

# Lujuria en la Sangre



UNA GUÍA DE SEXUALIDAD PARA VAMPIRO: LA MASCARADA





# Lujuria

en la Sangre

**POR LORD TZIMIZE**

Viciosos que colaboraron: Bowesley, El Mal, Noctis, Padre Oscuro, Mitru  
Ningún vicio fue rehusado durante la redacción de esta guía

# CRÉDITOS

**Escrito por:** Lord Tzimize

**Diseñado por:** Lord Tzimize

**Colaboraciones:** Bowesley, El Mal, Noctis, Padre Oscuro

**Maquetas:** Cnegro4

**Imagen de Portada:** Mitru

**Imágenes Interiores:** Estacado, ZenalP040, Drewgardner, arsenal21, InCase, Luis Royo, Sami06, Caress, Sarahfreaks22, Modelmeg2003, Anarkyman, Fransmensinkartist, NetSeawolf, Artzybasheff, SeedyDeedee, Artmovementspgh, Joe6peck, Chuck\_piresart

Vampiro: La Mascarada, V:TES, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y posiblemente violados.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2013 CCP hf. All rights reserved.

## EL RINCÓN DEL VAMPIRO

El Rincón del Vampiro (<http://rinconvampiro.superforos.com/>): Web clásica y pionera en el viejo Mundo de Tinieblas, y Vampiro en concreto. Más de 13 años en línea. Comunidad imprescindible en la internet de habla castellana. Motor de decenas de otras webs en los años en que las webs sobre Vampiro proliferaban. Una auténtica biblioteca de contenidos, y una comunidad viva con quizás la mayor producción de contenidos propios de la red. En diferentes etapas de la web, contó con foro interpretativo, servidor FTP para manuales, lista de correo, varias kedadas por Madrid y Levante, y ante todo un espíritu de divulgación sobre el juego y su metatrama que la diferenciaba de otras webs por el rigor y estilo periodístico propio de sus foros. Con el Tiempo del Juicio, y el cierre del viejo MdT, la comunidad fue perdiendo garra para detenerse la creación de nuevos contenidos sobre 2008. En la actualidad el foro sigue funcionando, y la web sigue siendo un referente en la red que incluye multitud de módulos, reglas caseras, y ayudas para el narrador. Inició la "Comunidad de Rincones" a la que al tiempo se sumaron El Rincón del ([Wraith http://dreamers.com/rincondelwraith/](http://dreamers.com/rincondelwraith/)), y el todavía muy activo El Rincón del Demonio (<http://rincondemonio.blogspot.com/>).

## LA BIBLIOTECA DE LA HERMANDAD

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas mediante el escaneo, traducción, recopilación, creación y maquetación de manuales de todas sus líneas, incluyendo tanto material oficial como no oficial.

El material incluido en la Biblioteca sólo pertenece a la línea de Viejo (o Clásico) Mundo de Tinieblas. Nuevo Mundo de Tinieblas NO tiene cabida en la Biblioteca de la Hermandad, ya que está siendo publicado en estos momentos tanto por White Wolf como por la Factoría, en su versión española.

Este Proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos Traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, OCR de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos, maquetas...) será agradecida. Contáctanos a través de <http://labibliotecadelahermandad.blogspot.com/> o nuestro correo [labibliotecadelahermandad@gmail.com](mailto:labibliotecadelahermandad@gmail.com).

# Lujuria

## en la Sangre

### ÍNDICE

PALABRAS DEL AUTOR	5
CAPÍTULO UNO: EL SEXO DE LOS MUERTOS	9
CAPÍTULO DOS: ¿QUIERES ACOSTARTE CONMIGO?	19
CAPÍTULO TRES: PERO PRIMERO, A LA TIERRA VE COMO VAMPIRO	31
CAPÍTULO CUATRO: JUGUETES ERÓTICOS	39
CAPÍTULO CINCO: PERVERSIONES	47
CAPÍTULO SEIS: EL SEXTO MANDAMIENTO	59
APÉNDICE UNO: LAS BATHORY (LÍNEA DE SANGRE)	71





# PALABRAS DEL AUTOR

*Esta guía versa sobre el erotismo y la sexualidad de esos cadáveres andantes que llamamos vampiros. La figura del vampiro está inherentemente asociada al erotismo, cuando no al sexo.*

*Incluso cuando los vampiros del Mundo de Tinieblas tienen quizás mas potenciada su faceta de cadáveres andantes que algunas otras corrientes (y menos que otras, todo sea dicho) siguen estando sujetos a una visión, de entrada, erótica, y no tan a menudo (pero existente) a otra sexual.*

*Diferenciamos claramente estas dos facetas, por mucho que se relacionen entre si.*

*La faceta erótica debe vincularse en la figura del vampiro, a su hedonismo, al placer de sus sentidos (el tacto de la seda, el brillo del cristal, los sonidos de la noche...) a sus caricias en la seducción de la caza...*

*La faceta sexual, hace referencia al apetito carnal del vampiro. Apetito desviado, menguado, quizás, pero en ocasiones también incontrolado, que se relaciona tanto con las relaciones carnales como con su percepción de depredador (las arterias llamándole bajo la piel, el calor de los cuerpos vivos, el rítmico bombear de los corazones...)*

*Desde luego, en experiencia del autor, estas 2 facetas son poco exploradas en las mesas de juego.*

*Ciertamente no son facetas excesivamente potenciadas en los productos de White Wolf, pero de alguna forma están allí, si sabes donde mirar. Por ejemplo, el erotismo, presentado de forma amplia se trata en Momia pags 187 o 189. Otros manuales incluyen temáticas mas sexuales, como el camino del pecado.*

*Cada mesa alcanzará su lógico equilibrio (desde la ausencia a la omnipresencia) en estos temas como lo alcanzará con la violencia explicita, el lenguaje soez, o con la profundidad de las tramas morales o políticas. Es al final, la suma de estas cosas lo que define en una mesa como es su Mundo de Tinieblas en los aspectos maduros.*

*La intención de esta guía es compendiar las pocas reglas aplicables a la sexualidad y al erotismo, para que pueda ser una guía de consulta con todo lo referente a erotismo y sexualidad. Pretende fomentar un Mundo de Tinieblas maduro, sin alardes ni lucimientos innecesarios, donde tengan representación desde los votos de castidad de una monja a las perversiones de un incubo, en la medida que el narrador desee mostrarlos.*

*Lord Tzimize*





Ya había pasado más de una vida entre los no-muertos, que con ciertas excepciones, tenían el aire atractivo de los depredadores. Entre los vampiros ricos de Londres, París, y Viena, había hombres y mujeres tan perfectos desde un punto de vista físico, tan ideales, que uno pensaría que el Olimpo había entregado a sus dioses. Pero ninguno de ellos tenía la belleza de Emma Blake.

Partes de él que casi había olvidado ansiaron su cuerpo. Ese pelo de satén con solo algunas mechas canas. la carne pálida pero no exactamente blanca. El movimiento de sus pechos como peras y la curva de sus caderas. Los estanques color avellana de sus ojos. El grosor de su labio inferior y la delicadeza de sus orejas. Pero su verdadera belleza, entendía él, estaba en la vida que, milagrosamente, aún conservaba. No-muerta y condenada como todos los de su especie, conservaba vivos los anhelos de una mujer viva. Había hablado de su preocupación por su hija, por su marido. A pesar de su aparente asociación de toda la vida con los márgenes de la sociedad de los vástagos, no había adoptado las maneras de un depredador, y por eso, en la medida en que tal cosa era posible, la quería.

- Dejame verte los ojos - Dijo, y alargó una mano para quitarle las gafas.

La sábana que agarraba con la otra mano se movió descubriendo la curva de un pecho y la vena azul que tenía allí.

Beckett se sintió helado y desesperado, caliente y frío, aterrado y alborozado.

A diferencia de la mayoría de los vampiros del civilizado Londres, Beckett provenía de un linaje de no-muertos mucho más próximo a su naturaleza bestial. Había aprendido muchos de los beneficios de este linaje en el transcurso de las décadas, desde como deslizarse dentro de la tierra rápidamente hasta a adoptar el aspecto de un murciélago o un lobo, pero su linaje también tenía su precio; las marcas claras de su propio corazón salvaje. No eran cosas de las que estuviere orgulloso.

Aun así, cuando Emma le quitó las gafas teñidas, no cerró los ojos para esconder la raja de sus pupilas felinas o los iris de color ámbar. En lugar de eso, contempló sus ojos muy humanos y vio en ellos un indicio de compasión que flotaba en sendos lagos de comprensión.

Llevó la mano hacia la sábana y se la quitó. Ella se resistió medio segundo y luego la dejó caer, descubriendo su desnudez. La mano enguantada de Beckett descendió por su cuello, hasta la clavícula.

Su cuerpo estaba marcado con un dibujo de cicatrices que debía haber dejado allí su época con el hechicero Anwar Al-Beshi. Arrugas blancas de piel cicatrizada bajaban en forma de V por debajo de los pechos hacia su sexo. Su mano las siguió deteniéndose en cada una de ellas y pasando sus dedos por el vello grueso de su pubis. Su otra mano siguió la fina cicatriz lineal que bajaba por su esternón. Su mano dio la vuelta alrededor del pecho izquierdo.

Las manos de ella se movieron hacia esa mano dejando la otra donde estaba por debajo de su estómago. Pudo sentir que le tocaba los dedos bajo su guante de cuero fino, y dejó que le quitara esa funda, exponiendo otra señal de su linaje. Un vello oscuro, suave como la marta cubría el dorso de su mano, sus uñas eran duras y gruesas como las de un perro.

Ella llevó la mano a su boca y besó la dura palma.

Beckett se quitó el otro guante, lo que hizo suspirar a Emma. Le deshizo la corbata y le desabrochó los botones de la camisa, al principio lentamente, pero luego con una rapidez cada vez mayor. Las manos de él bajaron por su espalda y encontraron la carne tierna de sus nalgas.

Ella se inclinó y pasó la lengua por su pecho, y él apretó las manos como respuesta, arañando y provocándole cardenales en la carne blanca del trasero, y haciéndola gritar.



El perfume de los jabones de jazmín y el matiz cobrizo de las lágrimas de sangre llenaron su nariz.

Sin dejar de apretarla con fuerza, la atrajo hacia sí y la levantó, forzándola a agarrarse a su espalda. Dio unos cuantos pasos, giró, y la lanzó sobre la enorme cama.

Ella soltó un grito salvaje, rebotó al caer sobre el colchón y quedó tendida sobre el estomago.

Saltó sobre ella y pasó su lengua por su garganta. Deslizándose una mano bajo la cadera para elevar ligeramente el trasero, deslizó la cara, la boca y la lengua hacia su pubis. Emma separó sus piernas para él, dándole la bienvenida. Los colmillos salieron de las encías como espadas gemelas y se hundieron en lo más delicado de su carne. Ella vibró de placer mientras su vitae fría resbalaba hasta la boca de él.

Beckett levantó la cabeza después de un momento interminable que lo mismo podía haber durado un segundo o una hora. Los instintos salvajes para el placer y la depredación lo estremecían por dentro.

La dio la vuelta dejándola sobre la espalda. Emma lo miró, y unos colmillos afilados como dagas aparecieron entre sus labios. Se abalanzó sobre él, empujándolo hacia atrás, hacia el final de la cama. Cayó al suelo con un ruido sordo fuerte y ella se colocó encima de él, empezando a tirar del resto de su ropa. Se quitó el abrigo y la chaqueta mientras ella se encargaba del cinturón. Juntos se ocuparon de las prendas que aún le quedaban y Emma examinó su desnudez. Sus manos hambrientas encontraron lo que hacía mucho tiempo había sido la raíz de su virilidad y la acarició.

¿Cuanto tiempo había pasado desde que había sentido algo en su miembro?

Recuerdos distantes de pasión viva burbujearon ligeramente.

Con una sonrisa traviesa ordenó a la sangre fluir hasta ese órgano abandonado y lo que había sido flácido en la mano de Emma se volvió erecto y poderoso.

Esto a su vez despertó un recuerdo distante (una muchacha en un campo bajo el sol, el sabor salado de su beso, y la calidez húmeda de su feminidad) Beckett se levantó de debajo de Emma, la llevó por toda la habitación la apretó contra una de las paredes.

Emma se retorció y peleaba salvajemente, desgarrándole la piel con las uñas y tirándole del pelo.

Obedeciendo instintos que había creído extirpados de su alma no-muerta, empujó, sintió la humedad terrenal fresca de sus pliegues y escuchó los chillidos de placer que jadeaba a su oído. Los dientes palpitaban en su boca y las piernas de ella se cerraron a su alrededor como serpientes, atrayéndola hacia ella una y otra vez. En el quinto golpe hundió los colmillos en su hombro y ella hizo lo mismo en el de él.

El placer fue distinto a cualquier otra cosa que Beckett hubiese sentido antes.

Deseó que pudiera durar para siempre.

Duró hasta el alba.



# CAPÍTULO UNO: EL SEXO DE LOS MUERTOS

*“¿Sabías que beber sangre es mucho mejor que follar?  
Al menos para nosotras...”*

- Vampiresa Sabbat

Los ángeles no lo sé, pero los muertos tienen sexo, aunque sea poco. Al menos, los muertos que van por la calle entre nosotros. Estar muerto lo cambia todo, pero quizás no tanto como para borrar uno de los impulsos mas fuertes de la especie, quizás por psicología, quizás por que La Bestia parece disfrutar con la lujuria, o quizás la muerte si borre los impulsos sexuales (más de un caso hay)

El sexo está en la cabeza, pero también está en la base biológica del organismo, y cuando mueres, toda esa base biológica se detiene. Se acabaron las sustancias químicas liberadas al torrente sanguíneo por las glándulas de la cabeza, se acabó la dilatación de los vasos sanguíneos y la presión arterial, se acabaron los genitales excitados, se acabó el ritmo cardíaco y la temperatura corporal, en resumidas cuentas, se acabó lo que conocemos como excitación, solo nos queda la costumbre. La costumbre de un cerebro muerto que todavía razona, percibe y siente, de excitarse con ciertas cosas.

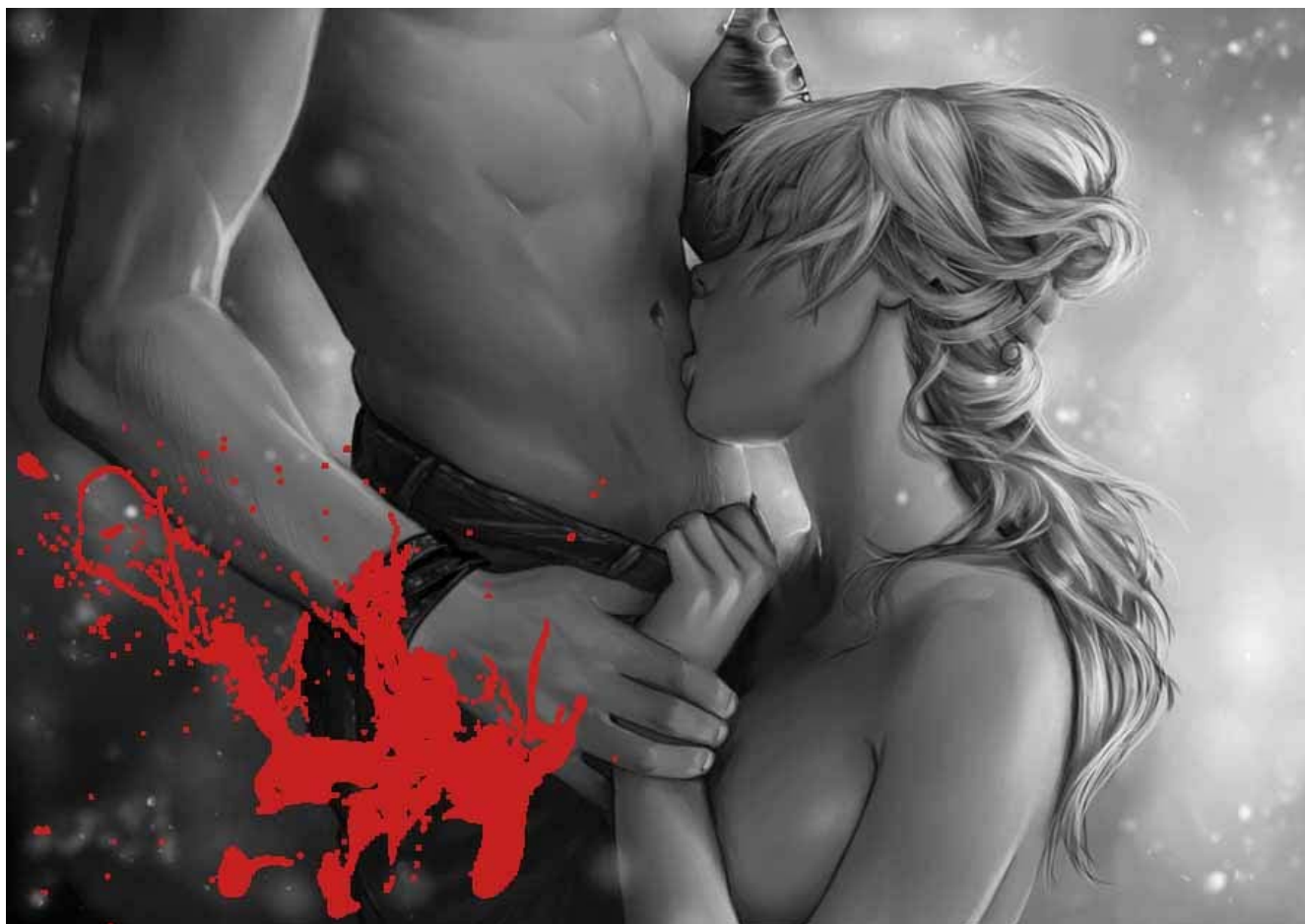
El vampiro sabe que *debería* excitarse con según que estímulos, probablemente seguirá encontrando atractivos algunas cosas puramente físicas (con menor

intensidad que antes, ya que ahora su cuerpo no le dice nada y es un cacho de carne muerta) pero por encima de encontrar el sexo atractivo, destacará que es un *razonamiento* no un impulso.

Por encima de la apetencia destacará que está viviendo una *idea*, un recuerdo, no una excitación. Su cabeza le dice a la muerta que la escena que está presenciando entre dos amantes en el coche debería evocarla *algo*, y sin embargo ese algo no acude, es solo un registro de imágenes vinculadas a recuerdos, a sensaciones olvidadas, a respuestas de su cuerpo (que ya no reacciona). La excitación que pudiera producirse (siendo necesario una excitación con mucho superior a la necesaria en vida, quizás incluso la presencia de sangre) quedará supeditada a la sensación de que falta algo, que en vida *no hubiese sido así*.

Y a menudo, esto es así solo durante el comienzo de la eternidad del vampiro, ya que a medida que envejece, su mente se lanza a una espiral de abstracción del pensamiento corriente humano que le aparta de los intereses normales. Lo dicho puede ser válido para neonatos y ancillales, pero la mayoría de los antiguos son ajenos a la sexualidad. Naturalmente, cada





sujeto es un mundo, existiendo desde jóvenes neonatos ajenos al sexo, a antiguos entregados a sus perversiones que han roto todas las convenciones y han hecho de la lujuria su ancla contra los estragos de la Bestia.

Volviendo a los vampiros que permanecen relativamente implicados en la sexualidad, la naturaleza de su propia sexualidad cambia, ya no por el hecho de ser cadáveres camuflados entre la sociedad, si no ya entrando en el tema del *erotismo*, por lo que su condición de vampiro impone.

Quizás puedan seguir relativamente sujetos a su sexualidad, pero ahora poseen una Bestia Interior que acecha agazapada, incitando a dejarse llevar por la complacencia, y *una nueva necesidad, llamada sangre, cuyo sabor cobrizo es mas excitante y atrayente que cualquier promesa carnal*. La sexualidad se mantiene en los términos hablados, pero se ve matizada por nuevas sensaciones fruto de la condición del vampiro. Simplemente el sentir la apariencia de vida, el robar temporalmente algo de calor (y en ocasiones hasta sentimiento, para los vampiros mas humanos que buscan mitigar la soledad), el sentir la vida en un cuerpo ya es mucho mas erótico y atrayente para un vampiro de lo que sería una sesión de sexo. Y luego está la sangre.

La sed es la fuerza mas poderosa que un vampiro puede experimentar en materia de necesidades y apetencias. Si un vampiro requiere un dosis muy fuerte de excitación para sentir alguna apetencia, si lo anterior no fuese suficiente, mezclarlo con un poco de sangre seguro que basta para motivar al muerto de una forma que ningún impulso sexual común lograría. Así, no es de extrañar que para los vampiros, las relaciones sexuales impliquen con frecuencia sangre de alguna manera, sea

por que es el fin último de la relación, sea por que para ellos ya va unido, sea por que lo necesitan para excitarse.

Desde luego, una relación sexual cuyo fin sea alimentarse, está destinada a dejar satisfecha a la presa, siempre que el muerto sea capaz de fingir vida, ya que es absolutamente improbable que un mortal no sucumba al placer arrebatador del beso (de hecho, podría acabar siendo adicto a ese placer si lo experimenta varias veces) Da igual todos los defectos que el mortal vea en el vampiro, en el momento en que el vampiro rompa su epidermis con sus colmillos, todo lo demás quedará insignificante para la presa.

Probablemente el vampiro se convertirá en el amante perfecto para la victima (el placer del Beso, además de casi seguro causar una sucesión de orgasmos, transporta a la victima a un estado breve de abotargamiento mental y físico en el que solo el placer existe) por muy mal que el muerto haya resultado en otros aspectos. Los vampiros han descubierto que esto, además de ser muy oportuno en este contexto, es también una ayuda para sus solitarios ataques en callejones abandonados cuando pretenden retirarse sin que la victime grite o muestre hostilidad inmediatamente después de haber sido asaltada.

Desde luego el sexo también puede darse entre vampiros, sin la alimentación como fin ultimo.

A diferencia del sexo con mortales, los vampiros no tienen que fingir entre ellos ser otra cosa que cadáveres, lo cual varia interesantemente sus relaciones. Los vampiros poseen sistemas nerviosos de alguna forma sensitivos (sufren dolor con el daño), pero no lo suficiente como para experimentar placer sexual sin reactivar sus cuerpos para emular funciones vitales, lo

cual nos lleva a valorar lo que llamaríamos necrofilia.

La pareja podrían estar ambos manteniendo sus cuerpos con signos de vida, y podrían tener una relación sexual normal, o (necrofilia) un varón podría penetrar a otro vampiro (varón o hembra) que no esté manteniendo funciones vitales en su cuerpo. Desde luego, una relación de cualquier tipo nunca será placentera si uno de los participantes no está induciendo su cuerpo a adoptar funciones vitales (en cuyo caso, el término seguiría siendo necrofilia, y solo le proporcionaría placer a él) pero para los vampiros esto no debería ser extraño, ellos mismos son cadáveres, y la sangre es un recurso preciado; quizás la vampiresa quiera ser masturbada por su amante cadáver, o a un vampiro no le apetezca el esfuerzo de infundir vida a su cuerpo y su compañero varón le penetre siendo él quien infunda vida a su cuerpo.

Es el momento de clarificar que mientras no infunda vida a su cuerpo, un vampiro no podrá obtener placer, pero que cuando lo haga, este placer no será nunca tan auténtico, tan carnal, como el de un mortal, si no que aunque pueda disfrutar, será un disfrute mitigado lo mejor que puede obtener.

Otro rasgo que el vampirismo puede traer consigo es el difuminar la orientación sexual, y en verdad, del propio género. En vida, los mortales encuentran su identidad sexual condicionada por su sexo (biología), género (psicología, no siempre concordante al sexo) y orientación sexual (heterosexual, homosexual o bisexual), pero tras su conversión en vampiro, aunque evidentemente su sexo se mantiene, la falta de funciones fisiológicas (fin de las variables hormonales que podrían influirle) y el impacto de la nueva condición deben ser reseñados.

Por otro lado, el género no existe en La Estirpe. El propio lenguaje de La Estirpe no diferencia en muchas ocasiones el masculino del femenino, y ciertamente, no

existe el sexismo, no existe tampoco una autoridad en función del sexo, y los sujetos son juzgados (como rivales en potencia, pero juzgados) por sus propios méritos sin caer en sexismos, los propios límites físicos desaparecen (ningún vampiro se confía en una melee ante una vampiresa, p.ej).

Por tanto, requerirá tiempo, pero antes o después nos encontramos con *un vampiro cuyo género ha sido dejado atrás, y solo mantiene como apego a su antigua orientación sexual el costumbrismo de su antigua vida y el sexo de su cuerpo.*

Frente a estas dos anclas, es necesario señalar que probablemente la vida actual del sujeto haya cambiado lo suficiente para que *él mismo reconozca puntos de inflexión entre su yo actual, y su yo anterior, abriendo el debate a la importancia de este.*

Quizás incluso su propia identidad sexual haya cambiado desde su abrazo, relativizando necesariamente algunos valores como monogamia, compromiso, “no en la primera cita”, etc... (facilitando cambios mayores).

La propia percepción de su cuerpo sin lugar a dudas habrá cambiado, conociendo premisas nuevas como regeneración de órganos, resistencia superior (como cadáver que es), etc. ¿Sigue valorando igual sus formas femeninas, enseñar escote, lucir abdominales, o que le cuelgue un pene? ¿O ha descubierto una percepción más allá del sexo?

Además, cabe suponer que habrá visto como algunas abominaciones bastante mas polémicas que la homosexualidad se han convertido en aceptables para él, habrá asaltado a viandantes, y habrá descubierto el placer de beber. Presumiblemente haya incluso asesinado a sangre fría por algún interés demasiado necesario...y haya aprendido a relativizarlo.

Oh, venga, seguro que al principio también tenía reparos en beber de un varón y notar como se excitaba...







Es normal, son cosas de neonatos, es inevitable pasar por eso... es como el primer asesinato con arma de fuego, luego no es tan difícil...

Sumemos a todo esto el *erotismo de su nueva condición*, la capacidad de percibir la belleza de un cuerpo con los ojos de un depredador hedonista, que el sexo puede ser solo una técnica de caza, y recordemos que en gran medida *la sexualidad como tal ya no le excita, si no que requiere acompañar esta de emociones más allá de lo físico*, y nos queda un sujeto que está en proceso de dejar de rechazar a miembros de su propio sexo para su relaciones sexuales.

Lógicamente, lo normal no es que un vampiro cambie su orientación sexual al opuesto. Mas bien suele suceder que deja de descartar a su propio sexo, o incluso, se vuelve bisexual.

Los vampiros que niegan esto y se aferran a su identidad sexual, no son molestados en absoluto, ya que La Estirpe entiende que esa reacción de apego (como otras, fuera del terreno sexual) son completamente normales entre los chiquillos, igual que tienen demostrado que el tiempo es el mejor maestro para los vampiros, y que los chiquillos serán puestos en su lugar antes o después, y entonces comprenderán.

Mención aparte se merecen los vampiros que con sexo o sin él, beben mutuamente su sangre creándose un vínculo de sangre recíproco. Esto puede hacerse por el placer del beso, o por necesitar de manera desesperada *sentir*, forzándose un sentimiento de "amor" (o algo parecido) en un corazón muerto que de otra forma quedaría muerto y frío como el cacho de carne que realmente es. Esta práctica podría ser interesante de realizar únicamente como forma de obtener placer, o como practica dentro de una relación sexual, mordiendo el vampiro y tomando la sangre, con el autocontrol necesario para no tragarlo (quizás, devolvérselo a su amante en un beso para no desperdiciar el preciado líquido).

Los métodos de intercambio de la sangre son variados, desde los clásicos mordiscos, copas, besos, juegos de lengua con cuchillas, o sistemas mas bizarros propios de cámaras de tortura, aunque no todos ellos incluyen el placer del Beso, lo cual puede ser considerado una deficiencia del sistema de intercambio de sangre... o una ventaja, ya que tomar la sangre de otro vampiro de una forma tan íntima es jugar con La Bestia, hasta que una noche salte y pierda el control de sus actos, con las consecuencias que fueren (quizás, la diablerie de su amante, que permanece extasiado de placer mientras el es drenada la sangre...)

## CUESTIONES DE ALCOBA

¡Vale, bien! Este vistazo a la teoría sexual de los no-muertos está muy bien, y todo eso, pero yo tengo dudas concretas.

***Si los vampiros sudan sangre, en pleno acto sexual, tendrían un problema ¿no?***

En teoría sí, pero habida cuenta de la simpleza con la que White Wolf nos presenta a los vampiros copulando con humanos, debería deducirse que al menos por eso no sudan, por que, efectivamente, sudan sangre. O bien aplicamos la suspensión de la incredulidad (aceptar una premisa sin cuestionarla para poder seguir

adelante con el escenario) o entendemos que el sudor del vampiro (recordemos que los vampiros no se cansan) es fruto de un estado mental y no de una actividad física, por lo cual, un encuentro sexual no debería provocar la sudoración, o como tercera hipótesis, entendemos que al aparentar humanidad, el sudor es sustituido por sudor normal.

