, descubriendo el alto precio que su creciente progenie se cobra sobre los mortales, que se habían vuelto anémicos a causa de las alimentaciones masivas y enfermizas a causa de la constante exposición a cadáveres estudiados. Cappadocius regresa a Erciyes para estudiar el Libro de Nod, descubriendo que había creado demasiada progenie. Arrepentido por su descuido, convoca de nuevo a su stirpe en las más profundas cámaras de Kaymakli, la ciudad hermana de Derinkuyu. Una visión le indica que debía hacer antes de la llegada de su progenie. [LdC-C, p16-17]*

La Fiesta de la Locura: 12.000 vampiros se presentan en Kaymakli, que obligan a los ciudadadnos del lugar a abandonar sus hogares. De forma discreta, y con ayuda de sus chiquillos Caias y Japheth, Cappadocius hace una criba en las filas de su clan. Tras realizar varias preguntas, envía a la mayoría de los millares de Capadocius a las profundidades de Kaymakli, y con lágrimas de sangre en los ojos ordena a Japheth y Caias sellar el portal de la ciudad. Cappadocius ordena a los suyos partir y les prohíbe regresar jamás. [LdC-C, p 17-18]

Japheth y Caias perciben que su hermano Lazarus no ha asistido. Japheth convence a Caias que visite a Lazarus en Egipto para pedirle explicaciones. Allí se encuentra a Lazarus (una falsa identidad de Japheth), que afirma que no fue porque conocía los designios de su padre. Caias y Lazarus se enfrentan en una batalla de proporciones épicas. Lazarus derrota a Caias mediante el uso de Serpentis (aprendida de los Setitas), pero

antes de sucumbir, Caias hiere catastróficamente a su traicionero hermano, quien se hunde en las arenas de Egipto sin volver a ser visto (bajo esa identidad). [LdC-C, p 18]

Un par de consideraciones:

- a) La fecha: en ningún lugar se especifica la fecha exacta. En el LdC-C dicen que "en algún momento", mientras que en HdIN hacen referencia a la Fiesta pero sin fijar fechas. Otras pistas las encontramos en Mundo de Tinieblas 2ª Edición, en el que la última fecha para referirse a Lazarus es el siglo IV, pero habla que en los siglos posteriores se recluyó. En Crónicas Giovanni-III se visita este monasterio, y se indica que tiene influencias tanto cristianas como musulmanas (lo que indicaría que fue construido tras la invasión del Islam) es del siglo X con muebles del XII. Rechazo la fecha del XII, pues en el LdC Capadocio se habla de los hechos como un pasado lejano, así que deberíamos quedarnos con la del X, y anteriores al Abrazo de los Giovanni. Pero tampoco lo veo claro. Primero, en MdT 2ª hablan que se retiró a un monasterio copto olvidado hace siglos, y como te he dicho antes, el suceso lo pintan como algo muy lejano. Además, en el LdC-C se indica que fue tras la Fiesta que los Capadocios comenzaron a retirarse hacia Europa y a infiltrarse en los monasterios. Y lo pintan como un proceso lento, no rápido de dos siglos. Así que no me convence el siglo X. Por esa razón, he escogido un margen de edad de 500 años para tal evento. El hecho que se haya escrito que es del X podemos interpretarlo como una reforma o un monasterio construido sobre las ruinas del original (explicación que trata de respetar el canon y lo escrito) o que sea una de las múltiples contradicciones de WW (explicación real). Si tuviéramos que escoger una fecha más exacta, yo me decantaría por el (700-800): es post-musulmana, cosa que explicaría su arquitectura, y deja un margen lo bastante elevado de siglos para la expansión capadocia por Europa.
- b) Japheth como Lazarus: Ver más adelante.

3.2 - La identidad del Capuchino; por Uxas, Voivoda Tzímisce de la Vieja Patria, Miembro de la Sociedad Occultae.

** (1.600 – 1.700 AD) – El Capuchino/El misterioso Capuchino (Lazarus/Japheth) se une al clan Giovanni, llegando a un acuerdo con Augustus: a cambió de los textos prohibidos de la Biblioteca del Vaticano, obtendría adiestramiento en Nigromancia. Augustus accede y el Capuchino aprende con rapidez y saca libros de la Biblioteca (algunos con Wraiths atados a ellos). [LdC-Gi, p17]*

una noche el Capuchino llega excitado, afirmando haber encontrado parte del diario de Japheth, según el cual parte de la Sangre de Cappadocius utilizada en el Abrazo de Augustus fue apartada por Japheth y Constancia y depositada en Erciyes. Augustus se enfurece y mata a Claudius, aplastándole la cabeza y bebiendo su sangre, ante la sonrisa del Capuchino. [LdC-Gi, p17-18]

Japheth como Lazarus y Capuchino: Ver más adelante.

** 1.997 AD – La Capadocia Unre (encerrada en la Tierra de las Sombras con unos 25 hermanos de clan suyos) contacta a través del velo con su sire Japheth/Lazarus/Capuchino, y entre ambos logran liberar a sus hermanos de la Tierra de las Sombras. A cambio, siguiendo indicaciones de Japheth, los Capadocios se unen al Sabbat tomando el nombre de Heraldos de las Calaveras, y dispuestos a vengarse de los Giovanni. [HdIN, p38-39]*

Una de las cuestiones más candentes, es la identidad del misterioso Capuchino. Aunque desde un principio todo apuntaba a Lazarus, ahora podemos ir más lejos aún y afirmar sin ningún tipo de duda que no sólo el Capuchino es una identidad falsa para Lazarus, sino que Lazarus es una identidad falsa para Japheth, al que se creía diablerizado en 1.444 AD a manos (o mejor dicho , a colmillos) de Claudius Giovanni (que demonios, FUE diablerizado):

