

TORMENJA
RPG

A arte lasciva





Oi eu sou a Auca e espero que gostem desse manual. Quero agradecer em especial três amigos do peito: Dawgfuny por ter me ajudado nas regras e também ao GLFS pela ajuda nos talentos e ao Yagocp por ter me dado essa ideia e o material base.

Agradeço muito a vocês três.

Sumário

A arte Lasciva	4
As Regras Básicas	6
O básico do amor	7
Hora do prazer.....	8
Outras situações amorosas	9
Separar Itens	10
Gravidez	10
Quebra mental	11
Jogo Exemplo	11
Comidas.....	Erro! Indicador não definido.
Vícios	19
Doenças Sexuais.....	21
Maldições Lascivas	Erro! Indicador não definido.
Magia Selvagem Luxuriosa (?).....	25
TKP Alternativo.....	33
Fetiches, Taboos e Kinks.....	33
Itens Sexuais.....	40
Novos Talentos	47
Novos Talentos da tormenta	52
Desvantagens Sexuais	53
Cenário próprio	55
Guilda do Leão	56



*Quem disse que um ser das profundezas
não pode ser lascivo hihih... ops... melhor
dar o fora daqui...*

A ARTE LASCIVA

Referências a BDSM são diferentes quando você percebe que o diagrama de Venn de pessoas interessadas em kink e pessoas que jogam TTRPGs é efetivamente apenas um círculo.

Anônimo

Desde o Advanced D&D, RPG's de mesa têm encontrado maneiras de incorporar o sexo e outros tópicos adultos em seus jogos. Começando com o AD&D Guide to sex, e exemplificado talvez no 3.5 Erotic Book, suplementos de RPG obscenos existem há quase tanto tempo quanto os próprios RPGs de mesa. Mesmo a mal recebida 4ª edição tem pelo menos um livro de regras bem desenvolvido para aqueles que procuram transformar suas aventuras comuns em uma aventura sexual

Embora o diagrama de Venn possa não ser um círculo completo, as comunidades de jogos kink e de mesa sempre teve muita sobreposição - E por que não? mesa de RPG's sempre foi algo que atrai

párias e desajustados - pessoas com o desejo de viver ou explorar fantasias em um nível mais pessoal do que outros formatos podem permitir. Tanto o kink quanto as mesas de rpg compartilham uma vasta gama de semelhanças em seus apelos e o escapismo dos jogos de fantasia em muitas maneiras e espelha a fuga que tantos encontram em kinks e erotismo. Além disso, a própria composição e história dos RPG's se prestam a temas adultos e sexualizados em suas aventuras. Fortemente inspirado não apenas pelas primeiras ciências histórias em quadrinhos de ficção e fantasia, como Connan, o bárbaro e John Carter of mars, tanto que agora reconhecemos como o núcleo de Dungeons and Dragons é construído diretamente sobre trabalhos de exploitation e fantasia. E a pessoa só tem que fazer uma pesquisa no Google não filtrada de qualquer personagem de Critical Role para ver que tais interesses ainda estão vivos e bem dentro da comunidade. As pessoas gostam

de fantasia. As pessoas gostam de sexo. Por que não juntar os dois?



*Uma guerreira pronta para tudo... talvez
não contra aquele orc de três metros...
CORRE AMIGA!!!*

NARRANDO UM JOGO LASCIVO

Se você está planejando uma campanha inteira centrada em torno de uma masmorra de sexo eldritch, ou apenas interessado em um one-shot excêntrico, há algumas regras a serem lembradas ao jogar uma aventura erótica. Muitas dessas coisas já fazem parte da manutenção de qualquer RPG saudável em grupo, mas assumem um novo significado e importância no mundo de fantasias eróticas. Outros são completamente novos desafios que só aparecem na intimidade de um cenário sexualmente carregado. Jogar uma aventura erótica significa revelar um papel de si mesmo para os outros que podem ser muito pessoais e vulnerável - e todos os outros na mesa estão permitindo, se tornam igualmente vulneráveis. RPG erótico é uma experiência

íntima, e deve ser feita com respeito e cuidado com todos os envolvidos.

Embora o objetivo deste livro de regras seja principalmente abordar os componentes mecânicos de uma experiência lasciva de interpretação; mas antes que possamos corretamente discutir regras e mecânica de jogo, é importante abordar alguns dos elementos básicos da manutenção de uma atmosfera segura, sã e consensual à sua mesa.

O CONSENTIMENTO É A CHAVE

Quaisquer que sejam as regras em sua mesa para jogar cenas consensuais ou não consensuais, a regra número um é que o consentimento é fundamental. Isso significa não apenas o consentimento dos jogadores para viver uma aventura sexual, mas o consentimento do Mestre para criar essas aventuras. E este consentimento pode ser revogado a qualquer momento. Se a cena ficar muito picante, ou algo vai em uma direção que alguém está desconfortável, o Roleplay para, pessoas reais vem primeiro. Lembre-se enquanto você joga todos na mesa fazem parte da cena. Mesmo que seu personagem não na sala, o jogador está. Quando você executa uma cena na frente de outras pessoas, sejam elas amigos, parceiros ou estranhos, o público é tão parte dessa cena quanto qualquer outra pessoa, e seu consentimento deve ser respeitado.

DEFINA AS REGRAS COM ANTECEDÊNCIA

Todos nós sabemos que em D&D, nenhum plano sobrevive ao primeiro contato com a execução. É impossível saber ao certo o que acontecerá em qualquer encontro, seja combate, sexo, ou em algum lugar. Mas isso não significa que não é importante discutir as coisas com antecedência. Se você vai jogar um jogo obsceno, reserve um tempo para aprender os kinks e limites uns dos outros. Saiba o que está certo para trazer ou ter acontecido, e o que não é. Faça uma lista se você precisa e anexe-o à sua ficha de personagem. A preparação não é infalível, mas se você discutir essas coisas com antecedência, diminuirá drasticamente as chances de problemas ocorrendo após o início da sessão.

A COMUNICAÇÃO É PRIMORDIAL

Não deixe a comunicação terminar só porque o dado foi afastado. A comunicação é a pedra angular de qualquer relacionamento íntimo, e não se engane, um grupo de RPG erótico é muito mais íntimo na relação. É importante manter as linhas de comunicação aberta para que essa relação se mantenha saudável.

Os Kinks mudam, novos limites são descobertos e às vezes os jogadores encontrarão coisas sobre eles mesmos nunca haviam sequer considerado.

A comunicação não só impede que um grupo torne-se tóxico, mas permite que ele se adapte às mudanças e descobertas que podem ocorrer ao longo do tempo. Mesmo após o término do jogo, interpretar eventos eróticos pode deixar jogadores e DMs se sentindo vulneráveis, sentimento de culpa desnecessários ou desejos insatisfeitos: tudo isso são coisas muito reais que um impacto significativo nas pessoas à sua mesa. Ser cientes uns dos outros, e não se esqueça da importância de cuidados posteriores quando a cena terminar. No final do dia, somos todas pessoas reais com sentimentos e emoções. Só porque algo é fantasia não significa que não causa impacto.

O QUE ACONTECE COM O PJ, PERMANECE COM O PJ

Qualquer jogador veterano de qualquer RPG de mesa pode listar pelo menos uma história de drama na mesa ou jogadores ou grupo que se separou porque alguém não conseguiu separar o personagem da realidade. Mas quando uma aventura te força a ficar de cara no chão por causa de um poderoso inimigo buscando a morte dos seus personagens, ou enfrentar um tentáculo que quer nada mais do que transformar seu personagem ou grupo em escravos sexuais, a separação entre a vida real e a fantasia torna-se ainda mais importante.

Aventuras de fantasias sexuais muitas vezes podem terminar em falhas. Há uma razão pela qual perversão e fetiche são considerados tópicos adultos. E ao interpretar em qualquer cenário erótico, é fundamental entender que as ações e

visões de Personagens, Monstros, e NPCs não são as visões e ações dos jogadores e DM atrás deles. Kink não é a mesma coisa que visão de mundo. Fetiche não é igual a crenças políticas ou éticas. E se isso acontecer, então você tem um problema sério.

Kink e fantasia são coisas que devem sempre ficar dentro a cena, seja essa cena parte de um jogo ou, parte de intimidade real. Quando a cena acaba, todo mundo é um igual e merece ser tratado com respeito e bondade.

AS REGRAS BÁSICAS

Sexo pode ser um assunto complicado. As regras abaixo são diretrizes destinadas a ajudar e dar peso mecânico aos atos de erotismo, mas dificilmente cobre todas as possibilidades.

PONTUAÇÃO DE INIBIÇÃO

A inibição representa a força mental do seu personagem contra atos obscenos que ele venha a encontrar durante suas aventuras. Ela é usada para impedir que o personagem se entregue ao mundo lascivo fazendo ele resistir a situações sexuais e a exposição diante de taboos, Kinks e fetiches.

A inibição de qualquer personagem é calculada como sendo $4 + \frac{1}{2}$ nível + Mod de Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Sua inibição funciona como uma resistência contra a perda de moralidade. Você escolhe qual habilidade usar para calcular sua pontuação de inibição durante a criação do personagem, uma vez feita a escolha, não pode ser alterada.

EXCITAÇÃO

A excitação indica o quanto o seu personagem aguenta num ato sexual. Todos possuem um pool de 35 pontos fixos (aumentados com talentos sexuais), começando com 0 e ao longo do ato sexual novos pontos são adquiridos.

Quando se atinge o valor máximo de excitação o personagem fica desacordado e qualquer novos atos sexuais nesse estado é o mesmo Sexo Bruto.

O BÁSICO DO AMOR

AVANÇO DIRETO

Avanços sexuais diretos referem-se a qualquer ação sexual propriamente dita, podendo ser bruta (usando o modificador de força), habilidosa (usando o modificador de Destreza), usando a informações adquiridas pelo estudo (usando o modificador de Inteligência) ou usando o bom senso (usando o modificador de Sabedoria). O avanço se dá por: $1d20+1/2 \text{ nível} + \text{Modx}$



- Vou citar alguns exemplos para facilitar... vamos lá!
- . Kama-sutra élfico - Sabedoria
 - . Guia amoroso - Inteligência
 - . Dedinhos mágicos - Destreza
 - . Pegada por trás - Força

AVANÇO INDIRETO

Os avanços Indiretos incluem uma variedade muito maior de ações como feitiços, itens, afrodisíacos e até habilidades de classe quando aplicáveis. Avanços Indiretos forçam seu alvo a fazer um teste de resistência contra uma CD geralmente definida por sua classe, ou pela potência do item que você está usando ou magia, caso não haja uma CD específica, faz-se uma rolagem contra a inibição do alvo.

AVANÇO QUALIFICADO

Avanços qualificados usam perícias relevantes para gerar estímulos sexuais. Eles são feitos contra a Inibição do parceiro(a) sendo uma gama bem vasta de ações, então seja criativo nessa hora!

Avanços qualificados - exemplos

Acrobacia	Sex contorcionismo
Atuação	Dança sensual
Cura	Massagem erótica
Intimidação	Exibir físico
Jogatina	Strip-poker

O jogador não precisa ser treinado para usar um avanço qualificado, ele pode tentar... só não é tão bom assim.

RELAÇÃO DE TAMANHOS

Criaturas de diferentes tamanhos muitas vezes podem ter complicações durante um encontro sexual. A categoria de tamanho dos implementos naturais de uma criatura é assumida como sendo a mesma categoria de tamanho da própria criatura, quando de tamanhos diferentes segue as seguintes regras:

Para criaturas com 1 categoria de tamanho MAIOR causam metade do dano em seu parceiro de tamanho MENOR. A cada aumento de categoria de tamanho o dano aumenta em mais 50%! Esse dano é calculado da seguinte forma: $\text{Imp} + \frac{1}{2} \text{ nível} + \text{Mod de Força}$.

Implementos性uais naturais (médio)

Tipo	Dano
Penis	1d6
Seios	1d4
Vagina	1d6
Bunda	1d8
Boca	1d4
Mão	1d4
Cauda	1d6
Tentáculo	1d6
Pseudópode	1d8

É melhor saber bem o que deseja baixinho... ou vai se machucar... de uma forma bem agradável.

Err... Cetza... tem um Minaque enorme vindo na nossa direção...CORRE!



Ínfimo	Diminuto	Mínimo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Descomunal	Colossal
---	---	---	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
---	---	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
---	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
1d2	1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
1d4	1d6	1d8	1d10	3d4	3d6	4d6	6d6	8d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

HORA DO PRAZER

As rolagens de um encontro amoroso serão resumidas em 4 fases assim denominadas: Preliminares, duas fases de Ato sexual e pôr fim a Duração do ato.

1º Fase: As preliminares: Esta rolagem determina como foi as preliminares do casal, onde os envolvidos realizam Avanços Indiretos ou Qualificados. Quem mais se destacar na rolagem (o maior valor) causará 5 pontos de Excitação no parceiro.

Um Avanço direto na primeira rolagem direciona o sexo em Sexo Selvagem (veja mais adiante).

Em caso de empate ambos recebem 5 pontos de Excitação.

2º e 3ºFase: Ato Sexual: A segunda e terceira rolagem determina como foi o ato sexual e quem mais se destacou em estimular seu parceiro, essa rolagem deve ser feita com Avanços Diretos e deve ser escolhido a forma de interação (usando Força, Destreza ou Inteligência) e fazer uma rolagem 1d20+1/2 nível + Modx. Quem se

destacar na rolagem (o maior valor) causa 10 pontos de Excitação no parceiro para cada fase.

Em caso de empate ambos recebem 10 pontos de Excitação.

4º Duração: Essa rolagem determina a duração do ato em minutos, faz-se uma rolagem de 1d20+Fortitude VS 1d20+Fortitude. Quem se destacar nessa rolagem (o maior valor) causa 10 pontos de Excitação no parceiro e se a diferença entre as rolagens for menor ou igual a 5 o ato durou 4 minutos, se for maior ou igual a 16 o ato durou 20 minutos! se a diferença ficar entre 6-15 ele durou 10 minutos.

ACERTOS CRÍTICOS E FALHAS CRÍTICAS EM ROLAGENS SEXUAIS:

Ganho de Excitação e o dano recebido em caso de sexo selvagem, será multiplicado por 2, em casos de Acerto crítico ou falhas críticas. O efeito será quadriplicado 4 quando obtiver Acerto Crítico VS falha crítica.

OUTRAS SITUAÇÕES AMOROSAS

Dependendo do jogo que se quer narrar, pode haver outras formas de interações não cobertas pelas regras acima mencionadas, vamos abordar algumas regras para duas situações típicas de jogos amorosos: Paqueras e Estupros.

Obviamente é de grande importância explicitar que todo jogo +18 deve ser feito em comum acordo e entender que tudo é apenas um jogo.

JOGO DE PAQUERA

É muito comum em tavernas ou quando se tem um bardo no grupo rolar a boa e velha paquera, então siga-se essas regras para ‘diversões’ em tavernas: Ela se baseará em 4 rolagens de Diplomacia/Enganação do(a) conquistador (a) contra as rolagens de Inibição. Bebidas, presentes e magias podem dar uma vantagem na paquera.

SEXO FORÇADO

Mesmo sendo um tema controverso, em um cenário +18 tal coisa pode acorrer para a infelicidade da vítima, o passo a passo se dá em:

1º Agarrar a vítima: O agressor deve usar uma manobra de agarrar contra a vítima. Com ela presa, ele pode tentar arrasta-la para outro lugar com $\frac{1}{2}$ do seu deslocamento, ou tentar derrubá-la ou ainda tentar uma ação de preliminar com um avanço qualificado ou indireto, visando tentar uma quebra mental que veremos mais adiante.

2º Derrubar a vítima: Com ela agarrada e derrubada o agressor pode tentar usar a manobra separar para lhe tirar a roupa, ou tentar uma ação de preliminar com um avanço qualificado ou indireto, visando tentar uma quebra mental, ou ainda tentar prendê-la com alguma algema que definitivamente a impedirá de fugir.

3º A última ação consiste no ato em si que deve ser um avanço direto usando força. A vítima deve fazer um teste de quebra mental a cada avanço direto do agressor para impedir de se entregar por completo a luxúria proibida daquele ato.

SEXO SELVAGEM

O sexo selvagem ocorre quando se pretende machucar o seu parceiro durante o ato, geralmente realizado por animais, monstros e

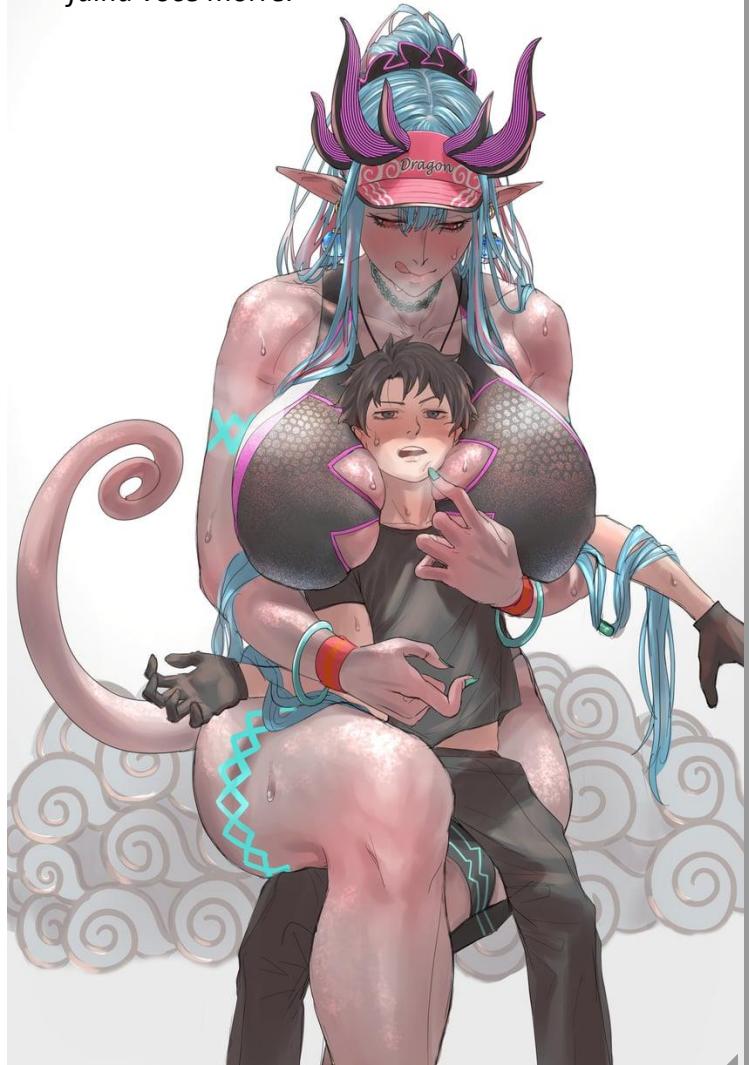
estupradores. As regras de sexo selvagem são usadas quando há diferença de tamanho entre os parceiros ou quando declarado pelo jogador durante a rodada de preliminares usar um avanço direto no parceiro.

