

ÍNCUBOS Y SÚCUBOS

Por Lord Tzimize
mousejouse-tzimize@yahoo.es



[Gulfora](#) es la Súcubo más famosa del mdt, pero no la única. Y al igual que existen las súcubos, existen los incubos, su contrapartida masculina.

“La bella Belfegor, caudilla de la quinta casa, señora de la inspiración, obligaba a su rebaño a copular de acuerdo con rituales de su invención diseñados para elevar la humanidad a su última potencia. Los gritos que escapaban de su ciudadela, el Palacio De Los Suspiros, resonaron mucho tiempo después de su destrucción al final de la guerra”

Estas criaturas han existido desde los albores de la humanidad, pero es probable que de todos los siglos que han visto discurrir, los últimos hayan sido los que más les han gustado, por la liberación sexual que han traído.

Según cuentan algunas historias, descienden de la Madre Oscura Lilith. Nacidos de los mares, comparten su hambre y su afán por arrastrar a todos los mortales hasta sus profundidades. Todas las historias coinciden en que los Íncubos y sus contrapartidas femeninas extraen la fuerza vital de sus víctimas por medio del acto sexual.

En cualquier caso, estas criaturas aparentan ser inmortales. En estos momentos, con la humanidad entrando en una nueva era de belleza, estos seres del sexo se atracan, no solo de sexo, sino también de estética.

En su día, en la Edad Oscura, estos monstruos eran considerados horrores de medianoche; lo cierto es que a menudo tenían que recurrir a la violación para poder sobrevivir.

Ningún ser representó lo que fue el Renacimiento mejor que un Incubo o un Súcubo. A medida que la mojigatería medieval fue dando paso a nuevas formas de sensualidad, estos infames seres abandonan sus escondrijos y emergieron al mundo de los hombres. Como modelos para artistas, sofisticados príncipes comerciantes y cortesanos, caminaron sin subterfugios por las calles.

Pero ahora, en aquella vivida y permisiva era, no sentían ninguna necesidad de recurrir a la fuerza bruta. Mientras que en el pasado el súcubo podría verse obligado a forzar a un joven granjero mientras dormía, en el Renacimiento podía seducir a cualquier sacerdote adinerado. Liberados de la necesidad de las constantes agresiones sexuales, estos seres cultivaron apetitos aun mayores: conversaron con eruditos, inspiraron a artistas, se unieron a conspiradores...

Y si el Renacimiento les fascina, el actual mundo moderno les embriaga.

Un tiempo de erotismo omnipresente, vicio en cada esquina, cine erótico directamente emitido en los canales públicos, una sociedad lujuriosa hambrienta de sexo donde todos los vicios están tolerados, permitidos, e incluso fomentados. Las noches de neón del siglo 20 son un paraíso para estas criaturas. Tras siglos de torpes tocamientos, ahora pueden revolcarse en todo su carnal esplendor.

Estos emisarios del sexo dominan el cambio de formas y saben como actuar. Por medio de sus sentidos sobrehumanos, el súcubo divisa a su presa, percibe su punto débil y ajusta a su aspecto y personalidad para encajar con sus deseos. Cuando uno de estos seductores persigue a alguien, muy pocos consiguen resistírseles. Mas, ¿son malvadas sus transformaciones?. ¿La lujuria es malvada en sí misma?

En estas noches finales esa pregunta ya no es formulada

- Tienen la facultad de ocultar sus cuernos y alas, mostrando únicamente su atractivo aspecto, a voluntad y sin problema, para caminar entre los mortales

- Invariablemente sufren el trastorno ninfomanía o satiriasis. Perverso, celebrante (sexo) y vividor son naturalezas y conductas básicas para estas criaturas, especialmente la segunda.

- En su forma natural, poseen cuernos, que pueden usar en combate (F-1 A, se tratan como el rasgo apocalíptico) y alas (se consideran de 4 pts) que les permiten volar.

Tb pueden alargar sus uñas para cortar con ellas la carne de sus adversarios. (F+1 A)

- Puede ser creados acorde al sistema de creación típico de mdt, si bien:

* Disponen de todos sus poderes "de serie" (su capacidad para la hechicería, según determine el narrador)

* Sus atributos sociales pueden elevarse hasta 10, y al ser creados, cada punto que se les asigne, cuenta como dos (ojo, el punto de regalo básico no se multiplica). Esto sucede igualmente con la habilidad (secundaria) de flirteo.

