

Las Cosechadoras

por Luis Algaba "Perro".

El Origen

No está claro ni para ellas mismas. Dicen que en el siglo XIV, una Tremere transformada llegó a Haití como única superviviente de un extraño naufragio y que fue socorrida por un grupo de nativas de la isla, cuyos maridos y demás varones estaban faenando en los bancos de pesca. Allí despertó la supuesta Tremere: en un enclave primitivo y moldeable por una mano como la suya, formado por mujeres que tenían conocimientos arcanos y poderosos, pero desfasados en su estilo. Asqueada por el trato que recibía en su Clan por los Antiguos, enseñó a las principales hembras del pueblo su magia y convirtió a todas en Ghouls para que rechazaran a los hombres al amanecer, a lo cual las haitianas accedieron, viendo la oportunidad de vivir en total independencia. Se dice también que una vez que la Tremere alimentaba a sus seguidoras, sus pupilas, ansiosas de poder y deseo se la bebieron entera, asesinandola, y quedando convertidas en una mezcla de pseudo-vampiras enloquecidas, poderosas Ghouls y en humanas con grandes Dones. Se cuenta que se dividieron en 5 Sectas, cada una dominada por una de las 5 hembras principales del pueblo para evitar conflictos.

No se sabe mucho de estas Sectas, excepto sus métodos para conseguir Poder y algo de su organización. Creen poder crear una raza de superhembras, guiadas por una élite de Matriarcas. Esto es totalmente imposible, pues sería como si todos los Humanos fuesen transformados en Vampiros; no habría de quien alimentarse y acabarían autodestruyéndose. Esperan conseguir la Zembena: la conjugación perfecta entre el cuerpo de la mujer y el hombre, una unión y simbiótica para conseguir un ente hermafrodita de grandes poderes. Esto se consigue de la siguiente manera: una Consanguínea debe atrapar un macho, seducirle y, en mitad del



frenesí erótico, desangrarlo con el "Cosechador", arrebatándole el miembro viril. Bañada con la sangre del humano y drogada con una mezcla de mescal, peyote y aceite de hachís, son asistidas por la Mamá de la Secta, para ser transformadas en mujeres Complementadas, Zembenas, el Paso Superior al cual todas las Cosechadoras aspiran y es su destino, su deber y obligación.

Son humanas "completamente normales", pero gozan del dominio (a modo de Disciplinas) de la energía disipada en el aire (Ventgiar), la maleabilidad del cuerpo (Cofouge) y la energía de la Sangre (Plasmia). No son Disciplinas en sí, sino una serie de rituales semejantes a los del Clan Tremere, basados en la energía que flota en todo. Los rituales se preparan en comunidad, en medio de grandes "festejos" que suelen acabar con la comunión colectiva de las sangres, culminando en un jolgorio de lujuria y sangre, con grandes demostraciones del poder de la Matriarca.

De la organización actual de las Consanguíneas sabemos poco más. Desde luego no son vegetarianas: se sabe que para el "retiro" de una Mamá angoleña consumieron 10 corazones humanos ¡cada una!. Realmente esto es infrecuente y sólo se hace en grandes rituales. Se rigen por una Mamá que toma las riendas de todos los poderes de la Secta, siendo una "déspota ilustrada" para sus Hijas y disfruta de los privilegios religiosos, sociales y económicos en la Secta. Es su líder y guía espiritual, su máxima autoridad legislativa, con una palabra férrea considerada como ley por todas, y que mantiene un caudillismo de miedo y terror.

Una Secta suele estar compuesta por un número entre 5 y 100 hembras. Su líder, la Matriarca, puede tener 1 ó 2 hembras Complementadas (Zembenas, en el futuro nuevas Mamás) bajo ella, y 4 ó 5 Acólitas (las más sensuales y físicamente mejor dotadas) elegidas por la Mamá y las Complementadas (siendo sus parejas favoritas) y un número variable de Consanguíneas, ansiosas de cumplir los deseos de las Acólitas, las Complementadas o, como premio y gran honor, los de la Mamá, por la cual van más allá

del límite del fanatismo... de manera voluntaria o por miedo a los poderes místicos que manejan.