- a) Lazarus = Capuchino: Esta era la más evidente de todas, habían múltiples pistas sobre ello, una de las cuales se perdió en la traducción al castellano. En el LdC-Gi, cuando hablan del Capuchino, si juntamos la primera letra de cada párrafo dedicado a él, da como resultado la palabra LAZARUS, pero eso es en inglés, y en la traducción al castellano se ha perdido. De todas maneras, en las CG-III ya lo dicen explícitamente, y no IC, sino OOC, cosa que ya lo deja fuera de toda duda.
- b) Capuchino = Japheth: Esta teoría fue formulada en el LdC-C, pero sólo como rumores que corrían. Pero en Hijos de la Noche se confirma (en su momento, no me dí cuenta). Al hablar de Unre, la líder de los Heraldos, al principio que fueron sus talentos y los del Capuchino, los que liberaron a los Heraldos de su cautiverio en la Tierra de las Sombras. Pero cuando te hacen una explicación más detallada a continuación, no se refieren al Capuchino, sino que para los mismos eventos, hablan en múltiples ocasiones de Japheth, y en un momento dicen "una de sus múltiples identidades". Por tanto, parece bastante claro que Japheth es el Capuchino. Para confirmarlo más, en una ocasión dicen (refiriéndose a Japheth) "con el trato prolongado con la familia Giovanni (...) se dio cuenta que la prominencia de los Nigromantes era algo que le debían a él." Esa descripción encaja perfectamente con la del Capuchino, pero aquí se refiere a Japheth. Finalmente, una evidencia (aunque circunstancial) más: el Capuchino fue el responsable de la muerte de Claudius, y quien personalmente llevó su cadáver a su antiguo refugio en Egipto. Y recordemos que Claudius Giovanni diablerizó en su día a Japheth. Creo que Japheth se cobró así su venganza.

Otra cuestión: Si Japheth fue diablerizado, ¿cómo ha regresado a la vida? Buena pregunta, yo también me la hago (¿estoy manteniendo un diálogo conmigo mismo? Eso de estar casado con una Malkavian me está afectando). Lo que está claro es que está vivo, HdIN no deja lugar a dudas. Y lo que también está claro es que fue diablerizado, no fueron rumores, puesto que ocurrió delante de múltiples testigos (su papi, los fundadores de la camarilla y unos cuantos más). Entonces, ¿cómo? Tengo tres teorías:

- a) Esta es de Eileen: efectivamente, fue diablerizado, pero hay un poder de Nigromancia 9, que permite convertirte en un Wraith, de modo que su alma no habría sido consumida, y tras ello, se las apañaría para ocupar el cuerpo de otro Cainita. Vale que ahora Nigromancia son sendas, pero podría reconvertirse en un ritual de nivel 9. Una pega a esta teoría es que si no fue diablerizado, entonces Claudius no subió de generación, pero

recordemos que Augustus tampoco pudo consumir el alma de Cappadocius, y ascendió igualmente de generación, pasándose por el forro todas las reglas de WW. La segunda pega es que por aquel entonces la Nigromancia no estaba tan desarrollada, por lo que probablemente no podía existir tal ritual. Pero, se trata de un "probablemente", y recordemos que Japheth, siendo un 4º de miles de años es posible que sí dominara la Nigromancia hasta tal nivel. Otra pega es que en el LdC-Gi dicen que el Capuchino se presentó ante los Giovanni para aprender Nigromancia, coas que desbarata esta teoría (claro que también podría ser una excusa suya para que no sospecharan de él).

- b) Utilizó la táctica "Saulot": Fue diablerizado, pero su alma sobrevivió a la diablerie en el interior de Claudius. Tal vez perdió el enfrentamiento de voluntades contra Claudius (cosa que dudo), o tal vez abandonó voluntariamente su cuerpo. El hecho es que en algún momento concreto, abandonaría el cuerpo de Claudius, y ocuparía el cuerpo de otro Cainita de voluntad más débil, con el que se presentaría como Capuchino.
- c) Una última posibilidad que se me ha ocurrido es que Japheth no fuera diablerizado por Claudius, sino que se tratara de otro 4º con sus facciones, tal vez engañado por Japheth o recién creado por Cappadocius, y tal vez dominado para creerse Japheth. O tal vez el espíritu de Japheth ocupaba su cuerpo, y lo abandonó justo antes de la diablerie para regresar al suyo.

Lo que está claro es que Japheth no era el capullo hippie come flores pacifista que aparece en CG-I, sino que era bastante cabroncete el chaval (vamos, que seguro que fue a la misma clase que Saulot). Y eso de dejarse diablerizar por Claudius voluntariamente encaja con el Japheth pacifista, pero sabiendo como es en realidad (recordemos que como Japheth engañó a su hermano Caias, y como Lazarus acabó con él), no lo habría hecho a no ser de conocer seguro que sobreviviría y que tuviera guardado un as en la manga.

3.3 - La Mascarada de la Muerte Roja: Referencias y crítica.

Ponencia formulada por el Lasombra Antitribu D. Santiago Guzmán Castillo

En primer lugar agradecerles esta atención inmerecida que me prestan (*¡horror! este es peor que MrPoke y Uxas juntos, pero para vuestro bien he suprimido su larguísima introducción, se ve que el salir del Letargo hace que después se te suelte la lengua ..*)

En fechas muy cercanas obtuve una serie de referencias sobre una serie de hechos supuestamente acaecidos entre 1993 y 1994 en el MdT, y aunque en un principio los consideré como plenamente oficiales del MdT, ahora no puedo certificar su autenticidad dada la existencia de rumores y versiones contradictorias sobre la validez de los mismos. Pero dada su importancia y amplio alcance sobre el MdT las someto a crítica y conocimiento público. Así pues pasemos a las referencias recopiladas en estos textos apócrifos...

* * * * *

- **(los universos previos a nuestro Universo) - Las Esferas Rotas** Dios creó otros Universos previos al nuestro, y creó a los habitantes de cada esfera a su imagen y semejanza, pero las formas de esos seres no eran iguales a la de los hombres. Aunque estos universos fueron destruidos aún existen fragmentos de esas otras realidades, y habitando en ellos hay criaturas totalmente ajenas a nuestra dimensión. [AI, P. 256]

* 14.500.000.000 AC - **Big Bang: Dios crea nuestro Universo, crea nuestra Esfera.** [AI, P. 256]

* 4.000 AC (aprox.) - **En la Segunda Ciudad varios Cainitas de la 4ª Generación se rebelan contra los de 3ª. La Brujah Verdadera** Anis (la Reina de la Noche) incita a Troile, quien asesina a su Sire Brujah.