Yo siempre he sido de la segunda opinión, hay varias citas. Me gustaría señalar también que la tercera opción es algo comprometida, ya que a todas luces debería permitir a los vampiros también llorar lagrimas (no veo motivos para considerarlo cosas diferentes), y esto no es así.

***Y si un vampiro no suda, ¿no podría su pareja sospechar en una sesión intensa?***

En caso de duda, si se huele que sospecha, que le dé algo mejor en lo que pensar.

***Entonces si un vampiro no se cansa, podría tener sexo durante toda la noche***

Acorde a las reglas, si. Su imposibilidad de cansancio esta regulada en reglas como la de atletismo para carreras, en la que se estipula que un vampiro no chequea cansancio, por que no se cansa, y que por tanto tiene una seria ventaja en las actividades físicas prolongadas. Ya solo falta determinar cuantas escenas componen la noche, ya que deberá fingir humanidad cada escena, y el coste en puntos de sangre podría ser prohibitivo. Recuerda que 1 punto de sangre es mas o menos medio litro de sangre y causa un nivel de salud. Con humanidad 7, podrías hacerle 4 heridas a tu pareja e intentar tirar 4 escenas, pero con 2 litros de sangre menos, la que no aguantará será tu pareja.

***Y entonces ¿eyaculan sangre? He leído que sus fluidos corporales se sustituyen por sangre.***

En el mismo libro (Manual del narrador), dice que la lógica (cara al juego) manda, y que por eso los vampiros no van con la boca roja y los ojos empañados. Si eyaculasen sangre, habría una prevención contra esto y dado que no la hay, (y tampoco citas en los manuales) asumo que o bien eyaculan normal, o no eyaculan, directamente.

Mi opinión es la primera. Los caitiff pueden eyacular (Tiempo de la sangre débil, pag 26).

Entiendo que no es exclusivo de ellos por que si no esto sería un impedimento notorio a la hora de fingir relaciones sexuales, aunque a la anatomía de los no-muertos le pegue más el no poder eyacular. De todas formas la cita indicada no garantiza que el resto lo haga (Tiempo de la sangre débil, pag 27), por lo que no poder eyacular sigue siendo una opción opinable, con los problemas derivados a la hora de fingir humanidad en el sexo.

Desde luego en ningún caso podrían engendrar sin ser de la 15ª generación (en este sentido puede leerse la última cita, hay eyaculación sin esperma móvil) e incluso White Wolf solo dio casos de dhampiros nacidos de madres no-muertas, no padres.

***Y si cojo a una con celeridad y potencia y...***

¿Queremos los detalles en la mesa? Pregunto.

***Lo digo en serio, lo digo por que hay una tabla que te dice que con celeridad corres muy deprisa y adelantas coches y además yo lo decía por que lo vi en True Blood.***

True Blood tiene un enfoque bastante apartado

de MdT, pero si quieres introducir ese concepto de sexo vampírico en tus crónicas, supongo que es un enfoque. Mas caro te saldrá en sangre en lo que se refiere a celeridad.

Yo no doy ninguna validez de todas formas a esa tabla (Noches de profecías), ya que sus cálculos, me parecen incongruentes. Si partimos de los índices de movimiento al turno, y de la duración del turno de combate, como de 3 segs, podemos observar que a sprint, 20 +3DES metros en 3 segs.

1 m/s = 3.6 km/h. Por tanto, km/h = 3.6 (metros al turno/3). Con esta formula se ve ya que esta tabla, para Des 5 (35m) no cumple.

No podemos estar moviéndonos al segundo tantos metros, y luego decir que vamos a una velocidad en km/h que no se corresponde, como hace esta tabla. O nos estamos moviendo una cantidad diferente de metros, o la velocidad es otra. Las matemáticas no fallan, tantos metros, en tanto tiempo, tanta velocidad, la tabla puede decir misa, la realidad en el juego está siendo otra. Para mi, celeridad, para que te hagas una idea, en movimiento, cada nivel te da los 7 metros de movimiento base, y viendo en total cuanto te mueves, saco los m/s, de los cuales salen los km/h.

Partiendo de este error de diseño, y habida cuenta de que no concibo a los vampiros corriendo y adelantando coches, no me siento atado a respetar esa tabla, ni mucho menos a pensar que celeridad pueda ser usada en el sexo.

***Yo es que soy sabbat y podría pillar con celeridad y agarrar y...***

Que bucólico, un sabbat que gasta sangre con las bolsas de zumo dándolas por culo (literalmente) En mi MdT, a los sabbat que mantienen relaciones sexuales con el ganado se les llama "follaovejas" ¿No tienes nada mejor que hacer, oh, hermano sabbat, como luchar contra la Yihad, la Gehena, defender la libertad individual, o irte de vaulderie con tu manada? Coge un palo, méteselo con potencia por el primer agujero que pilles y no andes gastando sangre, coño.

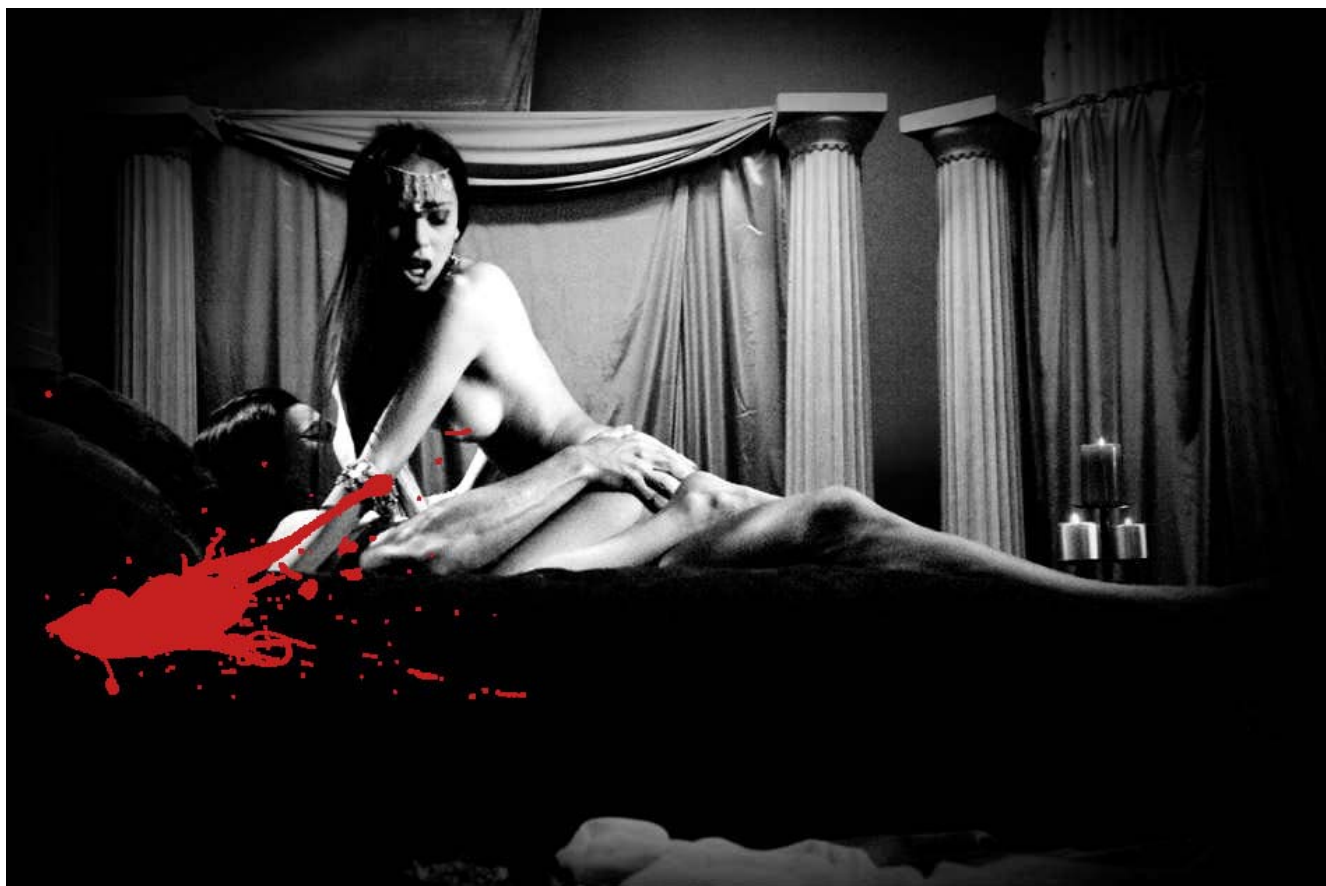
***Pero potencia si sirve para cogerla y...***

Veo que tenemos otro lector del Kamasutra. Bien, si, potencia si debería tener alguna aplicación práctica en el sexo, aunque sea simplemente para asumir que puedes levantar a tu pareja durante un periodo de tiempo prolongado y montar un numerito circense. No obstante, ya hay una tabla para el levantamiento de objetos, etc, para hacernos una idea. Si vas a describir la escena, recuerda simplemente que tienes fuerza y puedes permitirte ciertas licencias. No es acorde al espíritu del sistema narrativo, ni tirar a ver como de bien funcionas en la cama, ni tirar fuerza a ver si puedes tener 200 turnos a la señorita levantada, simplemente asume ese tipo de cosas (o lo bien que te mueves, o lo bien que captas las apatencias de tu pareja...) en base a las puntuaciones de tu personaje. Potencia es solo un valor más de tantos.

***Ser guapo es el atributo Apariencia, pero cuando te desnudas, estar potente, ¿sería Fuerza (por lo de estar musculado y eso), o seguiría siendo Apariencia?***

Seguiría siendo Apariencia. Aunque Fuerza pueda representar un volumen muscular (al menos para los humanos, los vampiros tienen siempre su mismo aspecto por mucho que hayan subido Fuerza), todo lo que





sea atraer es con Apariencia. Asumamos que Apariencia es un valor absoluto que es posible leer a simple vista. Si necesitas comparar mediante una tirada quien “está mas cachas”, en el sentido de atractivo (aunque luego no tenga que ver con quien es mas fuerte, quien está en mejor forma, o incluso quien tiene mas volumen muscular) debes utilizar la puntuación de Apariencia, (no se distingue entre varias formas de ser atractivo, todas son Apariencia).

Si interesase mucho esto (quizás un desfile observado por un toreador, con relevancia en la trama) podrías resolver los empates (regla casera) con una tirada de Apariencia + Atletismo, o las habilidades secundarias de Gracia o Estilo. Diversos modificadores pueden introducirse aquí.

Como esto es un criterio subjetivo, estos resultados solo deberían ser validos para esa persona, pero si estas buscando una opinión general (alguna clase de jurado, formal o informal), la tirada puede reflejar la opinión general para simplificar.

**¿Por que no escribir algunos méritos y defectos sexuales?**

Defectos y Méritos como “Genitales asombrosos”, “Eyaculador precoz”, “Sexo oral prodigioso” o “Torpe y descordinado” quedan fuera de lugar en el sistema narrativo, primero por inapropiados, y segundo, por que la crónica debería poseer un alto contenido de sexo explícito y relevante para que pudiesen tener valor (precio en puntos) habida cuenta del “valor de mercado” de 1 punto gratuito.

**A mi no me gusta ese rollito de que los vampiros sean medio bisexuales**

Pues no presentes así a tus vampiros, ¿Pero si te gustarán las vampiresas lesbianas, no?

Tradicionalmente se ha dado a las vampiresas el

rol sexista de lujuriosas bisexuales, mientras que cuesta aceptar la bisexualidad del vampiro varón. Es correcto (y erótico) el rol de vampiresa total o parcialmente bisexual, pero solo si reconocemos la bisexualidad en los varones. Si tenemos problemas con los varones, no sería coherente con el Mundo de Tinieblas que atribuyesemos ese cliché a las vampiresas solo. El proceso por el cual un no-muerto modifica su orientación sexual es igual de frecuente para vampiros que para vampiresas.

**Los Garou follan cuando quieren, tienen una regla para eso, ¿los vampiros no deberían ser mejores?**

Depende. Los Garou exudan un magnetismo animal que despierta la lujuria primaria en los humanos, tienen una regla concreta para el “aquí te pillo aquí te mato” (Hombre Lobo pag 199). Los vampiros, con todo su cliché de eróticos y sensuales, no tienen nada parecido. Bien, dejemos que sea White Wolf quien decida que reglas darles a cada uno, pero por mucha lujuria animal que irradian los Garou, los vampiros tienen su Beso, que crea adicción y placer arrebatador, algunos incluso tienen dominación 1 (¡ruede su propia peli porno dirigiendo con palabras sueltas!). Los Garou tienen el polvo mas fácil, si, pero los vampiros dejan mas contenta a la presa (seguro que mejorando lo presente).

No obstante, ¿se merecen los vampiros alguna facilidad tipo la de los Garou? No, yo creo que no, no subestimemos el impulso primario, es justo, a fin de cuentas; un vampiro es un no-muerto, un Garou es un exponente animal de lo primario y feral.

**El atributo Apariencia, ¿no tiene especializaciones?**

Efectivamente, has debido darte cuenta de que el básico de mascarada revisado no incluye ejemplos de especializaciones, es el único atributo que no los trae, si. Pero si. Si que debiera.

Debe tratarse de una errata, ya que de siempre, otros juegos inclusive, han traído especialidades para apariencia como un atributo más. (El manual de Edad Oscura revisado no incluye ejemplos de especializaciones en atributos, por otro lado).

Pienso que el hecho de que no haya ejemplos para apariencia en el básico de mascarada, no es algo que nos quiera decir nada, unido a que tampoco se explica nada diferente para este atributo en lo relativo a especializaciones, y a la trayectoria que han venido manteniendo diversos manuales.

Algunos ejemplos de especializaciones que se han publicado en otros manuales para apariencia, incluyen: descarado, fascinante, cautivador, sexy, esplendoroso, rostro honrado, imponente, majestuoso, agradable, apuesto, mirada penetrante, exótico, genial, porte noble, seductor...

Ya sabemos como son las especializaciones del sistema narrativo, una palabra que nos da una idea vaga de cuando aplicar las reglas de especialidad (repetir los dieces obtenidos, aunque en Edad Oscura es diferente). No debería haber mas problemática que decir que sí, que si que existen especialidades para apariencia, pero, ya que los ejemplos propuestos por los manuales, son eso, ejemplos, y al final uno acaba por inventar sus especialidades, es el momento de plantear una posibilidad para las especializaciones en apariencia. ¿Por que no especializaciones en Apariencia basadas en rasgos físicos concretos? Así, se podrían aplicar las especializaciones de toda la vida, pero se podrían combinar con rasgos físicos que describan al personaje, como "Ojazos", "Escote prominente", "Buen trasero" o lo que fuere, definiendo los puntos fuertes del atractivo físico del personaje.







Nolan la dejó acabar con cortesía y luego la besó. Una vez más, no la agarró por los hombros ni el pelo, pero le colocó una mano en la cadera. Pero esta vez el beso fue diferente. Ahora estaba besando para seducir. Sabriel le devolvió el beso y se dejó gemir un poco cuando él la besó en el cuello. Estaba maravillada con la intencionalidad que ponía en sus besos; muy pocos hombres prestaban atención a lo que hacían, buscando solo el objetivo final en vez de la técnica sexual. Nolan volvió a tumbarla en la cama, pero no se puso encima ni trató de desnudarla, se quedaron uno al lado del otro, besándose.

- ¿Puedo hacerte una pregunta muy personal? - Susurró él

- Claro

- Es acerca del sexo

- Buena - Sabriel se aseguró de sonrojarse un poco

- ¿Le has hecho sexo oral a un hombre?

"Inteligente" Pensó ella "No usa obscenidades ni un vocabulario que pudiera hacerme sentir incomoda. NO me ha pedido directamente que se la chupe, hace que sea decisión mía"

- No

"Ahora sonreirá y esperará que sea yo la que haga el próximo movimiento"

Nolan sonrió y volvió a besarla. Sabriel casi se rió; le encantaba tener razón. Decidió hacer algo arriesgado. Le desabrochó la camisa y bajó por su torso, besándolo. Su piel era suave y prácticamente sin vello. Si tenía que elegir prefería los hombres como Nolan. Por supuesto, no es que le gustaran los hombres.

Llegó a la hebilla de su cinturón y la desabrochó, con un convincente temblor de manos.

Le bajó la cremallera sin mirarlo, con el rostro sonrojado, respirando por la boca. Llevaba un boxer negro con un botón en la entrepierna.

Lo manipuló torpemente durante unos instantes antes de abandonar y limitarse a bajarle un poco el boxer.

Estaba muy limpio, y no tenía el olor fuerte del novio de Christina. Sabriel no levantó la mirada. Abrió la boca y dejó que la punta de su pene se deslizara por su paladar. Fue lo bastante amable para curvar los labios y no rozarlo con los dientes, aunque no estaba segura si hubiera debido saber hacerlo.

Deslizó la boca hacia abajo y cerró los labios sobre él, introduciéndose en la boca tanto como pudo, pero manteniendo cerrada la garganta; tampoco quería parecer tan experta. Escuchó su suspiro cuando comenzaba a subir, y lo acarició con la lengua.

Sus caderas cambiaron de posición un poco. Lo tenía.

Bajó la cabeza de nuevo y esta vez abrió la garganta lo suficiente para abarcarlo entero. Siguió, con la mano derecha en el estómago de él y la izquierda en la cadera. Cerró los ojos, concentrándose en la sensación del miembro contra su lengua. Se recordó que esto para muchas era insultante, degradante para la condición de las mujeres.

Sintió que la erección de él aumentaba, y sacó el pene de su boca el tiempo justo para susurrar.

- ¿Lo hago bien?

- Oh, Dios, sí - Susurró él en respuestas

Ella volvió a agachar la cabeza y fue ganando velocidad poco a poco.

Estaba dudando acerca de la idea de tragárselo; por un lado, sabía que a él le encantaría y lo



atraería hacia ella aún más. Por otro, quizás podía descubrir la falsedad de su afirmación de que nunca lo había hecho antes.

Decidió improvisar sobre la marcha.

Lo acarició de nuevo con la lengua y lo sintió hincharse. Él no dijo nada, así que decidió dejar que se corriera en su boca. Un momento después, lo hizo.

En vez de dejar la sábanas hechas un desastre, se lo tragó, pero cuando levantó la cabeza, se aseguró de tener un poco en los labios.

Él se lo limpió antes de besarla.

- Ha sido asombroso -dijo él - ¿Nunca lo habías hecho antes?

- No - Ella sonrió y le apoyó la cabeza en el pecho. Bajó la mano y volvió a meterle el miembro en el boxer - Nunca.

# CAPÍTULO DOS: ¿QUIERES ACOSTARTE CONMIGO?

*“Es decir, yo no puedo prometer nada, y te tengo demasiado respeto para decirte lo que les digo a las demás. ¿Quien sabe lo que depara el futuro? Pero es diferente cuando estoy contigo, para ser sincero...no se si he estado alguna vez enamorado, pero creo que esta vez podría ser...”*

- Dar-Inku, haciéndose a otra

Pero ¿como consigue un muerto hacérselo con un vivo? Evidentemente fingiendo ser otro vivo. Pero más allá de eso, ¿te acercas en un club a alguien, le propones echar un polvo, lo agarras del brazo y os vais? Es posible. O es posible que no. Dice el manual de mascarada que los vampiros son expertos en el arte de la seducción, ya que su capacidad de alimentarse puede depender de ello, y nos da una regla de seducción bastante bien construida. Sobre esto, solo es necesario puntualizar que en adecuación al escenario debería haber escrito que los vampiros *pueden* ser expertos en esto, ya que realmente, entre los sabbat, los que no puedan pasar por humanos (ver mas adelante) y quienes no sean hábiles con las habilidades y atributos pertinentes, una frase tan taxativa como que los vampiros son expertos seductores se vuelve falsa. *Algunos* vampiros serán seductores expertos.

Es necesario hacer notar en este punto que a pesar del nombre, esta tirada, ni tiene que tener una connotación romántica o emotiva, (sería mas correcto

llamarla “Conseguir sexo”), ni está limitada a vampiros.

La regla de seducción se divide en tres tiempos, definiendo tres contextos consecutivos en la escena (esta no es obviamente una tirada a ejecutar en tres turnos, ¡al menos, no normalmente!). En cada tirada, todo éxito que exceda al primero, pasa a heredarse en la siguiente tirada en forma de un dado más que poder tirar. (Si sacamos 3 éxitos, en la siguiente tirada lanzamos 2 dados más) Si en algún momento, quedamos con 0 éxitos, nuestro intento de seducir falla, así como un fracaso nos dejará en una situación algo menos apetecible que fallar (copa lanzada a la cara, aparición del novio, ets, numerito...)

Fase	Tirada	Dificultad
Acercamiento; Romper el hielo y encauzar.	Apariencia + Subterfugio	su Astucia + 3
Poniendo a tono; Ya no es solo conversar.	Astucia + Subterfugio	su Inteligencia + 3



Proposición; ¿Nos vamos?	Carisma + Empatía	su Percepción + 3
--------------------------	-------------------	-------------------

Veamos un ejemplo aplicado

*Dar-Inku sigue hambriento. Es la 1:00 AM y ya ha dejado a Lidia en su casa después de unos cuantos besos y un par de mordiscos (que le han dado 1 punto de sangre) en el portal. Entra a un club, (Por suerte domina Ofuscación 3, o debería pagar mucha sangre para aparentar humanidad) y mientras hace como si no se diese cuenta de las miradas que varias mujeres, y un tipo desde la barra, le lanzan debido a su atractivo, finge pasar de todo y acercarse a la barra a pedir un Jack Daniels cola que por supuesto no beberá. “Fortuitamente” se ubica en la barra junto a una rubia que le ha parecido presa potencial, y mientras intenta no llamar la atención del camarero, intenta seducirla. Con su Apariencia 4 y Subterfugio 5, a dificultad 5, saca 5 éxitos. Habla con la mujer “casualmente” mientras intenta que parezca que él solo venía a pedir, y a la vez, intenta “estar muy pendiente de lo que dice ella” cuando el camarero pasa cerca, perdiendo estupendas ocasiones para pedir. Al de un rato, se han presentado, la bolsa de zumo se llama Helen, y está con unas amigas.*

*Finalmente pedir se hace inevitable, y comentando que “tanto hablar se le va la olla” tiene que acabar pidiendo. No estando dispuesto a beber, “David” moja los labios sin tragar, y baila con el cubata en la mano o dejándolo en la barra con Helen y sus amigas (en realidad estaba solo, iba a tomarse la última, son sus amigos que se hacen viejos) mientras comienza a intimar con Helen y a dejar claro que quiere algo.*

*Con su Astucia 5, y su Subterfugio 5, lanza 10 dados, y 5 que acumulaba, lanza un total de 15 contra una dificultad de 6, obteniendo 6 éxitos. En una de estas,*

*comienza a enrollarse con Helen, y van quedando a parte del grupo. Se comen la boca un buen rato hasta que comienza a calentarla y lanzarla insinuaciones.*

*Con su Carisma 4 y su Empatía 3, lanza 12 dados a dificultad 6, y obtiene 6 éxitos, con lo que según la propone marcharse, ella lo agarra del brazo y les dice a sus amigas que ellos se marchan.*

*A la salida del club, Helen está deseosa y arrastra a David hacia las sombras de un callejón cercano. Comienza a sonar “Who wants to life forever” de Queen, y el cubata queda abandonado en una esquina.*

Esta regla, por supuesto, está sujeta a múltiples modificadores en su dificultad, así como puede estar destinada a fallar o tener éxito automáticamente. Se trata de tener claro que ante todo *lo primordial es la receptividad de la presa*, y que esta regla regula condiciones neutras para la presa.

Ninguna cantidad de dieces te permitirán seducir a un conservador velando el cadáver de su difunto consorte, así como con cierta predisposición por parte de la víctima, y una Apariencia alta, pudiera no ser necesaria la tirada.

Igualmente, el seductor podría ser quien fuese intentado de seducir por parte de otro pnj (es lo que tiene Apariencia alta).

También deberíamos reflexionar acerca de algunas cuestiones indirectamente relacionadas con esta regla.

*¿Y si el vampiro Besa a la víctima durante la tirada? ¿Esto no debería afectar a la dificultad?*

Pues igual si, para eso tienes a un narrador sentado en la mesa.

*¿Y si no pasas la tercera tirada? ¿No podrías*





*Besar para intentar que recapacite?*

¿Podemos entender que no quiere sexo, pero nos estamos liando al haber pasado la segunda tirada? Por supuesto. El narrador en cada caso te describirá cual es la situación exacta, y si se te presenta la ocasión, prueba a ver que pasa.

*¿Y si no necesito que recapacite para llevármela, si no que me basta enrollarme con mi presa para poder Besarla?*

Efectivamente, el sexo es solo una alternativa, sea por que no quieres sexo, sea por que no te lo da, quizás quieras Besarla, para motivarla, o como fin en si mismo, en cualquier caso (regla casera), una tirada de Astucia + Sigilo debería servir para Besar sin que se den cuenta de lo que haces (Dificultad base, la Percepción + Alerta mas alta de los presentes +2)

*Entonces, ¿podemos decir que si pasas la segunda tirada ya te estas liando con tu presa?*

Tanto como afirmar eso... Es posible que suceda así, a veces se puede interpretar así... Pero en ultima instancia, no. Tu narrador te narrará cada caso concreto.

*¿Y si quiero hacer el truquito de que sea mi presa quien me entre a mí?*

En ese caso la regla de seducir no se aplica, ya que tus esfuerzos no se basan en seducir, si no en ir dando camino a que otro te seduzca, (cosa que por mal que haga, tu dirás que sí, y él pensará que es un Casanova) y aunque en ocasiones seducir pueda ser “dejarse querer” no hablamos exactamente de lo mismo, si no de atraer su atención, motivarle a que actúe, para recoger lo que te lance, todo esto sin que parezca que lo haces.

Para lograr la jugada (regla casera) cambia el

sistema de seducción por otro de dos tiempos (a fin de cuentas, al final vas a decir que si)

Si falla, siempre podrás decirle algo explicito que abra puertas (“¿Ni poniéndotelo en bandeja?”) a la interpretación, o puedes pasar a intentar seducirle tú a él.

Lanzando cebo; Haz que te entre. Manipulación + Empatía (Dificultad, su Inteligencia + 4). Siendo accesible; Motívale a seguir, hay premio. Carisma + Subterfugio (Dificultad, 10 - [Apariencia+1])

*¿Y si lo que quiero no es seducir, si no tontear para sacar algo?*

En ese caso la regla de seducir tampoco se aplica, si no que existe una técnica secundaria mas apropiada, Flirteo. Flirteo puede sustituir (regla casera) a Subterfugio y/o Empatía en las tiradas de seducir e incitar a que te seduzcan, pero solo a partir de la segunda tirada (en ambas). Igualmente puede tirarse por si misma,

### **FLIRTEO**

Puedes usar tus armas de seducción para conseguir algo de cualquiera. Puedes interpretar la psicología de tus victimas para lograr el mayor éxito en tus proposiciones, siendo sutil o directa, tímido o lascivo, dependiendo de las promesas que logren mejores resultados. Esta técnica se refiere al uso de la sexualidad para conseguir un fin y para que la victima nos dé lo que queremos (quizás incluso sabiéndose manipulado) Seducir, enamorar, o causar añoranza (más allá de querer otro polvo) no se rigen por esta habilidad.





tradicionalmente como parte de una reserva de Manipulación + Flirteo, para obtener algo razonable a cambio de promesas sexuales (insinuadas o explícitas).

*¿Y el nivel 1 o el 3 de presencia no deberían darme modificadores?*

El nivel 1 quedaría a discreción del narrador si concede bonificadores a algo tan concreto. Si que debiera (+1, +2 es excesivo con esta regla), pero por otro lado, las dificultades que nos presenta la regla de seducción ya son bastante (¿demasiado?) asequibles. Va a acabar siendo igual de fácil acercarte a una desconocida y llevártela a la cama tras 30 minutos de charla que acertar a un enemigo a 20 metros. En realidad, será bastante mas difícil impactar a un enemigo, ya que este esquivará, y al final acabará realmente siendo mas fácil conseguir una orgía que rajar a un enemigo en melee o acertar un tiro a alcance medio. Pero en virtud del raciocinio, un +1 es adecuado. Queda a consideración del narrador.

