



Oi eu sou a Auca e espero que gostem desse manual. Quero dar um agradecimento todo especial para dois amigos do peito: Dawgfuny por ter me ajudado nas regras e também ao Yagocp por ter me dado essa ideia e ter me dado o material base.

Agradeço muito à vocês dois.



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 4^a 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 do comunidade. As pessoas gostam de fantasia. As pessoas gostam de sexo. Por que não juntar os dois?



O CONSENTIMENTO é A CHAVE

Quaisquer que sejam as regras em sua mesa para jogar cenas consensuais ou não consensuais, o número um regra para lembrar em qualquer ambiente sexualmente carregado 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 foram afastados. 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.

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 uma 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 um atmosfera segura, sã e consensual à sua mesa.

As 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. Sub Drop, Dom Drop, sentimentos de culpa desnecessários ou desejo insatisfeito: 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 todos 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 um 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性uais muitas vezes podem terminar em falhas. Há uma razão pela qual perversões e fetiches 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 da 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 e avanços. Inibição é o que pode permitir que um personagem puritano "mantenha a calma" quando outros se encontrariam se contorcendo de luxúria sobre o chão da masmorra. Sua pontuação de Inibição é calculada como $10 + 1/2$ do seu level + seu modificador de Inteligência, Sabedoria, ou Carisma.

Sua inibição funciona como uma 'CA' contra avanços sexuais. 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 E ESTIMULAÇÃO

Sua pontuação de excitação é uma indicação de quão perto seu personagem está a arrancar suas roupas e foder a primeira coisa atraente, ou não que ele ver.

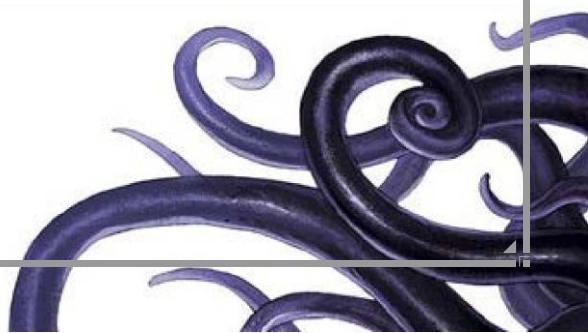
A excitação começa em 0 e reinicia cada vez que você realiza um descanso. No entanto tem uma pontuação máxima, que indica o máximo da quantidade de estimulação que seu personagem é capaz de aguentar. Este máximo é igual aos seus pontos de vida:

Quando a excitação de uma criatura atinge seu máximo, ela ganha a condição Excitado, e deve continuar a fazer Testes de vontade de clímax no início de cada um de seus turnos até que falhe e chegue ao clímax ou sua excitação seja reduzida abaixo do valor máximo.

A estimulação é o equivalente sexual do dano. Isto é segue as mesmas regras básicas do dano, exceto que em vez de diminuir o HP, a estimulação aumenta excitação. A estimulação vem em tipos da mesma maneira que dano causa e, na maioria das vezes, são os mesmos tipos elementares usados para dano, apenas aplicados em uma forma mais excitante.

PARCEIROS SEXUAIS

Para efeitos deste livro de regras, um parceiro sexual é considerado qualquer criatura que você tenha como



alvo ou tenha sido visado como parte de um avanço sexual no último minuto. Uma criatura não precisa estar disposta a ser considerado um parceiro sexual, por mais que não queira os parceiros provavelmente responderão violentamente a esses avanços.

O talento parceiro e seguidores podem tornar esses npcs como parceiros sexuais, mas não necessariamente apaixonados pelo jogador.

AVANÇOS SEXUAIS

Embora alguns avanços diretos possam certamente ser violentos, geralmente não seria correto chamá-los de ataques". Em vez disso, Avanços sexuais referem-se a qualquer ação que aumenta a excitação de uma criatura. Em vez de causar dano, Avanços sexuais aplicam. Estimulação quando superam a Inibição do alvo. Sempre que se causa estimulação em alguém, o causador sempre sofre metade da estimulação causada. Caso ambos tentem estimular seus parceiros ambos os envolvidos ambos sofrem a estimulação somada.

AVANÇO INDIRETO:

Os avanços Indiretos incluem uma variedade muito maior de ações, como feitiços, afrodisíacos e até habilidades psíônicas.

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.

Se seus Avanços Indiretos tiverem êxito, você rola o dado de estimulação para o seu método de Avanço, aumentando a excitação do seu alvo pelo resultado.

Avanços indiretos sempre causam metade da estimulação em quem causa a estimulação enquanto o alvo recebe a estimulação integral.

AVANÇO QUALIFICADO:

A critério do seu mestre, você pode usar habilidades relevantes como persuasão, ladinagem, cura ou performance para fazer um avanço indireto sem a necessidade de um feitiço ou outra habilidade.

Avanços qualificados são uma espécie de avanço indireto e funcionam como qualquer outro teste de habilidade. Eles são feitos contra uma CD definida pelo seu DM, ou contestado pelo próprio teste de habilidade do seu parceiro. Com um sucesso, o alvo ganha uma quantidade de estimulação igual a diferença entre a jogada e o teste de resistência.

Avanços qualificados não geram estimulação em quem praticou o avanço, somente no alvo do avanço.

CONVERSÕES PADRÃO

Embora nem todo aventureiro seja um modelo de habilidade sexual, aqueles que se aventuraram em aventuras eróticas são geralmente bem equipados para isso, porém isto não limita as proezas sexuais das criaturas e personagens que não foram construídos para esse fim, então as seguintes regras podem ser usadas para converter a mecânica padrão em indecentes:

- Ataques corpo a corpo podem ser convertidos diretamente para Avanços sexuais diretos.
- Feitiços e outros efeitos podem ser convertidos diretamente a Avanços Sexuais Indiretos.
- Dano pode ser convertido em Estimulação do mesmo tipo, conforme mostrado na tabela de Estimulação por tipo abaixo
- A condição envenenada pode ser convertida em a condição intoxicada.
- As resistências e vulnerabilidades a danos podem ser convertido diretamente para estimulação, ou invertido como Decidido pelo seu DM.

Nem todos os recursos e habilidades são convertidos corretamente nos combates a encontros sexuais. Use seu bom senso, e discuta com seu mestre quando surgirem dúvidas.

Tabela de conversão de dano

Dano	Exemplo comum
Ácido	Estimulação química através de óleos sensoriais, géis de massagem ou outras substâncias tópicas
Concusão	Estimulação física contundente, como o golpe forte de uma porrete ou o ter uma ereção forte dentro de você.
Corte	Estimulação física aguda, como uma picada, um chicote de uma dominatrix ou as garras afiadas de um amante bestial.
Fogo	Estimulação aplicada através do uso de fogo, cera quente ou qualquer coisa que induza calor ou calor significativo
Frio	Estimulação aplicada por gelo ou qualquer item ou efeito que resfrie ou induza sensação de frio

Penetração	A sensação de penetração sexual, incluindo o ter de uma ereção forte, ou pressão em seu buraco apertado e úmido
Psíquico	Qualquer estimulação aplicada diretamente à mente de uma criatura
Raio	Qualquer estimulação aplicada usando corrente elétrica.
Sônico	Estimulação aplicada através do uso de som ou de vibrações rítmicas para estimular sensações.
Veneno	Estimulação aplicada por afrodisíacos e toxinas destinadas a aumentar a excitação diretamente, em vez de através da sensação.
Força	Estimulação aplicada por uma força intangível, como magia, magnetismo ou gravidade.
Necromancia	Estimulação experimentada através da manipulação de energias vitais, como a sensação de uma súculo se alimentando da alma de você.
Divino	Estimulação de natureza mais divina ou calmante, como o toque suave de um anjo.

Todo avanço que ocorrer durante o estado de excitado causará dano físico ao alvo da estimulação, podendo incorrer até na morte do parceiro.



CLÍMAX

O sexo, quando bem feito, é um ato de prazer e, na maioria das vezes, o objetivo deste ato é, que pelo menos uma criatura chegar ao clímax.