Viven en Comunidades endogámicas y celosamente cerradas al exterior... menos cuando la Secta esta "religiosamente" activa. Sólo las Zembenas y la Mamá toman decisiones en la Comunidad: únicamente ellas pueden pensar y decidir el destino de las Cosechadoras, que se cuidarán de no hacerlas enojar, pues la tortura está reservada a las traidoras y las descontentas que se atreven a poner en duda su autoridad o acierto.

En un ritual Zembena no se extrae la energía de un Donante hasta que no ha intentado fecundar, por lo menos, en 3 ocasiones a la Acólita que va a ser Complementada; así no recibe más poderes, pero si queda embarazada y da a luz una niña, ésta tiene una energía interior como la de la Sangre Caliente y, en casos excepcionales, se sabe de Zembenas que alumbraron Zembenas... que no tardan en convertirse en Matriarcas, con su progenitora como Zembena, pues sus poderes se manifiestan muy pronto.

Organización de las Cosechadoras

Las Sectas se dividen en 4 rangos: la Mamá, la Zembena, las Acólitas, y las Consanguíneas. Están perfectamente organizadas, en un régimen fascista y sin posibilidad de cuestionarlo por parte de ninguna. Cada escalafón inferior ve al superior como su dueño absoluto, del cual es esclavo, a menos que se consiga superar ese rango: cada escalafón superior actúa sobre el inferior de manera despótica, y usándolo de esclavo sumiso. Desde el principio de las Sectas ha venido siendo igual y a ninguno de los 4 rangos le interesa cambiarlo.

Mamá

La Mamá (o Matriarca) es una Zembena que ha ascendido al rango superior y al derecho a gobernar una Comunidad, siendo la dueña de la Secta: dispone de todo cuanto hay en ella, incluidos bienes materiales, recursos, viviendas y vehículos, sin excluir a cada una de las Cosechadoras. De hecho, es la única propietaria de bienes en la Secta, exceptuando esporádicamente a una Zembena consentida o una Acólita preferida por ella, a las que permite algún tipo de lujo. Controlan a todas las componentes de la Secta personalmente, con mano férrea. Son las únicas Cosechadoras con poder para usar el Don Plasmia y solo ellas lo conocen y dominan, convirtiéndose en caudillos perfectos. Las Comunidades están plantadas sobre la base de las Mamás y ellas son sus únicas benefactoras, permitiéndoseles todo y pudiendo disponer de las vidas y la libertad de cualquiera para colmar sus deseos: parecen tomarse en serio este procedimiento, de manera despótica y según su apetito, ya que lo hacen constantemente. Solo deben repartir el botín si lo desean, aunque saben que todas ansían el Poder de la Sangre, y si no lo reparte entre ellas,

Mientras Vampiro se encuentra en un punto muerto en España debido a la división de Diseños Orbitales entre varias compañías, os ofrecemos esta ayuda que os hará más llevadera la espera.

Las cosechadoras es un nuevo Clan formado en una pequeña isla del Pacífico a raíz de una Tremere enloquecida. Un Clan pseudo-religioso, fanático y sexista en busca de una utopía de superhembras, con curiosos sistemas para obtener sus poderes y que pueden llegar a ser un grave peligro para los condenados. ¡¡Hombres del mundo, temblad ante sus ritos!!

Vampire

se creará un gran descontento y un abandono de las labores, tareas y el orden jerárquico de la Secta. Recibe atenciones especiales constantemente, como muestra de fidelidad y fe. Procuran convertir a una Acólita (la más fácil de controlar) en Zembena, para reafirmar su poder y conseguir sucesora en el puesto cuando se vaya, muera o se retire. Una Mamá vieja y sin poder no dura mucho tiempo al frente de una Secta.

Zembena

La Zembena (hembra Complementada) es la mano derecha de la Mamá, siendo su compañera sentimental y afectiva, embajadora y portavoz, consejera y aliada. Las Mamás consideran a su Zembena como única Cosechadora con la cual merece la pena hablar, pues está muy cerca de ser Mamá, su igual en rango. Podríamos decir que son las "mantenidas" de la Mamá, gozando de la atención caprichosa de sus protectoras y siendo las únicas con privilegios sociales, como el de tener corte de concubinas Acólitas o recibir beneficios en las Cosechas. No es habitual que en una Secta haya más de una Zembena, al menos que la Mamá quiera arriesgarse a una constante lucha de poder para decidir quién heredará la Comunidad, lo cual podría conducir a rebeliones y alzamientos. La Zembena vive apartada de la Comunidad, en la misma residencia de la Matriarca, y juntas forman el órgano de gobierno de una Secta.