El nivel 3 por otro lado son palabras mayores. Este poder debería ser interpretado, y bajo sus efectos, la presa no cabe que sea sujeta a las reglas de seducción. (¿Quieres que desaparezca apagando el móvil y dejando tirada a mi mujer para irme contigo a un hotel? ¡Solo por que eres tú! Y si me lo pides tú, soy capaz hasta de divorciarme)

Obviamente todo lo comentado sobre la seducción es un caso típico en el que debería aplicarse la regla de limitar el nivel del atributo implicado en la reserva, a una cantidad de dados máxima igual a Apariencia.

Ejemplifiquemos.

*Dar-Inku, con su Apariencia 4, camina de vuelta a su refugio ya a las 3 AM, habiendo dejado a Helen en su portal y habiéndola dado un número falso de teléfono, pero cruzando por una calle, no puede evitar reparar en una solitaria joven que camina en dirección contraria sin mucha prisa.*

*Decidiendo que quiere mas sangre, intercepta su trayectoria para preguntarla por los clubs de la ciudad fingiendo ser de fuera, y tras un rato y varias tiradas, la convence para tomar la ultima (ayudado por su Apariencia 4) En esta ocasión la lleva a un local de la Camarilla (donde, de hecho, no conocen su identidad y piensan que es otro neonato) y allí, en un entorno oscuro, ya sirviendole vitae como si fuese Jack Daniels cola, intenta seducirla. Para la primera tirada sigue lanzando 9 dados (Apariencia 4 y Subterfugio 5) consiguiendo 3 éxitos.*

*Conversa sondeando la receptividad de esta chica, que parece llamarse Lindsay, mientras bebe su copa de vitae. En su segunda tirada, en el ejemplo anterior dijimos que tiraría 10 dados (Astucia 5 y Subterfugio 5) pero realmente debería lanzar 9 dados, en virtud de no poder lanzar mas dados por parte del atributo (Astucia) que su nivel de Apariencia (4) "David" desperdicia su quinto punto en Astucia por tener solo 4 en Apariencia, no obstante, a sus 9 dados, suma 2 por su tirada anterior, lanzando 11 y sacando 4 éxitos.*

*Pensando que el trabajo está hecho, y quedando*



*unas 3 horas para el alba, Dar-Inku hace su ultima tirada de 7 dados (Carisma 4 y Empatía 3) sin que en este caso desperdicie puntos de atributo por su nivel de Apariencia pensando que mas le vale llevarla a su piso de soltero, terminar pronto, y que le dé tiempo a estar en su verdadero refugio en 3 horas... Lanza sus 10 dados, obtiene 4 éxitos, y se marcha del local de vampiros apurando su copa de vitae y pensando que hace mucho tiempo que ninguna humana se le resiste...*

Viendo estas notas referentes a la seducción, cabe el preguntarnos acerca del trasfondo Rebaño. Puede ser una secta, pueden ser conquistas que probaron el Beso, pueden ser victima de tu presencia... en cualquier caso, leemos claramente su regla, tiras caza y tu dificultad se reduce por tu rebaño como se indica. Parece simple y directo, pero razonándolo, se ve que carece de lógica.

Un vampiro debería poder llamar a su rebaño. No salir a las calles a pateárselas, recibiendo una bonificación por rebaño, si no directamente, llamar y quedar, nada de andar tirando caza, etc. ¿Que el master para ver si está disponible el tipo me quiere hacer tirar algo?, pues vale, pero si me dice que no puede quedar, yo le voy a decir "pues vale, ¿y cuándo puedes quedar?" (o directamente, me presento en su puerta) y vamos a estar en las mismas, *uso dialogado del trasfondo rebaño, frente a una tirada.*

Podríamos pensar que se puede hacer de las dos formas pero es que la opción de bonificar la caza, es ridícula. Esta regla entiende que en todo momento en que vayas de caza, tu rebaño está dando vueltas por la calle, aumentando tus probabilidades de éxito. Un vampiro

siempre va a cazar de noche.

Asumir esa regla de rebaño significa que, cada día de la semana, a cualquier hora de la noche, recibes ese bonificador al moverte por la ciudad. Creo que no es retorcer el lenguaje el decir que se concede en base a encontrarte con ellos, que como ellos están por allí dando vueltas, tus probabilidades de caza aumentan (baja la dificultad). O a que sabes por donde frecuentan, y puedes ir a buscarlos a ver si están, pero en cualquier caso, implica que están viviendo la noche.

Una regla así tendría sentido con un rebaño de cientos o miles de sujetos, de tal forma que efectivamente, solo con andar por la calle, tienes posibilidades de cruzarteles como parte significativa de la población, pero como cada nivel explicita de cuantos sujetos hablamos, no tiene sentido.

Es una regla redactada de forma simplista nada meditada.

Rebaño debería verse como un grupo de PNJs con los que interactuar, quedar, que te llamen (proactividad de los PNJs, muy importante para que parezcan reales y vivos) lo que fuere, como adictos al Beso que son, y darles el uso que haya que darles, no que se entiendan como un bonificador etéreo a la tirada de caza. Esto les tratará como los PNJs individuales con realidades propias que deberían ser, horarios, trabajos, familias, disponibilidades, etc, y que además es mas beneficioso para el jugador, que tiene algo más que unos modificadores a cazar, al jugador le beneficia también el cambio, sale ganando, y es más coherente.

Es mas realista eliminar ese modificador y buscarte la vida de otra forma, (teniendo un punto de encuentro, quedando por teléfono, dándoles instrucciones



### EDAD OSCURA: VAMPIRO

El Rubor de la Vida puede ser obtenido por los caminantes de la Via Humanitas gastando "6 - puntuación de Autocontrol" pts de sangre, vampiros de otros caminos lo hacen gastando "8 - puntuación de Autocontrol" pts de sangre. Vástagos que sigan un camino apartado de la virtud del Autocontrol han de gastar 8 puntos de sangre.

### VAMPIRO: LA MASCARADA

Solo los vampiros de la senda de Humanidad pueden aparentar Humanidad. Para ello deben gastar tantos pts de sangre como "8 - Humanidad" Además de esto, la virtud de instintos identifica al vampiro como un depredador, con un aura inquietante.

para reunirse, creando una secta, lo que fuere) Se ve que en la versión de Edad Oscura pensaron sobre esto (el sistema es igual, pero además cada nivel concede 1 punto de sangre cada noche sin necesidad de tirar para cazar), pero igualmente recomendando este sistema.

Pero todo esto relativo a la seducción, hemos dicho que requiere *pasar por humano*, lo que nos lleva a otras consideraciones. Según que reglamento de vampiro usemos, las reglas son notoriamente diferente para esto.

Evidentemente, según que opción de reglamento tomemos, estamos en un planteamiento totalmente diferente. Como regla híbrida entre ambos, (regla casera) sugiero que todo vampiro pueda aparentar humanidad, gastando tantos pts de sangre como "8-Humanidad" quienes sigan la senda de la Humanidad, y 8 directamente los seguidores de otras sendas, relativizando la importancia de seguir o no Instintos (ya que existen narradores que consideran p.ej que aunque te cubras con la Mascarada de las Mil Caras, causarás inquietud si sigues Instintos. Con esta regla híbrida lo que se pretende es mantener la clara diferencia de Mascarada entre Humanidad y cualquier otra, manteniendo su (elevado) precio, para mantener a los vampiros no humanos apartados de la sociedad humana, a la par que la regla se abre a la revisión de Edad Oscura, permitiendo a otras sendas aparentar humanidad (aunque realmente no lo hagan por su exorbitado precio).

El hecho de que un vampiro simule una cuantas reacciones biológicas en su cuerpo, no significa que no esté privado de algunas posibilidades, como alimentarse

### MASCARADA

Este talento no esta al alcance de personajes principiantes, y evidentemente solo pueden adquirirlo vampiros. Consiste en la habilidad para reproducir e imitar las señales de la mortalidad: la respiración, el pulso, el envío de sangre a la piel para darle color, el estornudo, los reflejos, etc... Cualquier Vástago puede imitar la respiración, pero no todos saber hacerlo de forma correcta.

de comida o bebida, orinar o defecar, etc, y de hecho, ni siquiera garantiza que las funciones corporales con las que se imbuye sean medicamente correctas. Quizás su corazón lata, pero muy rápido o despacio, o su temperatura se eleve, demasiado o demasiado poco. La habilidad que regula esto es Mascarada.

Aunque aparentar humanidad servirá en condiciones normales, en otras (regla casera), podría ser necesario hacerlo mejor (p.ej, mérito *reconocer vampiros*), y aunque en algunos chequeos médicos baste 1 o 2 éxitos, otros (o los mismos, tras acumular varias irregularidades y despertar la curiosidad del médico) requerirán una tirada enfrentada de Resistencia + Mascarada contra Percepción + Medicina (y cualquier prueba hospitalaria o análisis detectará irregularidades automáticamente salvo con las mejores tiradas).

### CONSUMIR COMIDA (MÉRITO DE 1 PUNTO)

Tienes la capacidad de ingerir comida e incluso saborearla. Aunque no obtienes alimento alguno de ella, esta habilidad te sirve para pasar por mortal. Por supuesto, no eres capaz de digerir lo que comes, así que en algún momento de la noche te verás obligado a vomitarlo.

### COLOR SALUDABLE (MÉRITO DE 2 PUNTOS)

Tienes una apariencia más robusta y saludable que otros vampiros, lo que te permite mezclarte con los humanos con más facilidad. Aún conservas el color de: los vivos, y tu piel sólo es algo fría al tacto. Este Mérito no está disponible para los Capadocios, Nosferatu, Samedi...

### RECONOCER VAMPIROS (MÉRITO DE 3 PUNTOS)

Puedes identificar a un vampiro a 10 pasos. Has aprendido a identificar algunos aspectos de la naturaleza no-muerta (como el leve olor metálico, o a vigilar el pulso de la carótida) y puedes distinguir a un vampiro de un humano. Algunos casos complejos, como el mérito Color Saludable, requieren una tirada de Percepción + Alerta (dif 6)

Al margen de esto, existe el poder la *Máscara de las Mil Caras* (Ofuscación 3) que es necesario comentar. Un debate polémico sería si este poder permite pasar por humano sin aparentar humanidad *en relaciones intimas*. Es un hecho que un vampiro que la use, ya puede tener Apariencia 0, que pasara por humano entre mortales, y es un hecho que vampiros de Apariencia 0 pueden gracias a ella tener sexo con el ganado, pero la pregunta es si además de la Mascarada de las Mil Caras, aparentan humanidad para evitar que el ganado se dé cuenta de que sucede algo extraño, o si la Ofuscación cubre también los síntomas de la temperatura del cadáver con el que están

follando, etc.

Yo entiendo que sí, que sí lo cubre, razonando que si una Nosferatu de Apariencia 0 puede hacérselo con un humano (las llamadas Cleopatras) y este no advierte las deformaciones físicas (no es que sean feos de cara, es que pueden tener joroba, deformaciones drásticas, etc, eso no se puede ocultar cuando te frotas con alguien, aunque sea a oscuras). Luego argumento que si Ofuscación cubre ese tipo de (drásticas) deformaciones físicas, bien podría cubrir cosas como estar frío, no tener pulso... no simulándolos, si no (como cuando un sujeto ofuscado hace que se aparten de su camino) simplemente embotando su mente para que no repare. (¡Cuidado con grabar el sexo en video!)

Aquí es necesario matizar que no es necesario usar la sangre, pero el muerto tampoco disfrutará y será una mera forma de conseguir algo de sangre. Eso en el caso de las vampiresas, por que en el caso de los vampiros, lo que Máscara de las Mil Caras no va a hacer es crear una erección, por lo que para lograr la penetración, un vampiro si debe por "mecánica" recurrir a la sangre, donde no lo necesitaría para una relación sin penetración. Quizás ofuscación pueda embotar tu mente para no percibir que la vagina que estas penetrando está seca, fría y muerta, o que esa boca está fría y carece de salivación, pero lo que no va a poder hacer es inducirte sensaciones (como si te estuviese penetrando un pene).

Igualmente, aunque puede duplicar (5 éxitos)

### MÁSCARA DE LAS MIL CARAS (EDAD OSCURA: VAMPIRO)

Fracaso: Una horrenda transformación en un monstruo como un Nosferatu o peor.

Fallo: No hay cambio.

1 éxito: Mismo peso y altura, alteraciones mínimas en el aspecto. Máximo de +1 o -2 a la Apariencia.

2 éxitos: Cambios sustanciales en el aspecto; los conocidos no reconocerán al personaje; máximo de +2 o -3 a la Apariencia.

3 éxitos: Cambios muy importantes en el tamaño del personaje; máximo de +3 o -4 a la Apariencia.

4 éxitos: Puede cambiar completamente, incluyendo la voz, los gestos y el rostro. Máximo de +4 o -5 a la Apariencia.

5 éxitos: Puede aparentar ser de otro sexo, variaciones importantes en la altura, peso y demás. Los cambios drásticos son posibles; máximo de +5 o -6 a la Apariencia.

miembros del sexo opuesto, evidentemente esto no será posible si se pretende mantener una relación.

Existen otros dos aspectos a valorar, dentro de su utilidad para imitar sujetos concretos.





Primero, la obligatoriedad de duplicar su puntuación de Apariencia.

Hay reglas contrapuestas para esto.

Segundo. Los problemas derivados de utilizar una sola tirada para reflejar la actuación, y el uso de las disciplina. Cuando portamos una Mascara cualquiera, no se produce este problema, pero cuando aparentamos ser un sujeto concreto, es necesario distinguir dos vertientes; el uso del poder en si, que nos dicta que requerimos 4 éxitos para que nos cambie la voz, el aspecto totalmente, etc, y por otra vertiente, la interpretación que hacemos como actores de nuestro papel.

Según las reglas, solo se hace una tirada, aunque si que se nos dice que la dificultad subirá (no nos dice a cuanto) si solo le hemos ojeado. Incluso, nos matiza que para un intimo (amigo o amante) necesitaremos un trato con ese intimo para tener alguna posibilidad de éxito.

Esto nos crea entonces la paradoja de un sujeto que usase su poder y pidiese a un compañero que comparase su aspecto, con una foto, p.ej. ¿Fallaría la tirada por no tener información sobre el amante a imitar, y por tanto su aspecto no sería acorde? ¿O su aspecto podría ser calcado, pero luego su actuación levantaría sospechas? O alguien que actúa correctamente, pero se desnuda delante de una amante que advierte diferencias en su físico. Esto lo puede capear el narrador, ¿pero lo correcto no sería utilizar dos tiradas para diferenciar claramente?

Desde esta premisa, una forma alternativa (regla casera) de desarrollar esto de fingir ser un sujeto concreto, es el sistema de siempre, pero dividiendo la tirada en dos tiradas y permitiendo pasar solo una de las dos (tener el aspecto del sujeto, pero no actuar como el,

### MASCARA DE LAS MIL CARAS (VAMPIRO: LA MASCARADA)

Los nosferatu y los samedi no pueden aumentar su valor de Apariencia. Se queda en 0 permanentemente. La mayoría de estos dos grupos usan ofuscación (especialmente la mascara de las mil caras) para eludir esta desventaja en las situaciones sociales, pero incluso esta solución tiene sus limitaciones.

La cara creada con la mascara de las mil caras tiene un valor de Apariencia de 2

Incluso los intentos por parecerse a gente extraordinariamente atractiva fallan indefectiblemente y se quedan cortos. El uso de la mascara de las mil caras para mejorar Apariencia requiere un gasto de 2 ps por cada circulo en el aspecto de la mascara.

La creación de una mascara con un valor de Apariencia 1 no tiene costes adicionales.

o, no tener el aspecto del sujeto, pero recordar a él por que actúas igual)

Bien, recordemos que duplicando sujetos concretos, aunque la dificultad base sigue siendo 7, ya no nos basta 2 o 3 éxitos (un aspecto gene-rico inventado), si no que necesitaremos 4 éxitos, habiendo estudiado al objetivo (La dificultad subiría a 9, si apenas le hemos pegado un vistazo, o a 8 si le hemos estudiado superficialmente) Tengamos en cuenta que un amante puede ser extraordinaria-mente difícil de engañar, reparando en detalles físicos y/o comportamientos que



probablemente nosotros no conocíamos y que por tanto ni con 4 ni con 8 éxitos podremos replicar.

La segunda tirada que tendremos que realizar, será de Manipulación + Interpretación, a diferentes dificultades. Ya no hablamos de Ofuscación, esta segunda tirada es farsa pura, y no son necesarios los 4 éxitos. Aquí la dificultad la marca la relación de quien queremos engañar, con el sujeto que estamos fingiendo ser. En el caso de ser “uno que conoce” la dificultad es 5 o 6, para un amigo o compañero, 7, y para un íntimo (amigo íntimo, pareja, amante) es 8, siempre que tengas cierta familiaridad con el objetivo o 9, si solo cuentas con algunos datos privados (videos, un diario, fotos, cosas de oídas...)

Por suerte, lo último que alguien normalmente pensaría al observar a un conocido íntimo (por íntimo que sea) actuando de forma extraña, es que se trata de un doble. Solo despertarás inquietud verdadera en caso de un fracaso, de alguna circunstancia concreta (una marca que ya no tienes, extraños datos que has olvidado o que no coinciden...) o de un fallo, si el engañado supera un chequeo de Astucia + Empatía, a dificultad tu Manipulación + Interpretación, sacando más éxitos de los que tu sacaste.

También hemos hablado del placer provocado por *El Beso*.

El Beso afecta a mortales y vampiros por igual, pero una vez más, usa reglas diferentes según nos basemos en Mascarada o en Edad Oscura.

En mascarada se nos dice que afecta irremisiblemente a quienes posean una FV inferior a 9 (y quienes la posean, luchan si lo desean con éxito frente a su éxtasis)

En edad oscura, por otro lado, lo que se nos dice es que resistirse a él obliga a superar una tirada de Autocontrol a dificultad 8.

En cualquier caso, es peligroso para un vampiro permitir ser Besado por otro, ya que con unas reglas u otras, existen posibilidades de quedar arrebatado por el placer y le entreguemos nuestra sangre en bandeja, podría

incluso suceder que sin ser su intención, no pudiese contenerse, ninguno de los dos pudiese luchar contra el placer y terminemos con un trágico incidente.

En un turno se pueden beber 1 o 2 puntos de sangre. Solo los vampiros con bocas deformes o medios que lo permitan podrán beber hasta 3 puntos de sangre en un turno. El placer sentido por la víctima es mayor cuanto menos puntos de sangre bebamos, siendo lo normal extraer 1 único punto de sangre. (Como regla casera, puede aplicarse la disminución de 1 punto en la FV necesaria o en la dif. de Autocontrol en caso de beber 2 o 3 puntos) Cada punto que bebamos causa un nivel de daño.

Recordemos que un adulto tiene 10 puntos de sangre, (unos 5 litros, estimándose 75 ml por Kg)

1 correspondería aproximadamente a medio litro. La pérdida de 15% del volumen sanguíneo (1 punto) va seguida de una contracción vascular y una redistribución del volumen desde el espacio extravascular al vascular, sin mayor problema. Con la pérdida de más del 15% del volumen (2 puntos) hay una significativa constricción arterial que reduce el rendimiento cardíaco. Las pulsaciones aumentan para bombear mas rápido la menor sangre disponible. Se produce taquicardia e hipotensión ortostática. Con una pérdida mayor del 30%, (3 o 4 puntos) el organismo prioriza el riego para corazón, cerebro y suprarrenales a expensas de otros órganos, y se pierde el conocimiento. Con una pérdida del 50% (5 puntos) se requiere hospitalización.

	Dificultad	Precisión	Daño
	Base		
Mordisco	8	Reserva +1	Fuerza +1
Beso	4	Reserva +1	Beber

El Beso está sujeto a las consideraciones indicadas, y requiere realizarse bajo una presa o similar.

Un mordisco con éxito, puede prolongar el enganche en turnos sucesivos sin causar daño (“morder y no soltar”) reduciendo en 2 la dificultad de la melee para las dos partes.







- Paul - dijo, mientras se levantaba y se ponía de pie ante él para mostrarle todo su cuerpo - *Tu no quieres irte.*

Él parecía estar a punto de decir algo, pero aquella visión le paralizaba la lengua. Ella hizo acopio de valor y se aproximó moviéndose lánguidamente, como un gato. El suelo de piedra era gélido y duro bajo sus pies, pero el calor inundaba el resto de sus miembros. La impresión de ser observada se intensificaba con cada movimiento, hasta que alcanzó a su hombre.

Podía imaginar a Victoria sentada en las habitaciones de Anatole, mirando fijamente a su protegida.

- Ginny... - dijo él - Buena, Agnes...

Ella lo besó. No como lo hubiera hecho las noches anteriores, como si fuese su novia; simplemente, se dejó llevar por un deseo puramente físico. Se comportó como se habría comportado victoria en Londres; o, mejor aún, como una de las concubinas de cintura de avispa de la Mansión Merrit. Deslizó la lengua dentro de la boca de Paul, incitándolo, y apretó su carne desnuda contra el áspero uniforme de lana del prisionero.

Luego bajó por su garganta, beso a beso, y exploró su cuerpo con las manos. Siguió el curso de sus fuertes músculos bajo el basto tejido y llegó hasta la turgente evidencia de su excitación. Se había transformado en la mujer toro, en la ramera que fue para Malcom Seward cuando Victoria se lo pidió aquella noche cruda, física y pecaminosa en la que había perdido la virginidad y casi la vida. En esta ocasión los riesgos parecían aún mayores... y cada uno de ellos avivaba las llamas de su deseo.

- Ginny... - gemió él

- *Tu quieres hacerlo* - susurro ella, mientras le mordía la piel y saboreaba su gusto amargo - *Lo has querido desde que me viste por primera vez.*

- Dios misericordioso...

- *Dicen que no puedes poseerme.*

Le abrió la camisa, dejando al descubierto su musculoso pecho. Deslizó su boca hasta un pezón rodeado por un delicado círculo de vello; se lo mordió y le arrancó gemidos de placer.

- *Esta es un pecado... tú...*

- *Sí* - dijo ella, bruscamente, mientras hundía su mano bajo el pantalón y le agarraba el rígido miembro - *Soy una pecadora, Paul. Una pecadora.*

Las manos del hombre la buscaron. Una de ellas empezó a acariciarle el trasero y la otra le manoseaba un pecho con torpeza.

- *Tu puedes salvarme, predicador* - Regina le recorría el torso y el cuello con los labios y, al llegar junto a su oído, le susurró: - *Solo tienes que castigarme.*

- *¡Sí!* - Y liberó salvajemente la tensión que había acumulado: levantó a Regina del suelo y la lanzó sobre el áspero escritorio de madera que se encontraba a unos pasos de distancia. La muchacha sintió un latigazo de dolor cuando cayó de espaldas sobre el mueble y apagó la vela con su propio cuerpo, dejando la habitación sumida en una oscuridad densa y tórrida - *¡Sí!* - Gruñó otra vez.

En medio de las sombras, la violenta cópula se convirtió para Regina en un incongruente collage de sensaciones. La espalda le ardía, y el dolor iba en aumento a causa del roce contra la rugosa superficie del escritorio. la penetración era rápida y brutal; olía a sangre y a sudor, y una oleada de placer le recorría cada vez que movía las caderas para recibir las embestidas del hombre. Todo era mucho mas primario y salvaje que la dicha embriagadora que sentía al acostarse con



Victoria.

Su antigua protectora también estaba allí. Sin la distracción que suponía la visión de lo que había alrededor, Regina percibió con más claridad la presencia de Victoria.

Sabía que se encontraba en algún lugar de la habitación, que sus verdes ojos estaban encendidos y que el calor de una sangre que circulaba innecesariamente teñía su pálido rostro con el rubor de la vida. Los afilados colmillos asomaban detrás de sus labios entreabiertos.

- Esto es lo que quieres - le dijo Regina a la aparición, sin preocuparse de que el hombre que se hundía en ella con ardor desenfrenado pudiese pensar que se dirigía él - Esto es lo que más deseas ¿Verdad? Mirar, sentir el placer a través de mí... Pues yo te lo daré para que vuelvas a experimentarlo.

- Sí - Dijo Victoria, una eternidad más tarde, a la vez distante y muy cercana.

Regina recibió el placer como un oscuro arrebato que procedía de Victoria y que inundaba su ser a través de alguna conexión sobrenatural que existía entre ellas. Su espalda se arqueó cuando sintió aquella energía, y en ese momento alcanzó el clímax, que había empezado con un ligero hormigueo y ahora la envolvía en una tormenta de explosivo éxtasis.

Entonces gritó y se dio cuenta de que el hombre liberaba su semilla en su interior.

Paul se derrumbó sobre Regina un instante, pero muy pronto se apartó de ella y se alejó. Su respiración era agitada y angustiosa, y parecía sentirse culpable y furioso. La chica se movió y fue entonces cuando se dio cuenta de que la quemadura y los cortes de la espalda le dolían como latigazos. Oyó que Paul abría la puerta de la celda, y ella fue hasta el catre dando traspiés.

La sangre y el semen se le escurrían entre las piernas. Se derrumbó sobre un costado, y solo fue vagamente consciente de que la puerta se abría de nuevo, unos minutos después.

- Gracias - le dijo la mujer inmortal al oído, justo antes de que se quedara dormida



# CAPÍTULO TRES:

## PERO PRIMERO, A LA TIERRA VE COMO VAMPIRO...

*“Percibes el encanto de cada cosa, ¿verdad?  
Cada sonido, cada imagen, cada objeto, ahora todo es  
fascinante, todo tiene su propio encanto, ya lo sé.  
Incluso caminar por la calle se hace insostenible,  
porque captas su calor, su sangre, podrías enloquecer  
escuchando sus latidos, te atrae cada una de sus curvas.  
Este es el mundo de la sangre, y tienes que aprender a  
llevarlo”*

- Sire Toreador

La percepción de los vástagos está llena de *erotismo* (Y Auspex 1 no hace por mitigarlo). El placer de los sentidos, el tacto amplificado de la seda, la vista potenciada que capta matices que son despreciados por la gente común, el olor de una doncella excitada, el bello susurro de la noche... Es algo con lo que deben de aprender a subsistir.

Un vampiro debe practicar un férreo autocontrol, en primer lugar para luchar contra La Bestia y en segundo lugar, menos preocupantemente, para poder caminar en un mundo de distracciones y placer para los sentidos.

Los vampiros, una vez adaptados a su condición, aprenden a convivir con estas percepciones, coexistiendo con ellas, pero la erótica de sus sentidos les acompañará para toda la eternidad.

Como regla casera para los narradores que no quieran andar constantemente describiendo esta erótica

de los sentidos en sus partidas, pero quieran dejar constancia de ella, se sugiere que los vampiros de Autocontrol 1 sufran un +1 a las dificultades de todas las tiradas de percepción, e incluso a las sociales, para representar la atención desviada, la traición de los sentidos en todo momento.

Los vampiros que sigan la virtud Instintos, igualmente estarán afectados por la misma regla, con la única salvedad que donde un vampiro con Autocontrol 2 aprende a controlarse, a ignorar, un vampiro con Instintos 2 aprende a reconocer esas percepciones como propias a su naturaleza, teniendo esta clara y aceptándola de tal manera, que no permite que estímulos menores nublen su percepción de depredador.

Tradicionalmente, la erótica de los sentidos, ha sido relegada únicamente al linaje Toreador, pero es algo inherente a la condición de vampiro, no tiene que ver solo con la debilidad del clan Toreador, igual que La





Bestia es propia a todo vampiro, aunque sea la sangre Gangrel la que mas la sufre.

Así como otros clanes representan otras posibles facetas del vampirismo, los Toreador representan una (quizás mas de moda en estos últimos años) que no ha sabido reconocerse ni valorarse por algunos fans no demasiado maduros que solo han sabido quedarse en el chiste fácil.

La maldición que pesa sobre su sangre, el don del auspex, y el erotismo propio de la figura del vampiro se conjugan en este linaje para crear un clan que no todo el mundo ha acabado por entender, quedándose en multitud de chistes fáciles, estereotipados e inmaduros sobre ellos.

Hablemos no obstante del *arrebato Toreador*.

Durante años, todos hemos conocido los típicos casos de Toreador que sucumben bajo la belleza del arte debido a su defecto de clan, música clásica, cuadros, esculturas, belleza física, incluso puestas de sol u otros ejemplos quizás hasta originales. A todos nos han contado casos de esos. No es que esto no sea así, el problema estriba cuando después de tiempo, te das cuenta de que pareciera que el problema de los Toreador es el arte.

Existen multitud de estímulos que pueden categorizarse como arrebatores para un Toreador, fuera del arte clásico (y sin recurrir tampoco a sus variantes modernas, como el rock, u otras artes similares, que al final son lo mismo, pero yendo de modernos) Ampliar este círculo ayuda a crecer a los Toreador como clan, quitándoles el estereotipo de ratas de museo y convirtiéndolos mas en vampiros a la usanza romántica (y ruego esta palabra se lea en clave literaria, no sentimental).