* Reciben 30 (no 15) gratuitos para reflejar su larga existencia (los gratuitos se aplican después de haber doblado las puntuaciones sociales y de flirteo)

- Son dañados por los símbolos religiosos (1 nivel agravado) aunque no por la luz o de forma especial por el fuego, como dicen algunas erróneas leyendas (no obstante los detestan en grado extremo y suelen rehuirlos)

- Son inmortales (salvo que sean asesinados) y absolutamente inmunes a enfermedades de cualquier tipo, inanición, insomnio, venenos, sobredosis...

LOS PODERES DEL PECADO

Estos son los poderes de los Súcubos e Íncubos. Afectan solo al sexo contrario al de la criatura, pero independientemente de la orientación sexual. Estas criaturas SOLO sienten deseos por los miembros del sexo opuesto, pero les es indiferente una conducta hetero, u homo, si no, estas criaturas no serían lo que son...

Además de esto, algunas de estas criaturas, dominan la magia estática (sobre un 40% de ellas)

El abrazo de la pasión

El dolor desencadenó en Devin un deseo como jamás había sentido. Oyó un extraño sonido y se dio cuenta de que lo había emitido él. [...] Todo desapareció o estaba desapareciendo: Tigana, Alessan, Alais, Catriana, los recuerdos... [...] Sin saber como, se encontraron en la cama entre el desorden de los cojines [...] mientras ambos se agitaban juntos en un frenesí que se afanaba por perder de vista el mundo en la medida de lo posible [...] El deseo destruyó en Devin toda capacidad de pensar, todo intento de pensar. [...] Y antes [...] de que hubiera transcurrido la mitad de la noche [...] Devin ya no sabía que clase de hombre era [...] pero si sabía muy bien que ella lo había transformado Tigana, Guy Gavriel Kay

El usuario gana una capacidad sexual sobrenatural que lo convierte en el mejor amante que haya tenido la víctima de forma automática. Aunque este poder no requiere tirada alguna, y es innato a estas criaturas, caso de necesitar comprar varios usos del poder, pueden compararse éxitos de apa+atl contra dificultad 6. La víctima no puede hacer otra cosa que dejarse llevar por la experiencia y colaborar en el placer.

Sistema: Automático. Este poder solo puede usarse sobre víctimas “indefensas”, sea mediante una presa, sea mediante Roce Placentero, sea por estar aturcidas, sea por estar hablando sin mediar hostilidad... Es un poder eminentemente narrativo. Una de estas criaturas es capaz de incitar a la cópula a su víctima en las circunstancias más drásticas, pero no puede hacerlo alegremente en un entorno en el que esta pueda oponer resistencia, como un combate, aunque si podría ejercer p.ej una presa y manteniendo esta aplicar el poder.

Al margen de esta limitación en su uso, este poder es absolutamente drástico e irresistible y puede forzar a la víctima a una cópula salvaje en los contextos mas ilógicos si la criatura lo desea, por mucho que la situación sea burda, dantesca, o diametralmente opuesta a la naturaleza de la víctima.

La víctima tiene derecho a resistirse (por decir algo) mediante una tirada de FV a dificultad apa+atl una vez la cópula ha comenzado. De pasarla, podrá llegar a no entregarse especialmente ávido al monstruo, pero de fallar, lo hará voluntariamente obsesionado con toda su voluntad (y descubriendo habilidad y resistencia mejorada para el sexo, fruto de la motivación sobrenatural de la criatura)

El amante soñado

Aquella mujer, sin duda fantasía de cualquier hombre, constituía a sus ojos mucho más que todo eso. Era para él su imagen de mujer físicamente perfecta. Un raro capricho del destino y la genética que la mujer de sus sueños estuviese en el mismo bar que él, en el mismo momento, y aún más, pues a pesar de ser plenamente fiel a sus fantasías y poseer los mejores rasgos de las mujeres con las que había estado, parecía que la azarosa genética se había tomado la libertad de incluso mejorar el diseño final, asegurándole con certeza que jamás en la vida toparía con otra mujer tan perfecta según sus propios cánones *Cronicas de sangre, Lord Tzimize*

Permite alterar al usuario su aspecto por completo, basándose en las expectativas de su objetivo. De este modo, asumirá la forma que quiera, o sueña ver la víctima.