Otro de los rasgos que identifican a una Zembena es su falta de prisa y tranquilidad, pues gozan del poder místico sobre el tiempo: la Quietud. Se produce en ellas cuando son Complementadas, ya que las fuerzas místicas que recaen sobre ellas y la Sangre Caliente del Donante metamorfosean su interior, reduciendo el desgaste de sus células, con lo que el tiempo no corre para ellas (permanecen con el mismo aspecto que cuando fueron hechas Zembenas y envejecen un año cada diez, conservando su energía interior). El efecto no dura siempre y después de un mes sin recibir Sangre Caliente el proceso de envejecimiento se acelera y la Zembena puede morir de envejecimiento en 4 ó 5 días, aunque el proceso se puede revertir si toma más Sangre Caliente. Esta metamorfosis también se da en las Mamás, pero ellas deben tomar Sangre en periodos de 3 días, pues el uso de la Plasmia desgasta las energías internas de

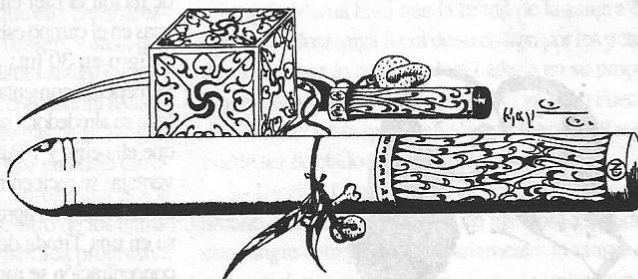
las Matriarcas (sufren un peligro adicional): si pierden por alguna herida más de cinco Puntos de Sangre de una vez, el proceso de envejecimiento se dispara. Este es otro motivo por el cual las Zembenas sensatas no quieren ascender: prefieren ser consortes de una Mamá generosa y llevar una existencia placentera y perezosa, entre una Comunidad dispuesta a satisfacer cualquier deseo y no preocuparse por la Secta hasta que la Matriarca acabe desquiciada... lo cual puede ser después de siglos.

Acólitas

Las Acólitas (Consortes) son elegidas entre las Consanguíneas por sus atributos y habilidades especiales (o por su atractivo). Son concubinas de la Matriarca y las Complementadas, y sólo son ascendidas tras un largo periodo de "prueba", en el cual deben demostrar su obediencia, predisposición y sumisión total a la Mamá. Son ascendidas a petición de las Zembenas, que deben tener claro para qué sirven las Acólitas, aunque sean sus favoritas y disfruten de algún privilegio para darles un refuerzo ante las Consanguíneas. Deben ser usadas y cuidadas, nunca beneficiadas o potenciadas de manera especial, ya que podrían provocar los celos de la Mamá. Son el rango con el que las Consanguíneas pueden hablar para exponer sus problemas y quejas: actúan como alguaciles ante ellas, y son los puntos de referencia del poder social, ya que viven en la Comunidad, no apartadas con la cúpula dirigente. Es extraño que en una Secta no existan Acólitas, como de igual modo es inusual que existan más de cinco por Zembena.

Consanguíneas

Las Consanguíneas: base de la Secta y su estrato inferior (de 5 a 100). Son hembras captadas para la Secta en una Cosecha reciente, con unos atributos vulgares o poco aprovechables por la Mamá. Son las obreras de la Comunidad. No tienen ningún derecho y sí todos los deberes. Y todas son iguales en valor... que queda reducido a ingresar beneficios, sumisión ante las Acólitas, la Zembena y la Mamá, y realizar las



tareas de conservación de la Secta. Están encargadas de cuidar y alimentar a las menores y los bebés, y de atender en todo a los estratos superiores. Son una especie de "abejas obreras" que sirven en todo a su reina. Usando esta comparación, las Acólitas serían abejas soldado, la Zembena, el zángano, y la Mamá la abeja reina, en lo más alto; esta es su manera de organizarse y vivir, donde cada escalón controla al inferior y es controlado por el superior.