Los arrebatos acechan contra los Toreador en múltiples lados, en el bailar de las llamas, en el repiqueteo de la lluvia, en la bruma del alba, en el arte clásico, en la música moderna, en la belleza física, en la luminosidad y sus reflejos, pero también en el tacto, en el olfato, en el sexo...

Es necesario reclamar para el clan de la rosa una ruptura de los clichés infantiles y de una debilidad cómicamente entendida, en favor de una apertura madura al erotismo vampírico.

Por lo demás, incluso existen algunos *poderes* relativos al erotismo.

### ÉXTASIS AGÓNICO (Auspex 7)

Muchos Tzimisce han aprendido a tolerar, e incluso apreciar, la sensación de dolor, pero un vampiro con este poder trasciende con mucho la comprensión de los demás. Sus nervios siguen registrando el dolor, pero lo perciben como algo agradable incluso espiritualmente beneficioso.

**Sistema:** Un vampiro con este poder suma las penalizaciones por heridas a su Reserva de Datos. Así, cuanto más herido esté con más eficacia funcionará. Obviamente si las heridas implican la pérdida de partes del cuerpo, el vampiro no podrá realizar acciones que requieran el uso de dichas partes. Es más, si el vampiro queda Incapacitado los efectos son los normales. Los efectos de este poder son continuos.

## AUMENTO DE SENSIBILIDAD

(Auspex 3, PRESENCIA 3, OPCIONAL VICISITUD 2)

Una de las primeras cosas que los Cainitas aprenden tras el Abrazo es que ya no volverán a sentir precisamente de la misma manera que cuando vivían. Sus cuerpos no-muertos reaccionan de una forma distinta ante el dolor, no pueden experimentar el placer del roce del amante, la comida ya no le sabe a nada, y las emociones también se convierten en vacías. Los Pecadores son altamente habilidosos en cuanto a contrarrestar esta falta de sensibilidad se refiere, utilizando poderes tales como Aumento de Sensibilidad. Con este poder, un Pecador es capaz de afectar la conciencia física, emocional y psíquica del objetivo, bien sea Cainita o mortal. Algunos Pecadores Tzimisce, principalmente aquellos descendientes de la familia Aparecida de los Szantovich, han desarrollado una versión avanzada de este poder.

**Sistema:** El que ejerce este poder no necesita más que tocar a su objetivo, mientras que su jugador gasta un Fuerza de Voluntad y tirar Carisma + Empatía, con una dificultad de Fuerza de Voluntad del objetivo o 10 - Puntuación de Camino del objetivo (la que sea mas alta). Si la tirada tiene éxito, el personaje se ve abrumado por algún tipo de emoción, a elección del usuario, así como también le aumenta cualquier sensación física para que le inunde los sentidos. El dolor se convierte insoportable (doble penalización de heridas y el nivel de salud Magullado incurre en un penalizador -1). El placer se convierte en éxtasis total. El objetivo se ve impotente para resistirse a cualquier forma de placer, incluyendo el Beso, y si es Cainita su jugador deberá realizar una tirada de Autocontrol/Instintos (dificultad 9) para evitar alimentarse. Además, las fuertes emociones experimentadas resultan en una tirada de dificultad +2 o -2 en Virtudes relevantes (como una dificultad -2 en

Autocontrol/Instintos para resisitir el Frenesí cuando es vencido por la felicidad, o +2 en tiradas de Conciencia cuando experimenta un odio intenso). Dependiendo de la naturaleza del efecto, esta experiencia puede ser muy placentera o muy molesta para el objetivo. Aumento de Sensibilidad dura un turno por éxito en la tirada de activación.

Si se añade Vicisitud al poder, entonces la carne del objetivo responde a las sensaciones de una manera más desconcertante (una sonrisa descomunal para alguien que le sobrepasa la lujuria, carne retorciéndose para alguien que sufra dolor...). Si se utiliza este poder más avanzado, triplica todas las penalizaciones por heridas, y Magullado inflige una penalización de -2.

**Coste de experiencia:** 21 puntos.

## GRABAR/RECORDAR SENSACIÓN

(Auspex 3 ó 4, VICISITUD 2)

Muchos Pecadores, sobre todo los Voluptarios y los Sin Corazón, buscan constantemente nuevas y mejores vías para conceder varias sensaciones a ellos mismos y a otros. Grabar/Recordar Sensación es un poder usado justamente a tal efecto. Este poder permite literalmente al que lo usa grabar una sensación en concreto, ya sea dolor insoportable de la tortura o el éxtasis de felicidad del Beso, almacenándolo y luego volviéndole a reproducir bien en sí mismo o en otros.

**Sistema:** Si el que lo ejecuta solo conoce la versión básica de Grabar/Recordar Sensación, entonces el contacto físico será obligatorio tanto para "grabar" como para "reproducir" una sensación. La versión avanzada obvia este requisito: tan solo hará falta tener una visión clara del objetivo.

Para "grabar" una sensación, tanto una experimentada por uno mismo como por otro, el jugador







del que la ejecuta debe hacer una tirada de Percepción + Empatía. El Narrador determina la dificultad basándose en la intensidad de la sensación. El placer que sentiría una mujer de abrazar a su marido sería 9, el dolor de una víctima de un maestro torturador 4. Si la tirada tiene éxito, la sensación puede ser "almacenada" por un número de noches igual al número de éxitos. Las sensaciones pueden ser almacenadas durante más tiempo gastando un punto de Fuerza de Voluntad cuando el tiempo haya expirado, añadiendo otra noche a la duración.

Para "reproducir" la sensación en uno mismo, todo lo que se requiere es un momento de concentración. El que lo ejecuta siente todo lo que la víctima sintió en ese momento, incluyendo cualquier penalizador por herida y/o posible pérdida de Fuerza de Voluntad temporal debido a la tortura o incapacitación debido al éxtasis de alegría desbordante. Para "reproducir" en otros el jugador debe hacer una tirada de Manipulación + Empatía (dificultad la Fuerza de Voluntad del objetivo). Una vez la sensación es "reproducida" se suele perder. Si el que lo ejecuta reproduce una sensación en sí mismo, sin embargo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para mantener la experiencia almacenada.

**Coste de experiencia:** 21 ó 28 puntos.

## VELO DE PECADO

(**DAIMOINON O AUSPEX 2, OFUSCACIÓN 2**)

Los Pecadores, especialmente aquellos que siguen la Senda del Placer, a menudo se hastían, tras haber experimentado tantas sensaciones distintas como les fuera posible. Para buscar una solución a este problema, los Voluptarios desarrollaron este poder. Velar

el Pecado permite al Pecador redescubrir cualquier forma de sensación, perversión o acto que una vez produjo placer al objetivo pero que ya no le satisface. El Pecador puede entonces hacer que su objetivo olvide temporalmente que una vez experimentó esa sensación, permitiéndole experimentar una vez más todo el efecto placentero. Este poder puede ser usado en uno mismo, en un sujeto dispuesto como una recompensa o en un objetivo inconsciente como una baza futura.

**Sistema:** Si se usa en uno mismo, todo lo que se requiere es el gasto de un punto de sangre y una tirada de Fuerza de voluntad (dificultad 4). Si se usa en otro, el jugador debe primero gastar un punto de sangre, y debe observar a su objetivo durante un turno. Entonces tira primero Percepción + Empatía (dificultad igual a la puntuación del Camino del objetivo). Si tiene éxito, se gana el conocimiento de una sensación que ya no satisface al objetivo y puede intentar hacerle olvidar dicha sensación. Esto requiere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad Fuerza de Voluntad del objetivo).

Si el poder se usa en un objetivo dispuesto, la tirada es de Percepción + Empatía y la dificultad es la mitad del Camino (dificultad mínima 4), y cada éxito por encima del primero baja la dificultad de la subsiguiente tirada de Fuerza de Voluntad.

La duración del poder depende de los éxitos en la tirada de Fuerza de Voluntad.

Éxitos	Duración
1 éxito	1 hora
2 éxitos	1 noche
3 éxitos	1 semana
4 éxitos	1 mes
5 éxitos	3 meses

**Coste de experiencia:** 14 puntos.

Además de lo dicho, es necesario hablar sobre *el frenesí*.

Aunque desde luego los impulsos sexuales de un vampiro están muertos, y su cadáver nunca reaccionará biológicamente (salvo que lo fuerce con sangre), incluso aunque la propia provocación física no suele bastar para originar ninguna respuesta en el pensamiento de un vampiro (salvo quizás, a los más jóvenes y de mayor humanidad), es posible en algunos momentos, mediante una adecuada provocación (más orientada al erotismo que a lo físico, y más efectiva si va acompañada de la tentación de la sangre) causar en un vampiro un estado mental que podríamos llamar excitación, pero que es en verdad un afloramiento de La Bestia, un frenesí que podría pasar por pasión.

Si no fuese por La Bestia, agazapada en el pecho del vampiro, sería un asunto interpretativo la resolución de un intento de excitar a un vampiro, como lo es el pretender excitar a un humano, sin ninguna tirada que lo regule. Pero dado que La Bestia es un factor que puede desencadenarse de forma ajena a la voluntad del vampiro, existe un sistema (regla casera) para provocar a un vampiro.

Se lanza Manipulación + Interpretar (o Flirteo) a una dificultad de 11 – [Humanidad].

Son necesarios [Autocontrol] éxitos para forzar un chequeo de autocontrol en el vampiro, a una dificultad base de 2, que aumentará en 1 punto si la provocación va acompañada de sangre, y en otro puntos por cada 2 éxitos por encima de 3 (5, +1, 7, +2, etc) que se hubiesen logrado en la tirada. Un frenesí provocado por este tipo de provocaciones, crea respuestas a medio camino entre

la depredación y la lujuria.

Además de ser provocado, el vampiro puede sufrir estímulos que fuercen igualmente su autocontrol. Conocemos la tabla de dificultades de autocontrol. Nunca pretendió ser una tabla completa, se la pueden añadir varias entradas, y al final cada narrador da una idea de como se orientan sus frenesíes. Aquí añadiremos a la tabla algunas circunstancias eróticas para que sirvan de muestra.

Circunstancia	Dificultad
Oler sangre (estando hambriento)	3+
Ver sangre (estando hambriento)	4+
Probar sangre (estando hambriento)	6+
Ser hostigado	4
Burlas maliciosas	4
Provocación física	6
Ser querido en peligro	7
Humillación declarada	8
Fuente apreciable de fuego cercana	+1
Contacto físico excesivo	3
Ver sexo en vivo	2
Practicar sexo	3
Sexo salvaje	+1
Amor en el sexo	+1
Erotismo en el sexo	+1

La entrada de “Situación con riesgo de muerte” ha sido omitida por considerar que debería corresponderse con chequeos de Coraje, no de Autocontrol, no así el modificador por fuego apreciable, que representa una dificultad añadida para mantener a raya a La Bestia frente al estímulo dado (aunque el Rotschreck por supuesto se tira con coraje).







Describir a Victoria como hermosa era subestimarla de una manera casi insultante. Su rostro era el de una diosa, y el concepto de hermosura resultaba demasiado inocente, ya que podría aplicarse a una simple flor. Victoria era intoxicante, y poseía la voz de una sirena y las formas de una ninfa.

Regina se sentía perturbada en su presencia e irascible en su ausencia. La mujer producía en ella una pasión lésbica que eclipsaba cualquier otra emoción cuando aparecía. Esa pasión nunca iba más allá del terreno alimenticio.

Regina, incapaz de dormir durante los largos días franceses, no podía dejar de recordar la última vez que sintió la llama de esa atracción. Había sido la segunda noche en Calais.

Paseaba por el corredor junto a las habitaciones adyacentes que compartía con Victoria y su cochero, llamado Cedric, cuando de pronto su energía se desvió.

- *Regina* - dijo Victoria con su voz melodiosa - *Ven aquí, por favor.*

Ahora, días después, Regina se daba cuenta de que no pudo haberla oído con tanta claridad a través de los muros y del pasillo. Aquellas palabras debieron llegarle utilizando un medio que no era el sonido; por ejemplo, la sangre que compartían. Pero en aquel momento no pensó en nada. Simplemente respondió a la llamada y se dirigió a la habitación de su protectora.

La afición de Victoria por la moda bordeaba y a menudo cruzaba descaradamente los límites del decoro que establecían la reina Victoria y su séquito. Cuando abrió la puerta, Regina sintió que un mar de fuego crecía en su interior y creyó que iba a desmayarse. Victoria estaba sentada sobre la enorme cama, que dominaba el centro de la habitación, y llevaba solo un ligero salto e cama hecho de una seda transparente como la gasa, que revelaba sus formas. Su pelo, de un rojo encendido que desafiaba cualquier estándar, liberado del elaborado recogido de costumbre, se derramaba sobre sus hombros de alabastro como una cascada de fuego. Su color hacía juego con el tono más delicado que se entreveía, más abajo, justo donde sus muslos se encontraban.

Regina, azorada, sin atreverse a pestañear por si aquella visión desaparecía, palpó la puerta tras ella, para cerrarla sin darse la vuelta. Avanzó con pasos vacilantes, con la mirada en los labios rubí de Victoria.

- *Te necesito, Regina.* - Al mover los labios para hablar, mostró unos colmillos puntiagudos que sobresalían como los de un gato. Regina nunca había visto nada más hermoso.

Se acercó al borde de la cama y se sentó junto a Victoria, temblorosa. La proximidad era abrumadora y, cuando Victoria la miró directamente a los ojos, el sedoso camisón se deslizó de uno de sus hombros, dejando al descubierto la carnosa redondez de sus pechos. Regina, sofocada bajo su vestido de algodón y satén con miriñaque, se llevó las manos a la garganta e intentó, torpemente, deshacer el lazo que sujetaba su capelet. Después de un instante inacabable, la pequeña capa cayó al suelo.

- *Te necesito.* - Repitió Victoria en un susurro tan suave como pétalos de rosa sobre la piel. Acarició la garganta de Regina, que aún llevaba puesto el gran cuello de su vestido de viaje, y sonrió.

- *Me parece que este traje no te sienta nada bien.*

Regina sintió un escalofrío. Delante de una criatura tan sensual, temía resultar desaliñada y poco atractiva. El frío se convirtió rápidamente en un estallido de calor cuando Victoria alzó un gran alfiler ante sus ojos. Aquel estilete de acero de veinticinco centímetros de longitud, extremadamente afilado, era letal como una daga, pero en ese momento Regina deseaba sentirlo contra su piel. No tuvo que esperar mucho. Victoria situó la punta en la parte alta del esternón de la muchacha, en el hueco



donde se juntan las clavículas. Luego, con una rapidez y una energía sobrehumanas, cortó la tela hasta que hizo trizas el corpiño de Regina.

Dejó a un lado el estilete y arrancó los jirones de tela con las manos.

Sus movimientos eran cuidadosos y gentiles, como si no le supusieran el menor esfuerzo, pero el vestido estaba completamente destrozado. Solo resistió los cortes el apretado cordón del corsé de Regina, que le constreñía el torso pero dejaba completamente desnudos el cuello y la parte superior del pecho.

- *Hermosa*- Dijo Victoria recreándose.

Regina le siguió la mirada y se vio reflejada en sus pupilas: un reguero de sangre le manaba del rasguño que el estilete le había dejado en la piel. Victoria se inclinó sobre ella, y Regina suspiró al sentir la fría y resbaladiza lengua de la mujer recorriéndole la herida. Sabía, sin necesidad de comprobarlo, que el corte se cerraría después de esa caricia deliciosa y húmeda.

Victoria levantó la cabeza al llegar al cuello de la muchacha y siguió subiendo hasta que sus rostros se encontraron frente a frente, tan cercanos que casi se rozaban. Regina se sumergió en el verde de aquellos ojos mientras contaba sus agitados suspiros en un vano intento de reprimir los gritos que luchaban por escapársele de la garganta. Su compañera no respiraba en absoluto. La joven no pudo resistir más, y se inclinó muy despacio para fundir sus labios con los de Victoria, que se abrieron como una flor. La lengua de Regina, como si tuviera vida propia, se deslizó entre sus dientes y se introdujo en la boca de aquella criatura. Allí rozó las afiladas puntas de sus colmillos y, sin desear nada más que formar parte de esa oscura y seductora mujer, hizo presión con la lengua. Victoria respondió con un rápido movimiento y la lengua de Regina volvió a su boca con el cobrizo sabor de la sangre, pero sin cortes.

- *Más*- susurró Victoria, cuando la chica se apartó ligeramente hacia a izquierda.

Victoria vio la arteria que le recorría el cuello, y la besó. Luego la mordió, y el placer hizo que Regina olvidase cualquier otra sensación que pudiese tener en ese instante.



# CAPÍTULO CUATRO: JUGUETES ERÓTICOS

*“Mi amo me quiere. Lo sé por que me da su sangre. Se que me quiere, por que si no me quisiera no gastaría el tiempo en hacer eso por mí. Dejaría un frasco lleno de su vitae en la nevera como hace con los demás ghoules. No me gustan. Todos creen que el amo les quiere tanto como me ama a mí, y no es así. Ellos no son mas que sirvientes, yo soy algo más. El me ama. Y por eso al final me perdonará cuando vea lo que he hecho para asegurarme que nadie se interpone entre nosotros. Nunca.”*

- Ghoul celoso

Ghoules. Sicarios, guardaespaldas, criados, alimento, compañía, juguetes, amantes. Los ghoules pueden ser todo eso. Afortunadamente, hay bastante escrito sobre los ghoules, y un narrador puede darles el lugar que se merecen como PNJs mas allá de ser los eternos sicarios que se van de aventuras con (o incluso, para) el amo.

Sobre lo que no hay tanto escrito, es sobre el posible rol de los ghoules como amantes, y sobre su relación emocional con su amo, que es sobre lo que hablaremos aquí.

El vínculo de sangre no debería acabar generando un soldado inteligente, leal, y proactivo.

Bien puede acabar generando esto, pero desde luego no podemos dejar de lado la carga emocional que conlleva, y en un MdT maduro estos sentimientos

tendrán su lado perverso (o acabarán por tenerlo a su debido tiempo) celos, obsesión, amor enfermizo...

Se oye hablar casi como una leyenda urbana entre La Estirpe de los casos en los que un ghoul celoso asesina al resto de los ghoules de su amo, o en los que otro ghoul obsesionado estaca y captura a su amo para disfrutar en exclusiva de él, o de los casos en que el ghoul se suicida (quizás después de haber asesinado a su amo) o monta alguna escena inapropiada por entender su relación con su amo como algo diferente a lo que es. Junto a estas historias destaca la del ghoul cazador de vampiros, que les ataca con el fin de obtener la preciada vitae. Lo importante de estas historias para los vampiros es que (a diferencia de otros tipos de historias) nacen de sucesos reales. Donde un informe policial puede hablar de un hombre que entró a su casa borracho y disparó la





escopeta del sótano contra su mujer y sus hijos para después volarse él la cabeza, puede haber una fuerte reprimenda por parte del regente del este ghou, que le llevó a una ronda por los bares y finalmente a esa determinación.

Este tipo de emociones (no siempre llevadas a estos extremos) no pueden ser dejadas de lado en una narración madura, ya que cotidianamente, gracias al vínculo, la figura del regente se irá convirtiendo en el centro del universo del ghou, de una forma enfermiza y obsesiva, (una adicción, realmente) forjando la lealtad esperable en un ghou.

No podemos resumir a un ghou en un sicario leal al que encomendar tareas sin contemplar esta otra faceta (en su justa medida).

Gobernar a tus ghoules nunca será una ciencia exacta, cada regente tendrá su propio temperamento, su propia empatía, sus propios gustos, organización, tolerancia al fracaso, sistema de recompensas, etc.

Al final, no existe una forma mejor que otra de tratar a tus ghoules. Vampiros que pretendían mantener motivados a sus vasallos han visto como esta humanidad creaba ghoules obsesionados con su persona, mientras que regentes inhumanos y bestiales, mantenían ghoules más productivos (independientemente de su calidad de vida).

Por supuesto, los casos inversos son igualmente ciertos. Es comprensible que tratándose de esta extraña mezcla de relaciones interpersonales, esclavitud, amor obsesivo, y servicio recompensado no pueda existir una forma correcta de tratar a tus ghoules, en tanto cada uno es un sujeto diferente y además cada regente es único igualmente.

Lo que si parece consensuado es que es preferible no abusar de disciplinas como presencia o dominación para el trato con los vasallos, ya que terminan por fomentar obsesiones perniciosas, y privarles de su creatividad y libre albedrío, respectivamente.

En lo relativo a ser usados como compañeros

sexuales, es desde luego el uso que menos reciben, con diferencia, pero tienen importantes ventajas para ello, ya que su vínculo de sangre con el regente garantiza que no solo accederán, si no que realmente desearán ser su instrumento de placer, y disfrutarán con ello poniendo de su parte.

Bien, quizás para algunas perversiones necesiten acostumbrarse o ser reeducados (como torturas tzimisce, sadomasoquismo extremo, u otras perversiones) pero incluso en esos casos solo será cuestión de que se acostumbren, pues el vínculo de sangre garantiza que disfrutarán de todo lo que haga disfrutar a su regente, aunque implique su tortura y agonía. (aunque una mentalidad así, desde luego, deberá ser forjada y entrenada). Si, puede haber vampiros muy depravados. Dolorosamente depravados.

Además de ofrecer al amo interesado en el sexo la oportunidad, (en la medida de las posibilidades físicas), de mantener sexo sin el gasto de preciada sangre, con un sujeto que disfrutará de esta necrofilia en concreto y no supondrá una ruptura de la Mascarada, la sangre lleva consigo el frenesí menguado de La Bestia (Ghouls: Adicción fatal, pag 30) y un renovado apetito sexual (Ghouls: Adicción fatal, pag 65) del que su regente casi seguro será su principal foco (Ghouls: Adicción fatal, pag 89) aunque pueda encontrarse, según el interés de su amo por el sexo, que esto es perseguir algo inalcanzable.

El propio síndrome de abstinencia de un ghou, cuando deja de recibir la preciada vitae, causa que se vuelva feral, agresivo, intentando saciarse en sexo, sangre humana, o incluso carne cruda.

Visto todo esto. ¿No es idóneo un ghou como juguete sexual? Es un amante que no compromete la Mascarada, atenderá tus deseos (por pervertidos que sean) de buen grado con tal de satisfacerte, y no necesitas preocuparte de su satisfacción sexual, es como un muñeco para juegos de cama, solo debe preocuparte de como utilizarlo para disfrutar más tú. Hazle pensar que disfrutas de él, que es especial, que valoras lo que te da, y



a diferencia de un amante humano al que hayas seducido en un club no tendrás que preocuparte de saciar sus expectativas. ¿Quieres sexo con un vivo? Es la forma mas complaciente, menos problemática y mas rápida. Será tan dependiente de ti, que le dará igual que lo rajes y le des una paliza si luego le devuelves un gesto amable.

Le darás fuerte y volverá arrastrándose a por más, encantado.

Sí, así es como aparecen luego las historias de ghoules de las que hablábamos antes, pero bueno, también es cierto que pueden suceder igualmente haciéndoles sentirse a gusto, o tratándolos como (literalmente) sacos de carne, así que, ¿como valorar ese riesgo?

Estando atento, no dejando pasar los pequeños detalles, no confiándonos. Ya demos un uso sexual o no a nuestros ghoules, ya les tratemos como el vivisector tzimisce mas creativo, o como el más romántico toreador, esto es un riesgo que corremos. Igual que saber escogerlos, educarlos, mantenerlos, premiarlos... y desecharlos, son talentos que el regente sabio debe desarrollar.

A continuación extraemos algunas reglas para los ghoules, destinadas a desarrollarles más allá de lo que nos dice el Manual Básico. El libro de referencia es Ghouls: Adicción fatal.

### PERSPECTIVA ROMÁNTICA (DEFECTO DE 2 PUNTOS)

Consideras tu existencia como ghoul algo muy por encima de tu vida anterior. Sientes que tu domitor te necesita, que cada alimentación no es sino un acto del más puro amor. Los aparecidos con este defecto no quieren otra cosa más que servir al Sabbat, y saltan para satisfacer el menor deseo de cualquier vampiro de la secta.

Se considera que tienes 2 puntos menos de FV cuando el objetivo de tu romanticismo intente usar dominación o presencia sobre ti. Los vasallos sufren este defecto respecto a su domitor, los aparecidos, respecto de cualquier vampiro que sepan que pertenezca al Sabbat, y los independientes no pueden tomar este defecto a manos que el Narrador lo centre en algún vampiro idolatrado por el ghoul.

### PODERES DE LA VITAE

Mientras tenga vitae en su sistema, un ghoul goza de algunas capacidades extra; Puede absorber heridas letales con su Resistencia, curar heridas, aumentar atributos físicos, y puede usar disciplinas, según la tabla inferior.

Generación del regente	Máximo en Disciplinas
13 – 8	1
7	2
6	3
5	4
4	5

### A SORBITOS

Un ghoul solo puede beber hasta 2 ps con seguridad en pocas horas (el volumen del estómago, mientras se filtra al organismo) De nada serviría agarrar una garrafa de 5 litros de vitae y proponerse acabársela (al menos, sin exponerse a una sobredosis)

Para poder beber más, deberá liberarse de algo de su sangre, bien médicamente (Inteligencia + Medicina, dificultad 6, fallar implica perder más sangre de la deseada con su consiguiente daño), bien vaciándole un vampiro.

Es como si en lugar de una reserva de 10 puntos de vitae, la tuviese de 8, y 2 correspondiesen al



estómago, siendo las últimas en vaciarse, y siendo por donde la sangre tiene que entrar (de tal forma que si tenías 4 ps, y bebes 2, debes esperar a asimilar o gastar esos 2, los últimos de los 6 que gastarás, antes de seguir bebiendo)

### **SOBREDOSIS**

Por encima de los 2 ps normales, un ghoul puede forzar tantos ps como su Resistencia.

Para esto, realiza una tirada de Resistencia a dificultad 8, y si la supera, la ingesta es correcta, pero si falla, sufre un nivel de daño por cada ps que se haya forzado a tragar, y no puede usar sangre durante una escena, mientras vomita la sangre extra ingerida.

Siempre que tome una sobredosis (mas de 2 ps) debe chequear para frenesí (dificultad 5), aumenta en 1 su Destreza, y debe realizar tiradas de Autocontrol + Percepción cada escena para evitar alucinaciones, hasta [6 - Resistencia] Horas.

### **ABSTINENCIA**

Los ghouls bajo el síndrome de abstinencia sufren síntomas en su conducta durante [6- Resistencia] semanas. Cuando surge la oportunidad de conseguir vitae, debe superarse un chequeo de Autocontrol a dificultad 7, o se intentará beber como sea. Y además, cada semana de abstinencia requiere que el ghoul supere una tirada de inteligencia + Autocontrol a dificultad 6. Si falla, comienza a canalizar su ansia de vitae en ansia por sexo, sangre humana y hasta carne cruda.

Si estos apetitos se manifiestan, pueden refrenarse temporalmente gastando un punto de FV, (pero no si la tirada original fracasó)

### **SANGRE Y VITAE**

A efectos externos, un ghoul cuenta con una reserva de 10 puntos de sangre para ser bebidos, (salvo que esté herido o desangrado) como cualquier otro humano, independientemente de que posea 1, o 10 puntos útiles de sangre.

No confundir esto con su reserva de sangre de la hoja de personaje, donde apunta la sangre útil que posee para gastar. (Podemos diferenciar entre puntos de sangre, lo que un ghoul tiene que se le puede beber, y puntos de vitae, los puntos de sangre vampirica que tenemos para gastar)

Un vampiro no puede quedar vinculado a otro por beber de un ghoul el cual lleva en su organismo 10 puntos de su vitae.

Igualmente, aunque un ghoul, como cualquier criatura viva, pierde 1 punto de sangre de su reserva por cada nivel de daño que sufre, (no confundir esto con que perder 1 punto de sangre implica recibir 1 nivel de daño, aunque esto también es cierto) no pierde sus puntos de vitae salvo que sufra un desangramiento extremo o el narrador lo determine.

Los ghoules, como humanos que son, recuperan 1 punto de sangre al día.

Los aparecidos, además de esto, generan en sus cuerpos cada día 1 punto de vitae.

*Un ejemplo: Un ghoul mantiene en su hoja de personaje apuntados 2 puntos de vitae. Recibe 3 niveles de daño, y vuelve al refugio. Allí, su regente desea beber de él, descubriendo que solo tiene una reserva de sangre de 7 puntos. Le bebe 2 puntos de sangre, con lo cual causa otros dos niveles de daño a su ghoul, para un total*



Lujuria en la Sangre (Edición Revisada)

de cinco, y como solo quería disfrutar de beber sangre, no alimentarse, se corta en la muñeca y le da de beber dos puntos de vitae. Su reserva de sangre sigue siendo 5 puntos, tienen 5 heridas, y ahora tendría 4 puntos de vitae marcados en su hoja.