Narrativamente, modificadores sociales pueden introducirse si la víctima está engañada y cree que se relaciona con el sujeto duplicado.

Sistema: Manipulación + Empatía. La tirada se enfrenta a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si la tirada se salda con éxito, asumirá la forma física, la voz y los ademanes que la víctima desee. Inclusive, se puede ahondar en los recuerdos de la víctima y asumir la forma de un individuo específico (aunque esto aumentara la dificultad a 8, caso de que su FV sea menor) Este efecto dura una escena, a menos que este decida disiparla prematuramente. No se trata de una ilusión (el cuerpo cambia realmente).

Visión del deseo

“No, soy virgen mientras así lo quiera La Diosa; lo más probable es que me reserve para el Gran Matrimonio... Viviana no me ha puesto al corriente de su voluntad ni de la voluntad de La Diosa” – inclinó la cabeza y dejó que el pelo le cayera sobre el rostro, sintiéndose cohibida ante la mirada de Lanzarote, como si él pudiera leer sus pensamientos y conociese el deseo que le recorría como una llama repentina. ¿Se atrevería a entregarle esa virginidad protegida si él se lo pidiera?
Morgana (Experta en magia, Marion Zimmer Bradley)

El usuario puede leer los deseos sexuales de un blanco como si se tratase de un libro abierto.

Sistema: Un chequeo de Percepción + Empatía contra n.o 7 permite visionar las vivencias, tabúes y fantasías sexuales del blanco, conociendo su valoración de ellas, y al detalle, aunque la víctima no los recuerde o no les haya dado nunca importancia. El número de éxitos determina lo profundo del análisis

- 1 éxito Tabúes, y fantasías sexuales por cumplir
- 2 éxitos Tabúes, y fantasías sexuales cumplidas y por cumplir
- 3 éxitos Vida sexual de esta temporada
- 4 éxitos Vida sexual de estos años
- 5 éxitos Vida sexual completa

Los efectos de este poder son cognitivos y si acaso, interpretativos, pero pueden incluir bonificadores concretos a las tiradas sociales pertinentes.

Roce placentero

“Su presencia me produjo un gran malestar, experimentando a la vez deo y temor. Si, ardía en deseo de besar aquellos labios tan rojos o de que ellos besasen los míos [...] Levantó la cabeza con aire provocativo [...] Sin moverme, yo contemplaba la escena a través de mis casi entornados párpados, en medio de una impaciencia y un suplicio exquisitos. [...] Se aproximó y se inclinó sobre mí hasta yo poder percibir su respiración agitada. [...] No me atreví a levantar los párpados, aunque seguí observando la escena a través de mis pestañas y ví perfectamente como la joven, arrodillada, se inclinaba cada vez más hacia mí. Sus facciones revelaban una voluptuosidad emocionante [...] Su cabeza descendía lentamente, sus labios llegaron al nivel de mi boca, [...] al prolongarse aquella sensación, cerré los ojos por completo en una sensación de lánguido éxtasis” Jonathan Harker (Drácula, Bram Stoker)

Este poder produce un intenso placer a la víctima simplemente a través del contacto físico del usuario, dejándolo indefenso.

Sistema: La víctima sentirá este placer mientras se mantenga el contacto, y debe pasar una tirada de FV (dificultad apa+flirteo) para hacer algo que no sea limitarse a disfrutar. El contacto se puede prolongar cuanto quiera, pero si se interrumpe, habrá derecho a otra tirada por parte de la víctima. Si la víctima supera la tirada, será inmune a este poder durante la escena en curso.

Erotismo desbordante

Por una mirada, un mundo; por una sonrisa, un cielo, por un beso... ¡yo no sé qué te diera por un beso! Becquer

El erotismo mana del usuario de forma evidente, aunque mantenga una actitud recatada o permanezca impecablemente vestido de la cabeza a los pies. Las personas a su alrededor susceptibles de ser atraídas podrán sentir deseo, celos de los objetos de su atención, complicidad....

