

## Metatrama para Abnoctia

Abnoctia es una ciudad autoconclusiva, pero para quien le interese respetar la metatrama, (el canon oficial de los sucesos y la cronología del MdT que WW reconoce como cierta) he aquí algunos tips que podrían ser interesantes. Cabe recordar que como Abnoctia es una ciudad no oficial, queda fuera de estos datos y es un AÑADIDO que nosotros hacemos a este canon para el MdT (que puede respetarse, o no, según el narrador)

### - La irreductible Huesca

Huesca es una ciudad donde La Camarilla todavía lucha por imponerse. En Asalto de Medianoche, pag 9, esto es comentado por Lucía, nombrada ya Arzobispo de Aragón, que comenta que ha hablado con Rufus informándole de que la victoria del Sabbat en Huesca, aportaría a la zona paz de una vez por todas. De esto se deduce, que existe conflicto en Huesca. (Aunque la intención de Lucía sea zanjarlo)

### - La controvertida Barcelona

En 1ª Edición BCN era una ciudad compartida por la Camarilla y el Sabbat (Toreador y Lasombra respectivamente) de un modo más o menos pacífico. En 2ª Edición minimizaban la presencia Sabbat, y la convertían en una ciudad dominada por los Toreador. Mientras que en el juego de cartas el Príncipe era un Tremere, Montoya. En la guía del sabbat de 3ª edición, parece ser una ciudad sabbat, dado que allí se celebran sus rituales. ¿Cual demonios es pues la realidad oficial de BCN? ¿Puede ser una ciudad con príncipe y además donde los sabbat realicen sus rituales?

Bien, pues hay más, en la sección de Nocturnos, en el RdV os ofrecemos un nocturno que no es como los otros 2 nocturnos que hay publicados sobre la ciudad, es un nocturno especial, casi (casi!) oficial, pero que no llegó a serlo. Un suplemento de autores españoles, en tiempos de 2ª edición, aceptado por WW, pero que nunca llegó a ver la luz. En este escenario, BCN es una ciudad gobernada por Montoya, así que personalmente lo que yo entiendo es que la ciudad es como este suplemento la presenta (Montoya se mantiene en el juego de cartas) pero existe igualmente presencia sabbat, aceptando lo que dice la más reciente guía del sabbat. Dada la cercanía de Abnoctia con Barcelona, antes o después un narrador debería responder a esta pregunta, y siendo una ciudad tan conflictiva, tomar esta postura podría ser una salida al apuro respetando la fuente más moderna (la guía del sabbat), la idea que casi llegó a ser en su momento (este apócrifo), y la idea original de la primera edición (una ciudad compartida) aunque algo matizada por los años y las publicaciones. En Abnoctia, algunos PNJS provienen de BCN, y hemos aceptado cuando menos que Montoya es su príncipe.

### - La arcana Toledo

Toledo es otra ciudad con conflicto de fuentes. Según Mundo de Tinieblas está habitada por Tremere, mayormente, y algunos Nosferatu. Los Tremere disponen de la Capilla de los Reyes, enfrentada a la Sociedad de la Luz Exterior, de la Orden de Hermes. Los Nosferatu se han mantenido al margen de este conflicto. Recientemente (década de 1990) todas las partes se encuentran inquietas ante la aparición de un poder desconocido en el castillo de La Vela, en Maqueda, que podría alterar la balanza. No se dice nada relativo al sabbat en esta versión.

Por otro lado, en las novelas de La Maldición de La Sangre, la ciudad es Sabbat, gobernada por un Lasombra; El Obispo Carlos. Las posibles opciones de compatibilidad son usar solo una de estas fuentes, ignorando la otra, o intentar aunar ambas, considerando que es una ciudad sabbat en la cual hay una capilla Tremere minoritaria en lucha con los magos de la ciudad (que entrarían ya dentro de Mago: La ascensión) En esta obra, se ha optado por esta postura, considerando que es una ciudad Sabbat, en la que hay una humilde capilla Tremere, y que existen puntuales Nosferatu (aprovechando la relación que el clan Nosferatu tiene con sus antitribu) y esporádicos vampiros, como el caso de Cuervo y su sire. No obstante, El historial de Cuervo está escrito de forma que pueda usarse con una ciudad camarilla (como apunta Mundo de Tinieblas) ya que no refiere ninguna presencia sabbat en la ciudad. Lamentablemente, si usas Toledo como ciudad sabbat sin la presencia de los Tremere, este historial no es compatible.