O sexo selvagem se caracteriza pelo dano causado no parceiro, o dano sempre é aplicado ao parceiro indiferente se ele se destacou ou não nas rolagens sexuais.

O sexo selvagem sempre pode ser interrompido pelo parceiro agressivo.

Muitos parceiros(as) podem se assustar e tentar escapar, caso seja possível, a vítima assustada pode fazer uma rolagem de Acrobacia x Avanço direto ($1d20+1/2$ nível + ModForça). Em caso de sucesso a vítima consegue se livrar do seu agressor, ficando apenas um pouco dolorida...

Durante o sexo selvagem existe a possibilidade de se morrer durante o ato quando se chega a menos $\frac{1}{2}$ dos seus pontos de vida, como não há o interesse de matar a vítima, ela deve fazer um teste de morte: Constituição CD15, em caso de falha você morre.



SEPARAR ITENS

Muitos itens podem ser destruídos em especial roupas de pano ou armaduras com tiras de couro! Segue abaixo um resumo da manobra Separar:

Quebrar um objeto inanimado é diferente de atacar uma criatura, um objeto imóvel tem CA 5 + seu modificador de tamanho. Um objeto em movimento tem CA 10 + seu modificador de tamanho.

Exemplo	CA	RD	PV
Roupa de pano	10	0	10
Armadura leve*	10	5	20
Armadura média*	10	10	30
Armadura pesada*	10	10	40

Armaduras de adamante fornecem redução de dano, de acordo com seu tipo: armaduras leves, RD 1; armaduras médias, RD 2, e pesadas, RD 3.

GRAVIDEZ

No contexto deste livro de regras, a gravidez refere-se à situação em que uma criatura está servindo como depósito reprodutivo de outra criatura. Isso inclui estar tradicionalmente grávida, grávida de ovos ou hospedeira de algum parasita alienígena que procura se reproduzir dentro de seu corpo.

ENGRAVIDANDO

Após cada ato sexual sem proteção, o hospedeiro da semente do parceiro deve rolar um dado de sorte (1d100) rolado em segredo, um teste de cura CD10 pode se descobrir se está grávida (o) ou não.

- *Rolagem entre 01 a 05: Você sofre um estado de Gravidez Psicológica, aonde durante os 9 Meses você sofre todas as penalidades de uma gravidez normal, mas no final do tempo de gestação você descobre que era apenas fruto da sua imaginação.*
- *Rolagem entre 6 a 50: Felizmente você não virou mamãe, mas tenha cuidado afinal continuar transando sem proteção lhe causará um filhote em breve.*
- *Rolagem entre 51 a 94: Parabéns você vai ser mamãe, para saber quantos filhos você vai ter*

é necessário realizar uma rolagem de 1d6, sendo 1-3 um filho, 4-5 dois filhos e 6 três filhos.

- *Rolagem entre 95 a 100: Seu útero é impressionante ele conseguiu assimilar os genes de raças diferentes surgindo assim um mestiço, ao qual o mesmo terá benefícios de ambas as raças.*

GESTAÇÃO

O tempo de gestação varia muito do monstro ao qual engravidou seu personagem, mas se for de alguma das raças usuais da mesa normalmente gira entorno de 9 meses, a menos que a pessoa que ficou grávida tenha algum tipo de vantagem que acelere o processo.

- *1 a 3 Meses: Nenhuma Penalidade.*
- *3 a 5 Meses: -1,5 metros de deslocamento e -2 na CA.*
- *5 a 7 meses: -2,0 metros de deslocamento, -3 na CA e penalidade -2 em Testes de Destreza.*
- *7 a 9 meses: -3,0 metros de deslocamento, -4 na CA, penalidade -4 em Testes de Destreza e Força.*

Qualquer dano crítico recebido fará com que se perca o bebê.



QUEBRA MENTAL

Qualquer aventureiro quando diante de situações pervertias, sensuais demais ou mesmo sexualmente perturbadoras, podem ter uma quebra mental, se deixando levar para o lado da corrupção da luxúria.

O teste de quebra mental é um teste de Excitação cuja a CD: $10 + \frac{1}{2}$ nível+ Penalidade. Em caso de falha o alvo adquire um novo grau de quebra mental.

Tabela de Quebra Mental

Grau	Descrição
5	<i>Loucura Lasciva</i>
4	<i>Muito excitado(a)</i>
3	<i>Excitado(a)</i>
2	<i>Moderadamente excitado(a)</i>
1	<i>Levemente excitado(a)</i>
0	<i>Normal</i>

Cada grau adquirido é revertido ao Grau Normal após um dia de descanso, porém cada grau adquirido é acompanhado de uma penalidade temporária.

Grau 0: Estado natural do personagem, sem modificação.

Grau 1: O personagem fica levemente corado recebendo uma penalidade de -2 em Inibição para resistir a paqueras.

Grau 2: O personagem fica corado e ofegante recebendo uma penalidade de -4 em Inibição para resistir a paqueras.

Grau 3: O personagem fica excitado e propenso a realizar atos sexuais recebendo uma penalidade de -6 em Inibição para resistir a convites sexuais.

Grau 4: O personagem está muito excitado, ficando corado, ofegante e muitas vezes tocando suas partes íntimas. recebendo uma penalidade de -8 em Inibição para resistir a convites sexuais

Grau 5: O personagem adquire o estado de *Loucura Lasciva* temporariamente.

LOUCURA LASCIVA

O estado de *loucura lasciva* ocorre quando se atinge o ≥ 5 grau de quebra mental ou é exposto à *Lua de Leen*. Nesse estado a vítima se transforma numa besta que apenas deseja saciar sua luxúria, geralmente violentado a pessoa mais próxima e só cai quando chega a $-1/2$ dos PV's. Para resistir a essa tentação e retornar para o grau 0 ele deve ser bem sucedido num teste de Inibição CD: $10 + \frac{1}{2}$ nível+ 8.

JOGO EXEMPLO

Segue um jogo exemplo para facilitar a compreensão das regras aqui presentes, irei abordar o encontro sexual violento até o teste de gravidez.

Auca: -- Eu vou de minaura Ermitã que vive na natureza hihi

Gorei: -- Humm... vou de Minaque...bárbaro

Mestre: Auca estava coletando algumas ervas para fazer uma poção do amor quando sem perceber ela estava sendo observada por um minaque cheio de más intenções. Auca percepção e Gorei furtividade.

Auca: (1d20+16: 30)

Gorei: 1d20+7: 8)

Mestre: Auca, você sente as árvores te alertarem: Perigo! Você percebia um bárbaro lhe observando pelo mato. Iniciativas!

Auca: (1d20+3: 6)

Gorei: (1d20+11: 23)

Gorei: Vou sair do mato em investida e agarrar ela! --- HAAAAAARRRRR VOU TE PEGARR!!!(1d20+14: 28)

Auca: Eu ao ver ele tentar me agarrar, tento me desvencilhar e dar uma porretada nele --- SAI DAQUI! (1d20+7: 26) e 1d20+8-2: 7 (falha crítica).

Mestre: Gorei sai do mato em direção a Auca e usando sua força descomunal ele a segurava pelo braço com muita força te impedindo de fugir, na tentativa de golpear ele, sua arma voa longe.

Gorei: Agora que estou a segurando pelo braço eu ... lhe dou um beijo de língua! Só para ela não

poder conjurar magias! E uso 1 ponto heroico para tentar derrubar ela. !!!(1d20+14: 23)

Auca: Ahhh não minha arma! Eu tento desvencilhar do beijo dele e socar o nariz dele!

Mestre: Ok... Auca contra manobra para não ser derrubada e façam um teste contestado de acrobacia, em caso de falha Auca faça um teste de Quebra Mental grau 1.

Auca: (1d20+7-2: 16), Acrobacia é (1d20+7: 14). Minha Inibição é (1d20+13 vs CD20: 25) e o meu soco (1d20+7-2: 14

Gorei: (1d20+7: 13)

Mestre: Gorei consegue derrubar a Auca no chão porém ele tentava beija-la sem sucesso, ela virava o rosto resistindo a ele e tentava socar o focinho dele, porém sem sucesso.

Gorei: Agora que estou sobre ela e a segurando, vou rasgar a roupa dela, com uma manobra separar, não estou usando armas, então vai ser na mão grande. (1d20+12[fúria]: 23, Dano: 1d6+7: 12)

Mestre: Gorei usava suas duas mãos para rasgar sua roupa com selvageria e a transformava em menos do que trapos!

Auca: Ahhhh seu maldito bárbaro imundo! Como minhas mãos estão livres e minha boquinha também... eu conjuro... Ampliar plantas e fazer elas entrarem em você sabe onde hihih

Gorei: Auca!!!! Isso.. é sujo... druida lazarenta...

Mestre: Auca você não tem magias em combate, então vai receber um ado. Então será um avanço Indireto com CD21,

Gorei: Toma o meu ado! Quando a vejo conjurar sua magia eu por reflexo já meto um socão! (1d20+10+4+2: 24, Dano: 1d6+7+2: 12)

Mestre: Auca, faz um teste de Vontade CD10+12+5: 23 para poder conjurar.

Auca: Arrg!!! Depois dessa ela até ficou tonta hih

Mestre: Auca tentava conjurar sua magia, mas Gorei era mais rápido e desferia um soco no focinho da ermitã que até ficava sem ação.

Gorei: Aproveitando que ela está tonta com o meu soco, eu começo um sexo selvagem!

Separando suas pernas e movendo a minha cintura com toda a minha força!!! (Avanço direto, 1d20+7+2: 27, Dano 1d6+7+2: 14 (mas só pega metade [7]))

Mestre: Auca você não tem como escapar dele, faz seu avanço direto e um teste de quebra mental em caso de não conseguir se destacar.

Auca: Sentindo aquele membro me rasgar toda por dentro eu apenas salto um grito de dor bem forte: HHHAAAAAA! Enquanto uso minha sabedoria para controlar minha respiração e acompanhar os movimentos dele (Quebra mental grau 1, 1d20+13, CD20, 18) (Avanço direto, 1d20+9: 18)

Mestre: Na primeira fase de Ato, Gorei se sobressai arrancando gritos da Auca que até ficava corada e horrorizada com o que estava lhe acontecendo! Auca recebe 10 pontos de Excitação.

Gorei: Como me destaquei na primeira rodada continuo investindo, forçando mais e mais em especial ao saber que a minaurinha tem conhecimentos dos paranauês, gamei.(Avanço direto: 1d20+7+2: 27, Dano 1d6+7+2: 11 (mas só pega metade [5]))

Auca: Percebendo que de certa forma posso controlar aquela situação e fora a leve excitação que estava tomando conta do meu corpo, eu continuo tentando conduzir os movimentos dele com minhas técnicas sexuais. (Avanço direto, 1d20+9: 26) dele (Quebra mental grau 2, 1d20+13, CD22, 20)

Mestre: Na segunda fase do ato, Auca gemia bem alto ficando moderadamente excitada seu rosto corava e ela ficava ofegante em meio aos seus gritos e gemidos. Auca recebe 10 pontos de Excitação

Gorei: A esta altura do campeonato já estava babando aos sons dos gemidos dela, ficando ainda mais empolgado. (Avanço direto, 1d20+7+2: 26, Dano 1d6+7+2: 12 (mas só pega metade [6]))

Auca: Minha respirava ficava ofegante, eu escondia o meu rosto com as mãos sentindo vergonha por estar gostando daquilo. Mantenho os movimentos em sincronia com os dele usando

minhas técnicas sexuais. (Avanço direto, 1d20+9: 18)

Mestre: Como você não se destacou nesse turno, faz um teste de quebra mental.

Auca: (Quebra mental grau 3, 1d20+13, CD24, 20)

Mestre: Nessa terceira fase de ato, Auca não conseguia mais resistir ao tamanho desejo que sentia e gritava bem alto de prazer enquanto Gorei a preenchia com o seu sêmen.

A quarta fase é a duração do ato, mandem testes de Fortitude, o que se destacar leva a rodada.

Gorei: (1d20+7: 13)

Auca: (1d20+9: 15)

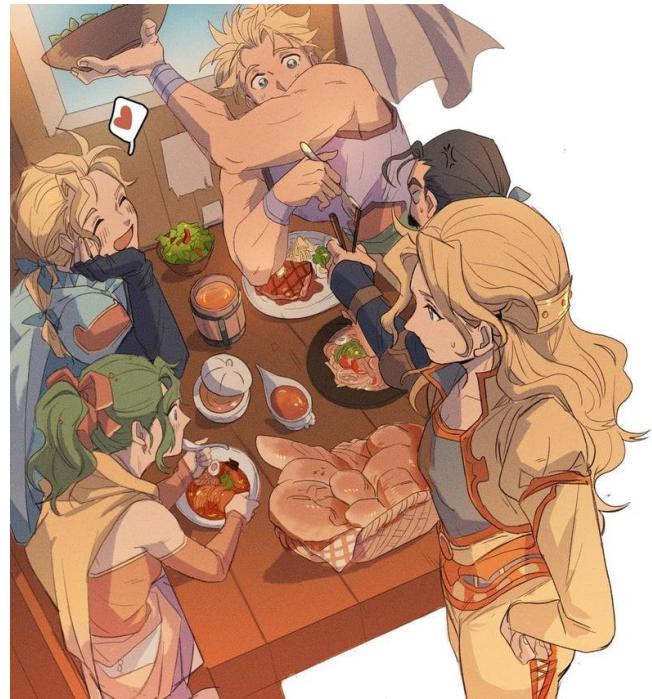
Mestre: O ato foi intenso porém rápido, ambos se mantinham de pé, porém Auca estava esgotada e Gorei satisfeito. Temendo ser visto por alguém Gorei retornava para as profundezas da floresta deixando Auca jogada no mato com seu sêmen escorrendo por suas coxas, ela se levantava exausta e cambaleante pensando em como evitar a vinda de bárbaros em seu sítio sagrado...

Mestre: (Teste de gravidez da auca, 1d100: 47). Por sorte Auca não ficara grávida de Gorei, porém ela teria que rever sua segurança ou em breve ela teria alguns filhotes...



O ALMOÇO ESTÁ SERVIDO!

A hora do almoço como dizem é uma hora sagrada hihi o mesmo ocorre em Tormenta, muitos aventureiros levam comida especiais em suas missões para lhes dar vantagem sobre as criaturas selvagens e os monstros perigosos.



Quando consumidos, os alimentos modificam temporariamente as estatísticas de um personagem. Escolher alimentos é uma parte importante de qualquer trabalho, e dependendo das necessidades do personagem, muitos alimentos podem ser inúteis ou funcionarem perfeitamente em uma outra situação.

LISTA DE RECEITAS

Personagens com treino em Ofício [culinária] e Bruxos através da habilidade Caldeirão, podem apreender receitas e cozinhar para seu grupo. A maioria das receitas são simples, porém aventureiros culinários rodam por Arton em busca de receitas especiais que dão poderes únicos!

A lista de pratos especiais traz refeições feitas com ingredientes selecionados e que fornecem um benefício. Um prato especial deve ser consumido ao ser comprado ou fabricado. Seu bônus dura um dia e você só consegue comer dois tipos de pratos num dia, sendo que precisa passar num teste de Fortitude CD10+ ½ nível para não ficar lento.

Lista de receitas			
Prato	Benefício	Preço	CD
Prato do aventureiro	+1 na recuperação de PV's	1TO	10
Sopa de peixe	+1 na recuperação de PM's	1TO	10
Macarrão de Yuvalin	+5 PV's temporários	6TO	15
Feijoada	+10 PVs temporários, - 1,5 de deslocamento	5TO	15
Omelete monstruoso	+10 PVs temporários	30TO	20
Gorad quente	+2 PM temporários	18TO	20
Gorvelã	+5 PM temporários	42TO	25
Salada de Salistick	+1,5 de deslocamento	4TO	10
Batata Valkariana	+1d6 num teste	2TO	10
Pizza	+1 nos testes de resistência	5TO	10
Torta de maçã	Resistência a veneno	52TO	25
Sushi	+2 em diplomacia	5TO	10
Pão de queijo	+2 em fortitude	4TO	10
Salada imperial	+2 Iniciativa	8TO	15
Sopa de cogumelos	+2 em Intuição	4TO	10
Bolo de cenoura	+2 em percepção	4TO	10
Estrogonofe	+2 em Vontade	8TO	15
Hamburguer de Deheon	+1 nas Jogadas de ataque	9TO	15
Salada élfica	+1 nas jogadas de ataque à distância	2TO	10

Churrasco dos pampas	+2 em jogadas de dano corpo a corpo	22TO	20
Sashimi	+2 em jogadas de dano à distância	22TO	20
Balinhas dun-dun	+2 em rolagens de dano em magias	32TO	25
Bolo do Panteão	-1 PM para conjurar 1 magia (mínimo 1 PM)	70TO	30
Taturresmo	Concede 10 PV's e 5 PM's temporários	-	20
Carne de canceronte	+2 PV's temporários	-	10
Paella Negra	Pontos de mana recuperam 2PM a mais por nível	-	25
Panelada de escorpião gigante com cogumelo andante	Aumenta a sua recuperação de PV e PM em +1 por nível	-	15
Torta de planta devoradora de homens	+2 em testes de perícias baseadas em sabedoria	-	15
Basilisco assado	Recupera 2d8+2 PV's. PV's excedentes recuperados dessa viram PV's temporários	-	30
Omelete de basilisco e mandrágora	+2 em rolagens de dano e resistência a veneno	-	25
Tempura de Mandrágora com morcego atroz	+2 em Fortitude e em vontade	-	20
Refeição completa de	Escolha dois entre: +1 CA, +1 em atletismo e	-	20

armadura animada	reflexos, 5 PV temporário ou 2 PM temporário		
Algravia	+1 em perícias baseadas em carisma	3TO	10
Banquete de canceronte	+1d4 pontos heróicos	36TO	25
Ovo de cocatriz assado	Um uso extra em uma habilidade de classe	54TO	30
Cozido de serpe	+1 em todos os testes de perícia	12TO	20
Gorlogg ensopado	Aumenta a recuperação de PV e PM em +1 por nível	6TO	15
Sashimi de Kraken	+2 em diplomacia e +5 PM temporários	60TO	30
Macarrão de caravana	+2 em testes de Fortitude contra marcha forçada	5TO	10
Assado Deheon	Pode relar novamente um único teste recém realizado	10TO	15
Buquê de Thantalla	Pontos de mana recuperam 1PM a mais por descanso	150TO	40
Sopa LeBlanc	+1 em um atributo qualquer	-	40
Ensopado de rabo de lagarto e olho de sapo	+1 na CD de suas magias Arcanas	-	30
Batata do castelo	+1 na CD de suas magias Divinas	-	30
Cestinha uivante	+2 PM's temporários	-	20
Doppelganger	RD1	-	30

Assado Deheoni: Um suculento trobo assado ao molho de mel, mostarda e dentes-de-leão silvestres uma iguaria sem igual em Deheon.

Balinhas dun-dun: Balas coloridas doces, muito doces que magos adoram, feito de açúcar feérico seu sabor é indescritível...