EDAD EN LOS GHOULES

Mientras reciba vitae (cada vez más asiduamente, hasta llegar a una toma diaria) el ghoul vivirá indefinidamente. Al perder el suministro con la regularidad que necesite, morirá convertido en polvo si supera los 250 años, o envejecerá a 10 veces la velocidad normal si supera los 100 años.

Cada siglo de edad (o fracción) por encima de los 100 años, da al ghoul o aparecido 1 punto de sangre más de capacidad en lo referente a cuanto puede beber (En relación al estómago, ver “A sorbitos”).

Así, un ghoul de 170 años puede beber hasta 3 ps sin recurrir a sobredosis, (entendiéndose que posee “3 ps de estómago, y 7 de reserva” en lugar de 2 y 8, si lo explicamos así para entendernos) Es como si su estómago fuese ampliando la capacidad con la que procesa la vitae, pudiendo en teoría llegar a abarcar los 10 ps de su reserva.

Además de su capacidad para beber (estómago, si queremos llamarlo así) la edad aumenta en un ghoul o aparecido la capacidad de su reserva de sangre (cuanta vitae puede almacenar su organismo, cuantos puntos de sangre puede legar a tener apuntados).

Cada siglo de edad (o fracción) por encima de los 100 años, un aparecido aumenta 1 punto su reserva, y también un ghoul, pero estos lo hacen cada 2 siglos.

FRENESÍ EN GHOULES

La vitae arrastra consigo una pequeña porción de La Bestia al ghoul. Aunque los frenesíes de un ghoul amenazan con producirse más a menudo, son de menor intensidad que los de un vampiro. Igualmente, sus impulsos sexuales son potenciados por la vitae.

Esta tabla de dificultades es una ampliación de la presentada en Ghouls: Adicción Fatal.

Circunstancia	Dificultad
Abstinencia de vitae	+3
Saciado de vitae (5 ps+)	-1
Sobredosis de vitae	+1
Visión, olor o sabor de la vitae del regente	3
Dosis de vitae no administrada	4
Consumo de drogas duras estimulantes	3
Consumo de drogas duras psicotrópicas o alucinógenas	5
Amenaza verbal del regente	3
Golpeado por el regente	4
Amenaza verbal del regente	3
Regente favoreciendo a otro ghoul	4
Regente en peligro	4
Humillación ante mortales	5

Humillación ante el regente	6
Abandono	6
Provocación sexual	3+
Ver sexo en vivo	3
Practicar sexo	3
Sexo salvaje	+1
Visión, olor, o sabor de la sangre (en abstinencia)	4

TRASTORNOS

Los ghoules pueden sufrir trastornos como cualquier otro sujeto, y de hecho, son mas propensos a sufrirlos debido al tipo de relación que mantienen con sus regentes.

Un ghoul puede desarrollar cualquier tipo de trastorno, pero además, tiene algunos exclusivos de su condición, y que son los que más frecuentemente desarrollan.

Puedes ampliar información sobre estos trastornos en la Pag 26 de Adicción Fatal.

**Psicosis dismenorreica:** Las ghoules no mantienen habitualmente sus periodos, pero algunas sí, y algunas de estas sufren esta psicosis, que las lleva a contemplar sus periodos con desesperación e impotencia mientras su sangre escapa de ellas (aunque no tiene efectos alguno en reglas) Las ghoules afectadas, pierden temporalmente durante su ciclo menstrual 2 puntos de Fuerza de voluntad (los recuperan al finalizar su periodo).

**Histeria animal:** Los clásicos estímulos que podrían propiciar un frenesí en un ghoul, son especialmente peligrosos para alguien que sufra este trastorno, ya que es una persona histérica, con propensión a arranques repentinos de rabia animal. Los ghoules afectados suman 2 a sus dificultad para resistir el frenesí.

**Masoquismo:** El ghoul afectado por este trastorno se siente atraído por el dolor, pudiendo llegar a disfrutarlo sexualmente. Suele ser propio de ghoules maltratados físicamente por su regente. Una buena parte de quienes lo sufren, lo racionalizan de alguna forma hasta que logran justificarlo, o niegan sufrir malos tratos. La naturaleza del afectado pasa a ser Masoquista o Mártir, y solo actuando según su naturaleza podrá recuperar FV, excluyéndose conceptos como final de historia, etc.

**Dependencia:** Se desarrolla una malsana y total dependencia de un sujeto (casi seguro, el regente, aunque podría tratarse de otra persona relevante, como el hermano mayor que te protegía, tu pareja...) en base a la cual el sujeto preferiría que este le guiase paso a paso cada día de su vida, diciéndole como vestir, como actuar, que hacer... Suele ser una reacción ante el miedo al abandono, y/o la inseguridad propia. Los ghoules afectados probablemente vean cambiar su naturaleza a seguidor o soldado, e invariablemente deberán realizar chequeos de FV para resistirse a las ordenes recibidas por su persona de referencia. (Acumulable con otras características como el vínculo de sangre).





Jonathan, perdido en la felicidad del fornicio, sonrió estúpidamente al joven desnudo que cabalgaba sobre su virilidad. No conocía el nombre del muchacho, no habían intercambiado una sola palabra. Debía tener la mitad de la edad de su hija, pero eso no significaba nada para el viejo abad. La redención, después de todo, no estaba más que a un suspiro, esperando en los confines del cubículo de su confesor. Desde el momento en que puso sus ojos sobre el muchacho (su piel tersa, blanca, y pálida como la de la luna, de curvas sutiles, y cabello lacio y largo derramándose sobre sus hombros immaculados) lo había deseado. Las fuerzas misteriosas del extraño hechizo que le había capturado se habían perdido entre los gemidos de la penetración. Jonathan ansiaba al muchacho y lo había tomado.

Era así de sencillo. Siguió moviéndose, cegado por la visión de su atractivo amante, que se agitaba en silencio. Cualquiera que pasara solo podría oírle tomar aire de forma urgente cada vez que el joven se detenía y se separaba un poco, manteniendo siempre a su amante en sus entrañas. Una vez el muchacho se levantó, moviendo sus caderas y llevando al abad a nuevas cotas de placer. Otra vez se sacudían al unísono con los rasgos torcidos por el paroxismo del perverso placer. Jonathan le enculó de nuevo, y el chico se derrumbó sobre él con el rostro convertido en una irreconocible y feroz máscara. El sacerdote lanzó un grito agónico.

Algo se movía hacia él, surgiendo del interior del muchacho.

Se arrastraba lentamente a través de aquel cuerpo de elfo y entraba en el ruy, introduciéndose por su miembro y distendiéndolo. Cada acometida (pues descubrió con horror que era totalmente incapaz de detenerse) iba acompañada por una terrible sensación de rasgadura, intensamente dolorosa pero al tiempo que extrañamente placentera. Lo que se movía dentro de él era un enjambre, comprendió el abad en un



horrible momento de lucidez; podía sentir a las criaturas forzando la entrada a su interior. Gritó y trató de zafarse, pero era incapaz de apartar al muchacho de encima: Los muslos de aquel niño monstruoso le tenían sujeto en un mortal y sensual abrazo.

La combinación de tormento y placer era indescriptible.

El abad pudo oír el chasquido sordo con el que se rompió su cadera, que cedió ante un esfuerzo que el cuerpo humano no estaba preparado para soportar. Cayó por fin en el misericordioso abrazo de la inconsciencia.

# CAPÍTULO CINCO:

## PERVERSIONES

*“Me llamas puta porque no has podido conmigo en la cama.*

*Juego a ser dios y digo sí a tus drogas y quiero más. Juego a ser dios y digo sí a tu mente y quiero más. Juego a ser dios y digo sí a tu pene y quiero más. Juego a ser dios y digo sí a tu dinero y quiero más. Soy una yonki de las emociones fuertes y quiero más.*

*Excesiva en el sexo. Excesiva en el amor. Excesiva en el terror. Excesiva en tu cama. Excesiva en tu mente, o todo o nada, saltemos juntos al vacío.*

*El mundo y yo somos puro exceso. Sentir como tus labios rompen todo mi cuerpo y vivir la vida hasta el final. Romper la vida hasta el final. Exceso, es mi droga favorita.*

*Mami, quiero correrme. Mami, quiero correrme hasta el final”*

*- Orgasmical. Exceso*

Vale. Una cosa es meter eso del erotismo en las partidas. Puede tener sus complicaciones, pero puede hacerse.

A fin de cuentas, es cuestión de describir percepciones, como master, incidir en aspectos que igual si no lo piensas, no caes en ello y no describes, pero es solo cuestión de describir (con madurez). El placer de los sentidos, la bisexualidad vampírica, las venas palpitando, la sed, y todo eso. Vale.

Puede costar más o menos, pero puede hacerse, es un rasgo de la narración no especialmente maduro. Vale. Describes, pierdes la vergüenza, mantienes presente a La Bestia para que los jugadores no se olviden de que son Vampiros... bien, has cogido un poco de rodaje y ahora más o menos te sale. Vale.

Otra cosa es el sexo. ¿Como presentas el sexo en tus partidas? ¿Hasta que punto vas a ahondar en sendas de iluminación que fomenten aspectos sexuales? ¿Hasta

que puntos eres justo con perversiones sexuales? ¿Hasta que punto realmente influyen en tu partida trastornos como Ninfomanía/Satiriasis? (en el sentido de que pueden ser trastornos que prácticamente sea como si no se poseyesen).

No hay una respuesta correcta. Siempre se dice que cada narrador tiene su estilo y deja en su MdT su propia firma (mas o menos política, mas o menos combates, la organización de su sociedad vampirica, su tipo de aventuras, su reparto de px...) así que algo como el sexo explicito es comprensible que cada uno lo maneje de su particular forma.

Algunos manuales de MdT han tocado esto, como El camino del Pecado (Edad Oscura: Vampiro), Love beyond death (Wraith: El olvido), La player's guide (Vampiro: La Mascarada, pag 160) o aunque no hable de esto, curiosamente la guía del sabbat (pags 166-167) habla de lo explicito frente a lo suave y ejemplifica con la





descripción de una felación. No estaría de más pegarle un vistazo. También se habla mucho de *Eternal Hearts: Vampire erotica*, un libro de relatos con componente erótico que realmente, no solo no nos aporta nada, si no que incluso puede distorsionar nuestra perspectiva si pretendemos hacer así nuestras partidas (recordemos que el sexo no suele ser de interés para los muertos, aunque le dediquemos esta guía).

No se trata de “decidir como narrar el sexo” se trata de saber en cada momento qué procede, manejando todos esos parámetros que un narrador puede llegar a manejar. No es lo mismo responder a estas cuestiones para la narración del encuentro sexual de un pj, que para la escena que los pjs observan espiando, ni es lo mismo observar azarosamente a dos amantes humanos que espiar una orgía que es parte de la trama. No es igual con unos jugadores, que con otros, no es igual en una crónica que en otra, un narrador maneja todas esas cosas. No es igual de necesaria una narración turno a turno, a modo de descripción, que cuando un asesino assamita usa turno tras turno su sangre en el pasillo preparándose para el momento clave en el que entre a la alcoba a asesinar a los ghoules, quizás en un caso táctico de ese estilo, sea necesario explicitar un poco más, determinar exactamente que está sucediendo en la cama, ya que puede ser relevante, y en otro caso no sea relevante turno a turno el detalle.

Lo primero que tenemos que distinguir es si conviene una descripción explícita, o mas suave, y si vamos a utilizar un lenguaje mas o menos correcto, o si nos vamos a ir al lenguaje coloquial (vulgar, dirían algunos) También debemos estudiar en que punto vamos a “apagar la cámara”, p.ej, en escenas de seducción con éxito, ¿queremos entrar en detalles de que sucede realmente en la cama? (o en el callejón, o en el coche, o en la mesa, o en el baño...) y si queremos, ¿vamos a comentarlo por encima, dando una perspectiva, un par de pinceladas, o estamos dispuestos a poner sobre la mesa para que quede claro quien está encima de quien, y que hace quien a quien como?

Además de como narrar el sexo, un narrador debe juzgar (como con todo material, pero parece que se hace más hincapié en estas cosas) las implicaciones para su historia de lo que permita. P.ej, si introduces un trastorno como ninfomanía/satiriasis, sabes lo que as a meter en tus partidas; sexo, un personaje que va a buscar sexo. Si introduces sendas que fomenten el sexo, sabes lo que puedes esperar, igual que si los jugadores rolean ghoules cuyo amo practica bondage y sadomasoquismo.

Algunos dirían que si no quieres eso en tus partidas, no lo muestres, o toca el tema de pasada.

No puedes tomar como punto de alimentación (cual recurrente posada del *Dungeons*) que va a ser el punto de socialización vampirica de la ciudad, un local de intercambio de parejas donde el sexo se practica a la vista, y luego te extrañe que tus personajes se vean envueltos en encuentros sexuales.

(O te lamentes por que solo te ves cómodo para describir que “en la mesa de al lado hay una mujer sentada en la mesa y el hombre la está penetrando”).

No se trata (por si esto suena confuso) de ser capaz o no de explicitar. Se trata de encontrar el punto hasta el que vas a llegar, y no introducir elementos en la narración que hagan que te pases (con lo cual faltan datos

a la descripción), o te quedes corto (no llegas al punto de erotismo que querías presentar). Hay que presentar los elementos adecuados para que lo presentado esté tratado con madurez, sin rehuirlo, y que esa carga erótica sea la que tu has considerado adecuada.

O quizás a ti te sirva describir que “alrededor vuestro hay una orgía en pleno desarrollo, y el olor a sexo invade el local”, quizás para ti no sea problema cuando el Ventrué te diga que se relaja en su sofá con su copa de vitae y mira, responderle con un “10 mujeres con 8 hombres, entre 20 y 40 las edades, ves anales, felaciones, tías con tías, un tío enculando a un tío, están a lo suyo, cerca del sofá hay una mujer cabalgando a uno tirado en el suelo” Si esa descripción a ti te sirve, es correcta. Algunos dirían que da la impresión de no ser capaz de detallar simplemente lo que un PJ vé, que da la impresión de haber puesto en escena algo que no se atreve a mostrar. Esto tampoco significa que tengas que tener preparada una descripción de 2 caras describiendo lo que hace cada pareja, claro.

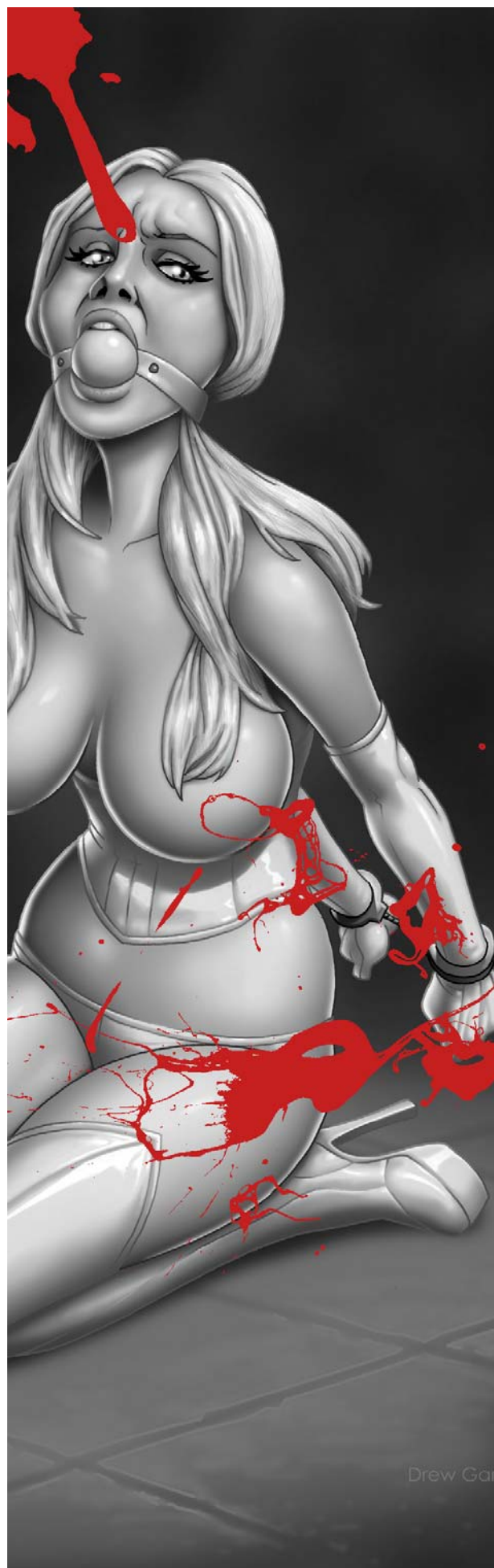
Una descripción puede mejorar mucho cuando introduces la perspectiva vampírica del autocontrol y La Bestia (siempre que no caigas en el tabú y conviertas la descripción en un forma de meter una tirada). Esa debería ser la diferencia del sexo en vampiro frente al sexo en otro jdr.

Ciertamente, el erotismo vampírico es algo que será de aplicación únicamente a... los vampiros, un detective de la llamada de Cthulhu, p.ej, un guerrero de Dungeons, o un contrabandista de Star Wars, no se prestan a una descripción erótica de sus sentimientos, si acaso, una reseña de que la camarera es atractiva y luce un generoso escote, los vampiros requieren otro toque para darles ese...toque vampírico. Pero el sexo, es diferente, debería ser diferente el sexo cuando lo estás narrando a un muerto que lleva La Bestia en su interior que cuando lo narras un humano, (o incluso, a un fantasma encarnado, o un garou, requiriendo cada uno de ellos que potencies el sentimiento y el placer físico, o el ansia animal).

Lo dicho en las 3 páginas anteriores de este capítulo es relativo a la narración del sexo, es algo genérico a cualquier jdr, pero el sexo narrado para vampiros no puede separarse de su condición de cadáveres; calor, vida, intimidad, el corazón bombeando sangre, La Bestia... al menos, cuando se practica con humanos. Incluso el horror personal (<http://elrincondelvampiro.dreamers.com/horror.html>) puede tener cabida aquí.

A fin de cuentas, el vampiro es ajeno a la sociedad, si juegas bien el MdT, el vampiro es un cadáver solitario, frío (en el sentido amplio del término) que vive una existencia robada gracias a la sangre de los vivos. No parece un buen plan de vida. Durante un rato tiene la oportunidad de enredarse con una persona ajena a su mundo nocturno. Quizás pueda incluso disfrutarlo, nunca físicamente, pero sí como una especie de... compañía. Como el asesino que vuelve entre trabajo y trabajo a la casa de su familia, donde puede por un rato ponerse las zapatillas y relajarse en el sofá, lejos de su mundo.

¿Pero cuantos vampiros podrán permitirse esta actitud? Bien, quizás solo algunos, la mayoría de los pocos interesados lo verán solo como una ocasión de robar algo de sangre, solo aquellos de alta humanidad se





interesarán por el sexo, sea por el sacrificio que supone a los demás, o sea por que no les interesa, pero incluso entre quienes no hagan esta lectura (un momento de solaz, algo parecido a sus antiguas vidas, cuando... *vivían*, biológica y emotivamente) el terror personal se presenta, irónicamente, al *obviar* esa reflexión (tan, o más, repulsivo que el remordimiento de disparar a alguien por la espalda, es el silencio moral que escuchas al hacerlo, si quieres permitirte el pensar sobre ello).

Otro factor en el cual es diferente el sexo de los vampiros es en las *perversiones*.

Un vampiro interesado en el sexo, perfectamente puede tener una sexualidad no convencional, más allá de su posible tendencia bisexual. Quizás acepte (o disfrute) de la estrangulación (como Marcus Vitel), de la tortura, de formas extremas de bondage o sadomasoquismo, de un sexo especialmente violento, o sangriento, de necrofilia, o similares (algunos, p.ej, desarrollan ciertas conductas relacionadas con la menstruación).

No existe un motivo por el que un humano (lo que la sociedad llamaría un perverso) no desarrolle la misma sexualidad que un vampiro, pero desde luego, su naturaleza, hace que esto sea mas frecuente, desde una nueva perspectiva, y ante todo, puede implicar moralidades inhumanas que es altamente improbable que un humano llegue a desarrollar.

Existen sendas de iluminación que versan expresamente sobre el placer y la tentación en general (Camino del pecado) o incluso concretamente sobre el placer físico (La senda del placer).

Estas sendas de iluminación (como el trastorno

Ninfomanía/Satiriasis) es obvio que van a tratar el sexo de forma directa, quizás hasta perversa, y es de esperar que se convierta en una parte mas (con mas o menos relevancia) del personaje, de una forma mas o menos explicita. Desde luego, material así requiere un tratamiento del sexo que hace que el narrador deba saber a que atenerse si las acepta en su crónica, así como la apertura, quizás, a ciertas perversiones que podrían considerarse contrarias al ortodoxamente entendido "buen gusto". Evidentemente hablamos de material maduro, no es igual introducir el Camino de los Reyes que la Senda del Placer en tu partida.

## CAMINO DEL PECADO (VIA PECCATI)

La gente común del mundo Medieval Oscuro bien saben que los vampiros son criaturas del Diablo, y muchos Cainitas están de acuerdo. Si están condenados, ¿por qué no deberían dar rienda suelta a los oscuros deseos que brotan dentro de ellos?. En vez de caer de rodillas y suplicar perdón, se regocijan en su poder recién descubierto y lo usan para satisfacer todos y cada uno de sus impulsos perversos. Otros Cainitas miran a estos Pecadores y ven a aquellos que se han rendido a las tentaciones de la Bestia, pero no son meros esclavos de sus propios deseos. Dominan a la Bestia por medio de satisfacerla y alimentarla, existiendo en cooperación con ella. Aunque muchos Cainitas condenan a los Pecadores por sus excesos, muchos más les envidian en secreto su libertad y encuentran la vida pecaminosa muy tentadora, en efecto.





A pesar de las acusaciones en su contra, pocos Pecadores son agentes del Infierno. La minoría que se convierte en infernalistas lo hace por su propia voluntad como una oportunidad de satisfacer sus deseos y de paso ganar el favor del Diablo. Después de todo, el Adversario está interesado en corromper las almas de los inocentes: los Condenados ya son suyos. La mayoría de los Pecadores siguen su propia voluntad, y el egoísmo es el núcleo de su camino. El poder del que disponen como Cainitas les da los medios de hacer lo que les plazca, y ¡ay del que se interponga en su camino!

Sus intereses son tan variados como las profundidades del pecado mismo. Algunos satisfacen sus sentidos con arte, perfumes, música y placeres similares (aunque no con la bebida y comida, que les está negada). Sirven como mecenas o musas, o se convierten en coleccionistas obsesivos. Otros practican el arte de la seducción, reuniendo harenes de bellos mortales. Tocaban el corazón como si fuera un laúd afinado. Algunos corrompen a otros y les llevan a vidas de desenfreno y excesos para su propia diversión y disfrute indirecto. Exploran los límites del dolor y el envilecimiento que los mortales (e incluso otros Cainitas) pueden sufrir. Puesto que ya están condenados, nada les está prohibido.

De hecho, la única cosa que les está verdaderamente prohibida a los seguidores del Camino del Pecado es no satisfacer su incesante necesidad de desenfreno. Por medio de él, alimentan a la Bestia y la mantienen saciada. La negación despierta el hambre dentro de ellos, y fuerza a la Bestia a tomar el asunto en sus propias y sangrientas manos. Los Pecadores conocen

la Bestia mejor que muchos y no tienen ningún deseo de convertirse en sus esclavos. Los Pecadores saben que la negación total de la Bestia sólo la fortalece a la larga, llevando a la destrucción definitiva del yo. Y los Pecadores aprecian el yo por encima de todo. El Camino del Pecado es tentador, y muchos Cainitas se ven atraídos a él, buscando satisfacer un deseo particular.

Los Pecadores de sangre alta, en particular los Toreadores, tienden a ser dados a placeres sublimes, desde la belleza delicada al dolor exquisito. Se dice que los Cainitas de los Bajos Clanes que siguen el camino son más salvajes, pero este punto de vista tiene que ver más con estereotipos sociales entre los sin vida que la práctica real. En efecto, los excesos de los Pecadores Tzimisce y sus artes del moldeado de la carne hacen que el libertinaje de los Bajos Clanes palidezca en comparación.

Los Cainitas sabios recelan de los Pecadores, pero reconocen el camino como legítimo. Mientras los Pecadores no violen las Tradiciones o los edictos de su príncipe o señor, se les deja que se dediquen a sus propios asuntos, que es como lo prefieren los seguidores del Camino del Pecado. Algunos Pecadores incluso se hacen un lugar como estudiosos de la Bestia, aconsejando a príncipes y potentados como tratar los impulsos más oscuros de sus súbditos.

**Remoquete:** Pecadores.

**Iniciación:** La iniciación en el Camino del Pecado es a menudo una cuestión de romper las muchas cadenas que sujetan al neófito en una camisa de fuerza moral y de liberar los deseos en su interior. El Abrazo comienza el trabajo, despertando un hambre primaria y





## ÉTICA DEL PECADO

-Ya estás Condenado, así que nada te está prohibido.

-Domina la Bestia y hazla tuya. No dejes que te domine.

-La noche es tuya. Toma lo que desees y haz lo que quieras.

-Actúa cuando otros vacilan. No te atan ni las leyes del hombre ni las de Dios.

-En las profundidades oscuras de tu corazón está el placer, si tienes el valor de liberarlo.

tenebrosa dentro del pecho del neonato. Los tentadores (maestros del Camino del Pecado) animan a sus estudiantes a seguir ese deseo; no regirlo, sino deleitarse y entregarse a él, para sentir el placer que proviene del poder del que disponen ahora. Otros dicen que los sacerdotes de este camino no son más que viles corruptores, pero ellos lo niegan. Después de todo, ¿tienen algo que temer los verdaderamente justos y devotos de los placeres que ofrecen? ¿O señalan con el dedo acusador porque saben, en lo profundo de su corazón, que desean la libertad que ofrece el Camino del Pecado?

**Organización:** El Camino del Pecado está organizado vagamente en el mejor de los casos, sencillamente por que los objetivos de aquellos que lo siguen son tan diversos. Tiende a fragmentarse en individuos que siguen cada uno sus propios deseos, en ocasiones reuniendo cultos de seguidores, tanto Cainitas como mortales, en torno a ellos. Los Pecadores más experimentados se convierten en tentadores y sacerdotes, trayendo a otros al camino y enseñándoles como desatar sus deseos y dominarlos. Incluso los infernalistas existen en cultos dispersos, sirviendo a sus amos demoníacos. A los grandes Pecadores se les da una medida de respeto, pero tienen sólo el poder que puedan imponer.

A pesar de los rumores y creencias de muchos Cainitas, no hay un único culto o dirigente del Camino del Pecado, ninguna conspiración diabólica buscando arrastrar a la corrupción a todos los demás.

**Aura:** Seducción. Los Pecadores son la tentación encarnada, y tienen un tino extraordinario para conocer los deseos de otros. El modificador del aura afecta a las tiradas para tentar y seducir a otros.

**Virtudes del Camino:** Convicción, Instinto.

## SENDEROS

Senda del Diablo: Estás condenado, y sirves al Infierno en la Tierra.

Senda de la Crueldad: Inflige tu dolor y odio en otros y alivíalo en ti.

Senda del Placer: Satisface todos tus deseos, pues te conducen a tu yo verdadero.

Senda de los Aullidos: Sirves al infierno en la tierra, te entregas a la Bestia, la libertad y la pureza (de cualquier tipo) son mentiras.

**Sugerencias de interpretación:** Ya estás entre los Condenados, ¿qué tienes que perder por dar rienda suelta a tus auténticos deseos? La negación sólo fortalece a la Bestia. No temes el castigo en el más allá, porque

nunca morirás realmente. Estás libre de los grilletes de la moralidad que atan a los meros mortales e incluso a tantos de tus hermanos sin vida. Eso te hace capaz de hacer que se cumplan todos tus deseos. ¿Hay algo que te lo impida?

JERARQUÍA DE PECADOS		
Nivel	Pecado	Racionalización
10	Reconocer cualquier limitación moral	Estás por encima de esas debilidades
9	No satisfacer un nuevo deseo	Ningún placer te está negado
8	No cabalgar la ola de un frenesí	La negación sólo fortalece a la Bestia
7	Rehusar tentar a los virtuosos	La virtud es una mentira que debes poner al descubierto
6	Evitar herir a otros a costa de tu propio placer	No hay dolor que sea más importante que tu placer
5	Rechazar una oportunidad de ganancia material	Tus propias necesidades pesan más que las de los demás
4	Actuar en contra de tu propio interés	Solo los necios se sacrifican
3	Rehusar matar cuando es en tu propio interés	Ninguna vida es más importante que tú
2	Rehusar alimentarse cuando surja la oportunidad	No rehúses tu mayor placer y necesidad
1	Animar la virtud o ayudar a agentes de la virtud	La virtud es una mentira y una prisión para el espíritu

### LA SENDA DEL PLACER (VIA VOLUPTARIUS)

La Bestia desea. Es una criatura de los sentidos, guiada por el deseo instintivo de placer y comodidad, evitando el dolor físico y la angustia emocional. ¿Por qué resistirse a esa necesidad primaria? ¿Por qué aferrarse a una forma de existencia que rechaza las comodidades de la carne, que considera el placer y el deseo pecaminosos, que difama todas aquellas cosas bellas que no son definidas primero como “sagradas”?