#### - Ascenso y Caída de Monçada

En el 98, asciende de Arzobispo a Cardenal, convirtiéndose en un rival político digno de la propia Regente (novela Assamita página 234). La promoción de Arzobispo a Cardenal, según la Trilogía de la Maldición de la Sangre, se debe a encontrar un remedio para la misma. (Aunque oficialmente no fue tan drástica como la trilogía ilustra). Como parte del operativo de su asesinato, minutos después de las 12 del 6 de octubre del 99, en la iglesia, un sujeto dispara unas ráfagas dentro de la propia iglesia. (Novela Assamita página 227). Se destruye las vidrieras de la iglesia pero no hay bajas. También explota un pequeño artefacto explosivo en un cuarto de mantenimiento de la Ópera de forma simultánea (Novela Assamita página 236). Oficialmente no hay tratamiento para estos sucesos. Queda en manos del Narrador determinar si la prensa local o nacional se hace eco de este suceso, pero oficialmente, sucede (al menos, según las novelas). Monçada es asesinado el 7 de octubre (la noche del 6 al 7) del 99, casi a la 1 de la noche. (novela Assamita página 241).

Por lo tanto, metatrama mediante, Monçada como la inmensa mayoría de PNJs oficiales no puede ser asesinado por los PJs, ya que su destino es morir "como está escrito". Según las novelas, después de su muerte, algunos vampiros entran a su refugio (ya sin el Leviatán) a ver que pueden sacar, al mas puro estilo mazmorra del Dungeon (novela Gehena página 129), pero esta no sufre grandes cambios, ni tiene grandes nada que saquear.

Políticamente, con la muerte de Monçada, los Creyentes carecen de un líder fuerte. Media docena de rivales, casi todos Arzobispos latinoamericanos o del Mediterráneo, buscan establecerse como el "Herederero de Monçada" pero ninguno de ellos ha podido dar un verdadero golpe de efecto. Menard, el Arzobispo de Nicaragua es el que más apoyos ha conseguido por el momento, combinando un fervor por el romanocaticismo más tradicional con una devoción fanática por las guerras del Sabbat. Desafortunadamente para su objetivo de suceder a Monçada, su visión se centra en los problemas latinoamericanos, y muchos Creyentes acaban aburriéndose de sus diatribas sobre la influencia izquierdista en el catolicismo iberoamericano y la necesidad de una purga.

Si interesa introducir el refugio de Monçada en tus partidas, hay un artículo al respecto en la [sección de Nocturnos del RdV](#).

- Lucía, Arzobispo de Aragón

En las novelas de la trilogía Lasombra se nos dice Lucia no pertenecía al Sabbat porque era una rebelde y hacía todo lo contrario a lo que su Sire Ambrosio quería. Al morir Ambrosio, Lucia está a punto de suicidarse porque no le encuentra sentido a su vida (Su razón de la existencia era destruir todo lo que su sire hacía o quería), y sabe que con el tiempo la bestia la dominará, y descubre que los antiguos del clan Lasombra no la han matado porque su sire Ambrosio la protegía a pesar de todo. Es un viejo y poderoso Fantasma de Zaragoza (lleva muerto desde la Edad Media) quién la ayuda a seguir adelante.

Así, una Lucia más madura encuentra una causa en el Sabbat. Decide seguir la senda de la noche y una nueva motivación y ganas de vivir la llevarán (Sobre el 2000) al Arzobispado de Aragón (Un arzobispado nuevo, que ella rige desde Zaragoza). Un consejo de Obispos queda regiendo Madrid.

En la novela Sombras, Lucia se une al Sabbat para evitar que el Matusalén Lasombra, Gratiano, pueda dominarla fácilmente. Así, se une a la manada del clan Lasombra que la custodia y comparte la Vaulderie con ellos. Dicha Vaulderie le da algo de inmunidad frente a la legendaria dominación de Gratiano. Así es como Lucita se convierte en miembro de La Manada de la Corte. Todo esto tiene lugar en un avión que se dirige a Río de Janeiro.