En la Comunidad debe reinar la armonía: no se permiten disturbios ni peleas. El orden, el respeto y el silencio deben guardarse ante todo: la prueba es el Ciclo de Ganguene, Tiempo Sagrado para todas, de 28 días desde el 1er Domingo de Junio, en el cual le está prohibido hablar incluso a la Mamá. Las Matriarcas deben velar por el orden en sus Comunidades, pues la envidia es fuerte por conseguir ser las "preferidas" de las Acólitas y de las Zembenas, para que estas intercedan por ellas a la Mamá y poder ascender a esos mismos puestos de reconocimiento y de ventajas: podrían elegir una pareja a voluntad entre las Consanguíneas, hablar directamente con las hembras de su rango, tener posesiones materiales y "cosechar", aunque bajo supervisión de superiores.

Disciplinas especiales:

No se sabe como obtuvieron sus Dones, ni cómo llegaron a dominar fuerzas así: una de las explicaciones es que sean descendientes de una Tremere enloquecida, que enseñó sus poderes a un grupo que ya conocían secretos arcanos a la manera de la Orden de Hermes, para hacer de ellas sus Ghouls, y a quien el dominio de las mismas se le fue de las manos. Para ser honestos, esto no hubiera sido posible si las primeras Cosechadoras no hubiesen sido grandes

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
Tel. (93) 246 63 59

08010 BARCELONA
FAX. 232 77 08

TODO EN VICIO Y SUBCULTURA

- Ciencia ficción
- Fantasía
- Terror
- Cine fantástico

- Osprey
- WRG
- Juegos de rol
- Wargames

- Temáticos.
- Comic USA
- StarTrek
- Maquetas

IMPORTANTE: No se sirven pedidos por correo



hechiceras, conocedoras de artes místicas desde largo tiempo. Describiremos ahora los Dones que dominan: Ventgiar, Cofouge y Plasmia.

Ventgiar

Esta habilidad tiene que ver con la energía disipada en el aire, a la cual las Cosechadoras llaman Eter. Usando esta fuerza pueden lograr prodigios, gracias al aprovechamiento del Poder (Eter) que flota en el aire, invisible y virgen. Este no es un Don sencillo de usar: requiere Tiradas de Percepción+Supervivencia contra una Dificultad de 6 en cada turno en que sea usado, a menos que la Cosechadora haya llegado a dominar el Don hasta su 4º Nivel; en este caso sólo debe tirar al comienzo del primer turno. Si sólo domina los Niveles 1, 2 ó 3, la cosa se complica: el Narrador determinará con 1D10 la cantidad de Eter y su potencial (porque las corrientes de aire desplazan al azar el Eter y su energía): un 1 en el dado determinaría que el entorno está lleno de los efluvios del Eter (dando un -3 a la Dificultad), y un 10 significaría un gran esfuerzo por parte de la Consanguínea y una mínima respuesta del Eter ("penalizando" con un +3 de Dificultad la Tirada de Percepción+Supervivencia). Usa esta tabla, tirando 1D10 y aplicando la dificultad extra a la tirada para usar el Don Ventgiar;

1: -3.	6: Sin consecuencias.
2: -2.	7, 8: +1.
3, 4: -1.	9: +2.
5: Sin consecuencias.	10: +3.

1.- Hermandad con el Eter: Con este Nivel se puede recibir el Eter en los pulmones, obteniendo ventajas en el campo espiritual: sabrá si la amenaza algún peligro en 30 mts a la redonda, su capacidad de Percepción aumenta en 1 Punto, detecta entes astrales a su alrededor... suma 1 Punto a cualquier Atributo que ella elija y 1 Punto en todas sus Virtudes. Estas ventajas se reciben mientras el Eter esté siendo usado con máximo aprovechamiento: si la falla o fracasa en una Tirada de Percepción+Supervivencia la concentración se rompe, el Eter se desperdicia y no podrá usar este Nivel hasta encontrar una cantidad de Eter mayor o igual a la que estaba usando.

2.- Vías de Aire: Permite entablar una comunicación entre 2 seres distantes, escuchar conversaciones lejanas, olfatear a grandes distancias, ver como si los ojos fuesen prismáticos... en un área menor a 200 mts. Esto es posible al aprovechar el Eter para hacer que el aire que hay entre esos puntos haga de conductor de palabras, sonidos o visiones: no funciona entre Cosechadoras si una está usando este Nivel.