Los adeptos a esta senda doman a su bestia a través de la aplicación de excesos sensoriales de todo tipo, explorando los límites exteriores de la sensualidad humana y cainita. Lo hacen de la manera más explícitamente física posible, involucrándose en rituales abiertamente sexuales de alimentación con recipientes de

ambos géneros, empleando el esfuerzo necesario para realizar otras actividades sensoriales aparte de la alimentación, experimentando con aplicaciones de disciplinas inductoras de placer (o refinándolas) o simplemente llevando a sus no vidas a flotar en un mar de inmediatez y de felicidad física. Favorecen compañeros o consortes bonitos, ropas bellas y bien hechas, inciensos raros, camas calientes, baños de perfumes, despensas pertrechos de raras cosechas mortales (y, ocasionalmente, inmorales) para agradar a sus refinados paladares y estilos de no – vida que les permite perseguir todas esas cosas. Rechazan a lo físicamente no atractivo, lo que no tiene gracia, lo vulgar y lo llano, e individuos con los cuales el peso de la falta de comodidad o el desagrado resultando de contacto regular sobrepasa cualquier posible placer que pudiera originarse de la asociación.

**Prácticas:** Cuando otros Cainitas piensan en







pecadores escandalosamente hedonistas, están pensando en los adeptos a esta senda, para los que ninguna forma de placer físico es tabú, no bienvenido o dejado por mucho tiempo. Los Voluntarios a menudo practican una forma de “prostitución sagrada” en la cual enseñan a otros a apreciar el regalo de sus cuerpos y sus sentidos, al tiempo que se dan placer, sacando nuevos conocimientos de los deseos de su Bestia de sus interacciones sociales. En la sociedad Cainita, a menudo ocupan el papel de proxenetas para otros vampiros, buscando y entrenando recipientes, proveyendo sustancias afrodisíacas y llevando a cabo tareas proveedoras de placer de este tipo.

**Virtudes:** Convicción e instinto.

### ÉTICA DEL PLACER

- La bestia es una criatura de los sentidos, mejor domarla alimentando sus placeres y deseos.
- No sientas vergüenza o inhibición cuando busques realizarte; todos los actos del placer son sacramentos para ti.
- Evita aquello que no te proporcione placer, porque esto puede encolerizar a la bestia.

### JERARQUÍA DE PECADOS

Nivel	Pecado	Racionalización
10	Sentir vergüenza por alguna razón	La vergüenza es una cosa impuesta por la desaprobación de otros. Existes solo para agradarte a ti mismo
9	Fracasar al tratar de obtener un nuevo deseo	Ningún placer se te debe negar
8	Fracasar al tomar la ola de un frenesí	La negación refuerza a la bestia
7	Cualquier expresión de modestia	La modestia, al igual que la vergüenza es una moralidad impuesta desde fuera; recházala
6	Asociarse con aquellos que no te dan placer	Los toscos y vulgares arrancan el gozo de la no - vida y amenazan la irritación de la bestia
5	Desaprovechar una ocasión de ganancia material	Tus propias necesidades tienen más peso que todo lo demás
4	Actuar contra tus mejores intereses	Nada se gana del propio sacrificio
3	Rechazar matar cuando sirve a tus intereses	Ninguna vida es más importante que la tuya
2	Rechazar alimentarte cuando surge la oportunidad	No rechaces tu mayor necesidad y el placer más profundo
1	Animar a la virtud y a los agentes de la virtud	La virtud es una mentira, y sus seguidores son agentes del rechazo personal

Otro rasgo que puede llevar hacia materia sexual poco ortodoxa es la infrecuente obsesión por el sexo que algunos vampiros pueden experimentar. Se presenta en la guía del Sabbat y no es más que un trastorno mental como cualquier otro, que es adecuado citar aquí.

## NINFOMANÍA/SATIRIASIS

Algunos pocos vampiros notables niegan de forma subconsciente su estado no-muerto y se sienten "sexualmente" atraídos hacia los mortales y los vampiros (o, en casos excepcionalmente graves, hacia otras criaturas). Por supuesto, debido a la incapacidad para procrear cualquier relación de este tipo es estéril y potencialmente frustrante. *Estas limitaciones no afectan a los esfuerzos de aquéllos que sufren este trastorno y*

*que buscan el acto carnal con todas sus fuerzas. Gastando un punto de sangre, el Cainita puede "funcionar" e incluso llevar a su compañero al clímax (si no está también muerto, por supuesto). Los vampiros afectados suelen caer en actividades aún más depravadas, esperando estimular de algún modo los placeres que se le niegan. Además de las relaciones heterosexuales y homosexuales, pueden dedicarse a la zoofilia, la pedofilia, la violación y otros actos igualmente viles.*

**Sistema:** Un personaje con este problema siempre está "de caza" y debe intentar consumir tantas relaciones como pueda, según su orientación (que podría cambiar en el transcurso de la crónica). No hay efectos "mecánicos"; se incluye más como una condición curiosa que como un sistema gobernado por los dados.







- Entonces los paramentos de un conquistador te pertenecen

Con un chisporroteo, las luces eléctricas cobraron vida e iluminaron una serie de objetos a medida que Ellijay los iba enumerando.

Rango - un uniforme con galones de capitán - Tierra - una serie de documentos que Seward reconoció como títulos de propiedad - Botín - una serie de lingotes de oro lo suficientemente grande para garantizar su riqueza - Y mujeres.

Con esta última palabra todas las luces de la galería se extinguieron y el quirófano volvió a quedar sumido en la tenue luz de las lámparas de gas. Una puerta que había en la pared más lejana, directamente opuesta a la que había utilizado Seward para entrar, se abrió con un tenue crujido. Desde la habitación o pasillo que hubiese al otro lado entro una mujer con la cabeza de un toro.

Seward tragó saliva. La cabeza del animal era una escafandra, pero muy bien hecha, cubierta de un pelaje negro que atrapaba la escasa luz. Se cubría con una capa del mismo color pero sus movimientos eran inconfundiblemente femeninos, al igual que las largas piernas que asomaban por de entra la capa a cada paso que daba.

Alargó una mano hacia el broche de su cuello y lo abrió. Sacudió los hombros, y la prenda cayó al suelo. Llevaba un corsé cubierto de la misma crin negra alrededor del talle, que dibujaba sus caderas y realzaba el pecho desnudo. Unas medias de fina gasa negra estaban unidas a sendas correas que sobresalían de la parte inferior del corsé y le tapaban las finas piernas desde la mitad de sus muslos.

La mirada de Seward descendió lentamente por su cuerpo mientras se le aceleraba el pulso y empezaba a sentir una presión en la entrepierna. El corsé sujetaba, pero no cubría unos pechos pequeños en forma de pera, de un blanco asombroso en comparación con el negro tejido de su atuendo. Culminaban en sendas aureolas oscuras y unos brotes duros. Sus caderas se balanceaban de forma seductora por debajo del extremo del corsé, que enmarcaba los rizos de negro vello que crecían al rededor de su sexo. Sus piernas eran largas y fuertes, pero Seward se dio cuenta de que estaba temblando.

- La mujer toro - dijo Ellijay desde arriba - La meretriz del cielo. Para convertirte en nuestro hermano, debes enfrentarte a ella y hacerla tuya.

Caminó alrededor del altar sintiendo la constricción en sus pantalones y el olor de la sangre del toro en su barbilla y en sus labios. Un martillo pilón golpeaba dentro de su pecho, clavando remaches de deseo en su corazón y en su entrepierna. Cuando llegó junto a mujer toro, esta se encogió.

Seward titubeó y pudo ver que se le ponía la piel de gallina en el pecho, un vello invisible que provocaba la erección de sus pechos.

Extendió el brazo, agarró el izquierdo y la mujer lanzó una tenue exclamación. Era débil. Movi6 los dedos por su pecho pálido y apretó la dura yema del pezón entre sus dedos. Un suave gemido se le escapó a la mujer. Estaba disfrutando.

Seward levantó la mirada hacia las oscuras galerías. ¿Seguían observado? Seguramente Que esperaban de él? Conocía la respuesta: Conquista.

Sus manos abandonaron los pechos de y se extendieron por los hombros y los brazos. Ella se estremeció levemente bajo su contacto suave pero volvió a encogerse cuando la arió con repentina fuerza. Gritó cuando le dio la vuelta y la arrojó sobre el altar. El cuenco del que había bebido salió despedido y la sangre salpicó todo el quirófano.



La mujer lo miró con su enorme cabeza de toro, y sus vacíos ojos de cristal y él supo que ya no estaba asustada. Era suya. Se acercó y se quitó la camisa blanca, manchada con la sangre de toro.

Puso las manos sobre sus rodillas y las apartó hasta que los talones estuvieron sobre el borde del altar y su sexo estuvo franco para él. Era una apretada raja de carne de color rosa. Se inclinó para morderlo y chuparlo, y dejó tras de sí un rastro de sangre seca.

Ella gritó y se estremeció, y empezó a despedir el rancio tufo de la cópula animal. Seward lo aspiró profundamente, como si fuera el mejor de los perfumes. Extendió las manos hacia los pechos, y las piernas de ella, primero una, luego la otra, se enroscaron alrededor suyo para atraerlo.

Se inclinó y se metió el pezón derecho en la boca. Primero lo chupó y luego lo mordió.

Los dedos de ella empezaron a acariciarle el cabello.

Se apartó un paso, se abrió el cinturón y se quitó lo que quedaba de su ropa hasta que estuvo desnuda frente a ella. Su miembro estaba erecto e hinchado, y la cabeza rosada había abandonado del todo la capucha de carne. Ella extendió las manos con avidez y él sintió fuego en su toque, cuando sus dedos se cerraron sobre su carne. Se adelantó, apartó las manos de ella y le levantó la pierna izquierda colocándole la mano en el muslo. Bajó la mano izquierda, se preparó, y acto seguido, rodeó con ella el muslo derecho de la hembra.

Con un poderoso gruñido, penetró. La mujer profirió un aullido, y él sintió la constricción, la resistencia que oponía el himen, y supo que estaba desvirgando a la meretriz de los cielos igual que había hecho con las dos hijas de Harold Dubn. Eso lo hizo aún más placentero.

El placer y el dolor se fundieron en la mujer toro mientras continuaba gritando pero recibía cada acometida suya con otra propia. Seward sintió que su sexo se iba enardeciendo más y más, y ella, incapaz de seguir soportando el peso de la máscara, echó la cabeza hacia atrás sobre el borde del altar. Supo lo que tenía que hacer a continuación.

Su mano derecha soltó la pierna de la mujer y buscó a tientas por el altar. Guiada por el instinto, encontró la empuñadura de la espada y se cerró sobre ella con todas sus fuerzas.

Alzó el arma y en el mismo instante en que se corría dentro de la mujer, le cortó con un tajo rápido, fuerte y decidido la garganta para completar el sacrificio del toro.



# CAPÍTULO SEIS: EL SEXTO MANDAMIENTO

*“Dices que todo es depravación, sexo,  
violencia y rock'n roll”  
- Ángeles del infierno. Joven para morir*

Una guía como esta no puede concluirse sin recomendar un par de recursos apropiados al tema. En concreto hablamos de Súcubos y Bathory, trabajos ambos desarrollados por el autor de esta guía, y que por tanto son compatibles directamente en su enfoque.

Las Bathory ([http://elrincondelvampiro.dreamer.s.com/clanes\\_disciplinas.html#lineas\\_de\\_sangre](http://elrincondelvampiro.dreamer.s.com/clanes_disciplinas.html#lineas_de_sangre)) representan el clásico cliché de vampiresa erótica. Son una línea de sangre que se publicó ya hace mucho tiempo en el Rincón del Vampiro. Este trabajo, por su buena acogida, ha pasado por dos versiones hasta llegar a su forma definitiva (v3.0), y cuenta con un espacio (<http://rinconvampiro.superforos.com/viewtopic.php?p=52029#52029>) en el foro donde se mantiene actualizado un listado con este material.

Las Súcubos, por otro lado, fueron igualmente publicadas en El Rincón del Vampiro, aunque tras un reciente lavado de cara (<http://rincondemonio.blogspot.com/2008/10/ncubos-y-scubos-en-mdt.html>) para ser publicadas en El Rincón del Demonio (<http://rincondemonio.blogspot.com/>), se presentan en esta guía, con su nuevo formato.

Oficialmente han sido presentadas en las líneas de Mago y Vampiro, aunque en cada línea se abordan

desde la perspectiva de esta línea. Su presencia en Vampiro se limita al personaje de Gulfora, publicado en el Chicago Nocturno. (Tanto en su edición de 1991 como en la de 1993, que actualiza este nocturno tras la masacre acaecida en el crossover “Bajo una luna ensangrentada”).

La pretensión de este diseño para las súcubos es que puedan ser utilizadas como criaturas propias con independencia de la línea de juego en la que se usen (crossover). Para esto, se ha tomado a Gulfora como referencia, y se ha comenzado el diseño desde allí. Igualmente, se presenta una propuesta de origen para estas criaturas con sus raíces en Demonio; pero que puede ser obviado en favor de orígenes más indeterminados (o relacionados con Lilith) si se prefiere. Se presentan aquí (aunque juntos) dos conceptos, por un lado el sistema crossover para estas criaturas, y por otro una propuesta para su origen. En caso de interesarte el origen demoníaco de estas criaturas, quizás te interese un ritual (<http://rincondemonio.blogspot.com/2008/10/invo-car-ncuboscubo.html>) que por lógica debería existir, pero que ya escapa a las pretensiones de esta guía (que a fin de cuentas, es de vampiro).

Otras criaturas que también tienen relación con



el sexo son p.ej ciertos tipos de fomori, los atavismos (creados en el proyecto de musculación del doctor Veridian, misóginos musculados perennemente excitados) y los persuasores (creados mediante los cosmeticos de Siren Cosmetics, sujetos sexualmente irresistibles, expertos en manipulación).

## INCUBOS Y SÚCUBOS (CRIATURA CROSSOVER PARA MDT)

*"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 ultima 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 son inmortales. No necesitan alimentarse, ni respirar, ni pueden reproducirse, y vagan por el mundo desde los albores de la humanidad.

Según cuentan algunas historias, descienden de la Madre Oscura Lilith. Según otras, guardan relación con los demonios. Todas las historias coinciden en que los Incubos y sus contrapartidas femeninas extraen la fuerza vital de sus victimas por medio del acto sexual. La verdad es que fueron creadas en el Palacio De Los Suspiros, fortaleza de Belfegor, bastión alrededor de cuyas torres volaban, en cuyas estancias se mezclaba la hechicería, la cría selectiva de humanos, el hedonismo y el placer sexual.

En cualquier caso, de todos los siglos que han visto discurrir, los últimos han sido los que mas les han gustado, por la liberación sexual que han traído. 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, pero 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.

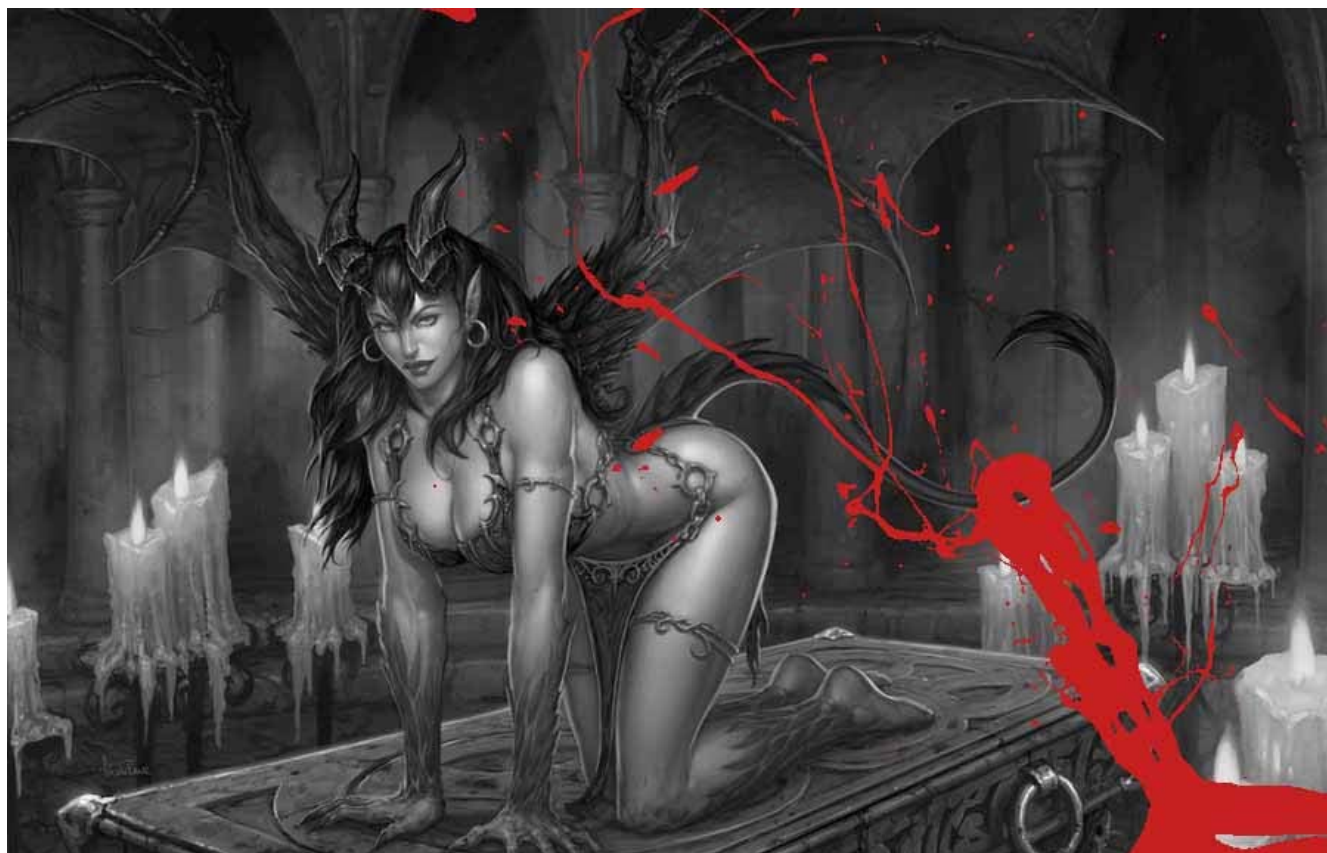
Mientras que en el pasado el súcubo podría verse perseguido como un demonio con antorchas, crucifijos y estacas, en el Renacimiento podía seducir a cualquier sacerdote adinerado.

Liberados, estos seres cultivaron apetitos aun mayores: conversaron con eruditos, inspiraron a artistas, se unieron a conspiradores...

Y si el Renacimiento les fascinó, 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 estas criaturas? ¿Puede una criatura de lujuria ser malvada en si misma?



LUJURIA EN LA SANGRE (EDICIÓN REVISADA)



En estas noches finales esa pregunta ya no es formulada.

### SISTEMA PARA ÍNCUBOS Y SÚCUBOS

Pueden 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. A efectos de azar, se sugiere una tirada porcentual con 2d10, poseyendo hechicería en un 60% de los casos).

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 (en lugar de 15) gratuitos para reflejar su larga existencia (los gratuitos se aplican después de haber doblado las puntuaciones sociales y de flirteo).

Invariablemente sufren el trastorno ninfomanía/satiriasis. Pervertido, Celebrante (sexo) y Vividor son naturalezas y conductas básicas para estas criaturas, especialmente la segunda.

Tienen la facultad de ocultar sus cuernos y alas, mostrando únicamente su atractivo aspecto, a voluntad y sin problema, para caminar entre los mortales. Sus atributos sociales doblados pueden usarlos en su forma humana igualmente. Excepto Apariencia, que solo se considera doblada en su forma natural. No obstante, a efectos de posible hechicería, si se cuenta doblada su Apariencia aunque se encuentren en forma humana.

En su forma natural, pueden resistir daño letal, poseen cuernos, que pueden usar en combate (F-1

Agravado) y alas que les permiten volar acorde a las reglas para criaturas aladas que uses en tu crónica (El autor ya propuso un sistema de vuelo crossover (<http://rincondemonio.blogspot.com.es/2008/09/alas.html>), basado en demonio. Si lo usas, considera que usan las llamadas alas de 4 pts). También pueden alargar sus uñas para cortar con ellas la carne de sus adversarios. (F+1 Agravado). Se escribió también para criaturas aladas unas breves reglas crossover de combate con alas (<http://rincondemonio.blogspot.com.es/2012/10/combate-con-alas.html>), que perfectamente pueden usar.

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... Curan a la velocidad de los Demonios.

Necesitan alimentarse de la pasión salvaje del sexo. A efectos, mantienen una reserva de Lujuria de hasta 10 puntos. Cada día que pasen sin experimentar la pasión de la cópula animal restan 1 punto de su reserva. Además de interpretativo los efectos de mermar esta reserva son fatales, ya que al llegar a 0, mueren, deshaciéndose.

### LOS PODERES DEL PECADO

Estos son los poderes de los Súcubos e Incubos. 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.

### EL ABRAZO DE LA PASIÓN

*El dolor desencadenó en Devin un deseo como jamás había sentido. Oyó un extrao sonido y se dió 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 valorar el uso del poder, la tirada de referencia es Apariencia + Atletismo (dif 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 Apariencia + Atletismo una vez la cópula ha comenzado. De pasarla, podrá llegar a no entregarse 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.

- Crónicas 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 desee 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?*

- 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.

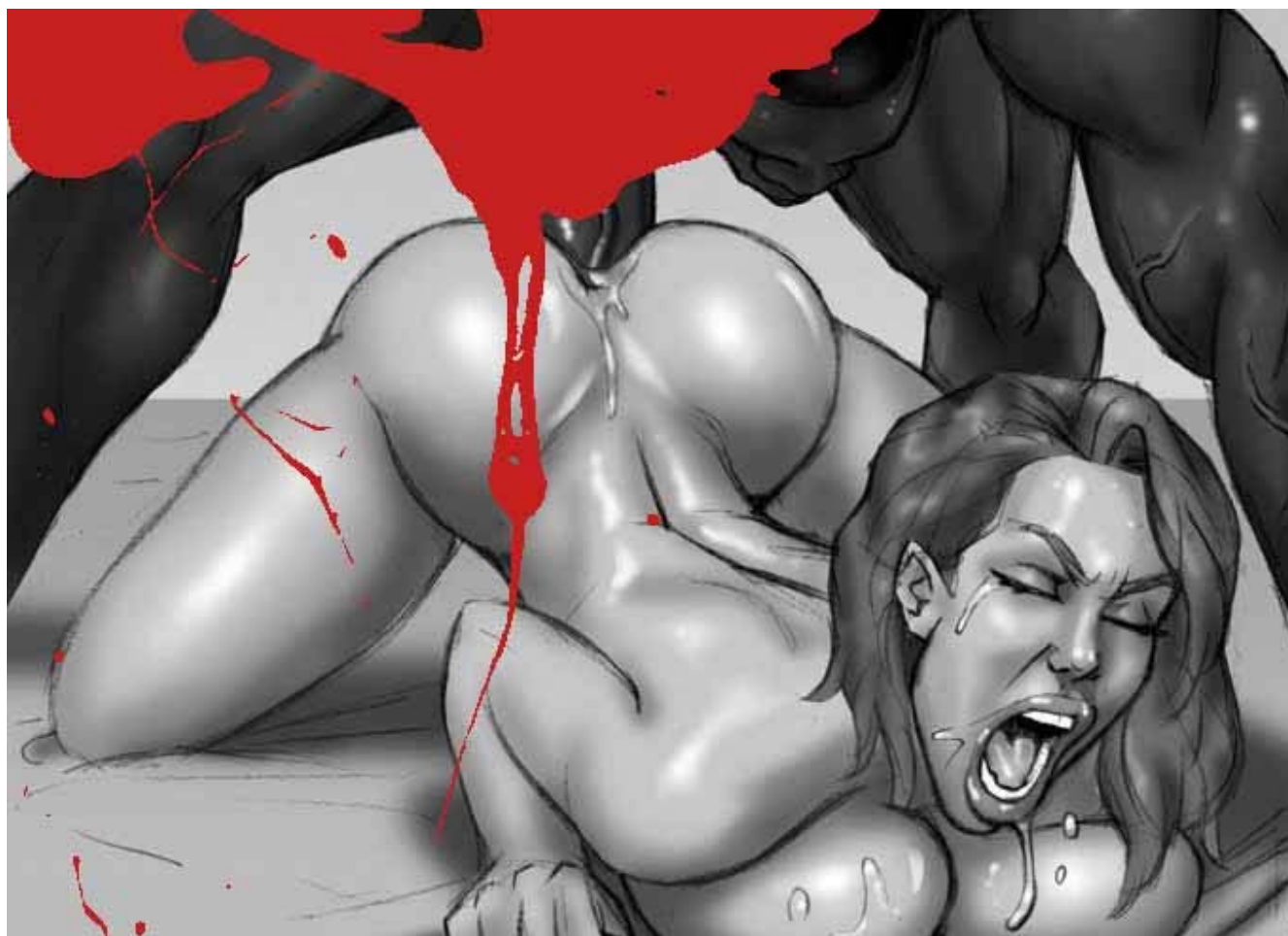
### Éxitos Visión

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Tabúes, y fantasías sexuales por cumplir             |
| 2 | Tabúes, y fantasías sexuales cumplidas y por cumplir |
| 3 | Vida sexual de esta temporada                        |
| 4 | Vida sexual de estos años                            |
| 5 | 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 deseo 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 vi 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”*

- 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 Apariencia + Medicina) 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 afectadas (víctimas del sexo contrario) podrán sentir deseo, celos de los objetos de su atención, ira al ser rechazados...

Recordemos que estas criaturas solo se alimentan de personas de diferente sexo (hetero, homo, o bi) nunca de las del mismo sexo pero homosexuales, y

que sus poderes afectan solo al sexo contrario al de la criatura (independientemente de la orientación sexual).

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

#### Éxitos    Influenciados

5	Todos los receptores potenciales
4	20 personas
3	6 personas
2	2 personas
1	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. Este poder no puede enfocarse solo sobre una víctima, de refinarse la atención de la criatura hasta ese punto, se convertiría en *Amante Soñado*. Este poder no permite limitar sus efectos (Téngase en cuenta que estos poderes son innatos para estas criaturas, no formulas concretas que manejen cual sortilegios aprendidos), aunque si empezar por un cierto grupo (“los del fondo”, “los chicos de la boda”, “ese grupito que espera en la puerta del cementerio a que llegue el muerto” etc.).

Lujuria Cegadora

“La pasión es mas fuerte que la fe, mi amado.  
La pasión oblitera a la razón. Troile me pertenece”

- 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 beneplácito, 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.

Éxitos	Duración
1	Una hora
2	Un día
3	Una semana
4	Un mes
5	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).

Hechicería de Alcobá

Los Incubos o Súcubos que dominen la magia estática, pueden aprender conjuros variados, pero su hechicería no suele estar centrada al combate o la

defensa, más bien, lo normal (dentro de lo infrecuentes que son estas criaturas) sería encontrarlas versadas en sortilegios del estilo de los aquí presentados.

Este listado pretende ser un compendio de conjuros comunes, no significa que solo puedan manejar estos sortilegios, que deban poseerlos todos, o ni mucho menos 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 victima, un botón de la ropa, un reloj, una foto... Si el objeto espreciado (su pulsera de la suerte), la tirada ve disminuir la dif en 0, si es especialmentepreciado, o es una parte de su cuerpo (un cabello) en 1. Por contra, un objeto meramente poseído como pertenencia aumenta la dif de la tirada en 2 (un botón arrancado de la camisa favorita, la matricula 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.

Éxitos	Duración
1	Una semana
2	Un mes
3	Seis meses
4	Un año
5	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 victima esté presente. Los poderes que no ofrezcan esta posibilidad no cabe si no esperar a que culmine su duración.







### SUEÑO

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

El monstruo gesticula delante de su rostro con sus manos, frecuentemente pasándose 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 víctima, se usa [Res+4]) de su víctima. Cada éxito causa una hora de sueño, en la cual la víctima 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 es extremadamente pesado, aunque la víctima no despertará por influencias externas, intentar despertarle activamente le despertará.