Testes de resistência

Testes de resistência de clímax são um tipo especial de teste de resistência, feita quando uma criatura é estimulada a ponto de clímax. Salvo indicação do contrário, os testes de resistência de clímax são testes de Vontade, com CD igual a $10 + 1/2$ do level do parceiro + Mod chave do Parceiro. Você sempre pode optar por falhar em um teste de vontade de clímax, uma falha acima de 5 ou mais faz ele ir direto para a condição de Multiplos Clímax. Uma Criatura começa a fazer testes de resistência de clímax quando sua Excitação atinge o Valor Máximo, ou quando forçado por uma magia ou outro efeito.

Se uma criatura ganha o estado de excitado, deve realizar um novo teste de clímax a cada turno em que receber estimulação com uma penalidade acumulativa de +1 por cada novo teste realizado.

Múltiplos Clímax

Algumas Situações podem levar uma criatura ao clímax várias vezes em rápida sucessão.

Se uma criatura atinge o Clímax enquanto ainda incapacitado devido à um clímax anterior, ele ganha os seguintes efeitos

- Após dois clímax, a criatura fica com o estado Intoxicada.
- Após três clímax, a criatura fica com o estado Exausta.
- Para cada Clímax após o terceiro, a criatura ganha um nível de Superestimulação.

Superestimulação

Corpos mortais e até imortais só podem lidar até certo ponto contra a estimulação sexual antes de suas defesas contra a luxúria e o desejo comecem a desmoronar completamente.

A superestimulação funciona como um tipo de exaustão sexual extrema e é medida em cinco níveis. A fonte mais comum de Superestimulação é atingir o clímax quatro vezes sem que o parceiro tenha uma chance de se descansar, porém outros efeitos podem dar a uma criatura um ou mais níveis de Superestimulação, como especificado na descrição do efeito.

Nível	Efeito
1	A criatura fica Paralisada.
2	A pontuação de inibição da criatura é reduzida pela metade.
3	A criatura ganha o estado desinibida para com o alvo.
4	A criatura ganha o estado apaixonada pela fonte de superestimulação
5	Inconsciente

Se uma criatura já superestimulada sofrer outro efeito que cause superestimulação, seu nível atual de superestimulação aumenta um nível e recebe o efeito especificado na tabela. Todos os efeitos são acumulativos.

Um efeito que remove exaustão também remove superestimulação, cessando com todos os efeitos de superestimulação, assim como realizar um descanso cessa o estado de excitado, desde que a criatura não experimente estimulação sexual durante o repouso.

CONDIÇÕES SEXUAIS

Há uma série de condições adicionais que personagens podem encontrar ao longo de uma aventura sexual.

Os seguintes detalhes da lista essas condições, bem como seus efeitos são:

Excitado

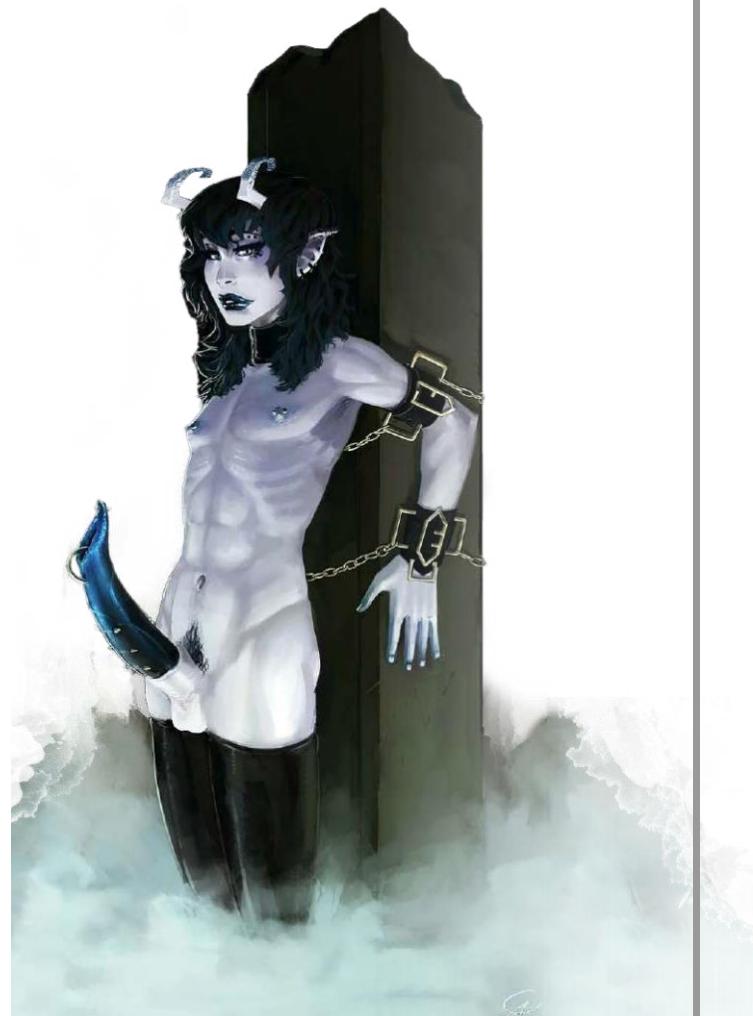
A condição excitado reflete um estado de pós clímax, onde a criatura é dominada pela luxúria e incapaz de concentrar-se em qualquer outra coisa, seguindo os efeitos desse estado:

- A criatura deve fazer um teste de resistência de clímax no início de cada um de seus turnos para evitar o clímax. A criatura pode escolher falhar neste teste de resistência.
- A criatura está fadigada (-2 Força e Destreza, não pode correr ou fazer investidas) por 1d4 turnos.
- Recebe uma penalidade de +1 no teste de clímax.

Negada

A condição Negada descreve uma criatura que está sendo negada à força à liberação do seu clímax, mas esse estado é diferente de uma criatura que simplesmente não chega ao clímax há muito tempo.

- Uma Criatura Negada obtém sucesso automaticamente em testes de resistência de clímax.



Apaixonada

A condição Apaixonado é igual ao efeito mágico Enfeitiçar Pessoa/Monstro, tornando o parceiro prestativo a você, aplicando-se ainda alguns efeitos:

- Uma criatura Apaixonada considera a fonte de sua paixão a coisa mais bela e excitante que já encontrou.
- A criatura fica prestativa.
- Uma criatura apaixonada é considerada uma criatura voluntária para os propósitos de toda Atenção Sexual pela fonte de sua Paixão.
- Quaisquer comandos ou sugestões dados à criatura pela fonte de sua paixão, se forem

perigosas ou coisas que ela normalmente negaria, são tratados como testes de persuasão feitos contra a Inibição da criatura.

Intoxicada

A condição Intoxicado descreve uma criatura cujas capacidades mentais foram reduzidas, como uma criatura que está bêbada ou chapada.

- Uma criatura intoxicada sofre um dano temporário de 1d4 em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Desinibida

A condição desinibida ocorre após o terceiro nível de superestimulação acarretando num valor nulo de inibição.

Uma criatura desinibida é dominada pelo desejo sexual e não tem mais força de vontade para resistir aos seus impulsos mais primitivos.

- Uma criatura desinibida está em estado de Excitação e Intoxicada.
- Uma criatura desinibida é considerada uma criatura voluntária para os propósitos de toda Atenção Sexual.
- Uma criatura desinibida tem penalidade de -2 em testes de resistência de clímax.

VÍCIOS

Há uma série de coisas em que uma criatura pode se tornar viciada em uma aventura de fantasia adulta, desde drogas e álcool a até formas ilícitas de magia ou até mesmo o próprio sexo.

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 quatro formas básicas, cada uma das quais atua em um tipo diferente de valor de habilidade para testes de resistência:

Químicos

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

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

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 súbito.