* 53 AC - Julio Cesar vence a los Paros en Lutecia (futura París). El Nosferatu Urgalat abraza a Varro Dominus, uno de los nobles que acompañan a Cesar, pero este mata a su Sire. [GdS, p. 62,63]

* 1.916 AD - El Brujah Louis Margali abraza a Le Clair, Jean Paul y Baptiste "Los Tres Impios" en el campo de la Batalla del Marne. Le Clair diaboliza a su Sire. [GdS, p.139, 140]

* 1.963 AD - Una comisión de historiadores resume mitos y leyendas sobre Nôtre Damme, y refleja la presencia de una figura fantasmagórica, deforme y que se alimenta de sangre. [GdS, p. 61]

* 1993 AD- **Brocken.** Varios miembros del Círculo Interno del Clan Tremere intentan, fallidamente, recuperar su mortalidad. [AI, p. 137]

* 1.993 AD - **La Nictuku Gorgo "La Que Aulla en la Oscuridad", asesina de los Chachapoyas, sale del Sopor** y abandona la red de cavernas de las Ruinas del Gran Vilaya en Perú. [GdS, p. 29,30,261] [AI, p.79]

[AI, p.126]

* 1993 AD - **En los disturbios de Mejico DF desaparece la Lasombra Melinda Galbraith, Regente del Sabbat.** [FC, p. 82]

* 1.993 AD - Muerte definitiva de Violet Tremain Arzobispo de Nueva York y Shawnda Dirrot Priscus de Manhattan, se sospecha de la nueva Arzobispo Justine Bern [GdS, p.130]

* 1.993AD - Muerte Definitiva del Tzimisce Dziemianovitch diablerizado por la Muerte Roja. [GdS, p.146]

* 1.994 AD - Cientos de aborígenes australianos abandonan sus territorios tradicionales cerca del desierto Tanami en el Territorio del Norte huyendo del Nictuku Nucklavee "Devora Cráneos". En tres días mata a 47 personas y después vuelve a la Cordillera McDonel, dos días después del fin de las muertes los aborígenes vuelven a sus territorios. Horus envió agentes para estudiar el caso. [GdS, p. 28, 163-16 [AI, p. ...] [L; p. 97-98]

* 1.994 AD - **La Mascarada de la Muerte Roja.** Tapadera de los Hijos de la Noche del Terror, ataca a miembros de la Camarilla y Sabbat en Europa y EEUU. Fast Eddie Sánchez, Tyrus Benedict (Tremere), Faw "Angel Oscuro" (Sara James / Assamita), Jhon Thompson (Toreador), ... mueren. Los ataques provocan una gran devastación en N.Y. cientos de muertos y miles de heridos mortales, así como cientos de vampiros que alcanzan la Muerte Definitiva, el Depósito de la Armada en Whashington incendiado; todo ello como distracción para que los Hijos de la Noche del Terror se enfrenten a las Mascaras de dos Matusalenes: Lameth "Mesias Oscuro" (Progenie de Ashur) y Anis "La Reina de la Noche" (Brujah Verdadera). [GdS, p.40, 195, 260]

* 1.994 AD - El Matusalen Seker de los Hijos de la Noche del Terror encarga a "Los Tres Impios" la muerte definitiva del Nosferatu Phantomas, quien acaba con estos después de que hubiesen acabado definitivamente con la ToreadorMarie, favorita del príncipe de París. [GdS, p. 147, 229] [AI, p.75, 134,178,191]

* 1994 AD - El Tremere Etrius descubre que el Conde de St. Germain es un vástago que estuvo presente y manipuló el Ritual que creó al Clan Tremere, ocultando estos hechos y manipulando a todo el Clan Tremere durante siglos. Etrius sospecha que St. Germain ha obtenido una copia del Apócrifo de los Condenados. [GdS, p. 166-171,231] [AI, p. 182]

* 1994 AD - Dire McCann y Alicia Varney sobreviven a su encuentro con la Muerte Roja. Madeleine Giovanni y Flavia "Angel Oscuro" se convierten en guardaespaldas de Dire McCann.[AI, p. 23,...]

* 1.994 AD - (23-29/03) **El príncipe Vargoss de San Luis (Ventrue) es asesinado y sustituido por un Hijo de la Noche del Terror** que ordena la muerte de sus consejeros y alegados (su ghoul, el Nosferatu Carafea, la Assamita Flavia y Dire McCann) sólo se queda con su guardaespaldas el Brujah Jack Darrow quien le ayuda a incendiar su corte. **Melinda Galbraith (Lasombra), Regente del Sabbat es sustituida por un Hijo de la Noche del Terror**, destruye a la Arzobispo Justine Bern y al Tremere Antitribu Hugh Portiglio por su fracaso en el asedio de Washington, y ordena la muerte de Alicia Varney y el ataque del Edificio Varney. El Monitor del Inconnu Walter Holmes y la Malkavian Antritribu Molly Wade huyen.[AI, p.87,88, 96, 98, 129,244]

* 1.994 AD - (24/03) - **Saqueadores de tumbas despiertan y liberan al Nictuku Azazel "La Abominación"** de su encierro en el Rub al-Khali, (el Cuadrante Vacio del Desierto de Arabia Saudí) [AI, p.40-47, 79]

* 1994 AD - (24/03) - Makish, Assamita renegado, por encargo de Suker reta a la Assamita Flavia "Angel Oscuro", siendo destruido en el duelo. Madelaine Giovanni elimina al Brujah Lazzari enviado por el Brujah Capo de Capi de la Mafia Siciliana Don Caravelli para destruirla.[AI, p. 153-166,209]

* 1.994 AD - (25/03) - Alicia Varney rompe el asedio del Edificio Varney y lo evacua trasladando el control de su imperio financiero, se lleva el cuerpo de Anis La Reina de la Noche, y deja trampas que acaban con la no-vida de: el Brujah Antitribu Otto "el Carnicero", Hans Heinz, Debbie Sue Mauser y Sha'una. **[AI:]**

* 1994 AD - (01/04) - Azazel ataca al mago Elisha Horwitz creyendo que se trata del Rey Salomón que lo había encerrado hacía milenios, los esfuerzos de Ramban, Ezra, Judith, Dire McCaan, Madeleine Giovanni y Flavia no logran impedir el paso a Azazel, pero Elisha encierra a Azazel con el Sello de Salomón trazado en el polvo. Acuerdan enterrar a Azazel en una perforación de petróleo abandonada en el Sinaí.[L; p. 21-29]

* 1994 AD - (01/04) - Alicia Varney contrata asesinos del Sindicato del Crimen para atacar simultaneamente al Sabbat en varios puntos de Nueva York, aprovechando el caos huye del país. También había delatado a varios vampiros ante la Inquisición. [L; p.33-36]

* 1994 AD - (01/04) - El Brujah Don Caravelli elimina a sus lugartenientes Don Brusca y Don Torazón a fin de asegurarse de que no tramen nada en su ausencia al asistir al Cónclave de la Camarilla, [L; p. 43]

* 1994 AD - Etrius recuerda los hechos acaecidos durante la diablerie de Tremere sobre Saulot, y que St. Germain estaba allí..[L; p. 44-47]

* 1994 AD (01/04) - El Nictuku Gorgo "La Que Aulla en la Oscuridad" llega a Marsella desde Buenos Aires, donde había eliminado a todos los Cainitas. [L; p. 105]

* 1994 AD (02/04) - Ramban ofrece a Madeleine Giovanni la posibilidad de volver a ser humana, ella se niega dada su ánsia de venganza.