Las criaturas que no necesiten dormir 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 pétalos de rosa a baja iluminación, siempre apartada de la luz solar. El ritual es puramente mental,

contactando con la mente de la víctima (a través del objeto-nexo) y tratando de subyugar sus emociones.

El monstruo lanza Apa + Ocul contra la FV de su víctima como dif.

La víctima 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. Este ritual puede cancelarse.

### PREPARAR LA FLECHA DE CUPIDO

No un conjuro o ritual de magia estática, si no un preparado alquímico (Se requiere alquimia).

Junto con este listado aquí presentado, estas criaturas también suelen disponer (en menor medida) de alguna puntuación en la Alquimia (<http://rinconvampiro.superforos.com/viewtopic.php?p=28897#28897>), (para lo cual también desarrollan el conocimiento homónimo).

La alquimia de estas criaturas puede igualmente duplicar los efectos de estos sortilegios (toma este sistema como referencia), creando bebedizos que afectan a quien los beba como estos conjuros.

Mediante este preparado, se busca obtener una poción preparada para un sujeto clave, con objeto de que quien sea que la ingiriese se enamore de ese sujeto. Este brebaje, requiere para su elaboración unas pocas partes del sujeto del cual el bebedor debe de enamorarse, indispensablemente vello genital, y unas gotas de sangre, pero también uñas limadas, una pestaña, etc...

El bebedizo requiere La Senda de la Alquimia (no la habilidad) a 3, 3 días base de trabajo, y 3 éxitos en una tirada de Int + Alquimia a una dif 5 (ya modificada

por conocer la fórmula). Con 2 éxitos la pócima pierde 2 dados de fuerza, con 1 éxito pierde 3.

Si la tirada tiene éxito, crea una pócima de 5 dados de fuerza, o 1 dado más por cada éxito que exceda de 3 éxitos.

Cuando alguien beba esta pócima, lanzará su FV contra dif 6, debiendo generar más éxitos que la pócima contra la misma dif, para no quedar afectado (enamorado). Los éxitos brutos (no después de descontar los del bebedor) de la pócima, son los que determinan su tiempo de efecto.

El bebedizo puede prepararse para que afecte más poderosamente a una persona concreta, (aunque seguirá afectando a cualquiera que lo beba) en cuyo caso requerirá algo de esa persona como si se tratase de un ritual, y el bebedizo, para esa persona, contará con esos DADOS (no modificador a la dif) como varianza para enfrentarse a la reserva del bebedor. (Date cuenta que donde un objeto personal baja en 2 la dif, significa que da 2 dados más a la pócima, no que la quite dos dados).

#### **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.

#### **BENDECIR EL LECHO**

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

El monstruo realiza unos gestos arcanos con sus manos y las energías del conjuro se desatan.

Realiza una tirada de Car + Med con dif 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.

#### **NEGAR 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 rodeado de velas.

Realiza una tirada de Man+Med con dif 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 cancelarse a voluntad.

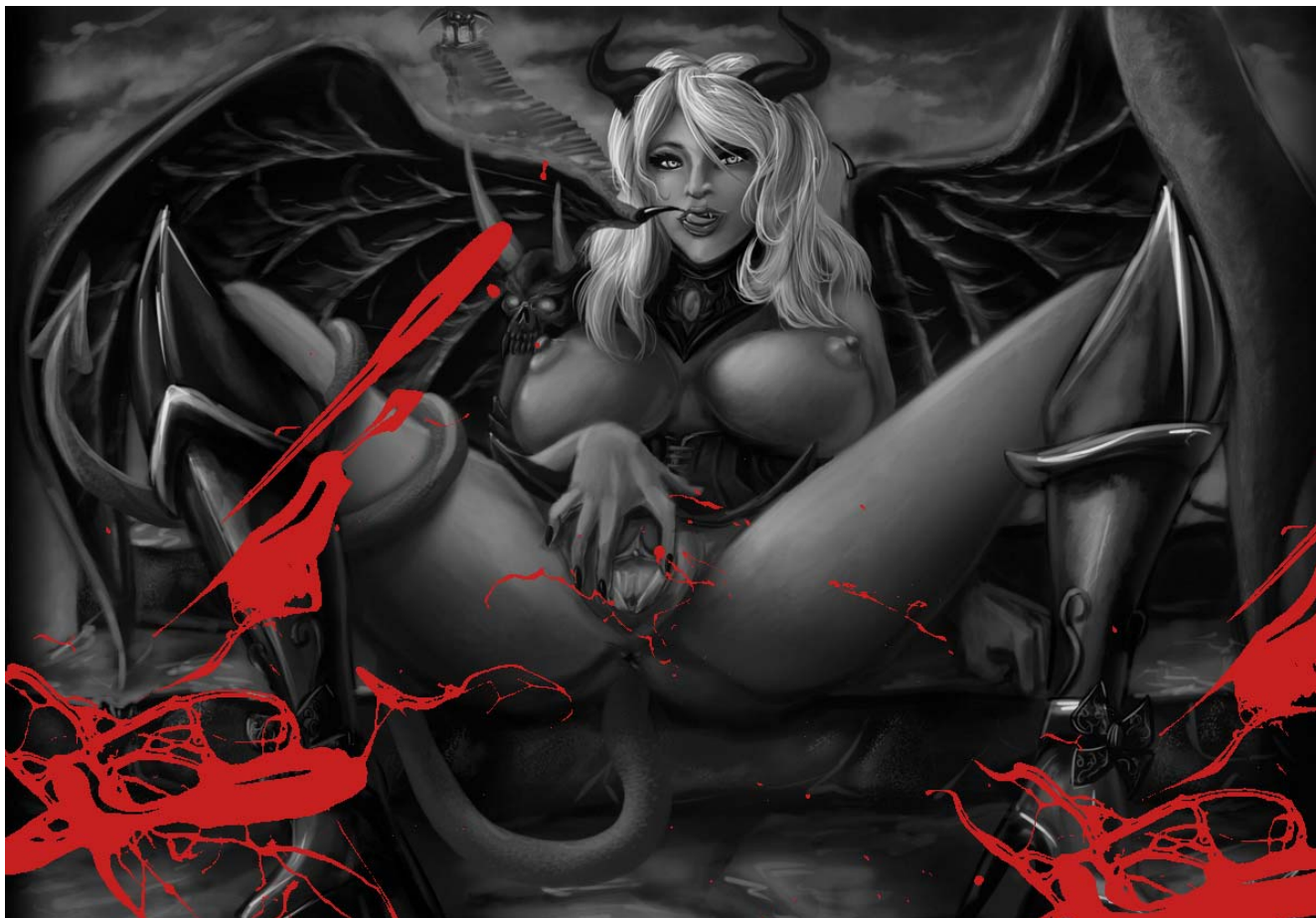
#### **BELLEZA (R)**

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 éxitos a 6, una tirada por cada 3 minutos), y que el monstruo camine (concentrado, en una especie de ensoñación) según ciertas pautas entre ellos mientras entona unos cánticos 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 víctima, un anillo podría ser introducido en la arcilla, una chaqueta usada para envolver el resultado, etc.).

Mientras el ritual dure y estos dos elementos no sean separados, la víctima del ritual ve aumentar su belleza. Aunque sus rasgos físicos no cambian, ciertamente, resulta mas agradable de contemplar.

Mediante una tirada de Ast + Ocul, a dificultad [Apa+4] de la víctima, el monstruo reparte esa cantidad de éxitos entre duración (la indicada para estos rituales) y efecto (1 punto de Apa cada 2 éxitos).

De tal forma, que tras obtener 5 éxitos supongamos, puede repartir 1 punto más de Apa (2 éxitos) durante 6 meses (3 éxitos), 2 puntos mas de apa (4 éxitos) durante 1 semana (1 éxito) 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 éxitos a 6, una tirada por cada 3 minutos) en cuyo centro se coloca una cadena forjada con tantos eslabones como ciclos 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 (Se centran en sumisión sexual, pero abarcan al trato personal, lo cual otorgaría modificadores sociales).

### **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 especialmente tallada para cada uso concreto (Des+Pericias, dif 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 de Res+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. La ets se producirá al azar, si se quiere optar por una concreta, la dificultad crece en 1 punto. 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 éxitos a 6, una tirada por cada 3 minutos) y rodeada de ovarios extirpados de animales. (Caso de ser todos ovarios de persona, aplica un -1 a la dif).

El monstruo lanza Man+Med contra [Res+3] de su víctima.

Los efectos para la víctima (este ritual solo afecta a humanas) son meramente narrativos, ya que la víctima verá disparada su fertilidad mientras dure el efecto del ritual. (Aunque puede cancelarse a voluntad). De hecho, con varios éxitos podrá generar un embarazo múltiple, a consideración del narrador. Este ritual puede cancelarse.

El embarazo retuerce brutalmente las leyes de la probabilidad requiriéndose una imposibilidad biológica para que el ritual NO funcione. Mientras exista posibilidad de fecundación, el ritual hará su trabajo, retorciendo las probabilidades, superando condones, píldoras o DIUs (Dif +2), algunas clases de esterilidad (+0), etc. Incluso la toma de una pastilla postcoital podría ser inútil (5 dados, dif 5, contra los éxitos obtenidos en el ritual, siendo necesario superarlos).

### **VIENTRE FÉRTIL (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, recibe los mismos penalizadores por anticonceptivos...

Podríamos considerar que se trata del mismo ritual, a efectos de sistema, excepto por que afecta solo a la primer cópula, no causa embarazos múltiples nunca, y pno puede anularse una vez realizado. Podríamos pensar que no es óptimo que solo funcione en la primera cópula, a efectos de lograr el embrazo, pero a cambio de esta poderosa limitación, el conjuro canaliza su fuerza y la tirada de Man+Med es contra [Res+2], haciendo este ritual más poderoso (aunque limitado). Tampoco ofrece protección alguna contra píldoras postcoitales, asumiéndose que tienen éxito automáticamente para impedir el embarazo.

### **EL ARDOR DEL CLÉRIGO, O EL BESO DE LILITH**

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

El monstruo realiza unos gestos arcanos con sus manos y las energías del conjuro se desatan.

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

La víctima sufrirá en ese instante un abrumador dolor en sus genitales, ([éxitos] 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. Una persona afectada por esta esterilidad, no podrá procrear ni mediando hechicería o Magia Verdadera tipo Vientre fértil o Coneja (Salvo que obtengan más éxitos que los que el ardor del clérigo causo en su momento). Si la víctima es mujer, y estuviese embarazada, se producirá automáticamente un aborto.









# APÉNDICE: LAS BATHORY (LÍNEA DE SANGRE)

## LA CONDESA SANGRIENTA

Históricamente, el linaje de los Bathory fue un importante linaje Húngaro del que surgieron un rey de Polonia (Esteban I, 1576 – 1586) y dos príncipes de Transilvania (Sigmund y Gabriel).

Igualmente, fue un Bathory (Stephen) quien dirigió la misión del grupo que devolvió el control de Valaquia a Vlad Tepes (ambos linajes comparten orígenes húngaros) en 1476.

El linaje Bathory presentaba antecedentes de magia negra, satanismo, incesto (motivado por la tendencia a mantener sus posesiones arraigadas en su linaje) y casos de libertinaje sexual (como el hermano y la tía de Elizabeth, o su antepasada Clara). Socialmente, los Bathory se hallaban muy bien situados y poseían poder.

A pesar de todo esto, los Bathory han pasado a la historia por una de ellos; Elizabeth, la Condesa Sangrienta.

La historia de la condesa sangrienta comienza en 1560, fecha en la cual Gabrielle Erzsebet (llamada Erzsebet, conocida como Elizabeth para la historia) nace en el linaje de los Bathory. Su primo, el conde Thurzo fue primer ministro de Hungría, y hasta el rey Esteban de Polonia se contaba entre sus familiares. Pero entre la religión y los asuntos de estado, la familia tenía otros intereses; un tío era hechicero, una tía lesbiana; y un hermano célebre por sus conquistas amorosas, las cuales lograba a menudo a través de la fuerza.

Su castillo estaba en Cachtice, Slovakia. También solía residir en una mansión de Viena, cerca del palacio real, donde ya hizo construir una jaula de acero

en la cual torturaba a sus sirvientas.

En 1571 Elizabeth se prometió con Ferenc Nadasdy, un aristócrata Húngaro, que más adelante sería conocido como El Caballero Negro, por su crueldad y sus batallas vencidas. Marchó al castillo de Csejthe (en la región de Nyira, en el noroeste de Hungría) con su nueva familia algunas temporadas.

Quedó embarazada de un joven sirviente en 1573, con lo cual fue recluida en secreto en otro castillo donde alumbró a su hijo y de donde este fue sacado directamente del país.

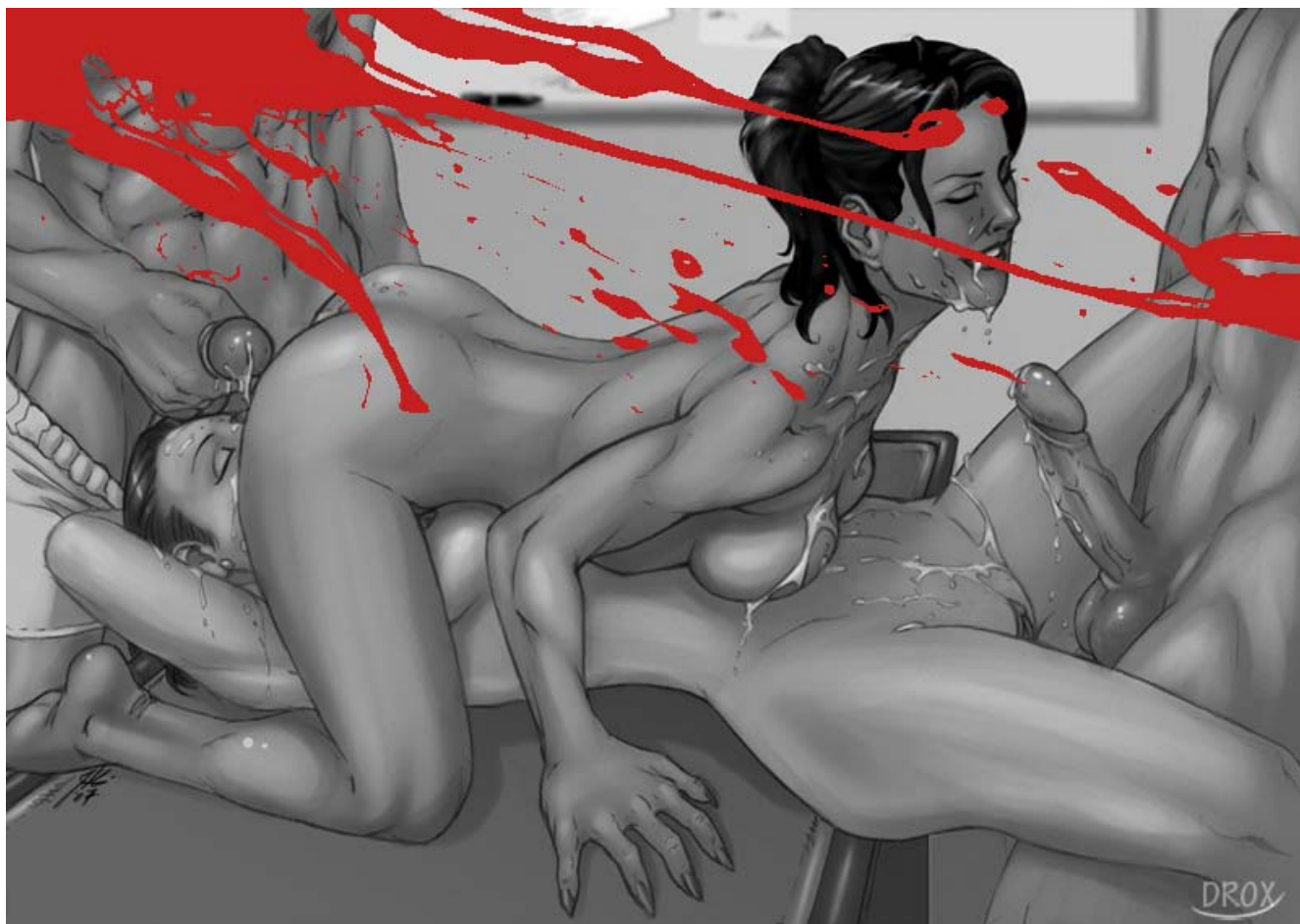
A su padre, el joven sirviente de Csejthe, se le castró y se lanzaron sus testículos como alimento para los perros. El 8 de mayo de 1575, a los 15 años se casa con el conde, quien tenía 26, y se mudó definitivamente a Csejthe. Ferenc, prácticamente estuvo todo su matrimonio guerreando contra los turcos. El hecho de que Ferenc estuviese siempre fuera hizo que Elizabeth buscase amantes de ambos sexos e hiciese llamar a brujos y alquimistas para que la instruyesen.

En las ocasiones en que la condesa sangrienta y El Caballero Negro se reunían, las doncellas temían por su vida. Si bien Elizabeth ya las torturaba por divertimento, la reunión con su esposo solía concluir invariablemente con este instruyéndola en nuevas formas de tortura.

Diez años pasaron hasta que Elizabeth tuvo a su primera hija, Ana; luego vinieron Úrsula y Katherina, y finalmente su único hijo varón, Pál.

Elizabeth había trabado amistad con un sirviente, Thorko, quien la inició en la brujería Ayudada por el sirviente y por su vieja niñera Ilona Joo, Elizabeth





comenzó a torturar a algunas criadas del castillo. Luego se agregaron otros cómplices: Johannes Ujvary, y dos brujas llamadas Dorotea Szentes y Dárvula.

El 4 de enero de 1604 muere su marido, dejándola viuda a los 44 años. Cómo primera medida la condesa despide a su odiada suegra del castillo, y encierra en los sótanos a las protegidas de la anciana. Con la muerte de su marido encontró distracción en sus nuevas aberraciones sexuales y en la brujería, dando inicio a la etapa más oscura y conocida de su vida.

En esa época la condesa tomó la costumbre de quemar los genitales de las sirvientas con velas, carbones y hierros al rojo por pura y demencial diversión. También generalizó su práctica de beber sangre directamente mediante mordiscos en las mejillas, los hombros y los senos. Azotaba a las desafortunadas y no en la espalda, como era la costumbre, sino en los pechos; de esta manera podía ver los rostros aterrorizados y presos del dolor.

Un día una de sus criadas le tiró de los cabellos accidentalmente mientras la peinaba. Elizabeth la abofeteó fuerte, tan fuerte que se salpicó la mano con la sangre de la pobre criada. De inmediato, a Elizabeth le pareció que su piel en esa zona obtenía la frescura de su joven criada. Allí despertó el monstruo. Inmediatamente llamó a Johannes y a Thorko; desnudaron a la muchacha, le cortaron la garganta pronunciando diabólicas letanías y la desangraron en una tina. Ese día Elizabeth se dio su primer baño en sangre humana.

Entre 1604 y 1610, los oscuros agentes de Elizabeth se dedicaron a proveerle de mujeres entre 9 y 16 años para sus sangrientos rituales. En un intento desesperado por mantener las apariencias la condesa

convenció al pastor local para que a las desafortunadas se les diese funerales y entierros respetables. Cuando la cifra de muertes creció alarmantemente, el párroco comenzó a manifestar sus dudas. Elizabeth tuvo que empezar a enterrar a sus víctimas en los jardines del castillo al amparo de la noche. (Algunos dicen que fue el párroco quien la denunció oficialmente ante el rey Matías a través de la curia clerical).

En 1609, por falta de criadas en la zona a causa de semejante masacre, Elizabeth cometió el error que finalmente acabaría con ella: comenzó a tomar niñas de buena familia con el pretexto de educarlas. La última víctima conocida fue una niña de 12 años llamada Pola, y su asesinato fue particularmente cruel, incluso hablando de la Condesa Sangrienta. Se desvistió a la joven y la encerraron en una especie de jaula. Esta particular jaula estaba construida en forma de esfera, demasiado estrecha para sentarse y muy baja para estar de pie. En el interior estaba cubierta de hojas de un pulgar de largo; y sobre esta macabra celda Elizabeth y sus secuaces realizaron una interminable orgía, sacudiendo la jaula y provocando la tortuosa muerte de la muchacha debido a los profundos cortes.

Estas acciones duraron hasta 1610, cuando el conde Gyorsy Thurzo (primo de Elizabeth y gobernador de la provincia) acompañado de soldados, guardias y el párroco de la aldea, sitio el castillo como respuesta a los sangrientos relatos que sobre él circulaban. Halló que eran ciertos.

Según el testimonio de un testigo que acompañó al conde Thurzó al castillo de Elizabeth, lo primero que vieron fue una joven en el cepo del patio, en un estado que lindaba con la muerte debido a los golpes que le

habían fracturado los huesos de la cadera. En el interior del castillo encontraron a una muchacha desangrada y muerta en el salón; y otra que agonizaba con su cuerpo agujereado por diminutos orificios. En las mazmorras y bodegas encontraron a muchas otras jóvenes cuyos cuerpos ya habían sido maltratados y desangrados.

Había mas (robustas e intactas) bien alimentadas, como si fueran ganado en un establo. Se exhumaron 50 cuerpos. Todo el castillo estaba cubierto de manchas de sangre seca; cada corredor, cada salón, despedía el fétido hedor de la muerte y la putrefacción. Por el diario de Elizabeth, quien con metódica crueldad anotaba cada una de sus diversiones, sabemos que el número de sus víctimas fue de al menos 612. Las torturas eran acompañadas de violentas orgías, los gritos de dolor se mezclaban con el paroxismo erótico de la condesa y sus agentes. Bebían la sangre mientras todavía manaba tibia de las heridas de las jóvenes.

Elizabeth fue juzgada en Bitse, en 1611. Ella no acudió al juicio, se amparó en sus derechos nobiliarios. Quienes sí comparecieron ante la ley, por la fuerza, fueron los siniestros colaboradores. El juicio se centró en las muertes de las jóvenes aristocráticas. Las jóvenes pobres carecían de importancia. Salvo las brujas, todos los compañeros de Elizabeth fueron torturados y quemados en la hoguera. Katarina Beneczky, que con catorce años era la más joven de las ayudantes de la condesa, salvó su vida a expreso pedido de una de las supervivientes. A las hechiceras extrañamente sólo se les arrancó las uñas, por haberlas empapado en sangre cristiana.

Aunque sus colaboradores pagaron con su vida, el Rey conmutó esta misma pena a Elizabeth por un encierro perpetuo en su castillo, emparedada en su alcoba.

El 31 de julio de 1614, Elizabeth Bathory dejó su testamento. El 21 de agosto de ese año uno de los

carceleros la vio tirada boca abajo en su celda, se derribó la pared y se comprobó que estaba muerta. Así dejaba este mundo a los 54 años la condesa sangrienta.

Elizabeth Bathory cometió toda clase de excesos en una absurda batalla en contra del tiempo. Su lucha tenaz y macabra por conservar la fugaz belleza física acabó con centenares de vidas; aunque la ironía del destino nos ha dejado una frase que es por lo menos inquietante: se dice que durante sus funerales, el párroco del pueblo de Eczed, afirmó: "Es la mujer más hermosa que mis ojos hayan visto".

De cualquier manera, esto es lo que la historia nos cuenta. Al otro lado del velo que es La Mascarada, muy de vez en cuando, se escucha decir a algún cainita que Elizabeth fue abrazada, y convertida en no-muerta, dejando un legado de vampiresas sedientas de lujuria detrás suyo.

La rumorología, no obstante, es confusa. Si Elizabeth murió y su cuerpo fue enterrado, ¿no se documentó la rotura del ataúd desde dentro? ¿Que clan la concedió el abrazo? Sus horribles actos, ¿atrajeron la atención de los cainitas, o se desarrollaron estos actos ya por influjo cainita? ¿Acaso pudo ser ya un cainita cuando se decretó su emparedamiento? ¿O quizás esto nunca fue cierto y Elizabeth pudo descansar en paz? ¿Se trataría de una sirvienta esculpida con vicisitud la mujer que fue emparedada? ¿O quizás las Bathory tomen este nombre sin ser de la sangre la doncella sangrienta? Si Elizabeth fué abrazada, ¿pervive todavía en estas noches modernas? Y en tal caso ¿donde se encuentra y cuales son sus propósitos?

Invariablemente, los únicos que podrían saber la respuesta con exactitud son los contemporáneos de aquellas noches, quienes conozcan la historia por que la vivieron, una historia de sangre, dolor y terror tan atroz que ha inmortalizado para siempre a la condesa en la historia.





## LAS BATHORY

Esta línea de sangre de casi 400 años es ciertamente difícil de hallar. A comienzos de su historia las Bathory únicamente se hallaban en los viejos dominios de los Tzimisce, no obstante, hoy, 300 años después pueden encontrarse vampiresas de este linaje por todo el globo. Las Bathory son cainitas con un fuerte apetito sexual y tendencia a experimentar todos los placeres carnales. La seducción y la lujuria es algo inherente a ellas. Siendo una línea de sangre muy reducida, no existe para ellas lealtad al clan.

**Apodo:** Rameras.

**Secta:** El linaje no posee afinidad hacia ninguna de las dos sectas, si bien su carácter lujurioso, libre y vicioso las acerca al Sabbat, la inteligencia les advierte que la mayor discreción de la Camarilla es un valor a fomentar. Teniendo en cuenta lo exótico de este clan, es igual de “fácil” hallarlas en cualquiera de las dos sectas.

**Apariencia:** Todas las Bathory fueron en vida atractivas y esta belleza se mantiene para ellas en la muerte. Visten de manera provocativa, según sus preferencias.

**Refugio:** Cualquiera que las sirva, preferentemente situado en una zona que las ofrezca un buen rebaño de machos entre los que escoger.

**Trasfondo:** Las Bathory únicamente abrazan mujeres, incluso se comenta que no pueden hacerlo con hombres. Únicamente abrazan mujeres atractivas, y cualquier aberración sexual que suela cometerse cuenta como una baza a favor. También parecen valorar la bisexualidad y la promiscuidad (condiciones en la que finalmente todas las Bathory acaban).

Una Bathory busca en una mortal candidata al abrazo tendencias sexuales que demuestren que será una digna Bathory.

**Creación del personaje:** El personaje tiene que ser femenino (no se conocen Bathory varones). Independientemente de que se siga el sistema de creación para personajes de la Camarilla o del Sabbat, las Bathory suelen seguir la senda de la humanidad, aunque la del pecado (Edad Oscura: Vampiro) resulta tentadora para quienes lleguen a conocerla.

Los Atributos Sociales son primarios, priorizando la Apariencia.

Habilidades como Flirteo (secundaria) Subterfugio, Estilo (secundaria), o Empatía les resultan bastante útiles.

Las integradas en la Camarilla suelen tener como Trasfondo, mas desarrollado, Rebaño (y quizás Criados), aunque cultiven todos en mayor o menor medida, en tanto las pertenecientes al Sabbat suelen desarrollar únicamente Rebaño.