Banquete de Canceronte: Servido em caldeirões gigantes cozinhados com cebola, alho refogado e azeite de cedro. Este prato requer carne fresca de canceronte, sendo assim raramente encontrado longe de grandes cidades costeiras.

Basilisco Assado: Um delicioso pedaço de carne recheada com uvas, presunto, queijo e bacon. Servido com molho de vinho élfico.

Batata do Castelo: Melora garante que não é a mesma coisa que a batata valkariana - a Batata do Castelo tem muito mais sabor! Você recebe +1d4 num único teste a sua escolha realizado nesse dia.

Batata Valkariana: Batatas cortadas em tiras e mergulhadas em óleo fervente. Gordurentas e não muito nutritivas, são o tipo de prato que só é servido numa metrópole como Valkaria.

Bolo de Cenoura: Uma sobremesa simples feita com gorad e cenoura, dizem que "faz bem para a vista", segundo anciões de todo o Reinado.

Bolo do Panteão: Uma sobremesa divina! Esse bolo de gorad é feito numa base de pudim e recebendo uma cobertura de mel com nozes.

Buquê de Thantalla: Esse prato é feito de diversas flores raríssimas: Uma lotus púrpura, Acanto, Diafanina, Lírio de fogo, Nimbulus e Losna. Todas essas flores são comestíveis e raras, quando consumidas juntas revelam um sabor delicioso.

Carne de Canceronte: Um enorme canceronte cozinhado com servido com cebola, pimentão, tomate, cebolinha, mostarda e água.

Cestinha Uivante: Um creme gelado feito de trufas das Uivantes muito doce, servido em uma cesta feita de massa de bolo.

Churrasco dos pampas: Um prato muito apreciado no Reinado — mas, por algum motivo, malvisto nas fronteiras do Império de Tauron. O verdadeiro churrasco, porém, é preparado apenas

com carne dos rebanhos de gado de Namalkah. Pura proteína, deixa qualquer um mais forte.

Ovo de cocatriz: Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos poderosos, e esta guloseima reflete esse poder; esse prato é servido num ninho de fios de ovos assados e gratinados.

Cozido de Serpe: Quando cozida por várias horas em uma sopa, a carne da serpe fica livre de seu veneno natural. Esse prato perigoso é servido como uma sopa com batata, abobora, folhas de manjericão e algas azuis.

Doppelganger: Um sanduiche com dois pedaços de carne de faisão e porco, além de cebola, alface e o Molho do Castelo.

Ensopado de Rabo de Lagarto e Olho de Sapo: Este cozido tenebroso é o típico conteúdo fumegante do caldeirão de uma bruxa. Não é apetitoso, mas coloca o comensal em contato com seu lado místico

Estrogonofe: Essa iguaria deliciosa foi inventada nas cortes de Yuden — as más línguas dizem que é uma das poucas coisas boas a sair daquele reino. Uma massa cozida e servida com molho de tomate e folhas de salva e manjericão picotadas.

Feijoada: Um prato feito com todo tipo de miúdos: de orelha ao rabo, tudo cozinhado com feijão preto e ervas finas.

Gorlogg Ensopado: Criado nas cozinhas de Yuvalin por Rizzelena, chefe élfica de grande talento, servido em cubinhos com cebola, inhame e batata doce.

Gorad quente: Gorad e leite, servidos quente. Não tem erro.

Gorvelã: Gorad com avelã de Norba. Por conta dos ingredientes, é uma sobremesa cara, mas muitíssimo deliciosa.

Hambúrguer de Deheon: Surgido no reino-capital há poucos anos, este prato rapidamente se alastrou pelo Reinado inteiro. Feito com dois hambúrgueres, alface, queijo, molho especial, cebola e picles e um pão com gergelim.

Macarrão de Caravana: Feito com Macarrão tipo espaguete, com carne de sol, pimentas e cheiro verde.

Macarrão de Yuvalin: Yuvalin é uma cidade mineradora em Zakharov, na fronteira com as Montanhas Uivantes. Seus habitantes criaram este prato extremamente energético (macarrão, bacon e creme de leite!) para encarar suas árduas jornadas de trabalho nas minas.

Omelete de Basilisco e Mandrágora: Um pouco mais avermelhada que uma omelete padrão, e recheada com raízes de mandrágora

Omelete Monstruosa: Dizem que esse prato foi inventado por aventureiros presos em uma caverna cheia de ovos de kobold. Desde então, tornou-se popular entre aqueles de baixa seletividade alimentar, ou muita coragem. É feita com ovos de kobold, mas variações mais refinadas usam ovos de corcel de Kally e outras feras dracônicas menores.

Fiz para você



Paella Negra: Um cozido de olhos de ônix, de caldo grosso e escuro, acompanhado de arroz e legumes. Seu caldo é nutrido pelo Mana absorvido pelas criaturas, fazendo dele uma ótima refeição antes de um bom descanso.

Pão de queijo: Uma massa de queijo de búfala ou cabra da montanha, assada em forno a lenha.

Panelada de Escorpião Enorme e Cogumelo

Andante: Feita em uma panela só, contém cogumelos cozidos, raízes e algas e a carne de um escorpião enorme — que se torna avermelhada e encolhe, como uma lagosta.

Pizza: Um disco de massa coberto com molho de tomate e queijo, este prato foi criado por Guido Venusto, um nobre de Ahlen que queria ascender socialmente. Inepto nas artes da intriga, Venusto resolveu manipular a corte pela barriga.

Funcionou — o prato foi um sucesso, e o nobre cozinheiro teve muita influência por anos. Certa noite, um espião conseguiram roubar a receita. O segredo da pizza se espalhou e, sem seu trunfo, Guido Venusto foi assassinado logo depois.

Prato do aventureiro: Um cozido de galinha com legumes, esta é uma refeição simples, mas mantém qualquer um bem alimentado.

Refeição Completa de Armadura Animada: Esse verdadeiro banquete em forma de refeição, cozinha os tentáculos de uma armadura animada de todas as formas possíveis. Inclui um refogado, carne cozida no vapor, sopa e carne grelhada.

Salada de Salistick: Com folhas e carne de frango, esta salada foi criada no Reino dos Médicos, onde a saúde é uma grande preocupação.

Salada élfica: Esta salada vegetariana leva uma mistura de folhas, frutas e legumes. Segundo os relatos, a receita foi inventada no Império Élfico de Lenórienn e passada aos reinos humanos de Lamnor, quando os povos eram aliados.

Felizmente, a salada se espalhou por Arton antes da queda do continente.

Salada imperial: Uma mistura de folhas com bacon e queijo, esta salada é leve, mas empolgante.

Sashimi: Uma iguaria da culinária tamuraniana, este prato consiste de peixes e frutos do mar fatiados em pequenos pedaços e servidos com um molho típico do Império de Jade.

Sashimi de Kraken: Esta iguaria exótica foi criada pelos maiores chefs de Tamu-ra. É feita com tentáculos de kraken fatiados e servidos cru com molho soyo.

Sopa de Cogumelos: Uma sopa feita com o cogumelo capuz de bruxa, ele é um cogumelo alucinógeno.

Sopa de Peixe: Um cozido de peixe com verduras, é um prato simples e humilde, mas garante um descanso relaxante.

Sopa LeBlanc (JH): Uma antiga receita de família, a sopa LeBlanc é um prato especial desenvolvido há séculos pelos LeBlanc. Reza a tradição que a sopa só pode ser feita com a água que vem do poço dos LeBlanc. Revigorante, espessa e feita com músculo de boi, alho, cebolas, talos de salsa, tomates, batatas asterix, inhame, cenoura, abobrinhas, chuchu e cheiro-verde.

Sushi: Criado no Império de Jade, este prato consiste em pequenos pedaços de peixe em arroz grudadinho.

Taturresmo: Um torresmo feito com tiras de couro, carne e gordura de tatu-montanha frito.

Tempura de Mandrágora e Morcego Atroz: Fritos por imersão em óleo quente, os pedaços de carne e vegetal são envoltos numa fina massa, resultando em uma refeição crocante e cheia de sabor.

Torta de Maçã: Dizem que, após uma bruxa usar uma maçã envenenada para matar uma princesa, a Rainha das Fadas, Thanthalla-Dhaedelin, decretou que maçãs nunca mais fariam mal a ninguém. Uma massa doce assada com pedaços de mação e geleia de amora.

Torta de Planta Devoradora de Homens:
Composta por frutos e vegetais recolhidos de plantas carnívoras, é riquíssima em vitaminas e idêntica a uma torta comum, mesmo sem usar farinha ou ovos.



É muito importante um aventureiro estar bem alimentado!

LISTA DE BEBIDAS

Bônus por bebidas assim como os de comida duram um dia, elas são acumuláveis, porém sofrem com o risco de embriagar e desenvolver o vício em bebida alcoólica, deixando de receber os bônus.

Quando um personagem consome uma bebida alcoólica, deve fazer um teste de Fortitude (CD indicada no item). Se falhar, fica embriagado (-2 em testes baseados em Destreza e Carisma). Se já estava, fica bebum (desprevenido, lento, -5 em testes baseados em Destreza e Carisma). Por fim, se já estava bebum, cai inconsciente e fica de ressaca no próximo dia (-2 em todos os testes). Cada bebida adicional no mesmo dia aumenta a CD em +5.

Lista de bebidas		
Bebida	Efeito	Preço
Algravia	1 em perícias baseadas em Carisma	3TO
Alqui-fruta	+3 de movimento	-
Aquavitae	---	5T
Bumboo	---	10TO
Cachaça de arroz anã	RD2	30TO
Cerveja	---	8T
Cerveja de Doherimm	---	30TO
Grog	---	1T
Hidromel	+1 em diplomacia por dose tomada	1T
Hidromel Arthusiano	+2 Jogada de ataque corpo a corpo	8TO
Rum	---	5T
Rumfustian	---	15T
Sidra de Zibrene	+2 em testes baseados em carisma	17TO
Vinho	---	10TO
Vinho da floresta alta	+1 para resistir à magias	50TO
Vinho élfico	---	60TO

Algravia (CD 15): Bebida alcoólica adoçada feita da seiva de feras-cactus.

Alqui-Fruta (CD 8): Bebida exclusiva do Castelo do Sabor: um líquido negro e extremamente doce, feito seguindo uma receita alquímica secreta. Não se preocupe com os produtos alquímicos, o próprio nome tem a palavra "fruta", faz bem pra você!

Aquavitae (CD 16): aguardente de bagas de zimbro, talvez a coisa mais forte que você vai encontrar na taverna. Uma pequena taça parece queimar as entradas!

Bumboo (CD 11): drinque preparado com rum, água, açúcar e nozes.

Cachaça de Arroz Anã (CD 18). Fabricado na ilha de Santa Sicária, este destilado fortalece o corpo e o espírito.

Cerveja (CD 8): deve ser a coisa mais parecida com água que você poderá beber em certas tavernas, sem ofender profundamente o dono do estabelecimento. Mesmo assim, você ainda será considerado um frouxo sem estômago para bebidas de verdade!

Cerveja de Doherimm (CD 14): cervejeiros anões são famosos por sua extrema rivalidade, sendo raro que exista mais de um (vivo ou inteiro) em cada comunidade.

Grog (CD 11): mistura de meia porção de rum com um quarto de porção de água. Ração tradicional de marinheiros.

Hidromel (CD 10): bebida fermentada a base de mel.

Hidromel Artusiano. Fabricada no norte gelado, esta bebida aquece e incita. Fornece +2 em testes de ataque corpo a corpo. CD 14.

Rum (CD 14): a mais tradicional bebida pirata. Destilado de melado de açúcar, tem enorme teor alcoólico e uma cor castanha por envelhecer em barris. Dizem que é possível acender pólvora molhada com rum de boa.

Rumfustiam (CD 11): drinque quente que é feito com cerveja, gim, xerez e brandy, misturado com ovos, açúcar e nozes.

Sidra de Zibrene (CD 12): Esta bebida doce deixa qualquer um mais falante.

Vinho (CD 12): Por seu preço elevado e suavidade, vinhos costumam ser apreciados por pessoas com muitas posses.

Vinho da Floresta Alta (CD16). De sabor complexo, aguça a mente.

Vinho Élfico (CD 12): vinhos élficos anteriores à queda de Lenórienn são verdadeira raridade, e um grande número de vigaristas (incluindo alguns elfos ...) produz falsificações destas bebidas.

Nível de Vício	CD	Satisfação	Dano
Baixo	6	10 dias	1d3 Des
Médio	10	5 dias	1d4 Des e Sab
Alto	14	2 dias	1d6 Des, Sab e 1d2 Con
Extremo	24	1 dia	1d6 Des, Sab e Con
Viciante	36	1 dia	1d8 Des e Sab e 1d6 Con e For

Vícios

Há uma série de coisas em que uma criatura pode se viciar em uma aventura de fantasia adulta, desde álcool, drogas e magias.

Nem todos os mestres compartilham a mesma ideia de quais substâncias ou atividades são ou não viciantes – seu mestre pode até decidir que pode ser diferente de personagem para personagem.

Para o propósito deste livro de regras, no entanto, um “Vício” refere-se a qualquer substância ou atividade na qual uma criatura pode se tornar psicológica, mágica ou quimicamente viciada.

Os vícios vêm em três formas básicas, cada uma das quais atua em um tipo diferente de valor de habilidade para testes de resistência: químicos (Fortitude), mágicos (Fortitude e Vontade) e os psicológicos (Vontade).

VICIANDO-SE

O viciado faz testes após cada descanso completo e só se cura de seu vício após dois sucessos consecutivos.

Caso falhe, toma o dano descrito na tabela e evolui o vício, cada vez que passar o período de satisfação, a CD para o teste aumenta em +5.

A magia Restauração Menor pode te livrar do vício reduzindo-o a um nível anterior.

Jogadores com a Desvantagem: Vício já começam com nível de vício alto, porém sem as penalidades.

VÍCIOS QUÍMICOS:

Vícios químicos são geralmente substâncias como drogas ou álcool que agem no corpo de alguma forma direta para criar um poderoso vício.

Achbuld é uma erva consumida com vinho e o Açúcar de Marah é um pó que parece um açúcar mascavo com alguns cristais que lembram as estrelas

Os vícios químicos atuam na Constituição para seus testes de resistência.

BEBIDAS EM GERAL

O vício em álcool é bem comum pois muitos aventureiros caem no vício do álcool devido as suas andanças pelo mundo e pelas coisas que eles presenciam.

Jogadores viciados em álcool devem beber todos os dias e sofrem uma penalidade de 1d4+½ nível em Carisma, Sabedoria e Inteligência, caso fique sem consumir álcool as penalidades duplicam.

DROGAS

Não há muitas drogas conhecidas em Arton, as duas drogas mais conhecidas atualmente são: o achbuld e o açúcar de Marah

ACHBULD:

O achbuld é uma erva que se consume com vinho, ele altera sua percepção da realidade em prol de uma mais agradável. Geralmente consumida em pequenas ou grandes

Efeitos do uso de Achbuld

Usos	1 a 3	4 a 9	Mais de 10
Efeitos dose pequena	+4 Vontade e -4 em perícias baseadas em Des e Sab	Igual ao anterior, porém com +2 em Vontade	Igual ao anterior, mas sem bônus de vontade
Efeitos dose grande	Fortitude CD20 para agir e com 50% de falha	Como o anterior	Como o anterior
Duração	1 a 12 horas	1 a 8 horas	1 a 4 horas
Teste para não usar	Vontade CD15	Vontade CD20	Vontade CD20

AÇÚCAR DE MARAH

O açúcar de Marah é um pó de cor chocolate com pedaços de cristais brilhantes. Quando aspirado ele relaxa o corpo, porém pode causar paralisia, se falhar num teste de Fortitude 10 + 1/2 nível. De sabor adocicado atualmente vem sendo largamente consumido em Arton.

Uso de Açúcar de Marah

Usos	Pouca	Alta
Efeitos	RD2 +5 PV's temporários	RD4+10 PV's temporários
Duração	1 mim a 5 mim	6 mim a 10 min
Teste para não usar	Vontade CD10	Vontade CD15

VÍCIOS MÁGICOS:

Em um mundo de magia, até mesmo o poder arcano em si pode se tornar um vício, eles podem ser desde feitiços proibidos, escolas de magia e até o encanto infernal de uma poderosa súcubo.

Qualquer que seja a forma que tomem, esses vícios agem sobre uma criatura magicamente, corrompendo-a por meios arcânicos.

Vícios mágicos agem na Fortitude e na vontade para testes de resistência.

Vícios mágicos normalmente ocorrem em falhas críticas em testes de resistência ou sofrer um efeito mágico crítico, fazendo a vítima querer experimentar aquela sensação novamente.

VÍCIO EM CURA MÁGICA

Muito comum entre guerreiros e soldados, o vício em cura mágica ocorre quando alguém a beira da morte (10%PV's) e ou recebendo uma cura crítica (mesmo através de Poderes concedidos) pode acabar ficando viciada. O viciado passa a se ferir pelo menos uma vez por dia somente para receber sua 'dose' de cura.

Agora eu entendo o porquê dos guerreiros se jogarem no meio do perigo como se não tivesse amanhã... ai ai ... lá vou eu o curar de novo...



VÍCIO EM ILUSÃO

Um vício que afeta em geral os magos, já que muitos deles possuem acesso a magias de ilusão. Quando diante de um feitiço de ilusão, falhar criticamente pode lhe viciar. Viciados em magias de ilusão devem aprender alguma magia de ilusão de maior nível que ele consiga e deve todos os dias usar essa magia para 'uso recreativo'

VÍCIOS PSICOLÓGICOS

Até mesmo coisas como sexo e música podem se tornar viciantes dependendo da intensidade.

Os Vícios Psicológicos podem ser qualquer coisa, desde comportamentos habituais a até traumas, o que podem ser muitos em especial em uma aventura lasciva.

Os Vícios Psicológicos agem na vontade para efeitos de testes de resistência de vício.

O vício psicológico normalmente ocorre em Quebras mentais devido a sexo intenso ou em progressões de fetiches e kinks e quebras de taboo.

VÍCIO EM SEXO

Esse vício ocorre decorrente de um sexo BEM intenso onde ocorre uma quebra mental, tornando a vítima mais lasciva e interessada em sexo cada vez mais intenso, beirando até em colocar sua integridade física em risco.

VÍCIO EM QUEBRAR LIMITES

Esse vício ocorre quando se quebra taboos ou realiza um kink ou fetiches, fazendo o viciado adquirir outros kinks e fetiches e ficando mais propício a realizar seus desejos lascivos, meio que se corrompendo cada vez mais.

DOENÇAS SEXUAIS

Nos mundos sujos e perigosos da maioria dos cenários de fantasia, a doença às vezes mostra sua cara feia. Na maioria das campanhas, as doenças são o resultado de criaturas imundas, magia vil ou, pelo menos, condições de vida insalubres que geram bactérias e vírus.

Se não forem tratadas, as DSTs podem dizimar uma população em pouco tempo, tanto pela doença em si quanto pelo medo de praticar sexo, o que pode reduzir a população de uma comunidade à medida que cada vez menos filhos são gerados.