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

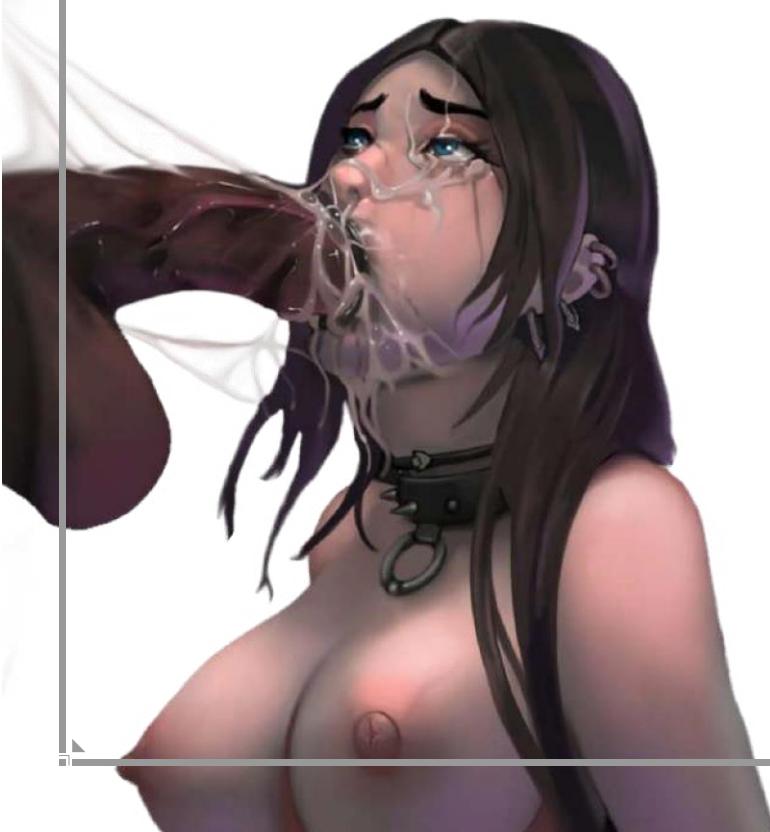
Vícios mágicos agem na Sabedoria para testes de resistência

Psicológico

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

Os Vícios Psicológicos podem ser qualquer coisa, desde comportamentos habituais a até traumas, que podem ser vítimas de criaturas que tirem vantagem de suas falhas de personalidade.

Os Vícios Psicológicos agem no Carisma para efeitos de testes de resistência de vício e podem causar distúrbios.



Viciando-se

Independentemente do tipo de vício com o qual você está lidando, os vícios em si acontecem da mesma maneira.

Cada vez que uma criatura participa de um vício em particular, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência contra vício ou se torna viciada.

O valor base para a CD do teste de resistência é definido pelo seu Mestre, com base na natureza do vício e na predisposição que seu personagem possa ter em relação a esse vício. Essa CD aumenta em 1 cada vez que você participa do mesmo vício no período de uma semana estando assim viciado.

Uma criatura viciada sente compulsão de saciar o vício ou se envolver com ele pelo menos uma vez por dia, caso não se envolva com o vício, ele sofrerá de abstinência.

Sintomas de abstinência

Uma criatura impedida de seu suprimento de vício começa a sofrer sintomas de abstinência. Às vezes, esses sintomas podem variar muito e estão sujeitos à decisão do Mestre, mas as regras abaixo são adequadas para a maioria dos vícios:

- Cada vez que uma criatura sofrendo de abstinência completa um descanso longo, ela deve fazer um teste de resistência de vício contra a CD de seu vício, em caso de falha fica fatigado, em uma falha crítica, a criatura fica exausta.
- Enquanto estiver sofrendo de abstinência, uma criatura deve ter sucesso em um teste de resistência contra seu vício sempre que estiver conscientemente na presença do seu vício. Em caso de falha, você tenta participar de seu vício por todos os meios possíveis.

Ficando Limpo

Superar o vício costuma ser um processo longo e árduo e muitas vezes não pode ser realizado sem ajuda. Cada vez que uma criatura obtém sucesso em um teste de resistência contra vício como parte de completar um descanso longo, a CD de seu teste de resistência contra vício é reduzida em 1. Quando a CD do teste de resistência atinge seu valor base, a criatura faz um teste de resistência de vício adicional contra seu vício, terminando com o vício com sucesso.

Existem várias maneiras de ajudar uma criatura a se recuperar do vício, geralmente por meio do uso de feitiços, perícia cura ou efeitos semelhantes

- Um feitiço de Restauração menor, ou efeito similar, pode ser usado para conceder a você um bonus de +4 em testes de resistência de Vício.
- Um feitiço de Restauração Maior ou efeito similar, pode ser usado para garantir sucesso automático em testes de resistência de Vício.
- Um feitiço Remover Maldição, ou efeito semelhante, pode ser usado para diminuir a CD de resistência de vício mágico em.
- Uma criatura treinada em cura pode conceder um bônus de +2 no teste de resistência de vício.

OS VÍCIOS

Há uma variedade quase infinita de Vícios dos quais os personagens podem ser vítimas. Os exemplos abaixo mal arranham a superfície do que um aventureiro pode encontrar, mas podem ser usados como um guia por DMs ou jogadores que procuram fazer uso da mecânica do vício.

Um vício criado pelo Mestre não tiver uma entrada específica para vício, abstinência ou limpeza, use as regras padrão da página anterior.

Algumas das coisas listadas aqui podem servir apenas como vícios para personagens particularmente predispostos. converse com seu mestre ao decidir o que pode ou não ser tratado como um vício para seu personagem



Álcool

Vício complexo (químico, psicológico)

CD Limpeza : Veja tabela abaixo

Nem sempre beber pode lhe deixar viciado, porém o excesso sim. Para cada dose ingerida a criatura faz um teste de Fortitude, acrescido de +1 para cada dose, uma falha causa 1d4 de dano temporário em Destreza e Sabedoria. Se algum desses atributos chegar a 0 o personagem cai desacordado e viciado em álcool.

Vício: Criaturas verdadeiramente alcoólicas muitas vezes ficam mais intoxicadas na ausência de álcool do que na presença dele. Você deve consumir pelo menos um copo ou garrafa de álcool a cada 4 horas , ou ficará intoxicado até que o faça. Você tem bônus de + 2 em testes de resistência contra bebedeira.

Ficando Limpo: O alcoolismo é uma adição notoriamente difícil de quebrar. Você, após um descanso, deve fazer um teste de Constituição igual ao CD da bebedeira + 2.

Bebida	CD Bebedeira	CD Limpeza
Cerveja	8	10
Hidromel	10	12
Bumboo	11	13
Grog	11	13
Runfustiam	11	13
Vinho	12	14
Vinho élfico	12	14
Rum	14	16
Cerveja de Doherimm	14	16
Aquavitae	16	18

Sexo

Vício psicológico

CD Lipeza : 8

O sexo é bom e, para algumas pessoas , torna -se um vício que pode leva-las a agir de maneiras muito diferentes de sua natureza habitual, tal vício pode ocorrer após uma falha critica num teste de resistência de clímax em múltiplos climax e superestimulação.

Vício: Criaturas viciadas em sexo lutam para resistir aos avanços sexuais. Você é considerado excitado o tempo todo.

Abstinência: A recuperação do vício em sexo pode ser uma luta, mas não é tão intensa quanto muitos outros

vícios. Quando você falha em um teste de resistência de vício , você ganha 1 nível de superestimulação

Veneno de Succubus

Vício químico

CD de Limpeza: 14

O veneno de súculo é um poderoso afrodisíaco comum em antros de depravação sexual sendo usado para fornecer um poderoso impulso de excitação em festas ou clubes ilícitos.

Pode ser ingerido ou aplicado como um veneno de contato com efeitos variados, mas suas qualidades viciantes são as mesmas, independentemente de como é usado.

Vício: Criaturas viciadas em veneno de succubus são especialmente vulneráveis a ataques sedutores. Esse veneno diminui sua Inibição pela metade.