3.- Energizarse: una Cosechadora podrá regenerar todos sus Puntos de Salud si supera con éxito una tirada de Resistencia+Supervivencia, a Dificultad igual a los Puntos de Sangre perdidos +1: si falla o fracasa se pierde un Nivel de Salud más y el uso del Nivel hasta no haber recibido consejo espiritual de su Mamá.

4.- Pies de Eter: este Nivel confiere una armonía con el Eter; la Cosechadora lo sentirá por todo su cuerpo, mezclándose con sus propias energías, fluyendo por su sistema nervioso. Esta comunión de esencias permitirá levitar a la Cosechadora a una velocidad igual a la de caminar, además de aumentar en 1 Punto los Atributos Mentales.

5.- Vida en el Aire: ¡Con esta habilidad es posible volar! La armonía con el Eter pasa a ser controlada por la Cosechadora, lo cual la capacita para ordenarle lo que desee, desde utilizar un Nivel anterior (con Dificultad -1), a llevarla volando por él a una velocidad de no más del doble de su velocidad corriendo. Se debe gastar un Nivel de Salud cada periodo de 3 horas o fracción que soporte el Eter en los sistemas vitales.

Cofouge

El Don Cofouge es la habilidad de moldear el cuerpo y su anatomía para conseguir prodigios en el campo material. Pueden parecer un reflejo de varias



Disciplinas vampíricas, pero no tienen demasiado que ver si se compara su origen: aunque las 2 tienen una base mística, y consigan los mismos resultados, su fondo es diferente. Por ejemplo, una Vitesse (Cofouge de 3er Nivel) logra lo mismo que una Celeridad 3 (Celeridad de 3er Nivel), pero, mientras Celeridad es una aplicación especial de Puntos de Sangre, la Vitesse es una transformación real del físico de la Cosechadora: sufre una mutación en su carne y organismo. Cualquier transformación sólo provoca los efectos descritos: un Reduir no mermará la Fuerza, y un Forteresse no cambiará más que el Rasgo Resistencia.

1.- Forteresse: Permite endurecer el cuerpo para aguantar daño físico o cansancio; su piel se encorstará, sus huesos se hacen más grandes y su carne aumenta su resistencia hasta el doble de lo normal: aumentará 1 Punto del Rasgo Resistencia, hasta un máximo del valor en ese mismo Rasgo, creciendo en 1 por cada turno. Durante el/los turno/s que dure la transformación no puede hacer otra cosa que endurecerse, o se rompería el dominio sobre el Don, ya que está sufriendo cambios internos y externos en todo su organismo. Debe tirar Fuerza de Voluntad contra Dificultad inicial igual a su Fuerza de Voluntad, +1 por cada Punto que aumente, o gastar 1 Punto de Fuerza de Voluntad simplemente.

2.- Puissance: con esto se incrementa el valor del Rasgo Fuerza, en tanta cantidad como puntos de Autocontrol desee invertir momentáneamente. Alguien que contemple la transformación verá una



C/ Ginzo de Limia 32
28029 Madrid
Tlf y fax: (91) 739 62 71
¡¡ Frente a la Vaguada !!



Barrio del
Pilar

No tenemos competencia en la zona norte

- *Todo el comic nacional y USA
- *Comic Europeo y Erótico
- *Manga japonés y Anime
- *Rol nacional y de importación
- *Más de 700 referencias distintas en figuras de plomo de las mejores marcas
- *Wargames y temáticos
- *Revistas y Fancines
- *Posters y Merchandising
- *¡¡Videojuegos de Super Nes y Megadrive!!

Y mucho más...

Te lo servimos por correo si así lo deseas.
¡¡Pídenos GRATIS nuestro catálogo!!



mujer temblando entre espasmos, que al acabar dejan su cuerpo cubierto de monstruosos músculos. Para usar este Nivel se debe Tirar Autocontrol; si fracasa perderá 1 Punto de Autocontrol y no habrá transformación.

3.- Vitesse: usando este Nivel se obtiene una velocidad de el doble, el triple, e incluso el cuádruple de la normal: para ello deberá gastar 1, 2 ó 3 Puntos de Sangre en 1, 2 ó 3 turnos respectivamente, y pasar con éxito una Tirada de Autocontrol. Si la supera, su cuerpo se estiliza en extremo, con unos huesos finísimos, largos y elásticos, y una carne que parecerá hundirse hacia el interior del cuerpo y quedará apenas visible, con una delgadez inusitada. Si fracasa en la Tirada perderá 1 Punto de Autocontrol.