La Manada de La Corte fue creada en México DF por la corte de los Cardenales Lasombra (De ahí su nombre) para investigar una serie de sucesos que afectaron al clan Lasombra. Cuando Lucia se convierte en Arzobispo de Aragón, la manada trabajará para consolidar del todo su poder. Los actuales (1996) miembros de la manada son:

- Andrew Emory, Obispo de Portland. 11ª Generación. Chiquillo de "Conrad". Ductus de la manada
- Barry Morn. Sacerdote de la manada
- Demba Makemba Adoula "Conrad". 10ª Generación Chiquilla de Elías Bruylant. Ex Paladín Del difunto Cardenal Timofiev.
- Roxana. Mística del Abismo
- Rosa. Diabolizó a su sire. Antigua.
- Simón Peter. Taumaturgo. Morirá en Monomacia, a manos de Barry, el Sacerdote, por insultarlo.
- Niccolo "Metepatas". Lo matarán los Lasombra en El Cairo por metepatas.

- La semana de las pesadillas

La semana de las pesadillas es un fortísimo evento de la metatrama que tiene lugar en Julio del 99. Se desarrolla en el suplemento El Tiempo de la Sangre Débil (consultalo para ampliar datos y leer reglas opcionales) Hace referencia a una semana durante la cual el mundo se vio convulsionado por pesadillas, a raíz del despertar de Ravnos en [Bangladesh](#). Ninguna parte del mundo se libró de [sus efectos](#).

Jueves, 22 de Julio

El Antediluviano despierta, pero *para el MdT en global, esto pasa desapercibido*. Comienzan las pesadillas, aunque se es incapaz de recordar que se ha soñado. En Abnoctia, los Malkavian de Abnoctia y Huesca se convocan a través de la red de locura para mañana en el cementerio, con discreción

Viernes 23 de Julio

El Antediluviano se mueve, y aunque *el MdT podría ser consciente de que algo sucedió ayer y hoy (los durmientes, hablen con quien hablen, se percatan de que todo el mundo está sufriendo pesadillas), en conjunto sigue ignorante de lo que sucede*. Las pesadillas se mantienen. Los Malkavian de Abnoctia y Huesca celebran su encuentro, desentierran cadáveres intentando evitar testigos, y los decapitan.

Esta acción, obviamente puede atraer la atención de las autoridades locales, y del Trono de Hierro (que según como se haya desarrollado la trama, podrá achacarsela a los Malkavian, o estos habrán logrado mantenerla en secreto) pero desde luego tendrá consecuencias, salvo que pase inadvertido a ojos mortales y no-muertos.

Sábado 24 de Julio

El Antediluviano es interceptado por 3 poderosos Catayanos, que intentan destruirle. Uno de ellos crea un tifón que inunda la región causando destrozos, a la vez que les encierra para luchar, bloquea la huida del Antediluviano, y los protege del sol (mediante las densas nubes y lluvias que trae) en las horas diurnas (durante las cuales continúan combatiendo) Este es [el primer signo de la gehena](#). Durante el combate, la Tecnocracia detona bombas de neutrones para detener al antediluviano, pero no es suficiente. Las muertes que causan estas detonaciones inician el sexto maelstrom.

Las pesadillas continúan sucediendo, pero los Ravnos ganan azarosamente entre 1 y 3 niveles de quimerismo sin restricción por generación. La dificultad de las tiradas de quimerismo, no obstante, podrían variar entre 1 y 10 azarosamente a lo largo de esta noche, y además, los Ravnos sufren +2 a la dificultad de resistir el frenesí. Recordemos que bajo frenesí, La Bestia aporta la FV necesaria, así que en el caso de estos Ravnos, no deberán gastar FV para sus poderes de quimerismo.

*Cara al MdT, podrían tenerse noticias de un tifón golpeando la zona de Bangladesh.*

Domingo, 25 de Julio

Pronto por la mañana (hora de Bangladesh) el Antediluviano vence a los 3 poderosos Catayanos y continua avanzando, dañado por el combate y las bombas de neutrones, pero al disolverse el tifón, el azote del sol, le golpea y resulta demasiado para él, siendo reducido a cenizas.