Estas criaturas solo se alimentan de personas de diferente sexo, nunca de las del mismo sexo pero homosexuales. Personas de esta preferencia sexual, aunque nunca serán tomados como objetivo, se ven igualmente afectados

Sistema: El poder no tiene efectos automáticos más allá de influenciar la actitud de quienes lo sufren, cantidad que viene determinada por Carisma + Interpretación (n.o 7)

5 éxitos Todos los receptores potenciales

4 éxitos 20 personas

3 éxitos 6 personas

2 éxitos 2 personas

1 éxito 1 persona

Los afectados pueden gastar fuerza de voluntad para resistirse cada turno. Liberándose cuando hallan gastado tantos puntos consecutivos como éxitos generó el usuario. En caso de afectarse a más personas que receptores potenciales presentes, las personas “desperdiciadas” simplemente se ignoran. En caso de no poder afectar a todas las víctimas potenciales, comienza a afectarse a los de menos fuerza de voluntad.

Lujuria cegadora

“La pasión es mas fuerte que la fé, mi amado. La pasión oblitera a la razón. Troile me pertenece”
Annis (Guerra de Sangre, Robert Weinberg)

Se usa para convertir a la victima en servicial lacayo, mediante (explicitas o no) promesas de placeres que solo así podrán ser conocidos. La víctima estará hechizada, obsesionada y deseará agradar a cualquier precio para ganar los favores, la atención, el beneplacito, la lujuria del usuario del poder. Mantiene su libertad de acción, juicio, y creatividad... siempre desde su arraigado deseo de complacer (Lo cual podría llegar a dar problemas, si apareciesen celos)

Sistema: Apariencia + Empatía (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del blanco). El número de éxitos determina la duración del efecto.

- 1 éxito una hora.
- 2 éxitos un día.
- 3 éxitos una semana.
- 4 éxitos un mes.
- 5 éxitos un año.

No hay forma de prolongar la duración del efecto. La victima pasa a ser inmune a este poder (usado por este tipo de criaturas, no p.ej, a la presencia vampírica) y, de hecho, una vez que el estado se desvanece, la victima es consciente de haber sufrido tal efecto (cosa que durante el efecto, bien pudiera ser que no lo fuese, engañandose a sí mismo).

LA HECHICERIA DE LA TENTACIÓN



Los Incubus o súcubus que dominen la magia estática, pueden aprender conjuros variados, pero disponen de un cierto surtido que suele ser típicamente habitual.

A pesar de la (ampliable) foto, su hechicería no suele estar centrada al combate o la defensa.

Este listado pretende ser un compendio de conjuros comunes, no significa que solo puedan manejar estos sortilegios, que deban poseerlos todos, o incluso que todos los íncubos o súcubos deban tener talento en la hechicería.

Todos los conjuros marcados con (R) son Rituales, que requieren disponer de un objeto personal de la víctima, un botón de la ropa, un reloj, una foto... Si el objeto es preciado (su pulsera de la suerte), la tirada ve disminuir el n.o en 1, si es especialmente preciado, o es una parte de su cuerpo (un cabello) en 2. Por contra, un objeto meramente poseído como pertenencia aumenta el n.o de la tirada en 2 (un botón arrancado de la camisa favorita, la matrícula arrancada de su coche)

Mientras no se determine lo contrario *la duración del efecto de todas estas magias estáticas viene determinada por el número de éxitos.*

1 éxitos 1 semana

2 éxitos 1 mes

3 éxitos 6 meses

4 éxitos 1 año

5 éxitos Permanente

Los conjuros que indique que pueden ser cancelados a voluntad, poseen esta ventaja, pero solo aquellos donde se explicita. El procedimiento es realizar nuevamente el ritual, en esta ocasión con éxito automático para cancelar el efecto antes de su culminación, pero este uso implica gastar 1 punto de fv temporal salvo que la víctima esté presente. Los poderes que no ofrezcan esta posibilidad no cabe si no esperar a que culmine su duración.

*** Sueño**

Este hechizo no requiere mas que gestos esotéricos, ninguna palabra ni ingrediente.