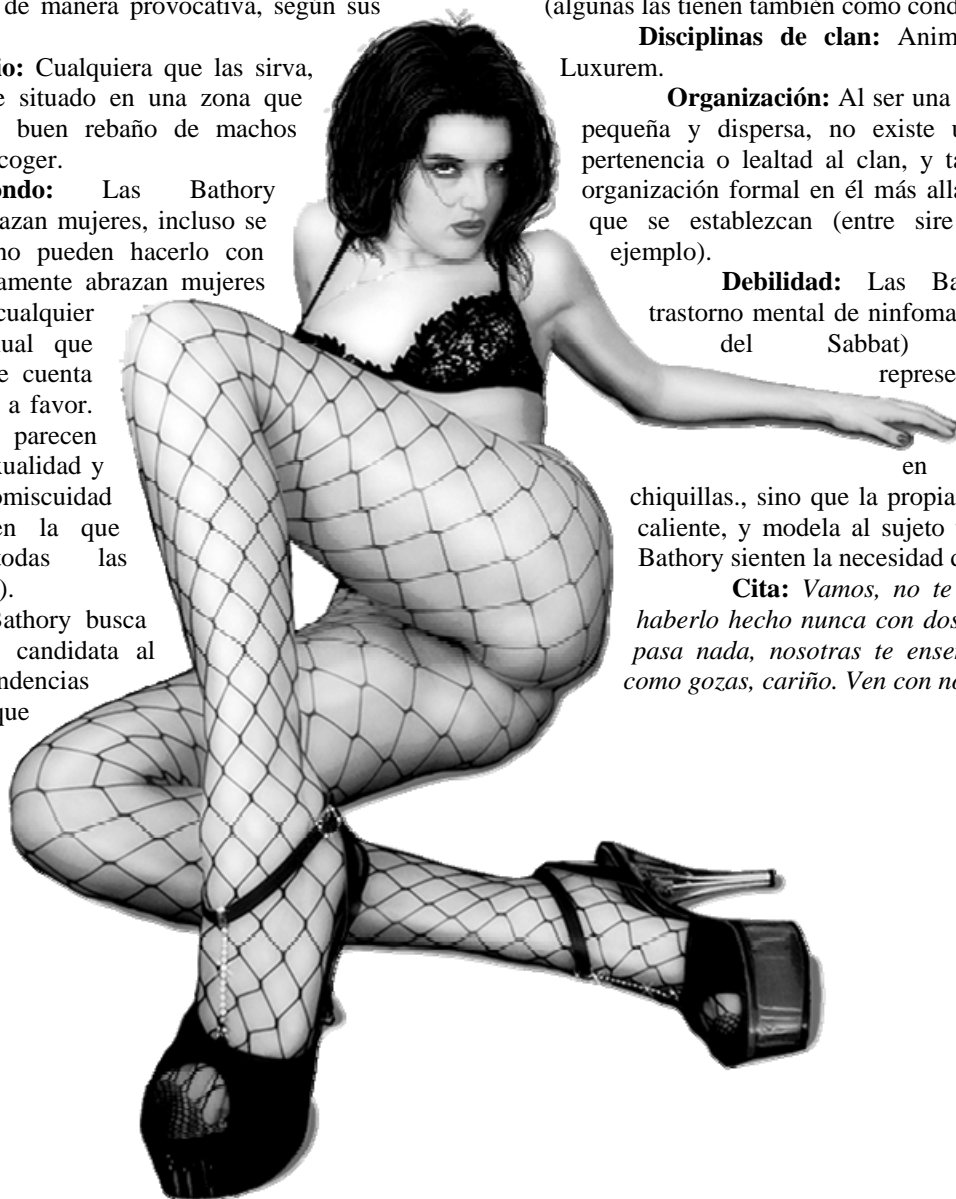
La naturaleza de las Bathory suele ser alguna de entre vividora, celebrante, pervertida, o monstruo (algunas las tienen también como conducta).

**Disciplinas de clan:** Animalismo, Presencia, Luxurem.

**Organización:** Al ser una línea de sangre tan pequeña y dispersa, no existe un sentimiento de pertenencia o lealtad al clan, y tampoco existe una organización formal en él más allá de las personales que se establezcan (entre sire y chiquilla, por ejemplo).

**Debilidad:** Las Bathory poseen el trastorno mental de ninfomanía (pag 162, Guía del Sabbat) invariablemente, representando no solo las actitudes que las rameras buscan en sus futuras chiquillas., sino que la propia sangre Bathory es caliente, y modela al sujeto tras el abrazo. Las Bathory sienten la necesidad del calor carnal...

**Cita:** *Vamos, no te preocupes por no haberlo hecho nunca con dos chicas, guapa, no pasa nada, nosotras te enseñaremos, ya verás como gozas, cariño. Ven con nosotras.*



## LUXUREM

La disciplina propia de la línea de sangre Bathory, que las convierte en seductoras diablas más allá del mero físico, usando su vitae para arroparse (y desbordar a sus afortunadas víctimas) con el glamour lujurioso resultante de su condición de Bathory. Aunque mayoritariamente orientada al ganado, Luxurem es válida sobre cainitas.

### • VISIÓN DEL DESEO

La Bathory que domine este nivel de Luxurem puede leer los deseos sexuales de un blanco como si se tratase de un libro abierto.

**Sistema:** Un chequeo de Percepción + Empatía contra dif 7 permite visionar las fantasías sexuales del blanco. El número de éxitos determina lo profundo del análisis (5 éxitos revelan todas las fantasías sexuales, satisfechas o no, de la vida del blanco). Los efectos de este poder son eminentemente interpretativos, pero pueden incluir bonificadores concretos a las tiradas sociales pertinentes.

### •• SEDUCCIÓN INFERNAL

Más allá del placer que pueda proporcionar la Bathory físicamente, este control de Luxurem la permite dar con sus actos un placer más allá de lo erótico; sus caricias se vuelven hechizadoras, sus miradas alegoría de la lujuria...

**Sistema:** Cuesta 1 punto de sangre activar este poder, pero requiere un chequeo de Carisma + subterfugio (dif 8). Este poder suma tantos niveles (hasta el máximo de la generación) como éxitos a su atributo de Apariencia.

### ••• ÉXTASIS IMPÍO

Este poder produce un intenso placer a la víctima, ya sea vástago o ganado, simplemente a través del contacto físico con la Bathory. Este poder es tan efectivo que algunas personas incluso pueden perder la consciencia a causa del placer.

**Sistema:** La víctima sentirá este placer mientras el Bathory mantenga el contacto. La Bathory puede prolongar los efectos cuanto quiera, pero si se interrumpe el contacto, habrá de gastar otro punto de sangre para restablecer el éxtasis. La víctima debe gastar fuerza de voluntad para llevar a cabo cualquier acción, y después hacer un tirada de autocontrol. Un fracaso indica que el personaje ha quedado inconsciente al intentar resistirse al placer.

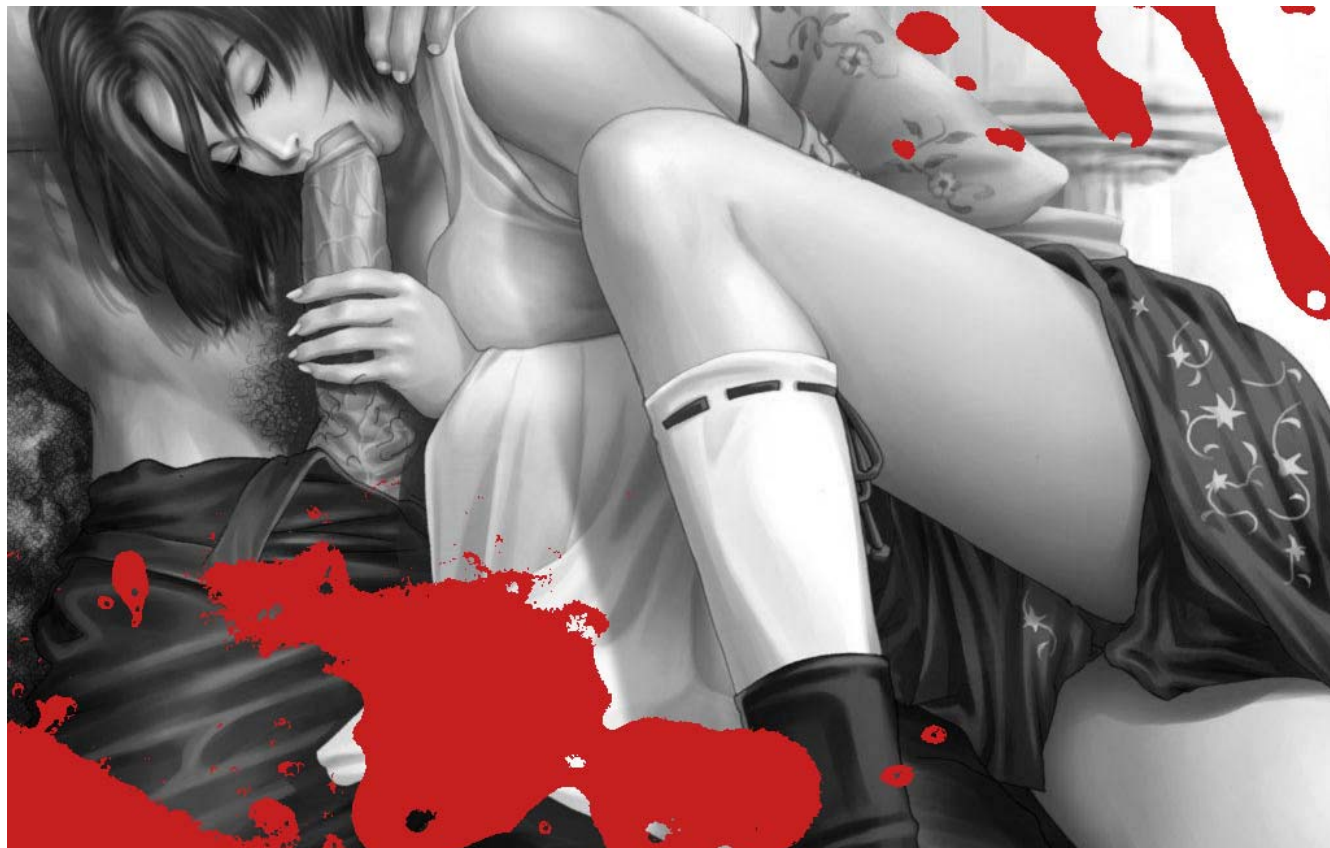
### •••• MÁSCARA DE LUJURIA

Este útil poder para las Bathory les permite imbuirse de una humanidad ilusoria que causa que sus víctimas las perciban como humanas corrientes. Incluso aunque mantengan un encuentro con ella, no advertirán que están intimando con un cadáver.

**Sistema:** Este poder permite parecer humana a una Bathory independientemente de su humanidad. Requiere 1 punto de sangre y una tirada de Manipulación + Interpretar contra la Percepción + Alerta de la víctima. El efecto del poder dura una escena.

### ••••• LUJURIA DESATADA

La máxima expresión de esta disciplina es la que permite a una vampiresa arrastrar a su víctima a su oscuro mundo de lujuria. Este control de Luxurem permite a una Bathory convertir a una piadosa monja en una ardiente ninfómana bisexual. Por otro lado, la vampiresa que haya logrado este control de Luxurem no







debe preocuparse por la tendencia sexual de su victima, mujeres heterosexuales u hombres homosexuales igualmente caerán ante sus promesas de exquisito placer.

**Sistema:** La Bathory gasta 1 punto de sangre y chequea Manipulación + Liderazgo contra la humanidad del blanco como dif. El tiempo de “conversión” (tiempo durante el que el sujeto sufre el defecto de ninfomanía o satiriasis) queda definido por los éxitos. Este poder es tan intenso que puede llegar a afectar a la identidad sexual de la victima.

Éxitos	Duración
5	La voluntad de la Bathory, en meses
4	La voluntad de la Bathory, en semanas
3	La voluntad de la Bathory, en días
2	2 días
1	Una escena

La misma tirada realizada también determina si la Bathory puede seducir a una victima de alineación sexual incompatible (homosexuales o mujeres heterosexuales) tomándose como dificultad en ese caso la humanidad o la fuerza de voluntad (lo que fuere mas alto) de la victima, y aplicándose el mismo tiempo de “conversión” según la tabla anterior.

Además reiterados intentos que acumulen (o uno solo en que se den suficientes) tantos éxitos como la humanidad de la victima, causaran que esta adopte una orientación bisexual.

## ELIZABETH BATHORY

**Nombre:** Gabrielle Erzsebet Bathory  
**Clan:** Tzimisce  
**Sire:** Sascha Vykos  
**Naturaleza:** Sádica

**Conducta:** Confabuladora

**Generación:** 7ª

**Abrazo:** 1614

**Edad Aparente:** 40+

Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 6

Percepción 6, Inteligencia 4, Astucia 6

Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Estilo 3,

Gracia 3, Interrogatorio 6, Intimidación 6, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 4, Callejeo 2 Expresión 3

Alteración Corporal 6, Armas C.C. 2, Equitación 1, Etiqueta 3, Herbalismo 2, Interpretación 2, Sigilo 2, Seguridad 1, Trato con Animales 2

Academicismo 3, Informática 1, Documentación 3, Finanzas 2, Investigación 2, Leyes 2, Lingüística 3 (Inglés, Húngaro, Alemán, Latín, Rumano, Ruso), Medicina 6, Ocultismo 4, Política 3, Ciencia 1

Animalismo 3, Auspex 4, Vicisitud 3, Dominación 2, Presencia 5, Luxurem 6

Camino del Pecado (Senda de la crueldad) 10

Convicción 5, Instinto 5, Coraje 4 FV 10

Fama 5, Contactos 6, Criados 6, Rebaño 6, Recursos 5, Aliados 5, Influencia 2

La historia de la condesa sangrienta es conocida por la historia, exactamente como la conoce quien se haya molestado en estudiarla. La realidad a veces parece sacada de la ficción, y a veces los mayores monstruos no son sobrenaturales. Sin embargo, hubo más para la condesa. La tumba no pudo retener a Erzsebeth.

La madrugada del 31 de julio, Erzsebeth (ya emparedada en su alcoba) recibió la visita de una increíble visitante; Sascha Vykos, una horrenda vampiresa. Thorko había dado nombre a lo que las supersticiones locales decían. Los demonios de la noche,



vampiros que señorearon la tierra durante las noches de no hace muchos siglos, los amos nocturnos de estas tierras, que habían cruzado su sangre con la nobleza, habían sangrado aldeas y habían campado a voluntad por la noche haciendo su voluntad sobre los vivos. Las leyendas todavía hablaban de ellos, y en la aldeas aisladas todavía se encontraban crucifijos en las puertas, ajos en las casas, y ventanas atrancadas.

Esos no-muertos tenían nombre, Thorko les había llamado Tzimisce, y ahora este monstruo se presentaba como una de ellos. Sascha podía entrar a su alcoba por la ventana, escalando hasta ella, y venía a Erzsebeth conociendo su historia, viendo que podría resultar interesante, venía a tomarla, a convertirla en su sirvienta muerta viviente, sin escuchar su opinión ni importarla. Venía a tomar lo que quería.

Quizás por esa determinación, Sascha valoró positivamente lo rápido que Erzsbeth se hizo a la idea de ser abrazada, no lo aceptaba, si no que se veía que lo agradecía, y en solo unos minutos ya estaba pidiéndole que la diese tiempo para preparar sus asuntos, que la diese tiempo y la instruyese para entrar al mundo de los muertos sin estar perdida. Sascha, que entró a la alcoba pensando en hacer su voluntad, marchó gratamente conforme con la actitud de la humana, pensando, incluso, en concederle un regalo.

Tras amanecer, Erzsbeth preparaba su testamento dejando cuanto podía a una prima segunda, a la que había pactado con Sascha convertir en su ghoul. Mientras Sascha preparaba el asunto de la herencia, ella espero alegre en su alcoba, y finalmente, 16 noches después, el 15 de Agosto, Sascha volvió a entrar por su ventana.

Durante 5 noches la fue desangrando y dando de beber su sangre mientras la explicaba sobre el mundo de tinieblas que se abría frente a ella, hasta que finalmente, bebió de ella hasta parar su corazón y la dejó tirada en el suelo de su alcoba. Erzsebeth no mostró temor en ningún

momento.

Así la encontró la historia, al día siguiente, muerta boca abajo en el suelo. Se preparó su entierro, y se la dio sepultura cristiana.

Aquella misma noche, los ojos de Erzsebeth se abrieron a la oscuridad en su féretro, y comprendió donde estaba. Intentó abrirse camino al exterior, pero descubrió que era sencillamente imposible para ella. Lejos de preocuparse, sabía que Sascha la liberaría del ataúd, como ya la había librado de la muerte. Solo unas horas mas tarde, escucho cavar, y fue liberada por Sascha y... Dorotea y Dárvula, ahora, ghoules que Sascha había buscado solo para complacerla.

Como Erzsebeth no dejaba atrás allegados, y a sus parientes no les convenía ser vinculados con la difunta visitando su tumba, se explica que los pocos visitantes que acabasen por frecuentar su lápida no advirtiesen que la tumba había sido excavada por segunda vez en su primera noche, vuelta a llenar, y que el ataúd ahora estaba vacío.

No llevaba la terrorífica pareja de Tzimisce un año conviviendo como sire y chiquilla cuando Erzsebeth decidió abrazar a Dorotea y Dárvula, demostrándose al tiempo que por capricho de la sangre, Erzsebeth acababa de crear a las dos primeras vampiras de su propio linaje.

Sascha y ella se interesaron mucho por ello, y comenzaron a comprobar que efectivamente Dárvula y Dorotea no estaban ligadas a la tierra como ellas lo estaban. El arte de moldear la carne y el hueso no parecía haber arraigado en la pareja, sin embargo, esta pareja de lesbianas era especialmente hábil con algunos trucos de la sangre que ni Sascha ni Erzsebeth conocían, y su





## ¿Y VYKOS QUE OPINA

### DE TODO ESTO?

Erzsebeth no es un PNJ oficial. Es un personaje histórico utilizado como punto de partida para la línea de sangre Bathory. Vykos no es el sire de Erzsebeth ni Erzsebeth es una vampiresa, en la metatrama oficial de WW.

Se ha utilizado a Vykos como sire, en lugar de inventar a cualquier otro Tzimisce ficticio por una escena de la novela de clan Tzimisce contemporánea (página 69) en la que Vykos se ve que usa la imagen de la condesa para enaltecer a sus tropas (aparentemente, a sus tropas menos maduras).

He considerado que esta escena podría conjugarse con una trama inventada en la cual Vykos fuese el sire de Erzsebeth y finalmente terminasen distanciados. Esto no solo no impediría que Vykos hiciese uso de su imagen para evocar sadismo, si no que de alguna forma ayudaría a justificar que lo haga, ya que según esta trama se habría fijado en ella cuando era mortal, implicando esto que valora sus acciones en vida positivamente, y tendría un motivo más allá de conocer su leyenda negra como cualquier otro.

De no guardar ninguna relación, ¿por que adopta esta imagen? Evidentemente porque el autor de la novela quería lucir la leyenda negra de la condesa, pero ¿que motivos podrían llevar a Vykos a lucir como una humana que lo único que hizo fue masacrar otros humanos?

¿No debería haber algo más? ¿Y por qué es a Vykos en esta escena al PNJ al que más relación se le atribuye con la historia de la condesa en cierta línea de pasada? ¿No nos da esta sinergia de motivos un hueco donde ubicar al PNJ, en lugar de decir que Vykos adopta su forma porque sí, porque al autor de la novela le apeteció escribir unas líneas sobre la condesa?

lujuria había crecido alimentada por sus bestias interiores.

Mientras Erzsebeth iniciaba sus estudios en el Camino del pecado, y Sascha alardeaba con orgullo de su nueva chiquilla y amante, Dorotea y Dárvula desarrollaron (con facilidad) esa nueva serie de poderes basados en el uso de la sangre y la Bestia que llamaron Luxurem, y que Erzsebeth demostró que podía dominar de forma casi innata. Fue por estos tiempos cuando las 3 decidieron no abrazar jamás varón alguno, y pasar este mandamiento a todo su linaje.

Durante el siglo 18, Erzsebeth (también llamada Elizabeth) ya tenía cierto renombre entre el Sabbat, ya que de la mano de Sascha, se había presentado en la secta y había deslumbrado con sus métodos de tortura y su entendimiento del Camino del Pecado, conocida su leyenda negra en vida, en la muerte se había convertido

en un símbolo para algunos de los Tzimisce más jóvenes, y Sascha disfrutaba del reflejo de su fama con orgullo.

Mientras lentamente, su propio linaje iba creciendo y extendiéndose (sin dejar de ser un grupo pequeño), Erzsebeth se convertía en una erudita del camino del pecado, una maestra del entendimiento con la Bestia, y una personalidad en el Sabbat local, hasta el punto de emprender sus empresas cada vez más independientemente de su sire. Comenzaron a escucharse voces disonantes entre algunos antiguos. Erzsebeth parecía ajena al Sabbat, se rodeaba de jóvenes Tzimisce (a menudo, carne de cañón sin valor alguno para la secta) y caminaba entre sus vítores sintiéndose una leyenda, hablaba enardecidamente sobre la Bestia Interior y la corrección del vicio, sobre el libre albedrío de los cainitas, aprovechaba los ritae como si de una fiesta cortesana se tratase, trataba a sus superiores de la secta como si fuesen sus iguales, y aunque predicaba mucho, no actuaba ni parecía tener planes de futuro más que deleitarse en sus baños de sangre (¡sin mostrar ningún respeto por un ritae que era mas antiguo que ella misma!), sus torturas sin propósito, su lujuria, hacer crecer más y más su ego, y deleitarse entre las de su linaje y los neonatos que la tomaban como un referente.

Sascha la alertó contra esto, en varias ocasiones discutieron, la acusaba en privado de estarse comportando como una cortesana infantil, como si siguiese en su castillo pudiendo hacer lo que quería, con sus matanzas que no significaban nada para los cainitas que la rodeaban. La había abrazado como una promesa, como una chiquilla que debería ser capaz de seguirle y crecer como ella, no para que fuese un escaparate de vicio sin sentido. Tenía grandes planes para ella, planes a los que podría llegar con su talento, pero no si no aprendía lo que se esperaba de ella.

Erzsebeth solía montar en cólera, solía decir que habían hablado del abrazo, no de la militancia en ninguna corte de vampiros que debieran de enfrentarse a antiguos, antediluvianos, o camarilla, que cuando pasó por los ritae de creación, ni lo pidió ni la importó, que no había roto ninguna ley de su corte de monstruos y que no estaba haciendo más que lo que ellos mismos predicaban, determinar su libertad y modo de vida según su naturaleza le dictaba, que su sabbat era una farsa de libertad que pretendían mantener.

Al principio Sascha la regañaba con esperanzas de que su chiquilla se plegase mas a sus expectativas, pero hacia mediados de siglo, las cosas empezaron a tensarse. En una ocasión, cuando Erzsebeth le replicó, su Bestia se apoderó de ella y le mostró a la condesa que todavía podía sentir dolor. Después de unas horas de trabajarla en su cámara de torturas (que en otras ocasiones habían compartido como pervertidos amantes), Erzsebeth sería mucho mas cuidadosa en el futuro (y albergaría rencor para el resto de sus noches).

Sascha comenzó a viajar más para no tensar tanto la relación con Erzsebeth, y entre sus viajes recibió noticias de que su chiquilla parecía haberse ubicado en lo que se esperaba de ella y en sus nuevas apariciones en público (¿no es sorprendente la capacidad de sanación de un cainita?) se estaba convirtiendo en el icono que necesitaban para el sabbat, al parecer, en una ocasión había sacado en público a dos tremeres capturados y había montado un digno espectáculo hasta que antes del



alba decidió dejarles descansar...esperando al sol. Parecía ser que había encontrado su camino, hasta que volviendo de uno de sus viajes (1765), Sascha descubrió que había desaparecido.

Dorotea y Dárvula decían no saber nada (y su cámara de tortura lo confirmó) así que incapaz de sentir su presencia en ningún lugar, y siendo incapaz de convocarla a su presencia, tras una temporada, Sascha dio muerte a las dos vampiras y comprendió que Erzsebeth había marchado para continuar su camino.

Recientemente, en estas noches finales, Sascha ha recibido, debido a sus contactos en USA los rumores de una secta presuntamente delictiva, la Fraternidad del Suspiro, ubicada en Lincoln, la cual se rumorea que agrupa mayoritariamente a hombres y mujeres de las altas esferas de la ciudad, celebrando orgías y otras depravaciones, y se dice tiene por líder a una mujer que dice llamarse Elizabeth Bathory y ser una vampiresa... Francamente, ya no le importa, Constantinopla, El Dragón, Ilyas, Velya, Malachite, Lugo, son tantos los que quedan atrás... Su relación este terminada, y con los asuntos que actualmente lo ocupan, destinar atención a los rumores provenientes de Lincoln no es algo que se pueda permitir.

En verdad los rumores son ciertos, y Elizabeth se encuentra en estas noches en Lincoln, habiéndose rodeado de una secta hedonista que capta sus miembros de entre las altas esferas de las finanzas y la política. La Fraternidad del Suspiro ya existía en 1923 cuando Elizabeth llegó a Lincoln, y que mejor que el Beso de una vampiresa para apoderarse de una secta obsesionada con los placeres y las perversiones. A pesar de que Elizabeth

se ha mostrado y contado casi toda su historia a su rebaño, estos ignoran totalmente la realidad de La Estirpe, creyendo que Elizabeth es una rareza de la noche (como Drácula o algún otro caso) mas extraña de lo que es realmente.

Elizabeth se ha adaptado a las noches modernas. Ávida lectora en vida, en la muerte ha estudiado el saber de hoy en día, desde Marx a Locke o Smith, de la pluma pasó a la maquina de escribir y de ella a la informática, desde Maquiavelo a Rousseau o Paracelso, incluso de un ghoul aprendió los principios de conducir un coche, y de su motor interno. Pero de entre los centenares de libros que ha devorado, y continúa devorando, lleva 400 años estudiando la medicina humana, cada nervio y cada órgano, como un lobo estudiaría la anatomía de una oveja, o mas acertadamente, como un torturador aprendería sobre el cuerpo de sus victimas.

Con un look actual, Elizabeth puede aparecer en las reuniones de la Fraternidad como un avatar divino ante su rebaño, y sin duda exige ese trato de ellos. Las reuniones suelen tener lugar en alguna de las dos mansiones que la secta posee en las afueras de Lincoln, tanto al este como al oeste. Elizabeth está encantada con la discreción que ejerce su rebaño, hombres y mujeres de alta posición, que además de servirla como aliados y realizarla favores sin esperar mas devolución que ser mordidos, predicen en sus entornos íntimos su Fraternidad, captando nuevos socios y extendiendo la influencia de la Fraternidad en Nebraska y en todo el país. Actualmente, aunque el senador del estado no puede permitirse pertenecer a este tipo de grupos, si pertenecen los principales empresarios (a alguno se le podría llamar



mafioso), banqueros, un par de actores de películas eróticas para adultos, e incluso un “productor” de cine snuff que ha realizado 3 o 4 cintas.

Esto podría sonar extremo, pero la realidad es que bajo la sádica concepción de Elizabeth, la Fraternidad se ha visto envuelta en asesinatos inhumanos varias veces (alguna, incluso de compañeros mismos), hasta el punto que ninguno de sus miembros puede decir que su alma esté ni mucho menos limpia. Ricos, depravados, o incluso ghoules, la realidad es que todo miembro de la Fraternidad es un monstruo hedonista que ha cometido, o está dispuesto a disfrutar cometiendo, las bestialidades que solo una mente como la de la condesa sangrienta puede ingeniar. La principal cantidad de asesinatos que la Fraternidad ha cometido han sido de compañeros que se ha visto que no estaban dispuestos a entrar en estas practicas... por lo que ellos mismos fueron los asesinados.

La Fraternidad funciona autonomamente, mientras Elizabeth hace su vida sin aparecerseles, atendida por sus ghoules. Estos ghoules, que en su día fueron otros miembros de la Fraternidad, por su trato de favor han evolucionado como los mandamases de la secta incluso cuando no tendrían motivos para ello si no fuese por la confianza de Elizabeth.

Si es su voluntad, puede que Elizabeth decida aparecerse en reuniones de la Fraternidad (sin duda es lo que los sectarios esperan), y en estos casos la rutina se rompe para recibir a la condesa y atender todas sus

apetencias como si de la corte del Rey Sol se tratase.

Naturalmente, Elizabeth puede convocar a voluntad reuniones cuando a ella le apetezca, exigiendo plena participación de la Fraternidad, o reclamar tiempo de sus sectarios para ella. Para estas funciones, sus ghoules se encargan de las llamadas y la logística necesaria. Igualmente, debido a la naturaleza de la secta, sus reuniones suelen estar protegidos por equipos de seguridad asalariados muy discretos que velan con profesionalidad marcial por la privacidad de estos ricos excéntricos.

Aunque actualmente se ha cansado de la última y la hizo trocear, Elizabeth ha abrazado a alguna chiquilla de entre la Fraternidad, siendo para muchos la mayor recompensa que se puede obtener de servir a la condesa. Incluso siendo esto así, Elizabeth no gusta de abrazar varones, por lo que ella misma fomenta la creencia de que solo puede abrazar mujeres, y que si ella fuese destruida, todo su linaje sería fulminado al momento al perderla a ella. Los rumores que a veces pueden ser oídos sobre que la linea de sangre no puede abrazar varones, son obviamente falsos, quizás promovidos históricamente por la propia Elizabeth, quizás creído por algunas chiquillas, y sin duda practicado por la propia preferencia de las Bathory, ya desde los tiempos de Dorotea y Dárvula. Nunca la sangre de Caín ha conocido distinciones de sexos a la hora de traer a un muerto de vuelta.



Escrita por Lord Tzimize en 2009 y maquettata ahora por Cnegro en 2013, esta guía de 80 páginas incluye un repaso a las cuestiones de alcoba de los cainitas, desde el Beso, la seducción, y su relación con sus sirvientes, hasta la sexualidad de los Vástagos y el ansia que les carcome, incluyendo:

- Cuestiones fisiológicas sobre el sexo de los muertos.
- Recopilación de sendas y poderes.
- Elizabeth Bathory y su Línea de Sangre.
- Íncubos y Súcubos como criaturas crossover para cualquier juego.
- Una amplia recopilación de detalles y explicaciones útiles.



**VAMPIRE**  
THE MASQUERADE