Abstinência: Enquanto sofrem de abstinência, criaturas viciadas em veneno de súculo frequentemente sofrem alucinações eróticas de parceiros sexuais anteriores e lutam para gozar sem conseguir. Você ganha a condição Negada.

Cura mágica

Vício mágico

CD de Limpeza: 8

A maioria das pessoas nunca encontra perigo suficiente para desenvolver um vício em cura mágica, mas para um aventureiro ativo tal vício pode acontecer facilmente.

Vício: Um vício em magia de cura geralmente se apresenta como um caso de quando é curado de uma quase morte. Você recupera apenas metade dos pontos de vida normais de fontes não mágicas, incluindo dados de Pontos de Ação como também em descansos longos.

Ficando Limpo: Quebrar o ciclo do vício pode ser especialmente difícil, porque usar magia para diminuir os efeitos da abstinência apenas alimenta o vício. Ser alvo de magias com o Restauração Inferior, Restauração Maior ou Remover Maldição faz com que você falhe automaticamente em um teste de resistência contra esse vício.



Febre da Miragem

Vício mágico

CD de Limpeza: 8

A febre da miragem afeta aqueles que se expõem voluntariamente a ilusões, seja como uma forma de escapismo ou por vários outros motivos.

Eventualmente, para aqueles que sofrem da febre da miragem, até mesmo ilusões desagradáveis tornam-se preferíveis à realidade não filtrada.

Vício: Aqueles que sofrem de febre de miragem anseiam pela sensação de percepção alterada. Você tem uma penalidade de -2 em testes de resistência contra magias, efeitos e testes de persuasão que envolvam ilusões. Sua CD de resistência ao vício é igual ao da magia, você luta para separar até mesmo suas próprias ilusões da realidade.

Você deve fazer testes de resistência para reconhecer a natureza ilusória de todas as ilusões, mesmo que saiba que são ilusões.

Ficando Límpio: A retirada da febre da miragem é particularmente desgastante para a mente. Sendo necessário um teste de cura com a CD igual a sua magia de ilusão mais forte. Se passar, seu valor de Sabedoria é reduzido em 1 por nível de magia de ilusão.

GRAVIDEZ

No contexto deste livro de regras, a gravidez refere-se à situação em que uma criatura está servindo como vaso 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 útero.

A gravidez é mais comum em fêmeas de qualquer espécie, a gravidez masculina também pode ocorrer em casos mágicos ou de intervenção divina.

Engravidando

• Gravidez Tradicional:

A Gravidez Tradicional pode ocorrer sempre que dois membros de espécies compatíveis se envolverem em sexo potencialmente reprodutivo (isto é, sexo que pode resultar fisicamente em uma gravidez).

Nesses casos, a criatura masculina deve fazer um Teste de Impregnação (Constituição) contra a Resistência à gravidez da fêmea (CD do teste de impregnação) CD igual a $10 + 1/2$ do nível dela + Modificador de Constituição dela + fator idade. Em caso de sucesso, o

alvo fica impregnado e ganhará a condição de Grávida conforme adequado para sua raça. Esta verificação é feita independentemente da intenção de ter filhos dos envolvidos.

Idade	Fato
Loli	4
Jovem	2
Adulto	0
Milf	2
Meia-Idade	4

• Gravidez não tradicional:

A gravidez não tradicional pode ocorrer entre membros de qualquer raça ou espécie, independentemente do sexo, e geralmente é ativada por magia ou fisiologia alienígena.

Nesses casos, a criatura alvo deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição para resistir à gravidez.

A CD para este teste de resistência é definida pela magia ou habilidade usada para induzir a gravidez, e a criatura alvo pode adicionar seu fator de idade no teste de resistência.

Em caso de falha, a criatura alvo fica grávida, conforme definido pela magia ou habilidade usada para induzir a gravidez.



Infertilidade

A condição infértil se aplica a criaturas que não podem engravidar ou engravidar outra criatura por meios tradicionais.

Isso inclui criaturas que são biologicamente inférteis, mas também criaturas inférteis devido a traumas ou meios mágicos.

Testes de impregnação feitos envolvendo Criaturas inférteis falham automaticamente.

Anticoncepcionais

Há uma grande variedade de contraceptivos disponíveis no mundo, alguns mágicos e outros mundanos.

Alguns dos mais comuns estão listados abaixo, e seus preços podem ser encontrados na lista de consumíveis mais adiante neste capítulo

- Preservativo:

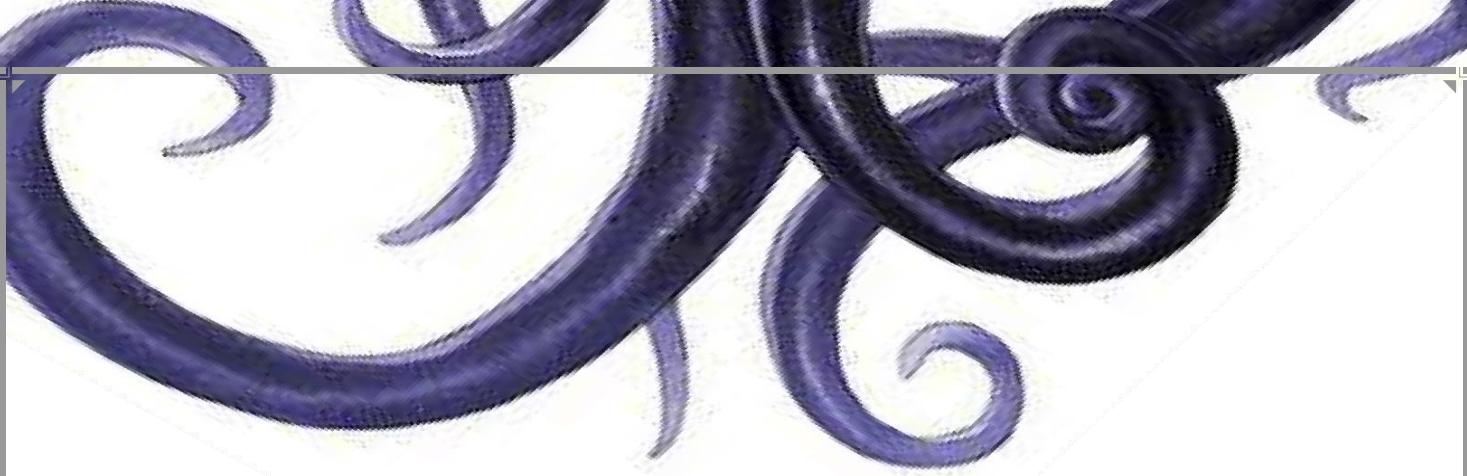
Uma manga translúcida de material usado para prevenir a gravidez. Com uma ação antes da penetração, uma criatura pode aplicar um preservativo no pênis de uma criatura voluntária ou contida.

Nos 10 minutos seguintes, a CD para qualquer verificação de impregnação feita com o pênis torna-se 25. Após 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 estourar.

- Óleo da Impotência

Um frasco de lubrificante anticoncepcional usado para prevenir a gravidez. Como uma ação, uma criatura pode aplicar uma camada de lubrificante pessoal no pênis de uma criatura voluntária ou contida.



Nos próximos 10 minutos, qualquer verificação de impregnação feita envolvendo o implemento revestido falhará automaticamente. Um frasco contém óleo suficiente para 1 aplicação.

- Poção da Infertilidade

Poção de cheiro fétido feita de ervas pungentes e ingredientes desagradáveis. Beber uma poção de infertilidade faz com que uma criatura se torne infértil pelos próximos 7 dias.

- Contas de Prevenção

Um colar de contas encantadas caras destinadas a serem usadas ou mantidas por perto durante o sexo.

Uma criatura ao 1,5 m das contas falha automaticamente no teste de impregnação e uma das contas racha e fica cinza. Quando todas as contas ficarem cinza, o item para de funcionar. Um cordão contém 10 contas.