El monstruo gesticula delante de su rostro con sus manos, frecuentemente pasandose los dedos índice y corazón estirados y juntos por delante de los ojos con la palma hacia fuera, e igualmente sobre la boca cerrada

Se chequea Car + Med contra la FV o [Res+4] (lo que sea mayor, aunque caso de ya estar durmiendo o intentando dormir la victima, se usa [Res+4]) de su victima como n.o. Cada éxito causa una hora de sueño, en la cual la vitima soñará vívidos sueños eróticos

Una vez inculcado el sopor, este se mantiene toda su duración sin concentración alguna por parte del monstruo (en el momento del chequeo puede estipularse un número máximo de éxitos) el cual puede anular el sopor en cualquier momento antes de agotar su duración.

El sopor no puede ser roto por procedimiento alguno, niquiera causando daño a la victima Solo mediante medios sobrenaturales (relacionados con disipar somnolencia) se puede anular este sopor.

Las criaturas que por su condición no necesiten dormir (aunque puedan hacerlo) son inmunes a este poder, así como otras que necesitándolo sea una necesidad relativa, repercuten un malus de 1 punto a la tirada

*** Amor (R)**

Requiere un ritual de 3 minutos, en el que el monstruo no recita nada y gesticula poco de rodillas en una superficie plana frente al objeto y rodeada de velas rojas y petalos de rosa a baja iluminación, siempre apartada de la luz solar. El ritual es puramente mental, contactando con la mente de la victima (a través del objeto-nexo) y tratando de subyugar sus emociones

El monstruo lanza Apa+Ocul contra la FV de su victima como n.o.

La victima no necesita conocer al hechicero, en cuyo caso, al verla por primera vez se disparará el efecto. Los efectos a nivel de reglas del enamoramiento son puramente narrativos, aunque podrían incluir algunos bonus en tiradas sociales.

*** Bendecir el lecho (R)**

Requiere un ritual de 3 minutos, en el que el monstruo no recita nada y gesticula poco de rodillas en una superficie plana frente al objeto y rodeada de velas.

Realiza una tirada de Car+Med con un n.o igual a la [Res+4] de la victima

La victima no sentirá nada en ese momento, (y quizás nunca, salvo un punto de inflexión positivo en su vida sexual) pero le será potenciada su capacidad sexual mientras dure el conjuro. Este ritual posee la capacidad de alargar su duración toda la vida mediando 7 éxitos.

*** Negar el lecho**

Este hechizo no requiere mas que gestos esotéricos, ninguna palabra ni ingrediente.

El monstruo realiza unos gestos arcanos con sus manos y finaliza con su barzos extendidos, senalando con los índices extendidos los genitales de su victima.

Realiza una tirada de Man+Med con un n.o igual a la FV o [Res+4] (lo que sea mayor) de la victima

La victima no sentirá nada en ese momento, pero le será negado absolutamente cualquier apetencia sexual, impidiendo además a su cuerpo sufrir excitación alguna mientras dure el efecto, imposibilitándole para mantener una relación sexual satisfactoria (y eso si al pobre diablo le fuerzan a intentarlo...) Este conjuro tiene la facultad de afectar de por vida obteniendo 7 éxitos, y de cancelarse a voluntad.

*** Despertar al amante**

Este hechizo no requiere mas que gestos esotéricos, ninguna palabra ni ingrediente.

El monstruo besa en los labios a su victima, y chequea Man+Lid, contra un n.o igual a la FV de la victima.

La victima sufrirá el trastorno ninfomania/satiriasis (presentado en la guia del sabbat) tanto tiempo como determinen los éxitos. Este poder tiene la facultad de afectar de por vida con 7 éxitos.

*** Belleza (R)**

Para este ritual, el monstruo toma arcilla, y la moldea, no debe esculpir lo que desea, es simplemente un catalizador de sus intenciones para conformar la magia.

El ritual requiere la disposición de cirios de forma concreta (int+ocul, 10 exitos a 6, una tirada por cada 3 minutos), y que el monstruo camine (concentrado, en una especie de ensoñación) según ciertas aputas entre ellos mientras enton unos canticos en sumerio y moldea la arcilla. Este proceso lleva 10 minutos, al finalizar los cuales, a la arcilla es "añadida" el foco del ritual (el objeto que perteneció a la victima, un anillo podria ser introducido en la arcilla, una chaqueta usada paa envolver el resultado, etc)

Mientras el ritual dure (con 7 éxitos toda la vida) Y estos dos elementos no sean separados, la victima del ritual ve aumentar su belleza. Aunque sus rasgos fisicos no cambian, ciertamente, resulta mas agradable de contemplar.