4.- Largir: Se pueden estirar las dimensiones y aumentar el volumen físico hasta la mitad del tamaño real. La Dificultad reside en el tiempo que se desee permanecer en este estado de gigantismo. La Dificultad de la Tirada de Autocontrol aumentará en 1 por cada hora que este así. Si se fracasa en la Tirada, se permanecerá así una semana, que será cuando deberá intentarlo de nuevo, con la misma Dificultad. ¿Imaginas una mujer que se encoja en el suelo y después de 1 turno de gritos y espasmos se levante midiendo 2,50 mts y pesando 200 kgs..., con todos sus Rasgos Físicos doblados?.

5.- Reduir: este Nivel facilita la discreción y el sigilo. Permite disminuir físicamente la anatomía, pudiendo ser una miniatura de la mitad de su volumen y altura, siendo en este estado facilísimo esconderse, deslizarse o espiar. Disminuye en 3 la Dificultad de las Tiradas en las que intervenga el Rasgo Esquivar, Seguridad, Sigilo o similares. La Transformación es automática, pero dura una semana si al decidir volver a su tamaño real no se supera una Tirada de Autocontrol fácil, +1 por cada hora que permanezca "reducida".

Plasmia

Sólo las Mamás son capaces de usar esta cualidad mágica de la sangre. Es el más desconcertante de los Dones, el más poderoso y extraño en sus efectos: las Mamás prefieren enseñarlo a sus Acólitas y Zembenas de un modo hipnótico y subliminal, con

el Nivel 3, para que no puedan usar su poder, aunque lo hayan dominado, hasta que ella desaparezca. Está basada en el Poder de la Sangre, y en lo que representa y simboliza en una cultura antigua y agnizante de Artibonite. Ninguna Cosechadora recuerda como se logró someter las energías de la Sangre; el Poder se hereda de Madres a Hijas en linaje directo, y es mucho más fuerte si los 2 progenitores son descendientes de Cosechadoras. Otro de los extraños Rasgos de la Plasmia es la pérdida progresiva de cordura que sufren las Mamás; cuanto más se domina, más se pierde la razón. Es un gran Don ritual, que necesita diferentes cantidades de Sangre para ser usado, pero no es nada sencilla de utilizar: cada vez que se usa Plasmia se debe superar una "Tirada de Aguante", de Inteligencia+Empatía, con Dificultad de 6, aumentando en 1 por cada Nivel superior a 1 (la Dificultad para una Tirada de Aguante contra "Complementar" será de 6+3 -Nivel 4-)... si falla o fracasa, la Plasmia surtirá su efecto normal, pero la sangre de la Matriarca se diluirá o concentrará, causándole un Trastorno Mental (elige uno o crealo para cada Mamá): todas deben empezar con un Trastorno de algún tipo. Una Cosechadora no puede usar un Don si está actuando sobre ella la Plasmia: las fuerzas que dominan no combinan, y dado que la Plasmia es más fuerte, siempre prevalece.

1.- Alimento rojo: Es el poder de drenar energía de la Sangre a través de la piel, a través de los poros de la Vasija de la que quiere alimentarse, produciéndose una "transfusión" de sistema a sistema sanguíneo, sólo por el tacto. Las heridas recibidas así son consideradas "aggravantes", pues no dejan de sangrar hasta que la Cosechadora no lo desee. Recibe con esto nuevos poderes: dispara la producción de adrenalina y reduce los coagulantes de la sangre recibida, con lo que aumenta en 1 Punto uno de sus Atributos, además de saber el pasado de la persona de la cual a bebido. Debe hacerse un ritual para preparar la Vasija, lavándola con sangre humana mientras se recitan los arcanos cánticos del ritual (de una hora de duración).

2.- Baño de Sangre: Se debe iniciar un ritual de purificación de sangre en soledad, durante un día

entero, en un lugar solitario y oscuro: al final del mismo la Mamá hará que la mitad de la sangre de la Cosechadora salga fuera de su cuerpo por los poros de su piel, por lo cual quedará bañada en su propia sangre descubriendo el Don; dobla su valor en Fuerza de Voluntad hasta que vuelva a salir el sol (el Rasgo puede ser doblado hasta el máximo de 10).