Gravidez e Concepção

A duração da gravidez pode variar tanto pela raça da criatura quanto pela origem da gravidez. Como regra geral, as gestações não tradicionais duram apenas alguns dias, ou mesmo horas, enquanto as gestações tradicionais duram muito mais. Uma criatura que está visivelmente grávida, ou em idade avançada sofrer efeitos colaterais perceptíveis, ganha os seguintes efeitos:

- Uma Criatura Grávida sofre uma penalidade de -4 em testes de Força e Destreza.
- Ao completar um descanso, uma criatura grávida deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará enjoada por 1d4 horas.
- Ataques feitos contra uma criatura grávida marcam um acerto crítico em uma rolagem de 18-20
- Uma criatura grávida sujeita a um acerto crítico deve ser bem sucedida em um teste de resistência de

Fortitude com uma CD igual a diferença entre a jogada de ataque e a sua CA, em caso de falha abortará.

A gravidez, embora natural, é uma coisa difícil para a mãe. À medida que seu corpo passa pelo rigor de trazer um filho à existência, a mãe passa por dificuldades físicas e mentais que poucos homens podem sequer começar a entender.

Com algumas exceções, uma fêmea grávida torna-se mais indefesa à medida que a gravidez avança, sendo os meses finais (ou semanas ou dias, dependendo da raça) os mais difíceis.

Uma fêmea em período avançado é muito mais vulnerável a danos, ela se move mais devagar, requer mais comida e depende mais da ajuda das pessoas ao seu redor. Deve-se notar que algumas dessas mudanças ao longo da gestação têm penalidades mais ou menos severas durante as várias fases da gravidez, como segue abaixo

Tempo de Gravidez	Efeito
Primeiro Trimestre	---
Segundo Trimestre	Movimento reduzido a um 1/4 e penalidade de -2 em Destreza
Terceiro Trimestre	Movimento reduzido a um 1/2 e penalidade de -4 em Destreza e -2 Força

Concepção

Nem todo encontro sexual leva à gravidez, dependendo de uma variedade de fatores: ciclo menstrual da mulher, idade e saúde do casal e taxas de reprodução natural, algumas raças são mais propensas a engravidar do que outras.

As espécies variam muito em sua capacidade de conceber. Em geral, as espécies de vida mais longa, como elfos e anões, concebem a uma taxa muito reduzida a cada cópula, enquanto as de vida curta, especialmente os goblinóides, podem engravidar praticamente toda vez que têm sexo.

Essa taxa de natalidade aumentada ou reduzida é refletida na população geral da comunidade as raças de vida mais longa tendem a ter muito menos membros do que aquelas com expectativa de vida mais curta.

Certas criaturas, como dríades, sátiros, celestiais e demônios, têm controle notável sobre seus próprios corpos e podem simplesmente optar por engravidar ou engravidar uma mulher, a menos que algo

normalmente impeça isso, como magia ou dispositivos de controle de natalidade

IDADE	CHANCE DE GRAVIDEZ
Criança < 12 anos	0 %
Jovem < 12 anos	10 %
Adulto – 20 anos	50 %
Maduro – 35 anos	30 %
Meia-idade – 50 anos	10 %
Velho – 70 anos	5 %
Longevo >70 anos	0 %



Segue abaixo a tabela por raça de chance de concepção onde se deve rolar 1d100 onde o valor do dado deve ser menor ou igual ao valor dessa tabela e em seguida aplicar o fato idade. Feitiços mágicos e intervenções divinas podem subverter essas regras de concepção.

"Um jovem elfo engravidando uma humana madura, o ser humano tem uma taxa de 20% e tira 19 no d100, porém ela é madura e tem 70% de chance de não levar a gravidez adiante, então deve fazer uma nova rolagem no d100, durante os três trimestres, onde ela deve conseguir três resultados menores que 30 para poder ter o filho."

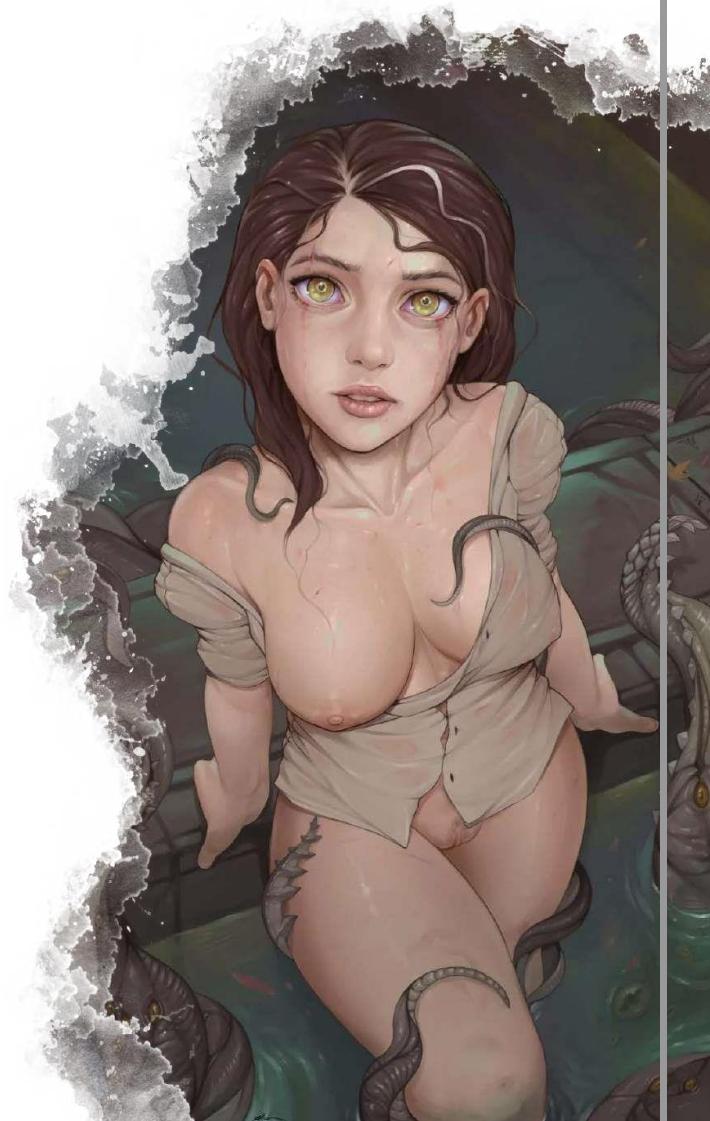
Chance de conceção

Raça	Percentual
Aggelus	100 %*
Anões	30 %
Bugbears	50 %**
Centauros	30 %**
Elfos em geral	15 %
Feithnari	40 %**
Gnolls	55 %**
Gnomos	10 %
Goblins	85 %
Halflings	50 %
Hengeyokais	35 %
Hobgoblins	75 %
Homens-Lagartos	65 %**
Humanos	50 %
Hynnes	40 %
Kathos	25 %
Kobolds	90 %
Lefous	45 %
Medusas	55 %
Meio-driades	65 %
Meio-elfos	35 %
Meio-orcs	55 %
Meio-ogro	40 %
Minaques	60 %
Minauros	50 %
Minotauros	40 %
Moreais	60 %
Nagahs	75 &
Nimbus	50 %
Orcs	55 %
Quareens	80 %
Quellons	70 %
Povos-Trovão	65 %
Sereias	40 %
Skliryneies	45 %
Sprites	70 %*
Sulfure	100 %*
Thri-Kreen	60 %
Trogloditas	75 %**
Trolls nobres	60 %
Vardak	10 %**

* Essas espécies podem escolher se querem ou não engravidar

** Esse percentual é referente ao período do verão, em outras estações a chance é de 0%

À medida que sua insanidade toma conta, você regredire a um ser irracional, abandonando a inteligência e a rationalidade para se render aos seus desejos mais básicos e simples.



Regras de trauma psíquico

Após o personagem sofrer algum choque traumático ou adquirir um Kink ou quebrar um taboô ele deve rolar 1d54 na tabela de insanidade, caso tire o mesmo valor, eles se somam.