Mediante una tirada de Des+Ocul, a dificultad [Apa+4] de la victima, el monstruo reparte esa cantidad de éxitos entre duración (la indicada para estos rituales, con 7 toda la vida) y efecto (1 punto de apa cada 2 exitos)

De tal forma, que tras obtener 5 exitos supongamos, puede repartir 1 punto más de Apa (2 exitos) durante 6 meses (3 exitos), 2 puntos mas de apa (4 exitos) durante 1 semana (1 exito) o como desee, respetando el máximo de apa 5

*** Fealdad (R)**

Idéntico a belleza, excepto que en lugar de embellecer, afea, los puntos de Apa se pierden en lugar de ganarse, hasta un mínimo de 1.

*** Amante complaciente (R)**

Este ritual lleva 15 min. El monstruo prepara un pentáculo cuidadosamente diseñado y trazado con polvo de plata pura (des+ocul, 10 exitos a 6, una tirada por cada 3 minutos) en cuyo centro se coloca una cadena forjada con tantos eslabones como cilos lunares (meses) hayan tratado la pareja en cuestión. El ritual consiste en el recitado de unos versos en latín

El efecto (que puede ser cancelado) es causar en la víctima una absoluta sumisión a su compañero, lo cual se logrará obteniendo 2 o más éxitos en una tirada de Man+Lid contra la FV o la [ast+4] (lo que sea mayor) de la víctima. Los efectos de esta sumisión son narrativos

*** Los cuernos del rey (R)**

Este conjuro funciona a todos los efectos (excepto que no puede ser cancelado) como Amante complaciente, si bien, causa el efecto de sentir un profundo deseo de ser todo lo infiel que se pueda al compañero, prodigando tus favores a los 4 vientos. Sustituye la cadena por una cornamenta de ciervo adulto bien desarrollada, y el pentáculo se elabora con piedras.

*** Don del promíscuo (R)**

Invocar este poder se logra realizando un ritual de 5 minutos de duración. En este ritual, el monstruo toma muchas uvas y las aplasta liberando su jugo, que cae en una copa espacialmente tallada para cada uso concreto (int+pericias, 8). Mientras hace esto, entona unos viejos salmos babilónicos. Finalmente, traga de una vez todo el contenido de la copa y lo escupe (momento clave del ritual) sobre un animal dispuesto para este efecto, al que pasa a sacrificar para cerrar el ritual. Este animal solo puede ser un macho cabrio, rata, zorra, o serpiente.

Realiza una tirada des des+ocul contra una dificultad igual a la [Res+4] de la víctima

El efecto de este conjuro es imbuir una [ets](#) en la víctima durante la duración del ritual (con 7 éxitos, toda la vida) La ets se producirá al azar, si se quiere optar por una concreta, la dificultad crece en 2 puntos. Este conjuro se puede anular a voluntad

*** Coneja (R)**

Requiere un ritual de 15 minutos, en el que el monstruo recita unos viejos salmos sumerios y gesticula en una superficie plana frente al objeto, dentro de un pentáculo de sangre trazado para la ocasión meticulosamente (des+ocul, 10 exitos a 6, una tirada por cada 3 minutos) y rodeada de ovarios extirpados de animales. (Caso de ser ovarios de persona, añadir un -2 al n.o modificado por el objeto foco del ritual)

El monstruo lanza Man+Med contra [Res+4] de su víctima.

Los efectos para la víctima (este ritual solo afecta a humanos) son meramente narrativos, ya que la víctima experimentará un embarazo mundano en cada una de sus relaciones mientras dure el efecto del ritual. (Aunque puede cancelarse a voluntad)

El embarazo retuerce brutalmente las leyes de la probabilidad requiriéndose una imposibilidad biológica para que el ritual tenga garantías de NO funcionar. Mientras exista posibilidad de fecundación, el ritual hará su trabajo, superando anticonceptivos, algunas clases de esterilidad, etc

*** Fertilidad (R)**

Una variante más benévola de coneja, destinado a afectar únicamente a la próxima relación. (Siempre que no se salga de la duración del conjuro)

Requiere exactamente la misma preparación exclusiva y dedicada, un salmo sumerio diferente (eso si), los ovarios, el mismo tiempo...solo cambia la tirada necesaria para hacer funcionar la energía (domeña principios médicos mas que sobrenaturales)

Usese para esta variante Man+Ocul contra [Res+4] de su víctima.