Ravnos, una criatura anterior al diluvio, un nieto de Caín, es borrado hoy.

En el momento de su muerte, los niveles de quimerismo se normalizan, y las pesadillas desaparecen. Todo su linaje (todos los Ravnos del MdT) siente la muerte de su patriarca, y sienten nacer un irrefrenable impulso caníbal por la sangre de sus hermanos. Instintivamente, los Ravnos se reconocerán mutuamente, es la sangre llamando a la sangre, y sentirán apetito salvaje por encima de todo lo demás. Cada vez que se crucen con otro Ravnos, deben acumular 5 éxitos en una tirada de Autocontrol o Instintos para resistir esta sed, más fuerte de lo que jamás hayan sentido. Las generaciones 15 a 12 tienen una dificultad de 8 para resistir el ansia caníbal. Las de 11 a 8, dificultad 9, y las 7 a 4, dificultad 10. Además de este ansia caníbal en el momento de un encuentro, sienten el ansia caníbal (sería interesante una interpretación, quizás algunos sujetos pudiesen estar dispuestos a buscar activamente a sus hermanos por iniciativa propia) y en cada despertar, o en cada cruce con otro Ravnos, deben chequear FV para evitar el ansia de activamente tratar de localizar a cuantos Ravnos puedan por todos sus medios.

*Cara al MdT, la noticia del día es el tifón de Bangladesh, llegando a todas las cadenas televisivas, sobremesas, emisoras de radio, y periódicos. la Tecnocracia velará en todo momento por que las noticias se mantengan en el punto adecuado de lógica publicidad (correspondiente a un evento así) e información controlada (ofreciendo explicaciones plausibles para la formación inesperada de un tifón así, su extraño comportamiento, dando las estimaciones convenidas para el fenómeno, en espera de que dure, controlando que se evacue Bangladesh sin acercarse a la zona comprometida, vigilando que no salgan a la luz los registros sísmicos ni los niveles de radiación, etc)*

Lunes, 26 de Julio

*Segunda noche de canibalismo entre los Ravnos. Cara al MdT, en Bangladesh ha acontecido una desgracia natural, un fortísimo tifón que trajo tormentas, inundaciones, destruyó la zona, y dejó aproximadamente 1.300.000 muertos. La noticia del día es el comienzo del control de muertos (un drama), desaparecidos, los daños materiales, y la profunda crisis económica y alimenticia que provocará en Bangladesh el tifón, haciendo necesaria una fuerte intervención internacional.*

Naturalmente, la Tecnocracia conoce la verdad y sabe que parte de los muertos fueron causados por sus bombas de neutrones (unos 61.000) aunque estuviesen diseñadas para destrozarse el mínimo terreno posible, la radiación fuese focalizada, y de rápida dispersión. Igualmente, la Tecnocracia intentará relacionar las pesadillas sufridas por la ciudadanía mundial como uno de los fenómenos psíquicos de precognición global (a un nivel nunca conocido) que, en teoría, según algunos estudiosos de lo paranormal, suceden antes de graves desgracias (cualquier teoría, por absurda que parezca, es preferible a la verdad) La Tecnocracia en secreto fundará (y manipulará) *el Institute for Study of Precognitive Dreams (ISPD) que en los meses siguientes se hará famoso por pretender demostrar que estos fenómenos de precognición en los sueños, a escala global, están fundamentados y que son una especie de mecanismo de alerta del subconsciente global humano ante graves desastres (p.ej, un tremendo tifón perfectamente natural como el que ha azotado desgraciadamente Bangladesh), ya que el potencial de la capacidad mental humana es prácticamente infinito.* Algunos de sus integrantes pretenderán también demostrar (aunque la Tecnocracia se encargará de que no les dejen) habilidades psíquicas como la telequinesis, telepatía, pirokinesis, clarividencia, etc

Jueves, 29 de Julio

Esta noche, el canibalismo Ravnos desaparece (tras 4 noches de sed), y los supervivientes del clan pueden continuar con relativa tranquilidad. Aunque el clan no ha sido borrado de la faz del MdT ha sufrido graves pérdidas, y su número está muy menguado.