* 1994 AD (03/04) - Dire McCaan y Elisha se entrevistan con el Príncipe Horus de Egipto (hijo de Osiris e Isis) el Señor de las Momias Inmortales y líder de los Shemsu-Heru, quien les ofrece una pista sobre un pirata informático (Phantomas) conocedor de los secretos de los Cainitas, también ofrece a Elisha el estudiar alquimia bajo su tutela. [L; p. 92-100]

* 1994 AD (04-05/04) - Alicia Varney y Dire McCaan se reúnen en París, son atacados por vampiros, ghouls y humanos a las órdenes de Don Caravelli. Se introducen en el subsuelo de París en busca de Phantomas, debiendo sortear a este así como a la Nictuku Gorgo y grupos de caza enviados por Don Caravelli, sus acompañantes reciben refuerzos de los Giovanni ante la pasividad del Príncipe de París a fin de retrasar a los atacantes. Tras encontrar a Phantomas este abandona su refugio subterráneo dejando atrapada a Gorgo junto a los grupos de caza de Don Caravelli. [L; p. 109-175]

* 1994 AD (06/04) - **Alicia, Dire y Phantomas reconstruyen la historia de la Muerte Roja y su identidad como el Conde St. Germain Chiquillo de Saulot**, su influencia en el Clan Tremere y la diablerie sobre su Sire, así como su plan para apoderarse del Sabbat y la Camarilla, y la intervención de los hijos de Seth [L; p.177- 185]

* 1.994 AD (09/04) - Don Caravelli ordena la muerte definitiva de su jefe de seguridad Marius Michaud. Caravelli se reafirma en su pacto con la Tremere Elaine de Calinot para obtener el control de la Camarilla en el Cónclave. [L; p. 204]

* 1994 AD (10/04) - **Alicia Varney se introduce en la reunión del Sabbat, descubre a Melinda Galbraith ante los Serafines del Sabbat como un miembro de la Muerte Roja que sustituyó a Melinda**. El plan de la Muerte Roja de apoderarse del Sabbat fracasa. Se descubre que la auténtica Melinda era una Toreador Antitribu que se hacía pasar por Lasombra. [L; p. 217-220, 234-239]

* 1994 AD (11/04) - **Madeleine Giovanni mata en duelo al Brujah Don Caravelli** en venganza por la muerte de su padre, antes de morir Don Caravelli se da cuenta de que ha sido manipulado por Elaine de Calinot que ha utilizado sus recursos y abandonó la reunión ante la distracción del duelo que ella había provocado. Flavia mata al Brujah Darrow y se niega a obedecer la orden del Príncipe Vargas de matar al vencedor del duelo, al considerar que este ha sido sustituido por un miembro de la Muerte Roja. [L; p. 223, 227-233]

* 1994 AD (11/04) - Elaine de Calinot y el Príncipe Vargas se descubren como Chiquillos de St. Germain, formando parte de la Muerte Roja, habiendo asumido la personalidad de aquellos a los que mataron y sustituyeron. Son destruidos al atacar a Dire McCaan y Elisha. **En la lucha Dire McCaan se revela como el auténtico Lameth "Mesías Oscuro" que se hacía pasar por humano**, borrando dicho recuerdo de todos los presentes. El plan de la Muerte Roja de apoderarse de la Camarilla fracasa. Etrius descubre que su ayudante Spizzo es un disfraz de St. Germain, este descubierto le obliga a abrirle paso hasta el féretro de Tremere para cometer diablerie sobre este. Tremere se incorpora en el último momento aterrizándolo, Flavia lo ataca y en la lucha mueren ambos.

Lameth "Mesías Oscuro" se niega a creer en las palabras de Tremere antes de volver a su letargo, puesto que indicaban que St. Germain había sido manipulado desde un principio por el propio Saulot, quien hablaba desde el cuerpo de Tremere. [L; p. 242-259]

* * * * *

Estimados compañeros, como habrán apreciado en estas meras referencias cronológicas se pueden apreciar algunas novedades respecto a la información que teníamos disponible previamente, si bien hay algunas referencias y reflexiones -que con el debido escepticismo de todo estudioso- quisiera plantear ante esta augusta y sabia concurrencia a fin de poder reflexionar conjuntamente sobre ellas puesto que aunque de forma tangencial o dubitativa están presentes en estos documentos referidos, y podrían ser de relevancia para el futuro de todos nosotros:

Aunque queden muchos enigmas sobre el pasado de Saulot, tal y como ya se ha expuesto en la sección principal de la cronología su plan ha quedado parcialmente descubierto, quedando gravemente alterada la imagen que en origen teníamos de este pacífico nieto de Caín que ha resultado ser todo un conspirador ansioso de venganza y poder. Mas no divaguemos acerca de la inutilidad de esta venganza.

Estos datos previamente expuestos nos muestran el grave hecho de que fue el propio Saulot quien indujo a la creación del Clan Tremere, así como a dominarlos a través de algún tipo de vínculo de sangre, a través de Saint Germain y la manipulación de este sobre el rito de creación del nuevo clan. Lo cual también debería recordarnos la creación de los tres grupos de Baali milenios atrás, si bien todavía no nos explicamos los motivos de su creación, enfrentamiento y posterior abandono, no podemos más que estremecernos ante la cantidad de sangre mortal y cainita que se ha vertido a consecuencia de todo ello. ¿Hasta qué punto todos los hechos posteriores fueron voluntad de Saulot? ¿Se le escapó el control sobre sus Chiquillos? ¿Fue un experimento fallido?

Quizás fueran demasiado salvajes unos, o inocentes otros, para que fueran una herramienta útil a largo plazo y una vez utilizados para algunas batallas fueran desechados. Apartándose Saulot de ellos, para que una vez comprobado que la espada que fue el nuevo Clan hubiera sido probado en su enfrentamiento con los Tzimisce, Nosferatu y Gangrel le sería útil en sus planes dispuso su propia Diablerie y la destrucción de su Clan.

Así Saulot separó una rama de sus Chiquillos a través de Saint Germain, para que una vez destruido el Clan Salubri, y con el tiempo ya olvidadas sus habilidades y disciplinas pudieran hacerse con el poder al suplantarlo a los Cainitas más importantes (lo cual al producirse en fechas cercanas la división de los Vástagos en Sabbat y Camarilla, dió pie a que desde un principio se plantease un ataque simultáneo) y utilizar el poder de los Tremere para afianzar y sostener el nuevo equilibrio que supondría el dominar a ambas Sectas.