Para se livrar de uma insanidade, será necessário três sucessos em teste de cura com a CD igual a $15 + \frac{1}{2}$ do nível do acamado. Muitas vezes um personagem que sofre de alguma insanidade acaba se negando a receber tratamento, pois a entrega à loucura se dá de bom grado...

MANIFESTAÇÕES DA LOUCURA

Quando oprimidos por tensões físicas, químicas e psíquicas intensas, algumas pessoas escolhem escapar da sua loucura interior deixando de lado a rationalidade.



Tabela de Trauma Psíquicos

Resultado	Efeito
01	Você se vê falando na terceira pessoa, como se estivesse contando sua própria história, em vez de vivê-la.
02	Para onde quer que olhe, você não consegue se livrar da sensação de que tudo está ligeiramente fora do lugar.
03	Um brinquedo sexual aleatório ou peça de roupa ao seu alcance de repente começa a falar com você, alegando ser um artefato poderoso ou a vítima de uma poderosa maldição polimórfica
04	Sexo e masturbação são as únicas coisas que parecem prender sua atenção. Você se torna rapidamente obcecado por buscas de prazer físico
05	Você acha o próprio mundo engraçado e começa a rir alto até das coisas mais simples.
06	O passado, o presente e o futuro fluem juntos em uma realidade misteriosa. Você tem dificuldade em diferenciá-los e geralmente coloca eventos ou memórias fora de ordem.
07	A atração sexual brota de lugares inesperados. Você acha todo mundo atraente, especialmente amigos íntimos.
08	Você fica convencido de que os outros estão se aproveitando de você.
09	Você se sente tolo demais para confiar em sua própria intuição e não pode deixar de questionar a si mesmo.
10	Você se encontra fisicamente na condição de intoxicado por qualquer substância que coma.
11	Você desenvolve uma poderosa fixação oral e sente a necessidade constante de manter algo fálico ou não na boca.
12	As últimas horas são um borrão; você não consegue se lembrar de nada que aconteceu desde seu último descanso.
13	Sempre que você ou outra criatura gasta riqueza para comprar algo para você, você ganha 2d6 de estimulação psíquica.
14	Seus hábitos alimentares se tornam terrivelmente pouco saudáveis.
15	Sempre que você vir seu próprio reflexo, você deve ter sucesso em um teste de vontade CD 12 ou ficará Fascinado pelo próprio reflexo
16	A sensação é confusa e você parece ouvir cores ou ver sons. Ao fazer testes

de percepção, você sofre uma penalidade de -4

Seus dedos lutam para lembrar as nuances da linguagem escrita. Você deve obter sucesso em um teste de destreza com CD 10 para escrever de forma legível

Você seu vocabulário diminui a cada dia que passa palavras simples e grandes se tornam difíceis de pronunciar.

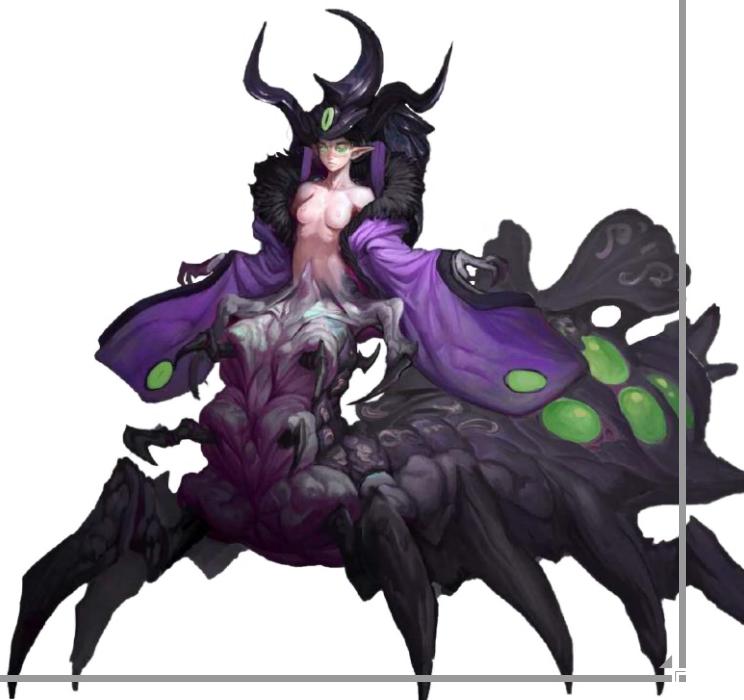
Você é submisso demais para tentar impor sua vontade aos outros. Você tem penalidade de -4 contra testes de persuasão e intimidação

Sempre que você tentar se lembrar de uma pessoa, lugar ou evento em particular, jogue 1d4 em um 1, você não pode se lembrar até completar um descanso

Você não pode deixar de contar histórias fantasiosas, mesmo quando a verdade seria melhor. Você adiciona +4 em testes de enganação ao contar uma mentira, mas deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 12 para contar a verdade

O brilho do sol incomoda seus olhos como se estivesse de ressaca. Você tem uma penalidade de -4 em testes de percepção que dependam da visão

Você ganha um bônus de +2 em todos os testes de perícia em que é treinado. Este efeito dura até que você falhe em um teste de perícia, momento em que ganha penalidade de -4 em todos os testes de perícia, por um dia.



24	A linguagem escrita torna-se difícil porque os símbolos na página parecem dançar. Você deve ter sucesso em um teste de inteligência CD 10 para ler qualquer escrita.
25	Você é muito simplório para tentar qualquer tipo de trapaça. Você tem penalidade de -4 em testes para enganar e roubar
26	Você ganha um nível de superestimulação e tem 50% de chance de ganhar ou não os benefícios de um descanso.
27	Você tem problemas para se concentrar na presença de implementos sexuais. Você tem penalidade de -4 em avanços diretos e testes de clímax .
28	Seu cérebro idiota simplesmente não consegue juntar frases coerentes. Você deve obter sucesso em um teste de inteligência com CD 10 para falar coerentemente
29	A diferença entre sonho e memória é mal definida. Você tem penalidade de -4 em testes de conhecimento feitos para recordar informações.
30	Você acha difícil tomar decisões e muitas vezes vacila em situações críticas. Sempre que rolar um d20, você trata uma rolagem de 2 como uma falha crítica.
31	Você se distrai facilmente e não consegue se concentrar em uma única tarefa ou objetivo. Você não pode optar por repetir a mesma ação ou atingir a mesma criatura ou objeto duas vezes seguidas.
32	Se uma criatura que você pode ouvir falar seu nome completo em voz alta, você se sente compelido a obedecer seus comandos como se fosse alvo do feitiço Sugestão
33	Você não consegue se lembrar de nada que aconteceu durante os últimos 1d6 dias
34	Você não consegue se lembrar de como usar as ferramentas que conhecia tão bem. Você perde uma perícia ou ferramenta.
35	Mesmo o toque mais leve destrói sua mente com prazer erótico. Você ganha 1d6 de estimulação psíquica extra sempre que recebe estimulação de uma fonte física.

36 Suas mãos parecem hesitantes em fazer qualquer coisa que não seja brincar consigo mesmo, você tem penalidade de -2 em testes enquanto pelo menos uma das suas mãos estiver sendo usada para dar prazer a si mesmo.



- 37 Você está convencido de que deve se alimentar dos orgasmos dos outros para sobreviver. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 15 para resistir à consumir os fluidos sexuais de outras criaturas.
- 38 Seus sonhos são atormentados por fantasias eróticas poderosas para resistir a se tocar. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade com CD 15 para obter os benefícios de qualquer descanso.
- 39 Você foi afigrido por uma maldição terrivelmente obscena. Você sofre os efeitos de uma Marca de Luxúria aleatória.