La semana de las pesadillas se da por concluida en la noche de ayer. No obstante, esta noche un nuevo presagio aparece en el cielo nocturno del MdT, una estrella roja.

## - La estrella Roja

La estrella no es visible para los mundanos, pero algunas criaturas despertadas (vampiros, ghoulés, garous, parentela, magos, kueijin, changelings, imbuidos... pero no momias, demonios, o wraiths, o al menos, eso creo, pues en sus líneas de su juego no he visto tratado el tema de esta estrella) pueden verla como un pequeño brillo rojo. Para quienes posean Auspex 2 o superior (o el mérito Oráculo) brilla como Venus y se muestra rodeada de un halo, que emana maldad. La estrella afectará a las fuerzas mágicas, volviéndola mas voluble según pasen los años, y abriendo nuevas puertas a lo imposible (Consulta La Señal Roja para mas datos)

*Esta estrella permanecerá desconocida para el mundo hasta que en el 2003 será detectada por la NASA, y finalmente pasará a ser visible poco antes del Jueves 31 de Julio del 2003, día en que la NASA emite su informe, nombrándola como Objeto Estelar #2001KX76 (coloquialmente "Estrella Roja") El estudio no es del todo concluyente, pero informa que el objeto posiblemente sea un cometa en vez de un elemento con radiación propia.*

## - El sexto Maelstrom

La detonación de cabezas nucleares que fue necesaria para eliminar a Ravnos mató en un solo e inesperado instante a miles (61) de personas, causando el sexto maelstrom, que azotó la tierra de los muertos con una violencia superior a la de los [anteriores maelstrom](#). (Irónicamente, el quinto, fue causado igualmente por [la bomba de Hiroshima](#))

El Maelstrom barre la ciudad de Amenti (revisión del juego Momia), aunque el propio Osiris se levanta de su trono para protegerla, causa que, [por un momento, el propio Infierno expulse a los caídos](#) (aparición de Demonio), arrasa las tierras tras el manto ([cambian las reglas de nigromancia](#)), y lanza fantasmas a través del manto devueltos a cadáveres que se alzan de sus tumbas ([los putridos de cazador](#), que son el mismo concepto que los resucitados de wraith, pero disparados por el maelstrom) mientras que los imbuidos comienzan a surgir (Apareciendo el juego de Cazador)

Cuando las noticias de zombies alzándose por el mundo llegue al Trono de Hierro (quizás meses o cuando menos semanas más tarde) se entenderá que la decapitación de cadáveres en el cementerio (si es que se descubrió) podría haber obedecido inexplicablemente a fines preventivos, y causará que el riesgo de ruptura de la Mascarada (o incluso una ruptura menor) quede justificado, siendo preferible a una ruptura causada por algún zombie que saliese a caminar por Abnoctia.

De todas formas, tras el maelstrom, hay más. Decir que las muertes causadas por las bombas de neutrones son el origen del maelstrom, es solo contar parte de la historia. Demos una mirada a la tierra de los muertos.

Anubis, que ya en otras ocasiones había visitado a los Barqueros y colaborado con ellos, se presentó en la oculta fortaleza de Dis, la sede de la Sociedad del Juramento del Remo y les hizo una petición en nombre de Osiris y Horus. El Reino Oscuro de Arena, donde habitaban los wraiths del Antiguo Egipto desde hacía milenios, había sido atacado por repugnantes vampiros que habitaban en una ciudad también oculta en la tempestad, y que consideraban que era la fabulosa Enoch, la ciudad que según sus leyendas, había construido Caín, el Primer Vampiro. En cumplimiento del tratado entre Anubis y los Barqueros, éste les pidió que destruyeran Enoch, una decisión que intranquilizó a muchos de los Barqueros por las potenciales consecuencias, pero a pesar de todo aceptaron.

Uno de ellos, Dacius Severus, envió a su protegido Erik a Estigia con información sobre la localización de Enoch. Una flota de Estigia se dirigió hacia la Ciudad Negra de los Vampiros, que habían esclavizado a muchos wraiths a lo largo de los siglos, y aunque al principio fueron rechazados por los formidables poderes de los no muertos, la reliquia de una bomba nuclear fue suficiente para convertir Enoch en un montón de ruinas humeantes azotadas por la Tempestad. Ningún vampiro sobrevivió.