Además Saulot en todo momento había previsto sobrevivir a la Diablerie de Tremere, por lo que durante siglos utilizó a estos a fin de destruir a sus propios Chiquillos, Salubri, y demás molestias -como los Caballeros Templarios- para surgir posteriormente con nuevos conocimientos, poderes y fuerza. ¿Acaso creíais que escogió casualmente a Tremere para esconderse? Pues no, no señores, Tremere fue escogido por su valiosa condición de Magus. Durante todos estos siglos, los Tremere han creado numerosas Sendas Taumatúrgicas -incluso las poderosas y novísimas sendas de la Tecnomancia- fruto de la mezcla de la Magia Hermética, la Magia de la Sangre Cainita y la propia tecnología moderna; y ahora Saulot además de sus

Disciplinas tiene además Taumaturgia, ¿cómo lo sé? ... por pura lógica, tanto tiempo en el cuerpo de Tremere ha tenido que ser para algo ¿verdad? Así Saulot ha vuelto y más poderoso todavía.

Por fortuna Saulot no era el único en este gran tablero de juego, Lameth y Anis han demostrado ser valiosas figuras que se han enfrentado a este poderoso Cainita, revelando los planes de Saint Germaine aunque fallaran al preferir ignorar la participación de Saulot como director del Saint Germaine.

Claro que algunos personajes tan misteriosos como Lameth El Mesías Oscuro son casi desconocidos entre los Vástagos, y las referencias a la propia Atlántida como origen mortal del hechicero que se convirtiera en tan poderoso Cainita no hace más que dar credibilidad a su mera existencia como ficción. Si bien recordemos las referencias que cruza con Alicia Varney, si los recuerdos de estos poderosísimos Vástagos han sido manipulados a fin de rellenar grandes periodos vacíos, tan enormes como siglos y milenios, y han sido utilizados o manipulados por alguien. ¿Quién pudo haber realizado semejante acción?. Si partimos que estos son Chiquillos de Ashur y de Brujah, deberíamos considerar que sólo los de esta generación.

Pero esto nos lleva a algunas sospechas todavía más relevantes, si tal y como se indica fue Anis la que indujo a la rebelión contra Brujah y si Lameth manipuló a los Giovanni para que diablerizaran a Cappadocius e influir sobre todo el clan Giovanni; y si a estas hipótesis le sumamos la duda de que no actuaran en absoluta libertad, seguimos llegando a la misma pregunta ... ¿Quién les manipuló? ¿Les sigue manipulando?

Teniendo en cuenta la gravedad de estas sospechas, así como los sucesos sobre Saulot descritos al final del relato si Saulot pretendía hacerse con el poder sobre todos los Cainitas le hubiera encantado la destrucción de estos rivales, pero en tal caso sería incompatible con el permitir que sus tres peones más valiosos se enfrentasen entre sí, y además destruyeran su plan ... así pues no fue Saulot quien los manipuló. ¿Pero quién fue? ¿Llegó a guiarlos, oculto tras sus mentes, en su enfrentamiento a la Muerte Roja?

En cuanto a Cappadocius, según las noticias que tengo no llegó a ser Diablerizado, pero vaga por el Inframundo, o Umbra Baja, como algún tipo de wraith habiendo pasado por numerosas vicisitudes en la Tierra de las Sombras, por lo que no creo que hubiera tenido la misma idea de Saulot ... o fue todo un chapucero.

Por otro lado parece indicarse que la actuación del hermano y los sobrinos de Caín estuvo presente, estos son personajes igualmente o incluso más míticos y desconocidos para los Cainitas, y no hablemos entre los simples descartados que se atreven a considerarse a sí mismos como Vástagos. ¿Hasta qué punto están decididos a la protección de los humanos? ¿Qué acciones han realizado con anterioridad?. No cabe duda que durante estos milenios no se habrán limitado a mirar y esperar este momento. Y aunque desconozcamos sus actuaciones exactas deberíamos preguntarnos por ellas.

Estos textos, relatan principalmente una serie de sucesos acaecidos en 1994 AD, están datados en 1995. Lo cual al ser previos a la revelación de que Saulot se apoderase del cuerpo de Tremere explica que Saulot haya utilizado toda su influencia a fin de evitar su publicidad, tanto sobre su intervención en la Mascarada de la Muerte Roja como en la creación del Clan Tremere, su falsa Diablerie o la "ocupación del cuerpo de Tremere" . Y no nos engañemos, se trata de un nieto de Caín con gran cantidad de poderes innatos, que aprendió de la Antigua Estirpe de los Catayanos, que ha creado, manipulado y destruido clanes cainitas a su mero antojo.

Es normal que Saulot, tras el fracaso de apoderarse de la Camarilla y el Sabbat, intentase ocultar su participación e incluso la mera existencia de estos hechos. Lo que nos explica el silencio y el ocultamiento de los mismos, e incluso que influyera a fin de desacreditarlos; al fin y al cabo ¿no dicen los sacerdotes que el mayor éxito del Maligno en estos tiempos modernos es hacer creer a la gente que no existe? ¿Acaso la Mascarada no nos es útil a los Cainitas? Así intentaba ocultar la sorpresa de que había preparado al Clan Tremere a fin de utilizarlo para dirigir a todos los cainitas, utilizando su Taumaturgia, así como su estructura rígida y sólida. Perfecta para establecer un régimen de poder monolítico. Una telaraña y en su centro la pirámide, una pirámide y Saulot en la cumbre.

Por otro lado debemos reflexionar sobre la gravedad e importancia de la interconexión que se describe entre la mayoría de las Capillas Tremere, dado que si pueden viajar físicamente de una a otra Capilla a través de lo que asemeja ser una Zona sita en la Umbra Próxima esto constituiría una proeza fuera de todo poder conocido a través de la Taumaturgia. No, no me confundo con alguno de esos poderes o rituales Taumatúrgicos que meramente te permiten acceder a la Umbra o a la Red Digital, en este caso se accede a esta Zona físicamente y esta interconecta gran número de Capillas Tremere, lo cual junto a su apariencia podría asemejar un Reino del Horizonte, pero dada su interconexión me parece más prudente considerarla una Zona. ¿Se imaginan un metro privado que interconecte la mayoría de las Capillas Tremere repartidas a lo largo de todo el mundo? Pues esto es lo que se describe en estos relatos. ¿Cómo accedieron a ella los Tremere? ¿Cómo es que es desconocida para los magos? Acaso era el medio previsto por Saulot para que sus ejércitos de Tremere vagaran por el mundo como si de una policía secreta o un ejército fantasmal se tratara. En cualquier caso es un elemento que rompe con toda la lógica conocida en el mundo cainita. Y sólo los Tremere podrían aclararnos algo sobre ello, pero no querrán hacer referencia alguna sobre ello, más bien se ocuparían de destruirnos para silenciar este asunto.