40	Sua mente se recusa a guardar novas informações na memória. Ao final de cada descanso, você esquece tudo o que aconteceu desde que ganhou esse efeito de loucura.	49	Uma necessidade profunda e erótica toma conta de todo o seu ser, drenando sua resistência aos avanços sexuais. Seu valor de inibição é reduzido pela metade e você ganha a condição de hiperexcitação.
41	Você se sente compelido a se repetir, para não cometer um erro. Sempre que você usar uma perícia, você deve re-rolar e ficar com a segunda rolagem.	50	Você não se lembra de nada antes de ganhar esse efeito de insanidade e deve ser bem sucedido em um teste de Vontade com CD 15 para se beneficiar de qualquer bônus em suas perícias. Você ainda se lembra de como falar, andar e outras funções, e ainda pode usar habilidades de classe.
42	Seu corpo está dominado pela necessidade de se masturbar. Você deve ter sucesso em um teste de Vontade com CD 15 a cada rodada, ou passará seu turno se masturbando furiosamente.	51	Você falha automaticamente em testes de furtividade e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade CD 15 ou usar sua reação para fazer um avanço sexual contra uma criatura a um metro de você.
43	Todos os seus orifícios parecem mais apertados e mais sensíveis ao prazer. Você é tratado como uma categoria de tamanho menor com o propósito de ser sexualmente penetrado(a).	52	A luxúria toma conta de cada momento do seu tempo livre. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 10 para obter os benefícios de um descanso. Em caso de falha, você passa o tempo todo se masturbando
44	Você se vê tentando à dar prazer às pessoas ao seu redor. Enquanto estiver a 1,5 m de outra criatura que você conheça, você deve obter sucesso em um teste de Vontade com CD 15 ou tentar um avanço sexual contra o alvo.	53	Você sofre flashes intensos de prazer orgástico, enquanto o clímax ecoa por seu corpo. Quando você é atingido por um avanço sexual, você deve ter sucesso em um teste de Vontade CD 15 ou ficará incapacitado até o final do seu próximo turno
45	De repente, você se vê excitado por coisas que nunca sentiu antes. Você ganha os efeitos negativos de uma Característica de Fetiche, escolhida aleatoriamente.	54	Sempre que você entrar em uma nova área, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 15 ou estará sob os efeitos do feitiço terreno Ilusório. Com um 1 natural, você também ganha a condição desinibida até chegar ao clímax
46	Tudo te excita, mas parece que você não consegue gozar, não importa o quanto tente. Você ganha as condições Negado e Excitado.		
47	O que quer que tenha sido... Você precisa de mais. Você desenvolve um vício no último ato sexual que realizou ou foi alvo e ganha um nível de exaustão para cada dia que passa sem ele.		
48	Quem ou o que quer que sejam, eles são a criatura mais excitante que você já viu. Você fica Apaixonado por uma criatura que você pode ver, escolhida pelo Mestre, e ganha um nível de superexcitado enquanto estiver a 3 metros da dita criatura		



MARCAS DE LUXÚRIA

Marcas de Luxuria são selos poderosos que inicialmente são desenvolvidos para uma Concubina após seu primeiro encontro sexual, afigindo-a com desejos sexuais poderosos e marcando-os para sempre como objetos性uals.

Essas marcas aparecem visivelmente através de roupas e até mesmo de armaduras enquanto seu portador está excitado, brilhando mais intensamente à medida que o clímax se aproxima cada vez mais.

Uma criatura afigida por uma Marca de Luxuria tem seu valor de inibição permanentemente reduzido pela metade.



Toda marca de Luxúria possuiu um nível associado a ela que reflete a intensidade dos seus efeitos e a capacidade dela de sobrepujar sua vontade te transformando numa combina (o) lasciva.

A cada três falhas, num teste de Vontade com CD igual a $10+1/2$ do nível + nível da Marca, o nível da marca aumenta em 1 até ser impossível resistir aos seus efeitos. A cada três sucessos em resistir aos efeitos da marca, ela regredie ao estado inicial.

Criando uma Marca de Luxúria

Para se criar uma Marca de Luxúria você deve possuir a magia Marca Arcana ou o talento regional Criar Tatuagem.

O conjurador Arcano deve tocar uma parte do corpo do alvo quando ele tiver ao menos um estágio de Multiplos Climax ou mais. A CD para o Arcano criar uma Marca de Luxúria no lugar uma Marca Arcana comum é um teste de Habilidade chave com CD igual a $10+Nível$ da Marca.

Um criador de tatuagem pode fazer uma Marca de Luxúria sem precisar do alvo estando acometido de excitação. Somente usando afrodisíacos e tintas especiais ele pode fazer uma Marca através de um teste de perícia Ofício com CD igual a $10+Nível$ da Marca.

Livrando de uma Marca de Luxúria

Uma Marca de Luxúria não pode ser retirada de forma física, mesmo arrancando a pele do qual ela foi desenhada, a Marca somente pode ser retirada através de magia Remover Maldição com CD igual a $10+Nível$ da Marca.

As Marcas de Luxúria

Marca de Luxúria	Nível
Marca da Abundância	1
Marca da Falsa Dominância	5
Marca da Negação	1
Marca da Obediência	4
Marca da Obsessão	2
Marca da Paixão	1
Marca da Reprodução	8
Marca da Sedução	9
Marca da Transformação	6
Marca de Virilidade	1
Marca do Altruísmo	3
Marca do Harém	2
Marca do Instinto Bestial	2
Marca do Vazio	1
Marca do Vício	2
Marca dos Ecos	7

Marca da Abundância – Nível 1

A Marca da Abundância é frequentemente confundida com uma bênção daqueles tolos demais para reconhecer sua natureza.

Cada vez que o portador desta Marca completa um descanso sem chegar ao clímax, o tamanho de seus Seios aumenta uma categoria de tamanho (até o máximo de Enorme), fazendo com que ganhe uma penalidade cumulativa de -1 na CA e nos testes de Reflexos. Cada vez que o portador desta Marca falha em um teste de resistência de clímax, ele produz 1 litro de Leite, e o aumento de tamanho e as

penalidades aplicadas pela maldição são reduzidos em 1.

Marca da Falsa Dominância – Nível 5

A Marca da Falsa Dominância é uma poderosa maldição escondida sob o disfarce de uma bênção, permitindo que seu portador comande os outros ao custo de seu próprio autocontrole.

O portador desta Marca aprende o feitiço Dominar Pessoa e pode lançá-lo uma vez por dia sem gastar mana. Quando lançado dessa forma, o feitiço é sempre considerado um Avanço Sexual e usa Carisma, Inteligência ou Sabedoria como habilidade de lançamento.

Cada vez que o portador lança a magia, ele fica desinibido pelo próximo minuto, e o nível desta Marca de Luxúria aumenta em +1. Uma criatura portando a Marca da Falsa Dominância falha automaticamente nos testes de resistência contra as condições apaixonado e Superexcitado se a fonte do efeito parecer submissa.

Marca da Negação – Nível 1

A Marca da Negação prende seu portador em um estado de necessidade sempre presente, incapaz de se satisfazer, exceto nas mãos de seu corruptor.

O portador desta Marca ganha a Condição Negada. Ao aplicar a Marca, o conjurador pode especificar qualquer número de condições, como obter permissão de uma criatura específica, fazer sexo com uma criatura de um tipo específico ou se envolver em uma perversão ou fetiche em particular. Enquanto uma ou mais dessas condições forem atendidas, a Marca regide ao estado inicial. Para cada nível da Marca uma nova condição pode ser criada.

Marca da Obediência – Nível 4

A Marca da Obediência é talvez a Marca mais direta e eficaz que pode ser aplicada a uma vítima; usando sua própria excitação e desejo de impor a vontade do lançador sobre eles.

O portador desta Marca é enfeitiçado pelo lançador da maldição e não pode se mover voluntariamente a mais de 1 milha do lançador, a menos que seja comandado pelo próprio lançador.

Enquanto o portador desta marca for afetado por pelo menos um nível de superestimulação, o lançador desta marca pode usar uma ação para sujeitar o portador ao seu controle. O portador deve ter sucesso

em um teste de resistência Vontade com CD 10 + Nível da Marca, ou será afetado pelo feitiço Dominar Monstro/Pessoa.