Xerxes Jones, un hechicero que investigaba las profundidades del Laberinto, y planeaba detonar un poderoso artefacto en el Pozo del Olvido, fue alcanzado por la onda expansiva de la bomba que había destruido Enoch. Su propio artefacto estalló, destruyéndolo en el proceso. Las explosiones combinadas provocaron el Sexto Maelstrom, con una furia sin igual y que se extendió por las Tierras de las Sombras y los Reinos Oscuros, seguida por una oleada de Espectros.

#### - Los Justicares

Abnoctia se ubica en 1996, en un año en que los Justicares no son los que la guía de la camarilla nos indica. Para mas inri, 3 Arcontes sirven en la ciudad a sus Justicares, con lo que tener muy claro este punto se vuelve imprescindible. Lamentablemente, no todos los Justicares para todos los años de la historia están determinados. En el periodo que nos ocupa, sabemos que desde 1985, los Justicares son:

Brujah: [Carlack](#)

Malkavian:

Nosferatu: Petrodón

Toreador: [Madame Guil](#)

Tremere: [Karl Schreckt](#)

Ventrue:

Gangrel: [Xaviar](#)

Estos Justicares cambiarán en 1998. Serán años convulsos para el Mundo de Tinieblas, con la llegada de las ultimas noches. [Los Gangrel marcharán de la Camarilla](#) detrás de Xaviar, [Petrodón será asesinado por los tremere antitribu...](#) pero el MdT es amplio y no podemos extendernos a todos los puntos.

Es más, sabemos que en 1992 muere en Milwaukee, asesinado por Garous, Ulisyan Thracs. Aunque no sabemos de qué clan era Justicar, necesariamente tiene que ser Malkavian o Ventrue. Además, también sabemos que en 1985 fue nombrada Justicar Tremere Gabrielle Di Riguetti, y que como mínimo (ingreso de Dylan en la Lista Roja) perduró hasta 1987. Esto es reseñable, ya que por otro lado sabemos que el antecesor al Justicar Tremere de 1998 es Karl Streck, lo que no sabemos es que sucede con Gabrielle.

#### - Malkavian y Assamitas

Malkavian y Assamitas son dos clanes que esto de los años les puede afectar bastante directamente. Empezar comentando que no siempre los malkavian tuvieron dementación. Con la llegada de la convención de Thorns, para poderse unir a ella, se pidió al clan Malkavian que renunciase al uso de la Dementación. El Clan, para que se le permitiese la entrada, celebró en Domazlice (República Checa) un ritual que impuso muros a sus mentes... es decir, cambio Dementación por Dominación. El ritual lo celebraron los matusalenes del clan, y se dice que no hubiesen tenido el poder de hacer eso sobre "todo" el clan si Malkav no hubiese querido...

Lease el todo entre comillas, porque el ritual solo afectó a quienes se unieron a la camarilla, los antitribu (los del sabbat) mantuvieron la disciplina.... y en 1997 forzaron el segundo despertar y la dementación volvió a los de la Camarilla. El planteamiento es el mismo, tuvo que mediar la voluntad de Malkav casi seguro. Por esto, entre 1493 y 1997 los malkavian de la camarilla NO TIENEN dementación, si no que usan dominación. Esto implica que los Malkavian de Abnoctia (y contemporaneos camarilla) no disponen de dementación, si no de dominación, aunque ellos no lo dirían así, ellos mas bien dirían que sus mentes, todavía está embotada por el ritual que sus matusalenes llevaron a cabo hace 5 siglos, y que se ha transmitido por la sangre.

O mas probablemente, no sepan que alguna vez tal don existió en la camarilla, y achaquen a los salvajes del sabbat la capacidad de actuar de forma tan monstruosa... De hecho, incluso después de 1997, algunos Malkavian quedaron sin ser afectados por la ola de locura enviada desde el Sabbat y retienen la dominación, considerando la dementación como “no de clan”

Finalmente se habla de la red de locura malkavian.... Recomendando mirar el libro de clan malkavian REVISADO para leer sobre esto, ya que también es importante para el clan, y conviene clarificar conceptos.