3.- Destino Carnesí: La Mamá dibuja un signo arcano en la espalda de una de las Cosechadoras, con sangre entregada voluntariamente; la sangre se convertirá en estamina pura, y queda imbuida por una fuerza sobrenatural. La Cosechadora entrará en un estado de Frenesí nervioso, llamado el Estado Rojo, que se apodera de ella a una orden de la Mamá. No parece ella misma, si no una marioneta bajo los dedos de la Matriarca: así no siente dolor u otras emociones, y actúa como una autómatas, como le ordene su Mamá, que debe estar pendiente de ella si no quiere dejar libre de su control a un monstruo destructor (trátalo similar a un "Surcar la Ola" controlado por la Matriarca).

4.- Complementar: Con esta habilidad se puede cambiar físicamente a una Cosechadora para lograr el Zembena, la consecución de un cuerpo pseudodivino, hermafrodita, con poderes de hembra y macho. La Acólita que recibe este Don es capaz de usar su propia sangre para producir Alimento Rojo y aumentar 1 Punto todas sus Habilidades (con un valor máximo de 5). De su parte queda el suministro de la materia para poderse Complementar: un macho, al cual debe seducir para que copule con ella, y del que debe conseguir la Sangre Encendida y sus genitales con los que su Matriarca la Complementará.

5.- Maestría Grana: Puede producir el Don en sus Niveles 1, 2 y 3 con solo su tacto, un poco de su propia sangre y recitando el Cántico de Hermandad, para todas las Consanguíneas que lo deseen. Todas quedan trabadas en un enlace telepático múltiple y no es necesario que mantenga control mental sobre ellas; las Cosechadoras deben obedecer en todo a su Mamá a través de sus ordenes telepáticas, por la unión mística de sus sistemas sanguíneos. Con esta unión no pueden ser sorprendidas, pues su Percepción aumenta en 3 Puntos.

Creación de personajes (No Jugadores)

CONSANGÜINEAS: (COSECHADORAS)

•Atributos: 7/5/3. Habilidades: 15/9/5.
•Trasfondo: 3. Virtudes: 6. Humanidad: 6-10. Fuerza de Voluntad: 5. Dones: 2. Los Atributos Físicos o los Sociales serán primarios, al igual que los Talentos.
•Habilidades Aconsejadas: las que quieras, pero como mínimo un punto obligatorio en Callejeo, Ocultismo y Seducir.
•Equipo: diverso, pero siempre incluirá un Cosechador.

CONSORTES: (ACOLITAS)

•Atributos: 8/5/4. Habilidades: 16/10/6.
•Trasfondos: 4. Virtudes: 7. Humanidad: 5-9. Fuerza de voluntad: 6. Dones: 4.
•2 Puntos Obligatorios en Seducir, Ocultismo y Callejeo.
•Equipo: muy diverso (vehículos, armas, disfraces) pero siempre incluirá un Cosechador, y puede que un Medallón.

COMPLEMENTADAS: (ZEMBENAS)

•Atributos: 9/7/5. Habilidades: 17/11/7.
•Trasfondos: 5. Virtudes: 8. Humanidad: 4-8. Fuerza de Voluntad: 7. Dones: 6.
•Puntos Obligatorios: 3 en Callejeo, Ocultismo y Seducir.
•Equipo: el que necesiten, con un cosechador, alguna Cajasueño, un Medallón y algún otro objeto con Ruenart.

MATRIARCAS: (MAMAS)

•Atributos: 9/8/6. Habilidades: 18/12/8.
•Trasfondos: 7. Virtudes: 9. Humanidad: 3-7. Fuerza de Voluntad: 9. Dones: 9.
•Puntos Obligatorios: 4 en Callejeo, 5 en Ocultismo, 3 en Seducción y al menos 3 en Liderazgo.
•Equipo: cualquier cosa; pequeña villa de Refugio, vehículos, armas de todo tipo, tecnología media... Vara Cosechadora (imprescindible), Cosechador, Medallón, Cajasueño y objetos Ruenart.
•Un D3 Trastornos Mentales.

Todos tus temores...