*** Esterilidad**

Este hechizo no requiere mas que gestos esotéricos, ninguna palabra ni ingrediente.

El monstruo realiza unos gestos arcanos con sus manos y finaliza con su barzos extendidos, señalando con los índices extendidos los genitales de su víctima, y mueve los dedos como si los acariciase.

Realiza una tirada de Man+Med con un n.o igual a [Res+4] de la víctima

La víctima sufrirá en ese instante un abrumador dolor en sus genitales, ([exitos] niveles de daño contundentes absorbibles) que podrían hasta sumirlo en la inconsciencia, pero lo que es mas importante, le incapacitará, independientemente del daño, para poder ser fértil mientras dure el conjuro (con 7 éxitos, toda la vida) Una persona afectada por esta esterilidad, no podrá procrear ni mediando hechicería o magia verdadera tipo fertilidad o coneja. Puede ser cancelado a voluntad

Estas criaturas también disponen entre su repertorio de la senda de la [Alquimia](#), con la cual a menudo imbuyen los anteriores efectos (u otros) en pócimas.

Alquimia (Herbalismo, Magia Natural, Química Avanzada...)

Sistema:

Inteligencia+Alquimia (Procedimientos alquímicos)

Inteligencia+Herbalismo (Procedimientos herbalistas)

Inteligencia+Ciencia (Procedimientos de Química Avanzada)

Coste: Un punto de Fuerza de Voluntad por operación.

Modificadores:-1 a la dificultad si el ritual es conocido.

Tiempo: Por defeco, un día por nivel de efecto.

Por cada círculo de conocimiento que tenga el alquimista/herbalista/químico por encima del requerido para el efecto la dificultad se reduce en un día. O sea, que un alquimista con cuatro círculos en Alquimia puede hacer una operación de Nivel dos en pocas horas. Rara vez se tarda menos de una hora.

Duración: Varía, pero normalmente dura una escena.

Efectos: Nótese que la Alquimia no tiene aspectos como tales. El lanzador tan sólo necesita conseguir un éxito básico para realizar un cierto elixir como se detalla más adelante. Sin embargo, el elixir puede perder su poder o trabajar a medio gas si el jugador no logra tres o más éxitos.

1- El Alquimista puede crear compuesto y sustancias que son simplemente versiones avanzadas y potentes de la química que ya existe. Estos compuestos no parecen en absoluto mágicos: Analgésicos, soporíferos, venenos y pegamentos son los ejemplos más comunes.

2- Versiones más complejas de lo que ya está disponible con un círculo. Algunas sustancias (tres o más éxitos) podrían permitir al consumidor sobrepasar sus límites físicos normales, u obtener acceso a sentidos, alucinaciones o sueños más místicos. Puede subir un punto de Atributos (hasta el máximo de cinco) durante una escena

3- Puede fabricar sustancias que eleven al sujeto hasta cotas sobrehumanas o crear materiales que excedan los límites de lo normal (aleaciones sobrenaturalmente fuertes, etc.) Algunas de estas sustancias pueden imbuir al consumidor..... de alguna habilidad psíquica de nivel bajo durante un periodo muy limitado.

4- Puedes fabricar sustancias que eleven en dos un atributo durante una escena (o uno si afecta a más de un atributo, incluso por encima del límite de cinco. U objetos menores con versiones mejoradas de efectos anteriores.

5- Con este nivel de conocimientos puede duplicar los poderes de las criaturas sobrenaturales, principalmente Dones y Disciplinas. También puedes duplicar los efectos de los poderes innatos de esas criaturas (los poderes de las hadas, fantasmas, exaltados y despertados no puede sen imitados) Estas pociones requerirán generalmente una muestra del ser en cuestión (vitae, polvo de colmillo de dragón, pelo de un hombre lobo, etc...) o un acercamiento y estudio personal del sujeto. Tales brebajes suelen tener unos potentes efectos secundarios desagradables (cuanto más poderoso es el Don o Disciplina, más pronunciados son los efectos secundarios.)