Con los assamitas viene a suceder lo mismo, pero mas complicado Al principio de los tiempos, cada casta del clan (ver en el libro de clan revisado) tenía una debilidad (una regla opcional, que puedes aplicar o no, simplificando) a la cual se sumó la maldición que los Baali les impusieron, haciéndoles adictos a la vitae. Esta maldición es lo que conforma su debilidad de clan, y como tal sería, si no fuese por que en Thorns se pactó un nuevo castigo para los asesinos.

Según leamos cronicas de transilvania (segunda edición, en la propia convención de Thorns) o el libro de clan revisado assamita (tercera edición, en Tiro) en 1943, o 1946, se lanzó por parte de los Tremere un poderoso ritual que afectó a todo el clan, impidiéndoles beber la sangre a la cual eran adictos (por una maldición Baali anterior) Esta nueva maldición, es como que borra y sustituye a efectos de reglas a la anterior, y así hubiesen quedado las cosas, pero la historia sigue siendo dinámica, ya que los assamita antitribu viajan a las ruinas de la ciudad de Chorazin, donde los Baali les maldijeron por primera vez, intentando encontrar algún tipo de respuesta o indicio que les permitiese luchar contra esta nueva maldición.

Allí, los antitribu, encontraron un altar ritual mediante el cual, los hechiceros pudieron utilizar su fuerza para librarse del encantamiento Tremere. Bien es cierto que despertaron alguna clase de horror olvidado y apenas unos pocos escaparon, pero los que escaparon quedaron libres de la maldición Tremere (los antitribu, y solo los antitribu, quedaron pues con el antiguo defecto de clan, el impuesto por los baali, y si acaso, los defectos opcionales por casta) Al tiempo, los antitribu se unirían al sabbat (y es por esto que los antitribu de la guía del sabbat tienen el defecto de adictos a la vitae, por que son ella progenie de estos supervivientes) Mientras tanto, los assamitas leales a Alamut, seguían atados por la maldición Tremere hasta 1998, (como nos dice el basico de mascarada, 3ª edición, en su pagina 91) cuando despertó el Matusalén Ur Shulgi, El Pastor, y deshizo esta maldición.

Es por esto que el basico nos dice que hasta 1998 existe una debilidad de clan, y en 1998 se sustituye por otra. Este despertar, causó un cisma religioso dentro de los fieles a Alamut, ya que creaba dos tendencias, la de los fieles a Alá, y los que ahora eran fieles a Haquim (y su profeta UrShulgi)



Con anterioridad a esto, los assamitas podían decantarse por una opción u otra, o mezclarlas como considerasen, pero con el despertar del Pastor, y su exigencia de venerar a Haquim sobre el propio Alá, el sendero se bifurca y se hace necesario adoptar uno de los dos credos (y UrShulgi castiga con la Muerte Definitiva no adorar a Haquim...) Por tanto, en 1996, nos encontramos todavía con assamitas incapaces de beber vitae, excepto la de otros assamitas, y que deben pagar un diezmo de sus contratos a los antiguos. En estos tiempos, para poder cometer diablerie, los hechiceros encontraron soluciones alternativas alquímicas, como el ritual de [La garganta de Marduk](#), pero eso ya escapa al propósito de esta nota.

Solo comentar, que aunque el básico dice que un Assamita que beba vitae (afectado por esta debilidad, claro) sufre 1 nivel de daño no absorbible letal por cada punto de sangre, el libro de clan revisado matiza que si se trata de diablerie, cada punto de sangre le causa 1 agravado no absorbible y tantos letales como la FV permanente del diablerizado (estos, si absorbibles) aunque en ningún caso obtendrá nada más que los puntos de sangre que logre beber. Igualmente, existe una regla relativa a los hechiceros según la cual, por el poder que tuvo que extraer El Pastor de toda su progenie hechicera para romper la atadura de los Tremere, estos (sus descendientes) desde 1998 al 2000 (incluido) necesitan gastar 1 punto de sangre al ejercitar cualquier hechicería, sea senda o ritual.

Documento auxiliar a Abnoctia Nocturno  
Autoría de Lord Tzimize para [el Rincón del Vampiro](#)  
Colaboraciones de Magus y Noctis