



*Propuesta crossover para Íncubos y Súcubos en el 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 última potencia. Los gritos que escapaban de su ciudadela, el Palacio De Los Suspiros, resonaron mucho tiempo después de su destrucción al final de la guerra”*

Estas criaturas 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 Íncubos y sus contrapartidas femeninas extraen la fuerza vital de sus víctimas 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 más 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 fué 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 fascina, el actual mundo moderno les embriaga.

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

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

En estas noches finales esa pregunta ya no es formulada

## **Sistema para Ícubos 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, mostrándolos 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 Apa, que solo se considera doblada en su forma natural. No obstante, a efectos de posible hechicería, si se cuenta doblada su Apa aunque se encuentren en forma humana.

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

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

El usuario gana una capacidad sexual sobrenatural que lo convierte en el mejor amante que haya tenido la víctima de forma automática. Aunque este poder no requiere tirada alguna, y es innato a estas criaturas, caso de necesitar 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

1 éxito Tabúes, y fantasías sexuales por cumplir

2 éxitos Tabúes, y fantasías sexuales cumplidas y por cumplir

3 éxitos Vida sexual de esta temporada

4 éxitos Vida sexual de estos años

5 éxitos Vida sexual completa

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

## **Roce placentero**

*“Su presencia me produjo un gran malestar, experimentando a la vez 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 ví perfectamente como la joven, arrodillada, se inclinaba cada vez más hacia mí. Sus facciones revelaban una voluptuosidad emocionante [...] Su cabeza descendía lentamente, sus labios llegaron al nivel de mi boca, [...] al prolongarse aquella sensación, cerré los ojos por completo en una sensación de lánguido éxtasis”*

- 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 (n.o 7)

5 éxitos Todos los receptores potenciales  
4 éxitos 20 personas  
3 éxitos 6 personas  
2 éxitos 2 personas  
1 éxito 1 persona

Los afectados pueden gastar fuerza de voluntad para resistirse cada turno. Liberándose cuando hallan gastado tantos puntos consecutivos como éxitos generó el usuario.

En caso de afectarse a más personas que receptores potenciales presentes, las personas “desperdiciadas” simplemente se ignoran. En caso de no poder afectar a todas las víctimas potenciales, comienza a afectarse a los de menos fuerza de voluntad. 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 fé, mi amado. La pasión oblitera a la razón. Troile me pertenece”*  
- Guerra de Sangre, Robert Weinberg

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

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

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

No hay forma de prolongar la duración del efecto. La víctima 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 víctima es consciente de haber sufrido tal efecto (cosa que durante el efecto, bien pudiera ser que no lo fuese, engañándose a sí mismo).



## LA HECHICERIA DE LA TENTACIÓN

Los Incubus o Súcubus 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 incubos o súcubos deban tener talento en la hechicería.

Todos los conjuros marcados con (R) son Rituales, que *requieren disponer de un objeto personal de la víctima, un botón de la ropa, un reloj, una foto...* Si el objeto es preciado (su pulsera de la suerte), la tirada ve disminuir la dif en 0, si es especialmente preciado, 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 matrícula arrancada de su coche)

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

1 éxitos 1 semana  
2 éxitos 1 mes  
3 éxitos 6 meses  
4 éxitos 1 año  
5 éxitos Permanente

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

### \* Sueño

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

El monstruo gesticula delante de su rostro con sus manos, frecuentemente 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 despertale activamente le despertará.

Las criaturas que no necesiten dormir son inmunes a este poder, así como otras que necesítándolo 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 n.o.

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](#), (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 pocima pierde 2 dados de fuerza, con 1 éxito pierde 3.

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

Cuando alguien beba esta pocima, lanzará su FV contra dif 6, debiendo generar más éxitos que la pocima contra la misma dif, para no quedar afectado (enamorado). Los éxitos brutos (no después de descontar los del bebedor) de la pocima, 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 pocima, 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 energias 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 exitos a 6, una tirada por cada 3 minutos), y que el monstruo camine (concentrado, en una especie de ensoñación) según ciertas aputas entre ellos mientras enton unos canticos en sumerio y moldea la arcilla. Este proceso lleva 10 minutos, al finalizar los cuales, a la arcilla es "añadida" el foco del ritual (el objeto que perteneció a la victima, un anillo podria ser introducido en la arcilla, una chaqueta usada paa envolver el resultado, etc)

Mientras el ritual dure y estos dos elementos no sean separados, la victima 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 victima, el monstruo reparte esa cantidad de éxitos entre duración (la indicada para estos rituales) y efecto (1 punto de Apa cada 2 exitos)

De tal forma, que tras obtener 5 exitos supongamos, puede repartir 1 punto más de Apa (2 exitos) durante 6 meses (3 exitos), 2 puntos mas de apa (4 exitos) durante 1 semana (1 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 exitos 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 espacialmente 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 exitos 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 primera 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 pildoras 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, ([ exitos] niveles de daño contundentes absorbibles) que podrían hasta sumirlo en la inconsciencia, pero lo que es mas importante, le incapacitará, independientemente del daño, para poder ser fértil mientras dure el conjuro. Una persona afectada por esta esterilidad, no podrá procrear ni mediando hechicería o Magia Verdadera tipo Vientre fértil o Coneja (Salvo que obtengan más exitos que los que el ardor del clérigo causo en su momento). Si la víctima es mujer, y estuviese embarazada, se producirá automáticamente un aborto.