3. 4 - ¿Cual es el origen de los Baali?

Este es tal vez, es mi opinión, el tema más confuso y liado de WW (que yo sepa). Los Baali tienen el honor de no tener un solo origen, sino ¡tres! y dos presuntos sires (Ashur y Saulot). En esta cronología nos hemos decantado por un origen y un sire en concreto. Trataré de razonar el porqué:

El primer origen aparece en Factor Caos (ese "gran" módulo que hará las delicias de todo fanático del "cortar y trocear") y ligeramente revisado en Edad Oscura Companion. En él el sire de Shaitan es Ashur (Cappadocius), y Shaitan fue exiliado de la Segunda o Primera Ciudad por manipulaciones de otros cainitas o por levantarse contra sus gobernantes (depende de que versión). El caso es que en su exilio se encontró con el demonio Ba'al, que le otorgó grandes poderes a cambio de su lealtad.

Esta versión no la he tenido en cuenta. Por un lado, me parece una versión primeriza, que las posteriores versiones distintas han eliminado del Canon. Por otro lado, Justin Achilli (el Editor de Vampiro) reniega de ella, y ha afirmado públicamente, que muchos de los hechos de Factor Caos no son Canon, entre ellos ese origen de los Baali. Según él, ni Ashur es el sire de Shaitan, ni Huitzilipochtli es Shaitan (en opinión de Eileen, "Huitzi" es un Baali Apóstata, que antes era un Capadocio).

El segundo origen aparece también en Edad Oscura Companion y en Crónicas de Transilvania. Es el de los tres exploradores Salubri que van a una fortaleza de infernalistas, y uno de ellos (Kareh) les traiciona, entregando el secreto del Abrazo a los infernalistas.

La versión de EO Companion podría resumirse así, pero en CdT se revela que todo esto se hizo siguiendo los deseos de Saulot, que sin ser "técnicamente" el sire, sí que sería el verdadero fundador de la Línea de Sangre. Este es mi origen favorito.

El tercer origen es el del LdC Baali, que también es una maravilla, lleno de gore, sangre y vísceras. La historia del Cainita que viaja a la ciudad de Ashur y se carga a lo gore a varios sacerdotes infernalistas, lanzando los tres únicos supervivientes desangrados a un pozo, donde echa unas gotitas de su sangre. De ese pozo saldrían los tres primeros Baali: Nergal (más tarde conocido como Shaitan), Moloch y un tercer desconocido (según Eileen, podría ser Kareh). Sólo decir, que hay una versión resumida de este suceso en el LdC Salubri, en la que aparece el nombre del sire de los tres: Saulot.

Descartada la primera versión (por los motivos antes comentados), queda decidir entre la 2ª y la 3ª. Una opción sería colocar los dos orígenes juntos, como dos versiones distintas y que cada uno eligiera, pero no lo hice así. Originalmente opté por la 3ª, pues era la que aparecía en su libro de clan, presuponiendo erróneamente que las dos guerras que aparecían en ambas versiones eran la misma. Me equivoqué.

Octay (mil gracias para él) me informó de varios datos que daban mucha luz a este embrollo, y que aparecían en el Clanbook Assamite Revised. Corrí a comprármelo, y efectivamente se aclaraban muchas cosas. Aunque no habla del origen de los baali, estos están muy presentes (los Assamitas son enemigos jurados suyos). Y hay un momento en que se habla de la 2ª Guerra Baali. Se creía (erróneamente) que los Baali ya habían sido exterminados en la primera guerra (que aparece en el LdC Baali), pero tras descubrir unos rumores de unos infernalistas mortales que se hacen llamar Baali, Saulot envía a su progenie, y pasa lo descrito en CdT, dando lugar a una guerra.

Así pues, esa versión no es su origen, sino un hecho posterior en su historia, y su origen sería definitivamente (suponiendo que la palabra "definitivo" signifique algo para WW) el del LdC Baali.

3.5 - ¿Cuándo fue Abrazado Set?

Un tema peliagudo, sin que haya nada claro. Por un lado, se dice que estaba entre los Antediluvianos desde el principio, y que se reveló contra los 2ª Generación, por lo que también fue maldito por Caín. Esto nos daría un Abrazo de alrededor del 10.000 –8.000 aC. Por otro lado, en el LdC Setita se dice que fue Abrazado en el 5000 aC (aunque también se dice que había Setitas desde el 13000 aC, que alguien me lo explique), más o menos por las fechas del fin de la 2ª Ciudad. En Momia 2ª Edición se fija estos eventos hacia el 4000 aC. Vamos, que sería un Antediluviano jovencito. Para acabarlo de liar más, el Clanbook Followers of Set Revised afirma que Set es un dios y que es el padre de todos los Vampiros.

Según el LdC-S, la 2ª Ciudad estaba gobernada por la 2ª Generación, y fue la rebelión de los 3ª que acabó con la no-vida de los 2ª lo que hizo a Set jurar venganza contra el resto de Antediluvianos. Vaya, que contradice totalmente al Libro de Nod y Fragmentos de Erciyes (según los cuales, Set se apuntó a la rebelión). También es un pequeño detalle sin importancia que según todas las fuentes la rebelión de los 3ª contra los 2ª fue antes de la 2ª Ciudad, y lo que destruyó la 2ª Ciudad fue la de los 4ª contra los 3ª.