Na maioria dos casos, as doenças sexualmente transmissíveis podem ser adquiridas apenas através do contato com o sêmen, sangue ou secreções vaginais de uma pessoa infectada.

Utilizar um profilático aumenta a CD de resistência para adquirir a doença. Doenças, como a maldição do beijo, são adquiridas apenas por meio da saliva e a proteção sexual não ajuda.



<i>Doença sexualmente transmissível</i>	<i>Tipo de infecção</i>	<i>CD de Fortitude</i>	<i>Incubação</i>	<i>Efeito</i>
<i>Anel Negro</i>	<i>Sexual</i>	<i>20</i>	<i>1 semana</i>	<i>1d8 Con¹², 1d8 Sab¹²</i>
<i>Apodrecimento da Múmia</i>	<i>Contato / Sexual</i>	<i>16</i>	<i>1 minuto</i>	<i>1d6 Con, 1d6 Car</i>
<i>Bagos podres</i>	<i>Sexual</i>	<i>16</i>	<i>1 dia</i>	<i>1d3 Des</i>
<i>Tufos de Lobo</i>	<i>Sexual</i>	<i>13</i>	<i>1d3 dias</i>	<i>1d2 Car</i>
<i>Calamidade de Asteral</i>	<i>Sexual</i>	<i>18</i>	<i>6 meses</i>	<i>1d8 For, 3d6 Cons¹</i>
<i>Deleite da Prostituta</i>	<i>Sexual</i>	<i>15</i>	<i>1 dia</i>	<i>1 For, especial</i>
<i>Febre do Carnical</i>	<i>Ferimento / Sexual</i>	<i>12</i>	<i>1 dia</i>	<i>1d3 Con, 1d3 Des</i>
<i>Fogo da Loucura</i>	<i>Sexual</i>	<i>12</i>	<i>1 semana</i>	<i>1d3 Des</i>
<i>Licantropia</i>	<i>Lesão / Sexual</i>	<i>15</i>	<i>Especial</i>	<i>--</i>
<i>Maldição do Beijo</i>	<i>Sexual</i>	<i>12</i>	<i>1d3 dias</i>	<i>1d3 Des</i>
<i>Peste na Virilha</i>	<i>Sexual</i>	<i>14</i>	<i>1d4 dias</i>	<i>1d2 Con²</i>
<i>Piolho do Amante</i>	<i>Sexual</i>	<i>12</i>	<i>1 dia</i>	<i>1d3 Des</i>
<i>Toque Febril</i>	<i>Sexual</i>	<i>14</i>	<i>1 mês</i>	<i>1d2 Con, 1d2 Int³</i>
<i>Vampirismo</i>	<i>Ferimento / Sexual</i>	<i>20</i>	<i>1d4 dias</i>	<i>2d4 Con</i>
<i>Vergões da Tormenta</i>	<i>Sexual</i>	<i>13</i>	<i>1 mês</i>	<i>1d2 Des, 1d2 Car</i>

¹ quando danificado, o personagem deve ter sucesso em outro teste de resistência ou '1 ponto de dano é uma drenagem permanente.

² se o personagem falhar duas vezes, ele se torna permanentemente estéril.

³ Cada vez que a vítima sofre 2 ou mais pontos de dano da doença, ela deve fazer outro teste de Fortitude ou ficará permanentemente cega.



ANEL NEGRO:

Uma doença magicamente resistente que faz com que a genitália escureça, apodreça e, finalmente, caia. Pode ser facilmente percebida pelo mau-cheiro quando o membro está podre.

APODRECIMENTO DA MÚMIA:

Ao contrário das doenças normais, a podridão da múmia continua até que a vítima atinja Constituição 0 (e morra) ou seja curada conforme descrito abaixo.

A podridão da múmia é uma maldição poderosa, não uma doença natural. Um personagem tentando lançar qualquer feitiço de conjuração (cura) em uma criatura afeita com podridão de múmia deve obter sucesso em um teste de conjuração CD 20, ou o feitiço não terá efeito no personagem afeito. Para eliminar a podridão da múmia, deve-se primeiro ser quebrada com o encantamento remover a maldição (exigindo um teste de nível de conjurador CD 20 para qualquer feitiço), após o qual um teste de nível de conjurador não é mais necessário para lançar feitiços de cura na Vítima, e a podridão da múmia pode ser curada magicamente como qualquer doença normal.



BAGOS PODRES

Esta doença curiosamente afeta apenas os homens, embora as mulheres atuem como portadoras.

Causa intensa dor latejante nos testículos e pênis do sujeito, que escurecem para um tom doentio de azul ou preto.

TUFOS DE LOBOS

Esta aflição faz com que cabelos ásperos jorrem em tufos desiguais por todo o corpo do sofredor, eles não causam dor ou qualquer outra moléstia, porém lhe deixa muito feio.

CALAMIDADE DE ASTERAL:

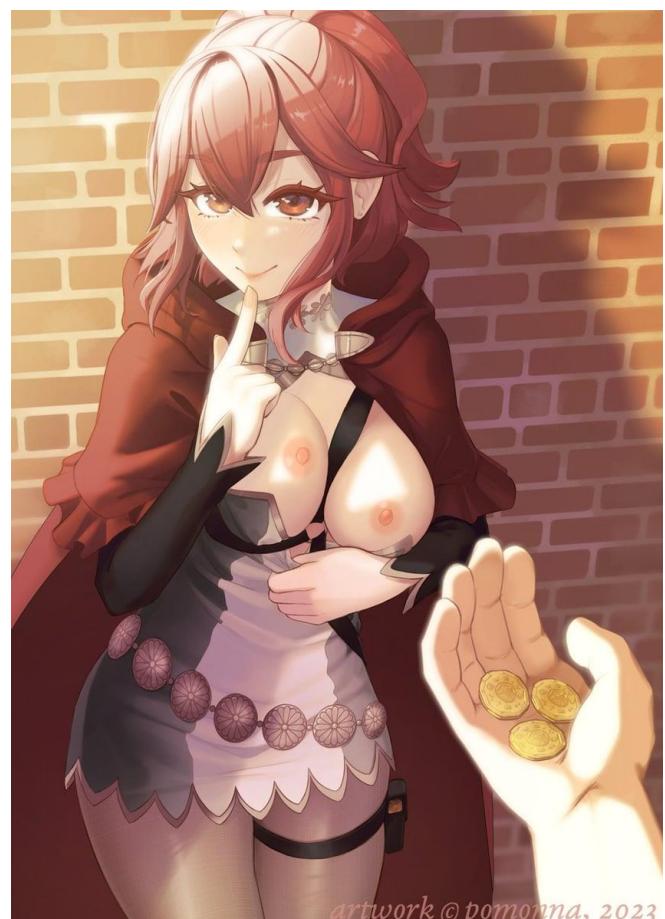
Uma doença horrível que destrói o corpo, em homenagem a sua primeira vítima: Emanuel Asteral. Essa doença debilitante praticamente transforma homens viris em esqueletos vivos em muito pouco tempo.

DELEITE DA PROSTITUTA:

Esta doença levemente debilitante esgota a Força do doente e tem um estranho efeito colateral. Faz com que seus órgãos genitais excretem um veneno paralisante.

Alguém fazendo sexo com uma pessoa que sofre do Deleite da Prostituta deve fazer um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará paralisado por 1d4 horas.

Essa doença ganhou esse nome porque muitas prostitutas com essa doença paralisavam seus clientes e depois os roubava.



artwork © pomonna, 2023

FEBRE DO CARNIÇAL:

Um humanoide afrito que morre de febre do carniçal ressuscita como um carniçal à meia-noite após morrer. Um humanoide que se torna um carniçal dessa forma não retém nenhuma das habilidades que possuía em vida. Não está sob o controle de nenhum outro carniçal, mas tem fome da carne dos vivos e se comporta como um ghoul normal em todos os aspectos.

FOGO DA LOUCURA:

Causa micção extremamente dolorosa, febre alta e alucinações. Se o segundo teste de resistência falhar e a doença não for tratada por 3 meses, há 50% de chance de a vítima sofrer insanidade permanente.

LICANTROPIA (SOB):

Esta doença afeta apenas humanoides e gigantes. O período de incubação é até a primeira noite da próxima lua cheia. A vítima dessa doença se transforma num lobisomem! Com fome de carne quente e de desejo sexual.

MALDIÇÃO DO BEIJO:

Esta doença sexualmente transmissível relativamente leve causa fadiga, febre e lábios inchados.

PESTE NA VIRILHA:

Esta doença deixa bolhas dolorosas em toda a genitália e na parte inferior do abdômen. Esses vergões podem estourar e escorrer se não forem tratados, caso em que a doença pode ser transmitida por contato (CD de Fortitude reduzido em 2).

PIOLO DO AMANTE:

Uma infestação de parasitas finos que causa coceira intensa. Esta é uma infestação e não uma doença, embora as regras sejam as mesmas. Os piolhos do amante têm 50% de chance de transmitir outras doenças (exigindo uma verificação separada para evitar contrai-la). Mas no geral elas apenas causam incomodo.

TOQUE FEBRIL:

Causa febre alta e eventual cegueira permanente, dizem os médicos de Salistik que os olhos são ‘assados’ devido a febre.

VAMPIRISMO:

Um humanoide ou humanoide monstruoso que copula com um vampiro pode contrair vampirismo. Se a criatura morrer da doença, ela retorna como uma cria de vampiro. O novo vampiro ou cria está sob o comando do vampiro que o criou e permanece escravizado até a destruição de seu mestre.

A qualquer momento, um vampiro pode ter criado escravizados totalizando não mais que o dobro do seu Modificador de Carisma; qualquer Cria que ele crie que exceda esse limite é criado como vampiros de livre arbítrio. Um vampiro que é escravizado pode criar e escravizar sua própria cria, então um vampiro mestre pode controlar vários vampiros menores dessa maneira.

Um vampiro pode voluntariamente libertar uma cria escravizada para escravizar uma nova cria, mas uma vez libertado, um vampiro ou cria de vampiro não pode ser escravizado novamente.

VERGÕES CARMÉSIM:

Isso causa feridas nos órgãos genitais e na boca. Esta doença pode ser curada somente por meios mágicos (como remover doenças) – se a vítima fizer ambos os testes, ela ainda é uma portadora, com surtos ocorrendo a cada 1d8 meses



MAGIA SELVAGEM LUXURIOSA

Desde que Leen retornou ao mundo de Arton zonas instáveis de magia luxuriosa começaram a surgir em pontos aleatórios pelo mundo! Essas zonas instáveis causam efeitos adversos àqueles que são azarados de encontrá-la.

Tais zonas instáveis causam efeitos sexuais aleatórios dos mais comuns aos mais insanos. Os efeitos de uma instável são temporários se desfazendo em alguns minutos deixando suas vítimas bem envergonhadas.

Em termos de regra uma zona de magia luxuriosa ocorre quando se tira um 1, quando o mestre rola em segredo ou quando um jogador em exploração em áreas selvagens tira 1 em testes de sobrevivência.

Magia selvagem luxuriosa

Resultado	Efeito
01	Recebe um nível de quebra mental
02	Você começa a se masturbar. Teste de Vontade CD15 para resistir.
03	Sempre que falar, sentirá um pênis ou vagina fantasma em sua boca.
04	Você fica paralisado e suas partes íntimas ficam super excitadas.
05	Você verá os órgãos性ual dos outros mesmo sob as roupas.
06	Você se apaixona perdidamente por uma pessoa próxima.
07	Seus seios (pênis) aumenta uma categoria de tamanho.
08	Quando você abre a boca as únicas palavras que saem da sua boca são: Possua-me.
09	Você cheira a sexo! Qualquer criatura com faro ficará excitada na sua presença.
10	Uma fada surge exigindo fazer sexo com um dos personagens, caso contrário todos receberão uma maldição.



11	Qualquer coisa que o toque lhe causa excitação.
12	Toda sua roupa e armadura somem! Mas você não percebe isso.
13	Seus pelos púbicos crescem de forma anormal! Chegando a 30 centímetros.
14	Um diabrete etéreo surge contando seus fetiches, kinks e taboos.
15	Um grupo de fantasmas surge para lhe satisfazer sexualmente.
16	Um pênis sem corpo surge diante de ti, ele só desaparece se for estimulado.
17	Uma vagina sem corpo surge diante de ti, ela só desaparece se for estimulada
18	Você e uma criatura aleatória troca de membros! Estimulá-lo excitará o dono do membro.
19	Tentáculos negros surgem estimulando todos os presentes.
20	Você recupera sua virgindade!
21	Quando faz sexo moedas de ouro surjam do seu bolso. 10TO por sexo realizado.
22	Um sapo surge dizendo que é um príncipe, alega que só um beijo quebrará a maldição.

23	<i>Seus membros sexuais duplicam! E estão cheios de desejos.</i>
24	<i>Seu gozo é uma explosão mágica! Curando todos os seus PV's e PM's.</i>
25	<i>Um membro do grupo se transforma em um monstro aleatório e completamente excitado.</i>

MALDIÇÕES LASCIVAS

A maioria dos aventureiros evita itens amaldiçoados como se fosse uma praga. No entanto, aventureiros em um cenário obsceno podem estar mais dispostos a se expor a tal situação, especialmente se essas maldições forem obscenas.

As maldições abaixo destinam-se a serem aplicadas de forma intercambiável a qualquer item obsceno ou não para adicionar um pouco mais de diversão excitante aos jogadores. Eles também podem servir como opções divertidas para o feitiço Rogar Maldição e podem ser trocadas pelas maldições do Bruxo.

Os níveis listados para cada maldição representam o nível sugerido para a aquisição da maldição pela classe de Bruxo.

Itens que têm essas maldições aplicadas a eles ganham a seguinte propriedade: “Maldição: Este item é amaldiçoados, e usá-lo estende a maldição para você. Enquanto permanecer amaldiçoados, você não está disposto a se desfazer do item, mantendo-o sempre ao seu alcance”.

Maldição	Nível
Bravata de Bardo	1
Calor Dominador	1
Despertar de Algo	1
Esperma Vivo	1
Apego à Excitação	1
Fraqueza do Submisso	1
Guarda-Roupa da Prostituta	1
Língua Quebrada	1
Manto da Amabilidade	1
Mestre do trabalho manual	1
Portador do Desejo	1
Redimensionamento Arbitrário	1
Tela Viva	1

Ventre Morto	1
Visões Sedutoras	1
Voz Adorável	1
Armamento da Besta	5
Armadura da Besta	5
Ganância da Prostituta	5
Ligaçāo Irremovível	5
Luxúria do Curandeiro	5
Maldição do Corno	5
Seios Leitosos	5
Necessidade do Nudista	5
Orgasmo Explosivo	5
Vestiário Vivo	5
Fascínio do Vício	5
Virgem Perpétua	5
Beijo do Cupido	10
Clímax Prematuro	10
Forma Amaldiçoadas	10
Língua da Besta	10
Boneco de Prazer	10
Desejo da Ninfa	10
Reversão Sexual	10
Abraço de Pedra	15
Sono de Somniac	15

BRAVATA DO BARDO

Maldição Nível 1

“Você é o melhor no sexo. Todo mundo diz isso. Mesmo que discordem.”

Enquanto amaldiçoados dessa forma, você se torna descaradamente confiante em suas proezas sexuais, independentemente de sua habilidade real. Além disso, qualquer criatura com quem você faz sexo descreve o encontro como “o melhor sexo de sua vida”, independentemente de sua experiência real.

CALOR DOMINADOR

Maldição Nível 1

Esta maldição aflige você com o desejo desesperado de ser dominado, como se você fosse um animal de estimação.

Enquanto amaldiçoados dessa forma, você fica permanente no Grau 3 de quebra mental (excitado). Além disso, você pode dizer pelo cheiro se uma criatura é infértil, fértil, se está prenha e qual é o estado de excitação dela.

DESPERTAR DE ALGO

Maldição Nível 1

"Você... uh... Não sabia que você gostava disso."

Enquanto amaldiçoado desta forma, você ganha um fetiche. Você e o Mestre trabalham juntos para determinar qual fetiche é ganho.

ESPERMA VIVO

Maldição Nível 1

Seu esperma ganha vida própria, procurando ansiosamente por criaturas próximas para abordar com avanços sexuais. Este slime branco usa as mesmas estatísticas de jogo que um sprite comum, no entanto, qualquer dano causado por este sprite é tratado como estimulação sexual. Este sprite permanece até que seja reduzido a 0 HP.

APEGO À EXCITAÇÃO

Maldição Nível 1

"Uma espessa aura de profunda excitação se apega a você, tornando difícil resistir às artimanhas dos outros."

Enquanto amaldiçoado desta forma, você fica permanentemente no Grau 3 de quebra mental (excitado) e tem penalidade -4 em testes de resistência contra as condições Fascinado.

FRAQUEZA DO SUBMISSO

Maldição Nível 1

"Apesar de quanto humilhante possa ser, você não pode deixar de se submeter à vontade daqueles mais fortes do que você."

Enquanto amaldiçoado desta forma, você age de forma submissa (não necessariamente obediente) em relação a qualquer criatura com um valor de força maior que o seu, e fica no Grau 3 de quebra mental (excitado) sempre que falha no teste de resistência contra o medo ou as condições enfeitiçadas, ou é submetido a um teste de intimidação.



Isso pode causar alguns 'problemas' hihih

GUARDA-ROUPA DA PROSTITUTA

Maldição Nível 1

"Você está amaldiçoado para sempre! Todos lhe olham de forma lasciva e pervertida."

Enquanto amaldiçoado desta forma, qualquer armadura que você veste se torna uma armadura fetiche do mesmo tipo, e qualquer roupa ou outro equipamento que você veste transforma-se magicamente em uma paródia sexualizada de si mesmo.

Este efeito persiste apenas enquanto o item estiver sendo usado por você, e qualquer equipamento voltará à sua forma normal assim que for retirado ou removido.



LÍNGUA QUEBRADA

Maldição Nível 1

"Apesar de sua inteligência, sua fala se torna falha e difícil, como se falasse um idioma que você mal conhece."

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna incapaz de falar o Valkar com clareza, substituindo palavras com as de outras línguas. Você tem penalidade -4 em testes de carisma que dependem da fala.

MANTO DA AMABILIDADE

Maldição Nível 3

"Não importa o quanto humilhante seja um comando ou pedido, você não pode se forçar a dizer: Não".

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você não pode comunicar verbalmente ou não verbalmente a palavra "não" ou qualquer resposta equivalente a pergunta, comandos ou solicitações. Você ainda pode resistir fisicamente ou recusar essas coisas, mas não pode comunicar uma resposta negativa em nenhum idioma.

MESTRE DO TRABALHO MANUAL

Maldição Nível 1

"Você é o melhor em dar uma mão. Todo mundo sabe... mesmo quando você realmente deseja que eles não o pedem."

Enquanto amaldiçoado desta forma, você só pode usar suas mãos para Avanços Diretos, através de rolagens de Ladinagem. Além disso, qualquer criatura que o veja sabe de suas proezas sexuais com a mão.