Posibles soluciones para este embrollo:

a) Retrasar el Abrazo de Set hasta el 8000 aC, justo después del Diluvio y justo antes de la muerte de los 2ª Gen, obviando las referencias a la 2ª Ciudad. En este caso el origen seguiría siendo el mismo, pero sin la referencia a la 2ª Ciudad.

b) Set no era un 3ª originalmente, sino un 4ª. Recordemos que Osiris (un 4ª) fue Abrazado por un tal Tifón, y que la senda de los Setitas es la Senda del Tifón. ¿Casualidad? Lo dudo mucho. Por otro lado, en el Cb-FoS-Rv se dice que Set se enfrentó a la serpiente Apep y le devoró el corazón. Apep es una encarnación del Wyrn, y sigue vivita y coleando en Momia 3ª Edición. Pero recordemos que la senda del Tifón enseña la corrupción, al igual que Apep (el Wyrn). Por otro lado, a veces se usa la expresión "devorar la sangre del corazón" como sinónimo de diablerizar. Tal vez Apep también sea otro nombre para identificar a Tifón, y que Set lo diablerizara, ascendiendo a 3ª y quedando tan manchado y corrupto como su sire. En este caso, encajaría en el 4000 con la rebelión de los 4ª contra los 3ª, lo que pasa es que queda muy mal decir que eres Antediluviano gracias a la diablerie, y para ocultar su crimen y fardar de haber sido un Ante de toda la vida, enseñó una versión corrompida en la que los 3ª se rebelaban contra los 2ª, aunque él no hizo nada de nada. Profundizando más en esta teoría, incluso podríamos establecer la hipótesis que el espíritu de Tifón/Apep se apoderó del cuerpo y las memorias de Set, de modo que efectivamente Set habría sido Abrazado en el 4000 aC, pero habría participado en la rebelión contra los 2ª milenios antes (Tifón, que sería el ocupante del cuerpo de Set).

c) Según la política actual de WW, la mayoría (o tal vez todos) de los 2ª sobrevivieron a la rebelión de los 3ª. Así que sería factible que un 2ª hubiera Abrazado a Set y le hubiera transmitido el odio y los deseos de venganza contra los Antediluvianos. Lo único a modificar sería que los 2ª no gobernarían la 2ª Ciudad (o tal vez sí, usando a los Ante como peones inconscientes).

Hemos optado situar el Abrazo de Set en el 4000, puesto que un mayor margen de tiempo nos parecía a ambos excesivo para los sucesos de Momia. No es que nos hayamos decantado por la 3ª hipótesis. Sencillamente hemos situado la fecha que más correcta nos parecía, dejando los datos tal y como estaban en la versión original, sin decantarnos por ninguna en concreto.

La opción c) se nos ocurrió después como una manera de justificar los sucesos y la fecha, pero en ningún caso fue la razón por la que fijamos el evento en el 4000 aC.

3.6 - ¿Quién es el sire de Mithras? ¿De qué generación era Mithras cuando fue Abrazado?

Tradicionalmente se dice que Mithras es chiquillo de Veddartha, que es el verdadero nombre del Antediluviano Ventrue. Error. Efectivamente, Veddartha es el sire de Mithras, pero no es el Antediluviano Ventrue, sino que es (o era) un 4ª Generación.

Esto se descubre en Crónicas de Transilvania-II, donde a la convención de Thorns asiste un chiquillo de Veddartha llamado Malthes, y ese chiquillo es de QUINTA generación. Por tanto, Veddharta era un 4ª, y Mithas en sus orígenes un 5ª. ¿En que momento Mithras diablerizó y a quien para ascender a 4ª? No lo sabemos. Lo único que tenemos al respecto es este pequeño detalle, que si no te lees atentamente las fichas de personaje se te puede pasar por alto y no enterarte.

4 - Semillas de Ideas:

¡Menudo nombrecito! ¿Es que en esta reunión nadie tiene un mínimo de sentido común y pone un nombre claro a las cosas? ... me niego a incorporar las sesudas y plumbeas [mira por donde me acaba de caer en gracia esta expresión ... plumbea ... , me ha quedado muy lograda, lo cual es muy lógico dado el genio que soy] pseudo justificaciones del pesado y seriote de ese Lasombra Antitribu Don Santiago Guzmán Castillo, sobre los motivos y justificaciones de esta sección. Pero como su humilde siervo este genial escriba sigue poniendo a su servicio su maestría sin igual)

¡Ab-Tehuti! Escriba presuntuoso e irreflexivo, ladronzuelo descarado, vergüenza de Thot ... No sigais tentando al destino, puesto que de seguir empeñado en ello es seguro que en breve que volvereis junto al Cabeza de Chacal y necesitareis nuevamente de sus servicios, y si de mi dependiera - D. Santiago Guzmán Castillo- quizás fuese la última vez que los necesitarais.

4.1 - Del número de los integrantes de la 3ª Generación de Cainitas; por Saulot, cainita.

Nuestro compañero Saulot, **no confundir con el 3ª Generación de mismo nombre**, nos ha recordado que no todas las fuentes hablan de 13 miembros de la 3ª Generación, sino que algunas fuentes hablan de 30 miembros, o incluso más. Un detalle sobre el cual deberíamos investigar más detalladamente en futuras reuniones.

4.2 - Robin Hood, ¿Despertado o Vástago?; por MrPoke, Arcanista Casa Capítular del Arcanum Ad Intra Mare Mediterraneum Occidentalis.

En relación a este peculiar personaje se han detectado varias informaciones contradictorias, lo cual nos hace sospechar de una confusión en las propias fuentes, pero en realidad también podría ocultar una realidad mucho más emocionante. De momento se ha incluido en la cronología una versión "conservadora" y poco amiga de fantasías, pero a continuación aportamos los datos originales a los que hemos tenido acceso, así como a un texto refundido de estas fuentes que nos proporcionan una versión más sobrecogedora.

** (1.183-1.190 AD) "Robin Hood", Stephen Trevanus funda cerca de Nottingham, Inglaterra, un brazo militante proscrito de los Mases Artesanos que combate a los Magi y clérigos locales. [MagoLC, p.53]*

** 1.189 AD - Inicio de la III Cruzada, liderada por el Sacro Emperador Romano Federico Barbarroja, Ricardo I Corazón de León de Inglaterra, y Felipe II Augusto de Francia.*

Cuando Ricardo parte de las Cruzadas, su hermano el príncipe Juan se convierte en el regente de Inglaterra. Contra su tiranía se levantará en Nottingham una banda de ladrones y forajidos, liderados por Robina Leeland, un Brujah puro y duro, partidario de Ricardo Corazón de León, quien se unirá a la proscrita nobleza sajona

** (Algunos datos apuntan que Robin Leeland [GdLT] fue uno de los líderes de los Mases Artesanos viviendo varios siglos, si bien desconocemos las fechas exactas y si pasó parte de esa larga vida ocultando una identidad cainita)*

Como pueden observar se da a dos personas, cada una con un nombre distinto, la identidad de "Robin Hood". Es posible que varias personas -incluyendo un cainita- colaboraran o simplemente coincidieran en actos alrededor del cual se constituyera el mito de Robin Hood, pero también es posible que ambas personas fueran en realidad una misma. Y de ser así quizás la historia de Robin Hood sería distinta ...