PORTADOR DO DESEJO

Maldição Nível 1

"Você se encontra indefesamente excitado pela sensação de um gozo quente em sua pele."

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que ver uma criatura gozar recebe um grau de quebra mental e se ele gozar em sua pele nua, você recebe três graus de quebra mental.

REDIMENSIONAMENTO ARBITRÁRIO

Maldição Nível 1

"Para a sua surpresa, você encontra partes importantes de sua anatomia crescendo ou encolhendo diante de seus olhos!"

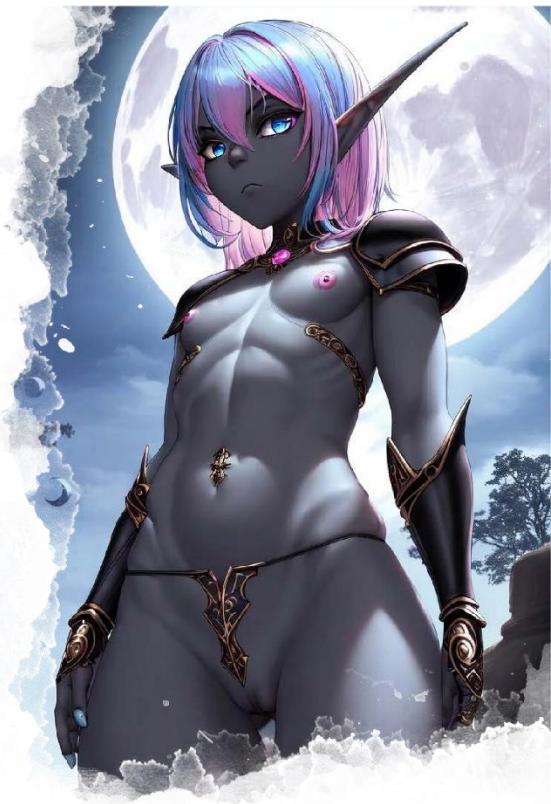
Enquanto amaldiçoado desta forma, role um 1d6. Com um resultado de 1-3, um de seus implementos性 naturais diminui em uma categoria de tamanho. Uma rolagem de 4-6, um de seus implementos性 naturais aumenta em uma categoria de tamanho. A mudança de tamanho é permanente sendo apenas anulada pela magia Desejo ou Revogar Maldição.

TELA VIVA

Maldição Nível 1

"Aquila que marca sua pele permanece lá para sempre."

Enquanto amaldiçoado dessa forma, qualquer coisa desenhada ou escrita na superfície de sua pele torna-se uma marca permanente e não pode ser removida de forma alguma



VENTRE MORTO

Maldição Nível 1

"Esta maldição atinge seu esperma ou útero, impedindo-o de ter filhos."

Enquanto amaldiçoado desta forma, você se torna infértil.

VISÕES SEDUTORAS

Maldição Nível 1

"Seus sonhos são com visões de uma figura sedutora, e essa figura chama por você nas horas de vigília."

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você dormir, você é abordado por sonhos explícitos e sedutores com uma criatura aleatória à escolha do Mestre, ficando permanentemente fadigado. Essa criatura é sempre a mesma e você sente uma compulsão poderosa de procurá-la, mesmo quando está acordado.

Voz Adorável

Maldição Nível 1

"Apesar de sua inteligência, sua fala se torna fofo e infantil! Sua voz se torna zombeteiramente feminina."

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna incapaz de falar sem usar um sotaque infantil e excessivamente adorável. Você tem desvantagem em testes de carisma que dependem da fala.

ARMAMENTO DA BESTA

Maldição Nível 5

"Você sente algo bestial crescendo entre suas pernas, e um conjunto de impulsos poderosos para usá-lo!"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, seu membro se torna o de um monstro aleatório, escolhido pelo Mestre, ou se você ainda não tem um, você o ganha um!

A categoria de tamanho do seu novo pênis é determinada pela categoria de tamanho do monstro. Você experimenta impulsos sexuais fortemente predatórios originários deste pênis e sente uma compulsão constante para dar prazer a ele, muitas vezes usando os corpos daqueles ao seu redor.

ARMADURA DA BESTA

Maldição Nível 5

"Você sente algo desaparecer entre suas pernas, e um conjunto de impulsos poderosos tomando a sua mente!"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, seu membro se torna o de um monstro aleatório, escolhido pelo Mestre, ou se você ainda não tem um, você o ganha um!

A categoria de tamanho da sua nova vagina é determinada pela categoria de tamanho do monstro. Você experimenta impulsos sexuais fortemente predatórios originários desta vagina e sente uma compulsão constante em receber prazer, muitas vezes usando os corpos daqueles ao seu redor.

GANÂNCIA DA PROSTITUTA

Maldição Nível 5

"Apesar de seus protestos, você acha impossível recusar um bom pagamento...."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, sempre que lhe for oferecida uma compensação monetária por um ato sexual, você deve realizar tal ato.

LIGAÇÃO IRREMOVÍVEL

Maldição Nível 5

"Ué..., mas isso aqui não quer sair!!!"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, a próxima armadura objeto, item que o amaldiçoado segurar torna-se permanentemente equipada e não pode ser removida até que esta maldição seja quebrada.

LUXÚRIA DO CURANDEIRO

Maldição Nível 5

"Você se encontra eroticamente encantado pelo ato de curar os outros."

Enquanto amaldiçoado dessa forma, sempre que você usar um feitiço, recurso de classe ou habilidade para restaurar pontos de vida para outra criatura, você ganha um grau de quebra mental.



MALDIÇÃO DO CORNO

Maldição Nível 5

"Apesar de seu desespero, seu corpo se recusa a cooperar em atos sexuais, forçando você a fazer pouco mais do que assistir."

"Ué..., mas isso aqui não quer sair!!!"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma você não pode fazer Avanços diretos, somente avanços indiretos ou qualificado. Além disso, você só consegue realizar avanços diretos enquanto estiver vendo o seu parceiro em atos sexuais com outros!

SEIOS LEITOSOS

Maldição Nível 5

"Seus seios incham a um tamanho ridículo de grande e você começa a amamentar com o menor estímulo."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, o tamanho do seu peito aumenta em uma categoria de tamanho, ou você ganha seios apropriados para sua categoria de tamanho se ainda não os tiver. Além disso, seus mamilos ficam extremamente sensíveis. Qualquer estímulo aplicado sobre eles (incluindo roupas e armaduras) faz com que você produza leite doce e açucarado que cura 1d6PV's por nível. Porém cada vez que amamenta, é como se recebesse um avanço direto.



NECESSIDADE DO NUDISTA

Maldição Nível 5

"O toque de tecido ou de outras pessoas sobre sua pele nua não é apenas irritante, mas impossível de suportar."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, você não pode vestir qualquer roupa, apenas coisas similares a uma lingerie ou tanga, não pode equipar qualquer armadura que não seja armadura fetiche.

ORGASMOS EXPLOSIVOS

Maldição Nível 5

"Seu prazer é tão poderoso que não passa despercebido."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, toda vez que terminar a quarta fase de um encontro amoroso uma explosão sonora pode ser ouvida a 27 metros! Você produz 1d4 litros de gozo e fica incapacitado por 1d6 rodadas.

VESTIÁRIO VIVO

Maldição Nível 5

"Você encontra suas roupas animadas por energias luxuriosas; tateando e tocando você como se estivessem vivas."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, essa maldição afeta principalmente roupas e armaduras e, se aplicada a uma criatura, estende-se às roupas ou armaduras que ela está usando no momento. O equipamento afetado por esta maldição se transforma em uma criatura inteligente e cada vez que você começa um turno, ela realiza um avanço qualificado.

Este avanço qualificado se limita a primeira fase do encontro amoroso.

FASCÍNIO DO VÍCIO

Maldição Nível 5

"O fascínio do vício chama você como um canto de sereia, prendendo você em seus próprios vícios."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m

de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, você tem uma penalidade de -4 em testes de resistência contra vícios e sente uma atração poderosa para experimentar vícios que nunca experimentou antes.

VIRGEM PERPÉTUA

Maldição Nível 5

"Você é um Virgem... novamente... e de alguma forma..."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, sua virgindade é restaurada magicamente após cada encontro sexual.

BEIJO DO CUPIDO

Maldição Nível 10

"Jogando a cautela ao vento, você se apaixona profundamente e desesperadamente pela próxima criatura que vir."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, você fica apaixonado pela próxima criatura sexualmente compatível que encontrar. Você trata essa criatura como o amor da sua vida, e fala dela com o maior carinho. Você não sabe que está sob os efeitos dessa maldição.



CLÍMAX PREMATURO

Maldição Nível 10

"Não importa o quanto você tente, você simplesmente não consegue se segurar diante de um clímax."

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você é incapaz de ir além da segunda fase do encontro amoroso e nunca consegue gozar. Sempre está muito exausto para tudo.

FORMA AMALDIÇOADA

Maldição Nível 10

"Seu corpo muda diante de seus olhos, prendendo-o em um corpo que não é o seu!"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma sua raça muda para a de outro humanoide, como se fosse ressuscitado.

O Mestre determina sua nova raça, rolando aleatoriamente.

LÍNGUA DA BESTA

Maldição Nível 10

"Para seu horror, você se torna incapaz de falar, exceto através de latidos, miados ou outros ruídos de animais."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado dessa forma, você é tratado como se estivesse sob o efeito da magia falar com animais, mas não pode se comunicar verbalmente, exceto na forma de ruídos de animais e outros sons não verbais, como rosnados ou gemidos. Você ainda entende todos os idiomas em que é proficiente, mas não pode falar-los.

BONECO DE PRAZER

Maldição Nível 10

"Mas... que boneco é esse? E por que se parece comigo?"

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado um boneco de pano similar a você surge na mão do bruxo. Esse boneco não pode ser destruído e todo dano causado nele causa 1 de dano no amaldiçoado.

Além disso qualquer estimulação no boneco causará estimulação na vítima a deixando exausta.

DESEJO DA NINFA

Maldição Nível 10

"Apesar da humilhação, você se encontra desejando desesperadamente sexo oral com qualquer criatura."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, cada vez que você for exposto aos órgãos genitais de uma criatura ficará apaixonado pela criatura desejando satisfazê-la.

REVERSÃO SEXUAL

Maldição Nível 10

"As características sexuais do seu corpo se invertem, prendendo você em uma forma diferente da sua."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, seus traços sexuais masculinos e femininos são invertidos. Se você tem um pênis, ele se torna uma vagina, se você não tem seios, você os ganha. Você ganha 3 graus de quebra mental. Além disso, seu corpo se remodela para combinar com seus novos traços, tornando-se delicado e feminino ou fortemente masculino. Seus valores de Destreza e Força são trocados.

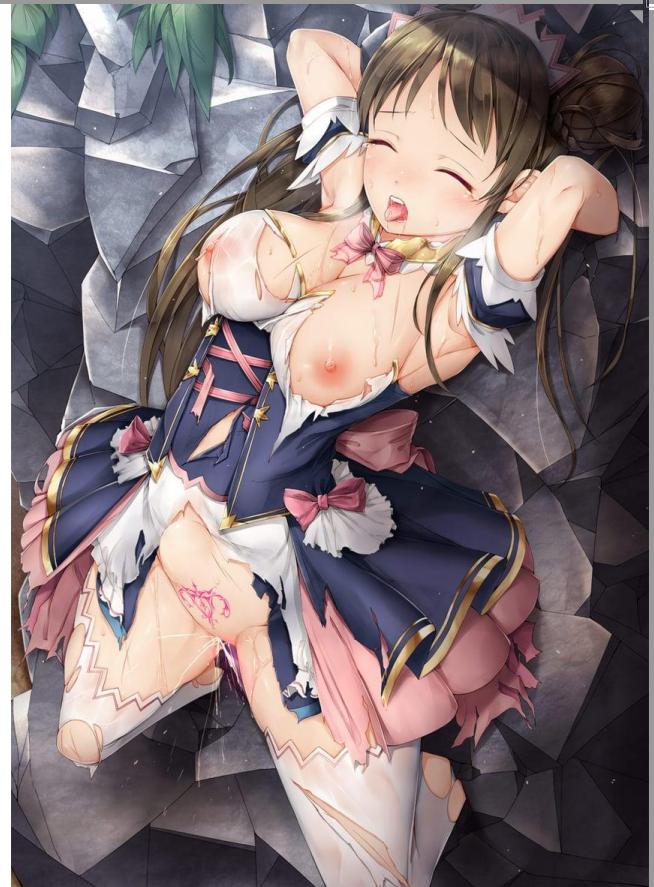
ABRAÇO DE PEDRA

Maldição Nível 15

"Você está amaldiçoado, transformando qualquer amante que você tenha dormindo duro como pedra, mesmo que apenas temporariamente."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você penetrar ou for penetrado por outra criatura, aquela criatura deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 24+1/2 do nível do amaldiçoado, ou será afetado pelo feitiço Carne para Pedra.

Este efeito dura 1 hora, ou 24 horas se você atingir o clímax usando a forma petrificada da criatura.



SONO DE SOMNIAC

Maldição Nível 15

"Seu corpo inconsciente é perfeito para o sexo."

O bruxo deve fazer um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância, enquanto amaldiçoado desta forma, cada vez que uma criatura tiver sucesso em um avanço indireto ou qualificado, você cairá inconsciente.

Este efeito dura 10 minutos e termina se você não tiver recebido nenhum estímulo ou for alvo de um ataque ou efeito prejudicial de qualquer tipo. Enquanto inconsciente desta forma, você não pode ser acordado por qualquer forma de avanço sexual.

Então esse é o tal boa noite cinderela... bom saber disso...



TKP ALTERNATIVO

O maior inimigo dos Mestres são os TKP, sim todo mestre ou jogador já teve essa experiência. Esse manual propõe regras para evitar um TKP em encontros comuns ou até mesmo em batalhas finais.

No lugar dos personagens serem mortos, eles podem ser aprisionados onde eles seriam abusados e torturados até que consigam fugir. Em resumo cada membro do grupo ganharia algumas características desse manual e somente a morte ocorreria quando algum membro do grupo não conseguisse escapar.

Para escapar de seus captores primeiro você deve se livrar de amarras, depois esgueirar para fora do acampamento sem ser visto e por fim correr e buscar um abrigo e claro jogadores mais abusados podem ainda querer recuperar seus equipamentos.

CONSEGUINDO A LIBERDADE!

Em resumo haveria um conjunto de rolagens de: Ladinagem ou Força (arrombar cadeados em caso de prisão) CD 20-25 ou Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26) para arrombar algemas.

Furtividade contra percepção dos seus captores (uso o que tem maior percepção do bando para isso.) e tomando cuidado com criaturas e animais que possuem Faro. Caso tentem recuperar seus itens o grupo deve ser bem sucedido em um teste de Ladinagem CD 20. Após conseguir escapar das amarras e se esgueirar furtivamente falta apenas fugir... através de um teste contestado de Sobrevivência contra a Sobrevivência de alguém do bando, lembrando que Faro concede +4 a quem está procurando.

Em resumo há 3-4 testes necessários, sendo que se o grupo falhar em 2 testes fracassam na fuga e só Lena para ter piedade deles. Se conseguirem fugir o grupo recebe: um Kink a escolha do jogador vira Fetiche, recebe um novo Kink a escolha do jogador, fêmeas devem rolar chance de gravidez e os machos recebem uma doença aleatória na tabela de doença.

Pode parecer pesado para alguns jogadores saber que seus personagens sofreram abusos físicos,

psicológicos a até mesmo sexuais, mas encare como formas de levar o jogo para interpretações mais adultas sobre esses temas como um ladino heroico que após um abuso decide se tornar um assassino (classe de prestígio) ou um paladino que deseja ser um Anti-paladino, tais acontecimentos podem mudar toda a forma de se jogar e abrir novos caminhos e tornar o jogo até mais divertido.



FETICHES, TABOOS E KINKS

Apesar do que a maioria das pessoas pode estar disposta a admitir, sejam elas aventureiros ou pessoas comuns, todos tem um ou dois gostos sexuais incomuns. Para algumas pessoas, no entanto, o fetiche é mais do que apenas uma fantasia agradável, mas uma forma que ajuda a definir quem elas são.

FETICHES

Um fetiche é mais do que apenas algo excêntrico que você gosta. Os fetiches representam um desejo intenso que seu personagem sempre quis fazer, mas nunca teve uma oportunidade para tal.

KINKS

Um Kink é uma perversidade sexual da qual seu personagem nutre um desejo, mas que ele sabe que nunca conseguirá realizar ou não tem coragem ou tem medo para tal.

Diante de um Kink o personagem pode ficar constrangido, curioso ou dependendo da situação até mesmo desenvolver uma quebra mental.

TABOOS

Cada sociedade forma seu próprio conjunto de taboos, inclusive os relativos ao sexo.

Dependendo de várias influências culturais, incluindo religião, alinhamento, espécie, educação, geografia e política, um povo geralmente adota normas específicas. Eles decidem o que é e o que não é um comportamento sexual aceitável.

CORROMPENDO-SE

A corrupção dos aventureiros se dá quando eles passam a quebrar taboos, saciar kinks e colocar seus fetiches em prática. Em termos de regra, saciar seus desejos lascivos podem viciar.

Diferente dos vícios químicos e mágicos que causam debilidades físicas, os vícios de quebra de limites afetam sua mente e sua sabedoria, alterando levemente a tabela de vícios, já vista.

Vontade	Corrupção	Dano
6	Nível 1	<i>1d3 Sab</i>
10	Nível 2	<i>1d4 Sab e Int</i>
15	Nível 3	<i>1d6 Sab e Int e 1d3 Car</i>
20	Nível 4	<i>1d6 Sab, Int e 1d4 Car</i>
25	Nível 5	<i>1d8 Sab e Int e 1d6 Car</i>

Diferente dos outros vícios, os vícios de quebra só ocorrem quando o jogador deseja ou quando obrigado por um inimigo...

Cada vez que sacia um fetiche, Kink ou quebra um taboo você corre o risco de progredir em sua corrupção caso não fique saciado, ficando cada vez mais corrompido.

Em termos de regra, cada vez que sacia um fetiche ou Kink ou quebra um taboo, você faz um teste de Vontade, se passar nada ocorre, porém se não passar você não fica saciado e progredi a sua corrupção ganhando um novo fetiche, um novo Kink, fazendo o antigo kink virar um fetiche

ou quebrando taboo e ganhando novos taboos e transformando o antigo taboo em um kink.

Ao criar seu personagem, você escolhe um fetiche e um Kink à sua escolha e um Taboo como sendo o seu maior guia moral. O mestre pode permitir que você ganhe fetiches e Kinks adicionais à medida que explora sua sexualidade e encontra novas formas de perversão em suas aventuras. A seleção abaixo representa alguns dos Fetiches, Kinks e Taboos mais comuns entre os aventureiros.