- Primero fue un mago Dedaliano, un rebelde contra la autoridad establecida y probablemente un cabeza hueca que tampoco seguía las líneas de sus magos superiores. Pero con el tiempo, dadas la naturaleza de sus actuaciones políticas y sociales, atrae la atención de los Cainitas Brujah que lo consideran un idealista y revolucionario valioso -quizás gracias a los Brujah surgiera el mito del bandido heroico que robaba a los ricos para dárselo a los pobres- y le abrazan, ya sea ignorando que fuera un mago o simplemente pasando de ello.

Naturalmente esta última versión no es oficial, sino un mero ejercicio de refundición que fácilmente puede estar equivocado, pero en todo caso más vale estar atentos a los posibles datos que podamos obtener en un futuro.

PD: Es una lástima que las hadas británicas no tuvieran información al respecto ... o al menos eso me dijeron cuando les pregunté educadamente por ello. La próxima vez intentaré emborracharlas con cerveza de brezo. Tengo una receta especial que me facilitó el espíritu de un escocés borrachín que afirmaba que era infalible para congraciarse con las hadas femeninas, espero que finalmente pueda conseguir todos los ingredientes, ya que algunos son un poco exóticos.

¡Me niego a seguir reproduciendo más tonterías!, así que si quereis seguir con el resto allá vosotros, yo cierro el estuche y guardo mis pinceles. Que el resto es pura rutina y formalidad. Y eso no es lo mío.

- Atentamente, suyo se despide hasta la próxima reunión su eminentísimo sabio Ab-Tehuti -

(Pueden dar por seguro que en la próxima reunión también estaré presente para poner mi piedra sobre la cumbre de la obra)

Apéndice E: El libro de la Cacofonia, o de lo grotesco que supone para el estudioso tantos cambios de nombres.

¿A que estáis hartos de tantos cambios de nombres?, ¿de encontraros con referencias aparentemente inconsistentes o contradictorias? ¡A grandes males grandes y mejores remedios!, y por ello este apartado.

Espero que sepáis agradecer los esfuerzos y dedicación de este humilde escriba, claro que de escriba normal no tengo nada, pero tal y como dijo cierto autor "eso ya es otra historia". De momento aspirad la sabiduría que mis labios han pronunciado y mis manos han tenido a bien el escribir en el más fino papiro y en la roca eterna para vuestra educación y beneficio..

- El único e incommensurablemente sabio Ab-Tehuti -

Vampiros / Cainitas / Vástagos

Asar	Osiris	
Ashur	Cappadocius	
Bollingbroke, Patricia	Tyler, Patricia @	
Cybele		
Cybeles (= Nergal		
Ennoia (Hija de Lilit)	Gangrel	
Esau (= Abd-ar-Rahman	Jacob	
Hassan al-Hansir	Karsh @	
Hijos de Haqim	Assamitas	
Lantra	Tiamat	
Maleki	Malaquita @	
Ma-ri-ah la Negra	Maria la Negra	
Marius	Walter Holmes	
Menelao	Menele	
Mi-ka-il	Beshter *	Miguel #
Nergal (= Saulot	Shaitan *	Huitzilopochtli \$
Olympia (madre de Alejandro Magno)	Petaniqua @	
Ravnos	Ravana el Errante (Se le conoce así entre las Hadas)	
Saulot	Zao-lat (Se le conoce así en Oriente)	
Seker (= Saulot	Conde St. Germain	Muerte Roja
Seth (Hermano, mago y Ghoul de Caín)		
Sutekh (Hermano de Osiris)	Set # (Se le adora con este nombre)	Ba'al (Así le llaman los Hiksos)
Tal'mahe'Ra	La Mano Negra	.

* Cambia de nombre para huir de sus enemigos

@ Cambia de nombre al ser Abrazado

Cambia de nombre por motivo religioso

\$ Cambia de nombre a fin de asumir la situación del que ha sustituido

(= Chiquillo de ...

Los datos subrayados provienen de fuentes de fiabilidad dudosa, o que con el tiempo han perdido el carácter de oficial.

Magus (plural: Magi) / Magos / Despertados

						HOY
Alto Gremio	Sindicato					Sindicato
. Buscadores del Vacío . Maestros Celestes	Ingenieros del Vacío \$					Ingenieros del Vacío
Alumnos de Parménides	Coro Celestial #	Hijos del Eter @				
Casa Hermética Golo Ex-Miscellanea	Gremio del Filósofo Natural @	Masones Artesanos #				
	Gremio del Filósofo Natural	Ingenieros Electrodinámicos	Hijos del Eter			Hijos del Eter
		Ingenieros Electrodinámicos	Ingenieros Diferenciales @	Adeptos Virtuales		Adeptos Virtuales
Círculo Hipocrático	Cosianos	Progenitores				Progenitores
Rshi	Chakravanti	Eutánatos				
	Handura	Eutánatos #				Eutánatos
	Madzimbabue (Chamanes)	Eutánatos #				
		Eutánatos	Bata'a @			Bata'a
		Eutánatos	Apad-Dharma @			Apad-Dharma
Altos Artesanos (Corte de Hatshepsut)	<u>Sectas Masónicas</u> Rueda del Oro, Pirámide de Oro Moneda de Oro	Masones Artesanos #				
						Iteración X
Orden de Hermes						Orden de Hermes
Gremio del León Blanco	Altos Artesanos #	Los Coronados	Solificati @	Hijos del Conocimiento	Casa Hermética Solificati(Orden de Hermes)#	Casa Hermética Solificati(Orden de Hermes)
Hermanos de Meru	Las Manos Opuestas	Hermanidad Akáshica				Hermanidad Akáshica
Orden de la Razón	Unión Tecnocrática	Tecnocracia				
Sagrada Congregación de Mentu-hotep	Voces Mesianicas	Coro Celestial				Coro Celestial
		Coro Celestial	Gabrielitas @	Cabala del Pensamiento Puro		
Videntes de Cronos	Sahajiya	Cultistas de Baco	Culto del Extasis			Culto del Extasis
. Hermanos Akashicos . Darwushin	Ahl-i-Batin \$					Ahl-I-Batin
Leah	Mareth	Tablis	Seramis	Elizabeth	Jill	Rachel Young
Micah					Jack	Reuben

Los datos subrayados provienen de fuentes de fiabilidad dudosa, o que con el tiempo han perdido el carácter de oficial.

- @ Grupo creado por una escisión del grupo anterior
- # El grupo previo se incorpora a este grupo
- \$ Resultado de la unión de los grupos anteriores