Adepto do Kama-Sutra

Adultos não iniciados (Rito de passagem)

Animal de Estimação

Anônimo

Arcano Sem Vergonha

Bestialidade

Bondage

Brinquedos Sexuais

Caçador de Milf/Dilf

Canibalismo

Castidade

Criofilia

Curandeira Vagabunda

Dominação

Escravidão

Estupro

Exibicionista

Gênero Reverso

Golenfilia

Grupal

Harém

Hipnofilia

Homossexualidade

Incesto

Lactofilia

Lolicon/ Shotacon

Masoquista

Masturbação

Necrofilia

Nudismo

Pervertido

Promiscuidade

Prostituição não financeira

Pirofilia

Ritualístico

Sadismo

Sexo anal

Sexo com castas inferiores / superiores

Sexo com coisas grandes

Sexo entre espécies diferentes

Sexo fora da cultura

Sexo oral

Sexo recreativo

Sexo transformado

Traição

Travesti

ANÔNIMO

O Anônimo sente prazer de se relacionar sem que o outro saiba quem ele é, seja por vergonha ou por ter esse prazer estranho. O anônimo pode ser tanto real ou falso, não importa, o que importa é o prazer de 'caçar' sem ser percebido.

ARCANO SEM VERGONHA

Magos, feiticeiros, bardos e afins... todos que manipulam energias arcanas com maestria, muitas vezes usam suas magias para... se satisfazerem ou até mesmo satisfazerem seus parceiros! Mãoz Mágicas, Tentáculos negros e Esquentar Metais são alguns exemplos de uso de magia que alguns magos usam para o prazer.

BESTIALIDADE

É o desejo sexual por animais seja dominando um ou ser dominado por ele. Prática tida como 'comum' entre os círculos druídicos, porém considerada uma abominação em lugares mais civilizados.

ADEPTO DO KAMA-SUTRA

Adeptos das práticas do Kama-Sutra, ou similares, usam desses conhecimentos sexuais para variar e apimentar relações. Aventureiros que gostam desse tipo de diversão são verdadeiros artistas na arte de se dobrar e satisfazer seus parceiros, sempre com uma nova posição interessante.

ADULTOS NÃO INICIADOS

Simplesmente adultos que ainda são virgens, seja por uma questão religiosa, um taboô social não importa. Você sente o desejo de corromper essa alma inocente e guia-la para a vida lasciva.

ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

O gosto de ser tratado como um animal, recebendo afagos na cabeça, usando coleiras e até mesmo servindo de montaria. Muito comum em regiões selvagens e recentemente está sendo comum entre nobres e seus servos mais dedicados.



BONDAGE

O Bondage é uma prática que envolve a amarração ou prisão de um parceiro, seja consensualmente ou não. O objetivo é restringir movimentos usando cordas, algemas, coleiras, correntes, mordaças, grilhões e etc.

BRINQUEDOS SEXUAIS

Muitas pessoas possuem uma certa 'tara' por brinquedos, não necessariamente sexuais. O uso de chicotes, facas, dildos, cabo de armas e etc... tudo é válido na hora de passar prazer para aquele que ama. Porém muitas pessoas podem se sentir intimidadas demais e tem uma arma apontada para ti... e ainda sentir prazer.

CAÇADOR DE MILF/DILF

Algumas pessoas sentem-se atraída por machos ou fêmeas mais velhas, conhecidos pela sigla em élfico antigo Dilf (dad i'd like to fuck) e Milf (Mom i'd like to fuck).

Alguns jovens aventureiros podem ficar encantados com um companheiro de grupo mais experiente e maduro que sempre sabe o que fazer e como fazer. Tal figura pode fazer brotar desejos sexuais intensos a ponto de se tornar um verdadeiro fetiche: O desejo de satisfazer e ser dominado por um amante mais experiente, sem frescuras e ainda cheio de luxúria.

CANIBALISMO

O canibalismo muitas vezes faz parte de rituais de guerra ou iniciação, porém não é raro encontrar tal hábito entre monstros onde se devora um dos parceiros OU se devora uma vítima para conseguir a 'força vital' dela.

CASTIDADE

A ideia de se manter puro para combater o mal é algo muito difundido entre devotos sagrados ou personagens que ainda optam por não serem iniciados a uma vida lasciva.

Porém a virgindade pode ser uma fonte de prazer psíquico para alguns... a lasciva de ter algo proibido consigo que está sendo guardando para o momento certo pode ser muito prazeroso para alguns.

CRIOFILIA

Esse fetiche se caracteriza pelo desejo de ser estimulado por frio, tal prática pode ser realizada com objetos resfriados (que podem causar queimaduras) e também por magias como esfriar metais.

CURANDEIRA VAGABUNDA

Algumas curandeiras, no ímpeto de tentar salvar vidas, muitas delas desenvolvem um prazer intenso por curar pessoas. Literalmente muitas delas se dedicam a esse ofício tanto por devoção quanto por luxúria.

A magia vital lida com energias tão básicas que flertam com as energias性uais, fazendo algumas clérigas irem ao êxtase quando curam o máximo de pontos de vida que conseguem.



DOMINAÇÃO

Aventureiros tem o costume de levantar suas armas contra o mal e por isso alguns podem desenvolver um gosto em dominar pessoas mais fracas, impondo sua vontade e força contra pessoas comuns ou até mesmo companheiros de bando.

ESCRAVIDÃO

Seja por um passado terrível ou apenas um prazer estranho, alguns personagens sentem prazer não somente em serem dominados por seus companheiros, mas sim de servir a eles como objetos de suas vontades e desejos sem se importar com a própria vontade.

ESTUPRO

Por mais estranho e errado que pareça alguns personagens podem sentir desejo em violar algum inimigo ou parceiro de grupo! E mais estranho ainda é que devido a algum trauma um personagem pode sentir prazer na ideia de ser forçado a ter relações contra a vontade.

EXIBICIONISTA

O ato de se exibir pode dar mais prazer do que uma relação sexual, muitos aventureiros adoram se exibir diante das pessoas comuns devidos aos seus atributos ou atos sobre humanos. Ser amado ou até mesmo odiado por todos ou até mesmo diante de seus colegas é uma fonte de prazer.

GÊNERO REVERSO

Esse desejo se caracteriza por mudar de papéis durante o relacionamento, seja sexual. Essa troca de papéis pode ser feita de forma teatral, usando implementos sexuais ou até mesmo mágicos.

GOLENFILIA

Esse fetiche se refere ao gosto de ter um parceiro constructo, que se assemelha perfeitamente com um ser vivo humanoide.

O golen é o amante perfeito! Sempre bonito e desempenhando cada ordem sem a necessidade de apelar para a violência ou longas negociações. Muitos magos ficam ricos vendendo golens de carne destinado ao prazer carnal de nobres ricos ou mesmo de aventureiras solitárias.

GRUPAL

Algum personagem por mais que não queira participar de uma orgia, é impossível não sentir a lasciva lhe dominar ao presenciar uma. A simples ideia de uma já é capaz de deixar muitos aventureiros cheios de excitação.

O fetiche Grupal não somente remete a participar de uma noitada assim, mas também de ser abusada por vários parceiros seguidamente.

HARÉM

O sonho de qualquer homem e também de algumas mulheres, diversos parceiros sexuais unicamente dispostos a satisfação-lo seja de forma

carnal a até mesmo psíquica com elogios e carinhos.

O fetiche do harém consiste no desejo de possuir várias esposas ou esposos, de maneira possessiva muitos que adotam tal fetiche se comportam como donos dessas pessoas.

HIPNOFILIA

A hipnofilia é algo muito recorrente em Arton, variando desde o uso indiscriminado da magia Dominar Pessoa às poções do amor.

A hipnofilia consiste no desejo de ter relações com um parceiro em estado alterado, seja consentido ou não.

HOMOSSEXUALIDADE

Aventureiros solitários que arriscam a vida para ajudar um outro companheiro de viagem, podem criar um laço afetivo bem forte como também um coração solitário pode sentir tentando a experimentar um tipo de companheiro diferente...



INCESTO

Esse fetiche é praticamente proibido em qualquer canto de Arton, porém pode ser encontrando em cultos distantes destinado a Marah ou Lena onde os iniciados devem fazer sexo com os membros mais velhos do culto ou em tribos.

LACTOFILIA

Esse fetiche é o desejo tanto de possuir uma fêmea lactante ou grávida como também o desejo de uma fêmea de ser possuída ainda estando grávida. Esse desejo carnal é complicado de ser realizado pois se faz necessário que a parceira esteja grávida, a lactação pode ser obtida por meios mágicos.

LOLICON E SHOTACON

É a atração ou desejo de possuir sexualmente crianças /filhotes ou apenas de abusar fisicamente ou mentalmente delas.

É considerado crime em diversos lugares civilizados, porém em algumas tribos ou lugares distantes tal prática é admissível. Aventureiros solitários podem criar certa atração por seu companheiro mais jovem talvez por protege-lo, cabe ressaltar que tal desejo pode não ser sexual.

MASOQUISTA

As práticas masoquistas se referem ao prazer de sentir dor ou de ser humilhado por ser parceiro.

O parceiro não precisa machucar o masoquista, porém à medida que essa prática fica mais recorrente, mais intensa ela fica... chegando até mesmo a machucar gravemente o parceiro.

MASTURBAÇÃO

A masturbação é extremamente comum entre os seres vivos, independendo de possuir ou não um parceiro.

A muitas formas de otimizar uma masturbação que varia desde implementos sexuais, óleos especiais e claro magia. Tais artifícios podem ser a ajuda que aventureiros solitários necessitam.

NECROFILIA

Prática comum envolvendo magos necromânticos e seus 'brinquedos' sinistros, esse fetiche se baseia em usar mortos-vivos como objetos性uais ou até mesmo como parceiros性uais.

NUDISMO

O nudismo é a prática onde o indivíduo ou até mesmo o casal tem o costume de andar sem roupa. Essa prática é muito comum entre os druidas ou devotos radicais e guerreiros sem pudor.

PERVERTIDO

Esse fetiche se caracteriza pelo deleite de material com representações de atos sexuais ou apenas de nudez.

Ela se caracteriza pela aquisição de material erótico para acalentar aventureiros em suas noites longas e frias...

PROMISCUIDADE

Esse fetiche se refere à personagens caóticos e completamente desprovidos de freio moral. Parceiros promíscuos sempre estarão atrás de um novo parceiro para saciar seus desejos lascivos sem se fixar a ninguém.

PROSTITUÇÃO NÃO FINANCEIRA

A mais antiga profissão do mundo, muitos aventureiros oferecem seus serviços sexuais em troca de alguns tibares ou de algum favor. O personagem não sente qualquer pudor em oferecer tais serviços... em especial aqueles com o talento Cortesão Sedutor.

Porém diferente do ofício, os possuidores desse fetiche fazem isso para saciar o seu prazer e claro dar uma 'mãozinha' para os companheiros de grupo.

Gosta do que ver?... eu não costumo a me apresentar de graça...



PYROFILIA

Esse fetiche se caracteriza pelo desejo de ser estimulado por calor, tal prática pode ser realizada com objetos aquecidos (que podem causar queimaduras) e magias também podem ser utilizadas, como a magia esquentar metais.

Os que sentem esse fetiche se apaixonam pela 'dança' do fogo, não sendo incomum vê-los excitados apenas em ver uma fogueira.

RITUALÍSTICO

Esse fetiche se caracteriza em transformar o ato sexual em um ritual destinado a algum Deus. Tais praticantes tratam seus parceiros sexuais como neófitos da sua fé.

SADISMO

Esse fetiche se baseia em causar dor ou humilhação ao parceiro, sendo complicado encontrar alguma pessoa que se sujeite a isso.

O sadista pode obter tanto prazer em causar dor em alguém que ele pode até machucar o seu parceiro.

SEXO ANAL

Essa prática de sexo pode ser tanto fonte de prazer quanto de proibição, muitos podem se negar a tal prática devido a dor, medo ou simplesmente desconhecimento.

SEXO COM CASTAS INFERIORES E SUPERIORES

O desejo lascivo do proibido... esse fetiche é comum entre nobres que raramente se envolvem com plebeus, porém não é estranho ocorrer entre devotos de alguma fé, magos e senhores muito ricos.

Tal romance pode ocorrer seja de forma consentida ou até mesmo forçada.

SEXO COM COISAS GRANDES

Esse fetiche se baseia no uso de implementos sexuais, magias para aumentar os atributos sexuais seu ou do seu parceiro e até mesmo suportar parceiros ou parceiras de uma categoria de tamanho maior que a do portador desse fetiche.

Esse fetiche pode ser saciado com ou sem o consentimento do parceiro.

SEXO ENTRE ESPÉCIES DIFERENTES

Muitos consideram como algo nojento e proibido, porém tais relacionamentos não são raros e muito menos proibidos, gerando na maioria das vezes os híbridos.

Em Yuden tal prática é abominada e pode resultar em prisão, porém há rumores que tal prática é usada para humilhação pública ou mesmo praticada em segredo...



SEXO FORA DA CULTURA

Semelhante à casta social, a restrição cultural pode ocorrer entre raças isoladas e ou reconhecidas como 'superiores' como os elfos, dragões e trolls nobres. Tais relacionamentos quando descobertos geralmente levam ao banimento de um dos parceiros da cultura a qual pertence, sendo uma vergonha para todo o seu povo.

SEXO ORAL

Essa prática sexual consiste em dar prazer através da boca. Muitos aventureiros podem optar por essa prática pelo risco zero de ocorrer uma gravidez ou mesmo para alguns membros mais promíscuos, podem considerar tal ato como não sendo uma 'traição'.

SEXO RECREATIVO

Nem toda atividade sexual tem o intuito a procriação, mas sim a prazer e relaxamento em momentos após muita tensão. Algumas tradições religiosas condenam essas atividades, como por exemplo a igreja de Lena.

SEXO TRANSFORMADO

Muito usado como uma forma de variar o sexo, metamorfosear um parceiro, tanto de forma consentida ou não, é a melhor forma de surpreender o seu parceiro para uma sessão de sexo selvagem.

TRAIÇÃO

O casamento é um rito muito comum em diversas sociedades, sendo considerado errado se relacionar com um personagem casado com outra pessoa.

Porém há quem sente prazer em traer o seu amor, tal fetiche pode causar sérios problemas ao seu portador, mas quando a luxúria fala mais alto...

TRAVESTI

Essa é a prática onde um macho usa roupas e trejeitos femininos e uma fêmea usa roupas e trejeitos masculinos durante ou não nos momentos íntimos.

ITENS SEXUAIS

Assim como as armas, os Implementos Artificiais são ferramentas projetadas para aplicar estimulação a um alvo quando usadas como um Avanço Sexual Direto ou Qualificado.

Muitos aventureiros carregam consigo alguns itens lascivos por diversão, pois nunca se sabe quem você conhecerá numa taverna...

Objeto	Custo	Peso
Anel Peniano	10TO	1,35Kg
Bastão Fálico	10TO	0,90Kg
Bastão Vibratório	25TO	1,35Kg
Chicote com Esporas	5TP	0,45Kg
Chicote de Equitação	5TP	0,45Kg
Consolo		
Ínfimo	50TP	0,06Kg
Diminuto	1TO	0,11Kg
Mínimo	2TO	0,22Kg
Pequeno	5TO	0,45Kg
Médio	10TO	0,90Kg
Grande	20TO	1,80Kg
Enorme	85TO	8,50Kg
Descomunal	400TO	35,50Kg
Colossal	1600TO	150Kg
Consolo Duplo	Especial	Especial
Contas de Prazer comum	10TO	0,45Kg
Contas de Prazer Vibratórias	15TO	0,45Kg
Copo de Sucção	80TO	3,00Kg
Dilatador Pêra	80TO	2,25Kg
Garras nos Dedos	5TO	0,45Kg
Remo	2TP	3,60Kg
Rolo com Espinhos	10TO	1,35Kg
Vagina falsa	Especial	Especial
Varinha Violeta	80TO	4,50 Kg

Vamos ver a seguir alguns 'brinquedinhos' que podem ser comprados facilmente... em lojas especiais... hihih.



ANEL PENIANO

Um tubo macio de material flexível projetado para deslizar em torno de um membro ereto e fornecer estimulação sexual de forma limpa! Um anel peniano pode ser usado em Avanços Qualificados (Atletismo) com um bônus de +2 em adição, por se ajustar a diversos tamanhos, pode ser usado também para torturar homens! Concedendo um bônus de +4 em intimidação.

BASTÃO FÁLICO

Uma haste dura feita para se assemelhar a um falo ereto. Geralmente feito de madeira, pedra ou cerâmica. Versões de vidro e metal também podem ser encontradas a preços mais elevados (acrescendo mais 5TO para cada versão).

Os bastões fálicos são grandes e lembram os bastões acolchoados, porém sem o colchão. Eles são usados em Avanços Qualificados (Atletismo) com um bônus de +2, também podem ser usados como arma causando 1d8 de dano contundente.

BASTÃO VIBRATÓRIO

Um bastão vibratório é uma maravilha da engenharia e magia produzindo vários pulsos elétricos durante o uso para uma forma única de estimulação, sendo usados em Avanços Qualificados (Ladinagem / Identificar magia) com um bônus de +4 e também pode ser usado como arma causando 1d8 de dano elétrico ou usado como instrumento de tortura concedendo +4 em intimidação.

CHICOTE COM ESPORAS

Um chicote curto que termina em uma coleção de tiras de couro com tachas de metal na ponta. Usado para chicotear o corpo para estimulação sexual sendo usado em Avanços Qualificados (Adestrar animais / Cavalgar) com um bônus de +2, mas também capaz de infligir dor suficiente para ser usado como arma, causando 1d6 de dano de corte.

CHICOTE DE EQUITAÇÃO

Um tradicional chicote de couro usado para atividades equestres e talvez por pessoas dominantes. Como um implemento sexual, os

chicotes de equitação são usados para provocar estimulação sendo usado em Avanços Qualificados (Adestrar animais / Cavalgar / Ldinagem / Intimidação) com um bônus de +2 por meio da dor. Pode ser usado para guiar cavalos, concedendo um bônus de +4 em cavalgar.



CONSOLO

Um falo semiflexível geralmente feito para se assemelhar aos órgãos genitais de uma criatura. Eles vêm em vários tamanhos, variando de pequenos a gigantescos. Geralmente usado para o prazer solitário, sendo usado em Avanços Qualificados (Atletismo) com um bônus de +2, para cada tamanho acima de médio. Consolos de tamanhos maiores que médio causam dano como se fosse um Sexo Selvagem, o dano é igual a 1d3 (grande).

CONSOLO DUPLO

Um consolo extra longo com um falo em cada extremidade. Um consolo duplo pode ser usado para estimular duas pessoas ao mesmo tempo. Ele pode vir em diversos tamanhos custando o dobro do valor de um consolo comum. São usados em Avanços Qualificados (Atletismo) com um bônus de +2, para cada tamanho acima de médio. Consolos de tamanhos maiores que médio causam dano como se fosse um Sexo Selvagem, o dano é igual a 1d3 (grande).

CONTAS DE PRAZER COMUM

Um cordão de contas duras que variam em tamanho de uma bola de gude até o tamanho de um punho cerrado num total de 5 contas. As contas de prazer são projetadas para serem usadas internamente. Sendo usadas em Avanços Qualificados (Atletismo / Cura / Ladinagem), quando usadas durante toda as fases de um encontro sexual, as contas de prazer aplicam um dano 1d4 por conta removida.

CONTAS DE PRAZER VIBRATÓRIA

Similar às Contas de Prazer, porém com o efeito elétrico, gerando uma estimulação a níveis inimagináveis. As Contas de Prazer Vibratórias são usadas em Avanços Qualificados (Atletismo / Cura / Ladinagem / Identificar Magia) com um bônus de +4, se usadas durante toda as fases de um encontro sexual, aplicam um dano 1d6 por conta removida.



DILATADOR PERA

Um estranho dispositivo em forma de Pêra feito de 3 a 4 folhas de metal. Uma pequena alça de latão pode ser girada para separar as folhas. Com uma ação bônus, uma criatura pode girar o cabo do dispositivo para aumentar sua categoria de tamanho causando 1d6 de dano (para um dilatador de tamanho médio). O dilatador pera

permite o uso de avanços qualificados (Cura / Intimidação / Ladinagem) com um bônus de +4.

O Dilatador Pêra pode ser usado como um instrumento de tortura concedendo um bônus de +4 em intimidação.

GARRAS NOS DEDOS

Um conjunto de garras de metal usadas nas pontas dos dedos como uma luva. Podendo ser usado em combate concedendo um ataque natural de garras causando 1d3 de dano. Garras nos dedos podem ser usadas em Avanços Qualificados (Intimidação / Ladinagem) com um bônus de +2.

REMO

Um remo de madeira com uma extremidade larga e achatada. Usado para espancar sendo resistente o suficiente para combate básico causando 1d4 de dano, também pode ser usado para avanços qualificados (Intimidação / Atletismo) com um bônus de +2.

ROLO COM ESPINHOS

Uma pequena haste de metal com uma ou mais rodas dentadas em uma extremidade, usada para proporcionar uma estimulação precisa durante um encontro sexual, permite usar Avanços Qualificados (Ladinagem / Cura) com um bônus de +2.

VAGINA FALSA

Vagina Falsas podem variar muito em sua aparência externa, mas geralmente consistem em um tubo forrado com algum material macio e flexível e geralmente são projetados para simular a sensação de penetração sexual em outra criatura, podendo ter diversos. Permite usar Avanços Qualificados (Atletismo) e vaginas falsas de tamanhos menores que médio causam dano como se fosse um Sexo Selvagem, o dano é igual a 1d4 (pequeno).

VARINHA VIOLETA

Um estranho dispositivo feito de um cabo de madeira esculpida e uma ponta oca de vidro com vários formatos, as varinhas violetas podem inocular líquidos, ácidos, venenos e líquidos

aquecidos ou resfriados que pode ser usada para estimulação sexual. Elas Permitem usar Avanços Qualificados (Cura / Identificar magia / Ladinagem / Ofício [Alquimia]) com um bônus de +4. A maioria das varinhas violeta vem com um conjunto intercambiável de pontas de vidro em uma variedade de formas podendo ser usado para estimular dois parceiros.

COPOS DE SUCÇÃO

Dispositivo constituído por um “copo” flexível e gelatinoso, os Copos de Sucção são usados para estimular o fluxo sanguíneo nas zonas erógenas e aumentar a sensibilidade. Eles Permitem usar Avanços Qualificados (Cura) com um bônus de +2.

CONSUMÍVEIS SEXUAIS

Alguns itens carregados por aventureiros lascivos são bons para apenas uns poucos usos. Os itens a seguir são itens consumíveis que você provavelmente encontrará como parte de sua jornada lasciva.

Itens Consumíveis

Item	Custo	Peso
Contas de Prevenção	300TO	450g
Lubrificante Pessoal	5TP	225g
Óleo de Impotência	10TO	---
Óleo de Massagem	2TP	225g
Óleo Sensibilizante	50TO	225g
Poção de Infertilidade	50TO	225g
Poção de Vitalidade	50TO	225g
Preservativos (5 und)	1TO	---
Vela de Baixa Temperatura	6T	450g

CONTAS DE PREVENÇÃO

Um colar de contas encantadas caras para evitar a gravidez.

Quando uma criatura grávida permanecer a até 1,5 m das contas por um dia, a gravidez falha e uma das contas racha e fica cinza. Quando todas as 3 contas ficarem cinza, o item para de funcionar.

LUBRIFICANTE PESSOAL:

Um frasco de óleos lubrificantes usados para facilitar a penetração. Uma criatura pode aplicar uma camada de lubrificante pessoal em qualquer instrumento sexual ou dentro de uma varinha violeta. O lubrificante permite ter relações com parceiros com uma categoria de tamanho sem sofrer dano.

Uma garrafa contém lubrificante pessoal suficiente para 6 aplicações

ÓLEO DA IMPOTÊNCIA

Um frasco com um líquido rosado viscoso que serve como um tipo de anticoncepcional usado para prevenir um macho de engravidar uma fêmea fértil.

Uma criatura pode aplicar uma camada desse lubrificante em qualquer instrumento natural, ele possui 6 aplicações.

ÓLEO DE MASSAGEM

Uma garrafa de óleo perfumado usado para ajudar a aliviar os músculos cansados ou doloridos. Você pode aplicar uma camada de óleo de massagem em uma criatura voluntária permitindo um avanço qualificado (Cura) com mais +2 de bônus. Um frasco contém óleo sensibilizante suficiente para 6 aplicações.

ÓLEO SENSIBILIZANTE

Um frasco de óleo de massagem especializado usado para aumentar a sensibilidade. Você pode aplicar uma camada de óleo sensibilizante em uma criatura voluntária ou no interior de uma varinha violeta. Pela próxima hora, os Avanços Diretos feitos contra o alvo são realizados com bônus de +4. Um frasco contém óleo sensibilizante suficiente para 3 aplicações.



Poção de Infertilidade

Poção de cheiro fétido feito de ervas pungentes e ingredientes desagradáveis. Beber uma poção de infertilidade faz com que uma criatura fique infértil por uma semana.

Poção de Vitalidade

Uma mistura pungente de sêmen de cavalo, suor de gigante e vários outros ingredientes usados principalmente para mascarar o sabor e o cheiro. Beber uma poção de vitalidade aumenta o vigor e resistência sexual, permitindo causar 12 pontos de excitação durante um encontro sexual.

Os efeitos desta poção duram 1d2 horas. Efeito colateral: Ao consumir esta poção, role um único d20. Com um resultado de 1, os efeitos duram 24 horas e você fica excitado enquanto durar o efeito.

Preservativo

Um saco translúcido usado para prevenir a gravidez. Uma criatura pode aplicar um preservativo no pênis de uma criatura voluntária ou contida. Por 10 minutos seguintes você não corre o risco de engravidar, porém se o ato passar de 10 minutos de uso, o preservativo deixa de ser eficaz para esse fim.

Os preservativos também são úteis como equipamento de sobrevivência. Um preservativo pode conter até 2 litros de água ou outro líquido sem estoura.

Velas de Baixa Temperatura

Velas feitas de cera de parafina macia, que derrete a uma temperatura relativamente baixa. Elas vêm em uma variedade de formas e cores e odores. Podem ser usados com segurança para jogos de sedução sem o risco de queimaduras ou danos graves. Permitindo avanços qualificados (Cura / Ladinagem)

Velas de baixa temperatura tem um raio de 1,5 metro de visibilidade e penumbra por mais 1,5 metro, porém criaturas com faro sentem o cheiro dela a 18 metros. Cada vela pode permanecer acesa por até uma hora. Elas são vendidas em pacotes de 6.

Equipamento Lascivo

Os itens aqui listados representam alguns dos equipamentos eróticos que podem estar disponíveis para venda em postos de comércio, sex shops, escondidos em mochilas de inimigos derrotados ou de negociantes duvidosos.

Novo Efeito para Armaduras: Fetiche

Tiras de couro, látex bem ajustado na pele, tachas de metal ou com pontas de ferro, não importa armaduras fetiches são armaduras comuns que possuem um 'designer' diferente e mais sensual.

Em termos de regra armaduras fetiche são uma categoria mais leve e ainda recebem um bônus de +6 em intimidação.

Novo Efeito para Armaduras: Fofa

Uma armadura com lacinhos coloridos, cristais mágicos, orelhinhas de gatinho e babadinhos por todos os lados, armaduras fofas são armaduras comuns, porém com diversos acabamentos refinados.

Em termos de regra armaduras fofas são mais frágeis recebendo -1CA, porém seus usuários recebem o talento Atraente

Atraente: Você recebe um bônus de +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.



EQUIPAMENTO LASCIVO

Equipamento lascivo

Nome	Custo	Peso
Algema de couro	1TO	1,35Kg
Armadura tipo fetiche	+200TO	Variável
Armadura tipo fofa	+150TO	Variável
Barra separadora	1TO	3,15Kg
Capuz de couro	2TP	0,45Kg
Coleira de escravo	1TO	0,90Kg
Lingerie comum	5TP	--
Lingerie final	10TO	--
Mordaça aro	1TO	0,90Kg
Mordaça bola	1 TO	0,45Kg
Mordaça falo	7TO	0,45Kg
Piercing corporal	5TP	--
Traja do Submissô	50TO	4,50Kg
Traje da Dominância	50TO	4,5Kg

ALGEMAS DE COURO

Um par de algemas de couro com pontos de fixação de metal para correntes e outras amarras.

Essas restrições de couro podem prender uma criatura pequena ou média.

Escapar das algemas requer um teste bem-sucedido de Acrobacia CD 30. Quebrá-los requer um teste bem-sucedido de Força CD 25. Cada conjunto de algemas vem com uma chave.

Sem uma chave, uma criatura com Ladinagem e com Ferramentas de Ladrão pode arrombar as algemas com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10. Algemas têm 10 pontos de vida.



ARMADURA TIPO FETICHE

Uma variante comum das formas mais tradicionais de armadura, caracterizada por ter menos partes protegidas e mais... sensualmente exposta.

A armadura fetiche é tratada como um conjunto regular de armadura de seu com acréscimo de 200TO para leves, +400TO para médias e +600TO para pesadas.

ARMADURA TIPO FOFA

Uma variante comum das formas mais tradicionais de armadura, caracterizada pelos detalhes requintados e frágeis.

A armadura fofa é tratada como um conjunto regular de armadura de seu com acréscimo de 150TO para leves, +300TO para médias e +450TO para pesadas.

BARRA SEPARADORA

Uma barra de metal telescópica com um anel de metal em cada extremidade para prender uma perna ou braços. Uma barra separadora mantém os braços ou as pernas da criatura afastados, limitando seus movimentos.

Uma criatura presa se move apenas 1,5m, para escapar de uma barra separadora deve ser bem sucedido num teste de força CD25.

CAPUZ DE COURO

Um capuz simples de couro escuro, feito para revelar apenas os olhos do usuário. Enquanto estiver usando um capuz de couro, uma criatura pode esconder sua identidade dos outros.

COLEIRA DE ESCRAVO

Uma coleira simples feita de couro ou metal, uma coleira de escravo é ideal para manter animais de estimação ou objetos por perto. Cada coleira vem com uma corrente ou corda de 1,5 m. Quebrar a coleira requer um teste bem-sucedido de Força CD 15 caso esteja com as mãos livres você pode escapar com um teste de Ladinagem CD25 ou teste de força CD20.

LINGERIE (COMUM)

Um conjunto comum de roupas íntimas geralmente feitas de tecidos baratos, mas atraentes. Concede um bônus de +1 para a primeira fase do ato sexual.

LINGERIE (FINA)

Um conjunto de roupas íntimas caras feito com sedas finas e enfeitado com rendas. Concede um bônus de +4 para a primeira fase do ato sexual.

MORDAÇA (ARO)

Um par de tiras de couro presas a um anel de metal que se encaixa com segurança dentro da boca. Uma mordaça impede que o usuário fale, mas mantém a boca aberta para que possa ser penetrada.

Uma criatura usando uma mordaça não pode falar ou executar os componentes vocais de um feitiço, mas ainda pode vocalizar para gemer ou gritar.

MORDAÇA (BOLA)

Uma tira de couro simples com um fecho e uma bola que se encaixa confortavelmente dentro da boca do usuário. Uma mordaça de bola impede que seu usuário fale, coma ou use a boca de qualquer forma. Uma criatura usando uma mordaça bola fica silenciada.

MORDAÇA (FALO)

Um par de tiras de couro presas a um pequeno membro de metal ou madeira que se encaixa com segurança na boca. Uma mordaça com falo impede que o usuário fale e fornece um bônus de +2 em avanços diretos enquanto usada.

PIERCING CORPORAL

Os piercings corporais variam desde anéis de mamilo, piercing na língua ou pinos no pênis. Os piercings vêm em todas as formas e tamanhos e podem ser aplicados em praticamente qualquer local do corpo de uma criatura, mas as zonas erógenas, como os mamilos, o clitóris e pênis, são comuns.

Uma criatura pode puxar com força os piercings causando 1d3 de dano. Os piercings podem ser

encantados da mesma forma como qualquer outro anel ou joia. Você pode ter apenas 3 piercing encantados além do limite de itens mágicos.

TRAJE DE SUBMISSO

Este conjunto pouco ortodoxo de tiras e amarrações de couro é projetado para prender os membros de uma criatura no lugar para que ela rasteje sobre seus joelhos e cotovelos.

Enquanto estiver vestindo um traje submisso, uma criatura não pode usar seus braços ou pernas, e seu deslocamento é reduzido para 1,5 m. Escapar do traje submisso requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 25. Quebrá-lo requer um teste bem-sucedido de Força CD 25.

TRAJE DOMINANTE

Consistindo principalmente de couro flexível, o traje do Dominante é projetado para ser intimidador e sedutor.

Cada Dominante tem seus próprios gostos, mas a maioria dos trajes dos Dominantes é justo e vem em cores escuras e concedem um bônus de +4 em teste de avanços qualificados (Intimidação).

NOVA PERÍCIA:

OFÍCIO (PROSTITUIÇÃO)

A mais antiga profissão do mundo, praticada em cada canto de Arton, desde a lendária Lenórienn às espeluncas de smokestone. O corpo sempre foi e nunca deixará de ser usado para a luxúria de quem puder pagar.

Use essa perícia para satisfazer outros e ganhar dinheiro! Com um dia de trabalho e um teste de Ofício, você ganha 1 TO (Serviço simples) para cada ponto que seu teste exceder 10. Uma prostituta pode realizar três tipos de serviços:

Básico: O serviço básico consiste em carícias, beijos de língua e terminando com sexo oral.

Completo: O serviço completo envolve todo o conteúdo básico com a adição de sexo ao gosto do cliente.

Vip: Poucos são os que fazem o serviço Vip pois ele consiste em realizar qualquer desejo

depravado do pagante, geralmente realizando algum kink ou fetiche bizarro.

Tipo de serviço Fator de multiplicação

Básico	1
Completo	3
Vip	5



Como por exemplo, imagine se a Auca faz um...serviço simples, e tiro 22 no teste! Eu recebo 12TO, se eu fizesse um serviço completo teria recebido 36TO e se fosse um serviço VIP

NOVOS TALENTOS

Aqui estão novos talentos adequados para uma aventura lasciva. Este manual traz diversos talentos de destino, oferecendo bônus em diversas situações que envolvem relacionamentos sexuais, alimentação, gravidez e etc.

Como Mestre, você pode considerar um personagem passando por um treinamento especial ou ritos de passagem para aprender alguns desses talentos. Por regra um personagem começa o jogo com um talento desses gratuitamente.

A maioria dos talentos são considerados como de destino e abertos a todos os personagens independente da raças que o jogador escolheu, outro ponto a ser observado é a dispensando de pré-requisitos para adquiri-los.

Aparência Inocente

Aparência robusta

Beleza natural

Bem dotado

Bom de boca

Brilho Satisfatório

Brutal e intenso

Campeão da resistência

Coração de Mãe / Pai

Cura do amante

Dúctil

Estéril

Feromônios

Híbrido

Jeitinho

Kundalini

Mãos ligeiras

Mente Inquebrável

Mestre cuca

Mestre da taverna

Não estou pronta

O protetor

Pau para toda obra

Pequenino (a)

Perfeição física

Postura Dominante

Postura Submissa

Preliminares intensas

Senhor das preliminares

Sexualidade Radiante

Tamanho King Size/Queen Size

Tântrico

Tarado por Monstros

Ventre de aço

Vida Casta

Virilidade

APARÊNCIA INOCENTE

Sua aparência física pode enganar outras pessoas, as fazendo ignorar seus outros atributos, habilidades ou falhas.

Benefício: Uma vez por dia você pode rolar novamente qualquer teste de enganação, diplomacia, obter informações ou intimidação em que seu gênero e aparência física pode se aplicar. (Como uma sedução ou convencer um guarda do sexo oposto a te deixar passar). Você deve aceitar a segunda rolagem, independente do resultado.

APARÊNCIA ROUSTA

Uma aparência de corte limpo não é a única maneira de ser atraente. Quando você está desgrenhado ou sujo, seu fascínio aumenta.

Benefício: Para cada dia de viagem, trabalho duro, combate, etc., que você ficar sem se limpar, você ganha +1 de bônus em seus Avanço Diretos. para um máximo de +4, porém recebe uma penalidade de -2 em Diplomacia e Enganação devido ao mal cheiro.

BELEZA NATURAL

Quando não está usando maquiagem, sua beleza natural brilha brilhante. Sua beleza e graça tornam o romance fácil para você.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em testes de Diplomacia e Enganação para seduzir.



BEM DOTADO

Seu membro é bem grande e grosso, ou seus seios são enormes e macios e/ou sua vagina é grande e carnuda. Não importa, você é bem dotado.

Benefício: Seu membro aumenta uma categoria de tamanho.

Obs: Esse talento só pode ser pego no 1º nível e somente uma única vez.

BOM DE BOCA

Sua barriga é um poço sem fundo! Dando prejuízo a qualquer taverna e assustando qualquer cozinheiro de Arton.

Benefício: Você consegue comer dois tipos de pratos e dois tipos de bebidas e só precisa fazer teste para não ficar lento só no terceiro prato.

BRILHO SATISFATÓRIO

Você pode canalizar sua energia sexual em beleza.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em seu Carisma após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

BRUTAL E INTENSO

Você é a definição de brutalidade na cama, agindo com muita força e intensidade.

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em avanços qualificados e caso se destaque na 1ª fase, você causa +5 de excitação no parceiro.

CAMPEÃO DA RESISTÊNCIA

Sua virilidade na cama é impressionante, onde muitos cansam e dorme você ainda está de pé e pronto para mais uma. Você é um exemplar de resistência e energia.

Benefício: Seu total de inibição aumenta em 10

CORAÇÃO DE MÃE / PAI

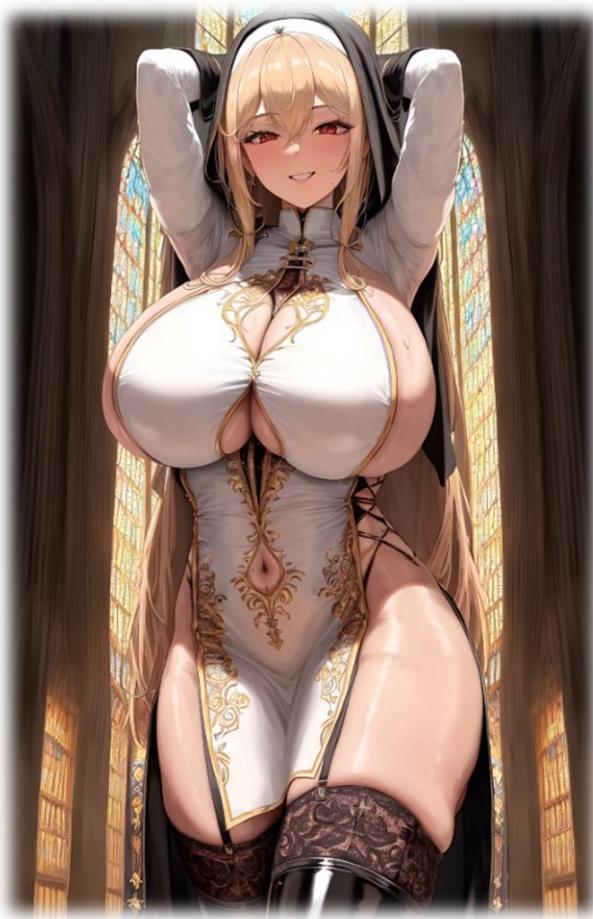
Somente um pai e ou uma mãe se mataria para proteger seu filho / filhote, chegando a níveis sobre humanos.

Benefício: Para proteger o seu filho do perigo, você recebe 10PV's temporário, RD/RM 10 e Regeneração 5, acumulável com qualquer bônus que similar que possua.

CURA DO AMANTE

Você aprendeu a canalizar a energia sexual para cura.

Benefício: Você pode curar um aliado através de Avanços Sexuais qualificados [Cura / Identificar magia], curando metade da rolagem em Pontos de Vida. Você só pode usar esse talento apenas 4 vezes (as 4 fases do ato sexual)



DÚCTIL

Você pode canalizar a energia sexual em agilidade e flexibilidade.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em sua Destreza após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

ESTÉRIL

Você definitivamente não deseja ter filhos, nunca! Sua vida é mais importante do que ficar cuidado de uma criança... depois você adota uma.

Benefício: Você é estéril e não pode ter filhos, nunca mais.

Pré-requisito: Possuir o talento Não estou pronta.

FEROMÔNIOS

Seu corpo produz naturalmente feromônios estimulantes.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em todos os tipos de Avanços Sexuais e também em testes para seduzir contra membros da sua espécie.

HÍBRIDO:

Seu pai e mãe são de raças diferentes e como resultado você nasceu, um híbrido! Você é diferente, possuiu as duas aparências e não se identifica com nenhuma das duas raças. Todos te reconhecem como uma 'coisa'... um 'erro'.

Benefício: Você possuiu um traço racial da raça de seu pai ou da sua mãe, em adição isso você ainda pode escolher os raciais do pai ou da mãe.

Obs.: Esse talento só pode ser pego no 1º nível.

JEITINHO

Você é um especialista! Sabe diversas coisas e é um especialista em improvisar em 'dar o seu jeito'.

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em avanços qualificados e caso se destaque na 1ª fase, você causa +5 de excitação no parceiro.

KUNDALINI

Você canaliza sua energia sexual em iluminação.

Benefício: Você ganha +4 em sua Destreza após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

MÃOS LIGEIRAS

Você é um guarda habilidoso ou somente um mestre em captura, não importa uma algema em suas mãos é um grande perigo seja para os bandidos ou para suas coitadas vítimas...

Benefício: Você pode usar uma algema, bastão separador, uma mordaça ou mesmo uma simples corda com uma ação de movimento para prender uma pessoa. A vítima tem direito a um ataque de oportunidade, se acerta além de causar dano impede de ser algemada.

Pré-requisito: Saque rápido.

MENTE INQUEBRÁVEL

Você já viu de tudo nessa vida... e nada te abala. O mal precisa sempre fazer o seu melhor para te abalar.

Benefício: Você recebe um bônus de +2 para resistir à quebra mental.

MESTRE CUCA

Suas comidas são oriundas do mundo dos Deuses e não há ser vivo que resiste a elas! Inclusive aquele elfo metido... ele adora, mas não espalhe.

Benefício: Comidas feitas por você recebem um dado extra em seus valores variados.

MESTRE DA TAVERNA

Você é o centro das atenções de qualquer taverna, sempre galanteando quem desejar roubando beijos e causando inveja.

Benefício: Você recebe um bônus de +4 para seduzir.

NÃO ESTOU PRONTA

Foi apenas uma única vez... ou talvez a falta de cuidado, não importa... você ainda não está pronta para ter um filho, ainda.

Benefício: Sempre que realizar um teste de gravidez e falhar, você pode relo-lar um novo teste de gravidez falho.

O PROTETOR

Você é um guia e protetor incrível.

Benefício: Durante seu turno, com uma ação livre, você pode escolher um aliado a 9 metros de você para receber +2 de bônus em todos os testes de resistência.

PAU PARA TODA OBRA

Você é a definição da versatilidade, deixando todos com inveja. Nada é capaz de te surpreender e você sempre tem 'uma carta na manga' quando o assunto é a conquista.

Benefício: Você pode usar qualquer perícia treinada para rolagens de sedução e avanços qualificados.

PEQUENINO (A)

Você nasceu com nanismo, sendo um exemplar pequeno da sua espécie.

Pré-requisito: Destreza 19

Benefício: Você tem o tamanho Pequeno, recebendo +1 Classe de Armadura, +1 na Jogada de Ataque e +4 em furtividade, porém você usa armas referente ao seu tamanho.

Especial: Esse talento só pode ser pego no nível 1.



PERFEIÇÃO FÍSICA

Você pode canalizar a energia sexual em saúde e vigor.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em sua Destreza após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

POSTURA DOMINANTE

Você tem uma força de vontade que demanda respeito.

Pré-requisito: Vontade de Ferro

Benefício: Você ganha +2 em testes de intimidação. Esse benefício aumenta pra +4 em situações sexuais em que você é dominante

POSTURA SUBMISSA

Você tem um comportamento que outros acham inocente e digno de pena.

Pré-requisito: Sabedoria 13

Benefício: Quando for alvo de magias ou efeitos, o atacante deve fazer um teste de Vontade CD10 ½ do nível do alvo. Em caso de falha, você considera o alvo indigno de tal atenção e escolhe outro alvo. Em caso de sucesso você ataca normalmente.



PRELIMINARES INTENSAS

Quando o assunto é preparar o terreno, nada te supera! Seja usando magias ou apenas suas habilidades, você é incrível e todos sabem disso.

Benefício: Aumenta a pontuação de excitação que você causa em seu parceiro durante a primeira fase do ato sexual para 10.

SENHOR DAS PRELIMINARES

Suas habilidades vão além de lutar e quebrar caras de vilões, você sabe usar suas habilidades ‘outras’ atividades...mais diferenciadas...

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em avanços indiretos e caso se destaque na 1º fase, você causa +5 de excitação no parceiro.



SEXUALIDADE RADIANTE

Suas habilidades性ais são mágicas em um sentido muito literal.

Benefício: Quando termina a 4º fase do ato sexual, seu corpo brilha suavemente e seus ataques são considerados uma arma mágica +1

Esse efeito dura um 24 horas.

TAMANHO KING SIZE/QUEEN SIZE

Você empurrou seu corpo para seus limites e além.

Benefício: Você pode fazer sexo com criaturas até dois tamanhos maiores do que você sem dificuldades.

TÂNTRICO

Você pode canalizar energia sexual em genialidade.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em sua Destreza após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

TARADO POR MONSTROS

Você é despertado por monstros. Você estudou suas anatomia em livros, e agora você quer um olhar mais atento.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em diplomacia e Avanços Sexuais feitos contra monstros.

VENTRE DE AÇO

Você é um aventureiro e carrega o seu filho e nada poderá machucá-lo mesmo diante dos combates, mas ferozes.

Benefício: Caso receba um crítico você não perde o bebê que está carregando no ventre, mas deve jogar um dado de sorte, com 1-49 você perde o bebê, com 50-100 nada acontece.

VIDA CASTA

Você optou por uma vida sem sexo

Benefício: Você ganha +6 em testes para evitar se deixar seduzir por qualquer pessoa, mostro, animal. Além disso mesmo quando forçado a uma atividade sexual sua resolução se mantém forte lhe garantindo um aumento de +5 em sua Inibição e +10 de pontuação de Excitação.

VIRILIDADE

Você pode canalizar energia sexual em força física.

Benefício: Você ganha um bônus de +4 em sua Destreza após o sexo. O benefício dura por 24 horas.

NOVOS TALENTOS DA TORMENTA

Segue abaixo alguns talentos sexuais só que contaminados com a perversão da realidade aberrante, mostrando que as criaturas da Tormenta também podem ser não somente perigosas, mas também terrivelmente lascivas.



FEROMÔNIOS SEXUAIS RUBROS

Você exala um cheiro que excita todos ao seu redor os levando ao delírio da luxúria.

Benefício: Todos num raio de 9 metros são obrigados a fazer um teste de quebra mental e receberem 2 pontos de Excitação, criaturas que possuem faro falham automaticamente e recebem 4 pontos de excitação, a cada 2 outros talentos da tormenta aumenta a quebra mental em um grau e a pontuação de excitação em 2.

LÍQUIDOS CORPORAIS

Seus líquidos corporais em contato com outra criatura a estimulam sexualmente.

Benefício: Você recebe +1 em todos os avanços sexuais e causa +2 pontos de excitação, a cada 2 outros talentos da tormenta o bônus de avanço aumenta em +1 e a pontuação de excitação em 2.

MEL DIVINO

Você expele mais sêmen que o normal, um sêmen grosso e denso de odor forte.

Benefício: Seus líquidos internos oriundos do sexo são intensos e mágicos causando um efeito aleatório de uma comida ou bebida.

MEMBRO EXTRA

Você é uma abominação sexual possuindo diversos membros性uais extra!

Benefício: Você tem um membro extra da mesma categoria do seu tamanho. Esse talento pode ser pego diversas vezes, representando um membro extra.

MEMBRO ÍNTIMO ESTENDIDO

Seus membros性uais são gigantes e desproporcionais.

Benefício: Seu(s) membro(s) é de uma categoria de tamanho maior do que a sua.

MEMBRO TENTÁCULO

Seu membro se assemelha a um tentáculo, grosso e longo. Podendo violar qualquer um a distância.

Pré requisito: Membro estendido

Benefício: Seu membro quando estendido pode alcançar alvos a até 0,5 metros, a cada 2 outros talentos da tormenta o alcance dos seus membros aumenta em 0,5 metros.

MEMBRO VIOLENTO

Seus implementos性uais possuem alguma característica bizarra podendo ir desde dentes a secreções de ácido.

Benefício: Seus membros性uais não somente causam estimulação sexual, mas também dano 1d3 (médio) na mesma medida, em acordo com a tabela de Conversão de Dano, a cada 2 outros talentos da tormenta o dano aumenta em uma categoria de dano.

VÍCIO RUBRO

Fazer sexo com você pode levar ao vício.

Benefício: Qualquer criatura que fizer sexo com você deve fazer um teste de quebra mental com penalidade de -2, em caso de falha ficará viciado em você. A cada 2 outros talentos da tormenta a penalidade aumenta em 2.

DESVANTAGENS SEXUAIS

CURIOSO

Sim, a curiosidade matou o gato... é curioso quando exposto à novos assuntos ou práticas sexuais.

Quando diante de uma situação sexual você deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD10+ ½ nível, em caso de falha você se sente uma compulsão de participar daquela situação.

DOENTE

Você está sofrendo de uma doença prolongada e que não tem cura.

Seu personagem tem uma doença da lista de doenças (vampirismo e licantropia são vetados nesse talento).

MAGNETISMO ANIMAL

Você irradia uma inegável aura que atrai os animais, você atrai animais de forma lasciva.

Você de alguma forma é considerado atraente para os animais, induzindo-os a copularem com você.

MAGNETISMO DE MONSTROS

Você irradia uma inegável aura que atrai os monstros, os monstros te desejam!.

Você de alguma forma é considerado atraente para os monstros, induzindo-os a copularem com você.



ORGASMO RÁPIDO

Você desenvolveu uma sensibilidade aumentada e por isso você não dura muito no sexo.

Você tem menos 5 pontos de excitação e sempre termina dormindo quando faz sexo.

PERVERTIDO

Você é um pervertido, um caso sem solução...

Você recebe mais de um Kink e Fetiche além do normal.

RODADO

Você é pior do que um bardo, sentindo uma compulsão em ter sempre alguém debaixo do seu colchão, mesmo que isso significa ficar com uma péssima fama.

Seu personagem recebe uma penalidade de -4 em teste sociais com pessoas do mesmo sexo, porém com o sexo oposto você recebe um bônus de +4.

SAÚDE FRÁGIL

Sua saúde é frágil, você fica doente facilmente e sempre é vítima de doenças.

Você sempre tem 50% de pegar alguma doença e recebe -4 nos testes de resistência para se curar.

Vício

Você tem um vício e é incapaz de se livrar dele

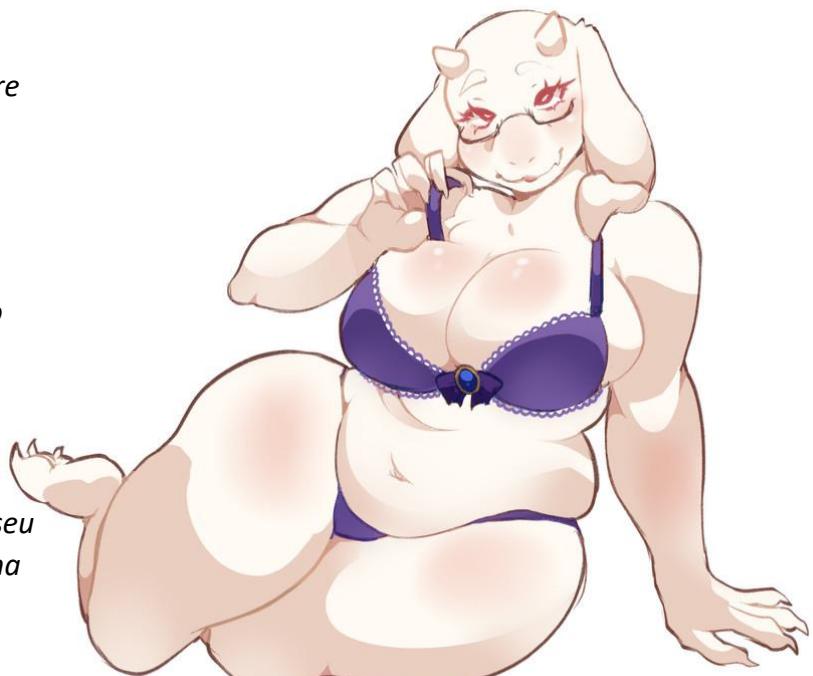
Você adquire um vício da lista de vícios, porém você é incapaz de se livrar dele. Mesmo com a magia desejo ou similar... caso tente perder um vício, você ganha um novo vício.

Virgem

Seu personagem é virgem para sempre....

Seu personagem durante uma relação sexual será tratado como sexo selvagem.

*ESSE MANUAL FOI FEITO COM
MUTO CARINHO, ESPERO QUE SE
DIVIRTAM COM ELE, ABRAÇOS DA
AUCA.*





ANATO FINNSTARR

CENÁRIO: O RENASCER DE LEEN

Tudo começou com o desejo de trazer paz ao mundo de Arton e esse desejo causou a ruína de tudo o que conhecemos... Um grupo de vilões cujo nomes foram completamente esquecidos pelo tempo armaram um plano ousado: Trazer paz a toda Arton, e para isso agiram de forma sorrateira para adquirir um artefato conhecido como a Espelho de Godan, esse artefato permitia que magias que magias pudessem ser replicadas na superfície replicada no espelho. Um grupo de heróis desconhecidos, porém muito corajosos e habilidosos tentaram impedi-los, a vitória veio com um preço alto: A destruição parcial da lua!

UMA DEUSA NA LUA

Com a destruição parcial da Lua algo aconteceu, Leen foi libertada de sua prisão e agora ela estava livre para lançar suas benções para o mundo de Arton.

Sempre se acreditou que Leen era o irmão menor de Lena e que era um Deus masculino: deus humano da morte e perpetuidade. Acreditava-se que fosse a mesma entidade que Ragnar, deus goblinóide dos Bugbears e da morte. Contudo, com a morte de Ragnar e a destruição da Lua, descobriu-se que a deusa era uma entidade diferente, mantida aprisionada por sua própria

Irmã para perpetrar sua infância.

Leen é a Deusa da luxúria, do prazer carnal, sendo cultuada por meretrizes e bardos, Tamurianos e claro acredita-se que ela criou os slimes.

Leen não tem um culto oficial, através das pesquisas de Dellaheart acreditasse que há um culto ascendente dela nas Sanguinárias e na União Púrpura. Outra vertente do culto a Leen se dá dentro dos templos de Lena, onde um braço da igreja está cultuando Leen como a 'fase adulta de Lena' promovendo ritos que envolvem orgias entre os devotos e o alto clero.

A BENÇÃO DE LEEN: A LUA DE SANGUE

Leen ao despertar para o mundo, ela lançou suas bênçãos sobre Arton: A cada noite de luar, há cerca de 25% de chance de ocorrer uma lua de Sangue, porém em luas de Escudo, sempre ocorre uma lua de Sangue.

O que é uma Lua de Sangue? E o que ela faz exatamente?



A lua de sangue pode ser considerada uma maldição para alguns, porém na verdade é uma ‘benção’ dada ao povo de Arton. A Lua de Sangue oferecida por Leen desperta a luxúria no coração dos seres vivos, criaturas expostas à Lua de Sangue recebem o estado de Loucura Lasciva, recuperando o seu estado natural ao amanhecer, porém ser exposto 3 vezes a Lua de Sangue a loucura lasciva se torna permanente. Rumores dizem que fazer amor sobre a Lua de Sangue causa o efeito permanente.

Criaturas sob o efeito da Loucura Lasciva apenas buscam o prazer a todo custo, em outras palavras monstros saem para procurar parceiros para copularem no lugar de caçar ou saciar sua sede por violência. De certa forma isso é uma ‘benção’ não ser morto ou escravizado por criaturas vis.

As vilas menores e mais afastadas foram as que mais sofreram com a Lua de Sangue, chegando a serem completamente dizimadas após serem seguidamente atacadas por feras e monstros.

Nesse estado a vítima se transforma numa besta que apenas deseja saciar sua luxúria, geralmente violentado a pessoa mais próxima e só cai quando chega a -1/2 dos PV's.

GUIlda do LEÃO