Marca da Obsessão – Nível 2

A Marca da Obsessão foi projetada para corromper os campeões da luz, escravizando-os à sua própria excitação na presença de seus inimigos.

Ao aplicar esta Marca, o conjurador deve escolher uma única raça ou tipo de criatura. O portador desta Marca ganha a condição Desinibido enquanto estiver a 3 metros de uma ou mais criaturas desta raça ou tipo.

Marca da Paixão – Nível 1

A Marca da Paixão é talvez a mais comum de todas as Marcas, instilando em seu portador uma atração inexplicável e avassaladora por outra criatura – na maioria das vezes o lançador da maldição.

O portador desta Marca ganha a condição Apaixonado. Ao aplicar esta Marca, o conjurador escolhe uma única criatura diferente do portador. Esta criatura se torna a fonte da paixão do portador.

Marca da Sedução – Nível 9

A Marca da Sedução chama a atenção de todos aqueles que olham para seu portador, quer essa atenção seja desejada ou não. O portador desta Marca sofre uma penalidade de -4 em testes de furtividade.

As criaturas que virem o rosto do portador desta Marca devem fazer um teste de resistência Vontade com uma CD de 10 + Nível da Marca. Qualquer criatura que não pode ser encantada tem sucesso neste teste automaticamente.

Em uma falha na resistência, o alvo se torna sexualmente agressivo com o portador desta Marca, até chegar ao clímax. Criaturas que obtiverem sucesso neste teste de resistência ou forem levadas ao clímax pelo portador são imunes a este efeito por 24 horas



Marca da Transformação- 6

Derivada da mesma magia que fortalece a licantropia e aflições bestiais semelhantes, a Marca da transformação faz com que uma criatura se transforme involuntariamente em uma criatura de puro desejo. Ao aplicar esta Marca, o conjurador especifica uma única sensação ou evento desencadeador. O lançador também especifica uma raça específica ou tipo de criatura humanóide.

Quando a condição ocorre, o portador desta Marca se transformará na raça ou criatura especificada por 1d6 horas. Enquanto transformado desta forma, o portador torna-se desinibido e suas estatísticas no jogo mudam para refletir sua nova raça ou tipo de criatura.

Além disso, sempre que o portador transformado fizer ou estiver sujeito a um teste de impregnação ou teste de resistência de clímax, ele não o faz.

Marca da Virilidade – Nível 1

A Marca da Virilidade confere ao seu portador uma ereção poderosa e latejante, que continua a crescer a menos que seja saciada pelo clímax.

Cada vez que o portador desta Marca completa um descanso, o tamanho de seu pênis aumenta em uma categoria de tamanho (até um máximo de Enorme), fazendo com que ganhe uma penalidade cumulativa de -1 na CA e nos testes de Reflexos.

Se o portador não tiver um pênis, ganha um com a categoria de tamanho minúsculo. Cada vez que o portador desta Marca falha em um teste de resistência de clímax, ele produz 1 litro de sêmen, e o aumento de tamanho e as penalidades aplicadas pela maldição são reduzidos em 1.

Marca do Altruísmo- 3

A Marca do Altruísmo é tudo menos altruísta, forçando uma criatura a suportar o prazer corrupto em troca da ajuda que fornece aos outros.

Cada vez que o portador desta marca usa um feitiço ou outro efeito para restaurar os pontos de vida de outra criatura, a Excitação Máxima do portador é reduzido na mesma quantidade, até que complete um descanso. Além disso, cada vez que o portador estabiliza uma criatura moribunda (zero PV), o nível desta marca aumenta em 1.



Marca do Instinto Bestial- 2

A Marca do Instinto Bestial instila em seu portador um desejo insaciável de procriar. Forçando -os a procurar um suprimento inegociável de parceiros sexuais ou a se submeter infinitamente a uma criatura com resistência suficiente para atender às suas necessidades carnais.

Cada vez que o portador desta Marca completa um descanso, ele ganha a condição Desinibido, que dura até chegar ao clímax através de sexo desprotegido.

Marca da Reprodução – Nível 8

A Marca da reprodução obriga ao portador a querer reproduzir com qualquer fêmea próxima a ele com o simples desejo de perpetuar sua espécie.

O portador desta Marca deve ao menos uma vez por dia querer engravidar uma fêmea, não admitindo que ela desperdice qualquer gota de sêmen. O portador deve fazer um teste de Vontade CD 10 + Nível da Marca para evitar engravidar intencionalmente alguma fêmea.

Marca do Vazio – Nível 1

A Marca do Vazio é de longe o mais leve das Marcas de Luxúria, e muitas vezes é procurado como uma bênção, apesar de seus efeitos corruptos.

O portador desta Marca não sofre penalidades ou efeitos negativos por ser penetrado por criaturas ou implementos com mais de duas categorias de tamanho maiores que ele, e é resistente a estimulação de implementos com menos de uma categoria de tamanho maior que ele.

Uma criatura portando a Marca do vazio tem penalidade de -2 em testes de resistência, jogadas de ataque e testes de perícia enquanto não for penetrada por um implemento sexual pelo menos uma categoria de tamanho maior que a sua.

Marca do vício – Nível 2

A Marca do vício aflige aqueles que o carregam com uma poderosa fome de sexo e uma necessidade de consumir fluidos sexuais.

O portador desta marca ganha um vício em atos sexuais. Esse vício segue as regras normais de vício e abstinência, mas não pode ser removido enquanto a marca estiver presente. Além disso, uma criatura aflijida por esta marca deve consumir pelo menos 100mL de esperma ou outros fluidos sexuais para obter os benefícios de um descanso.

Marca dos Ecos – Nível 7

A Marca dos Ecos aflige seu portador com o mesmo estímulo que eles concedem aos outros, intencionalmente ou não. Muitas vezes é considerado uma das menos hediondas.

Sempre que o portador desta Marca inflige estimulação em outra criatura, ela ganha estimulação psíquica igual à mesma quantidade.

Cada vez que o portador desta Marca é levado ao clímax por esta estimulação psíquica, o nível desta marca aumenta em +1

Marca do Harém – Nível 2

A marca do Harém pode ser o sonho de qualquer macho, porém o efeito dessa Marca é fazer o portador amar todas as fêmeas que consegue ver.

Sempre que o Portador ver uma fêmea ele ganhará a condição prestativo. Caso ele tenha relações com alguma fêmea ele deve fazer um teste de Vontade CD 10 + nível da Marca caso contrário ele ganha condição Apaixonado e a Marca ganha +1 nível. Cada nível corresponde a uma nova fêmea para o seu harém...



FETICHES, KINKS E TABOOS

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 medo para tal.

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

A repressão às vezes assume a forma de lei, tornando esses aspectos da sexualidade ilegais. Outras vezes, manifesta-se através do preconceito social. Além da atividade ser proibida socialmente, a discussão aberta, a tolerância ou mesmo a mera menção do tópico tabu podem ser socialmente estigmatizantes. Muitos taboos podem variar em acordo com o Alinhamento do personagem.

Ao criar seu personagem, você escolhe um ou mais fetiches à sua escolha, para cada fetiche escolhido ele deve escolher um Kink e um Taboo, seu 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
Pyrofilia
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

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 tabu 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.

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! Mão 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.

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... seja o casto ou seu affair, a lasciva de ter algo proibido consigo que está se guardando para ti no 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 flirtam com as energias sexuais, 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 desenvolvem um gosto em dominar pessoas mais fracas, impondo sua vontade e força contra pessoas comuns ou até mesmo companheiros de bando.

O gosto pela dominação é a porta de entrada para novos fetiches como o Bondage, ter o controle do corpo, da vontade e do desejo de seu parceiro.

Escravidão

Seja por um passado terrível ou apenas um prazer estranho, alguns personagens sentem prazer não somente em serem dominados por seus

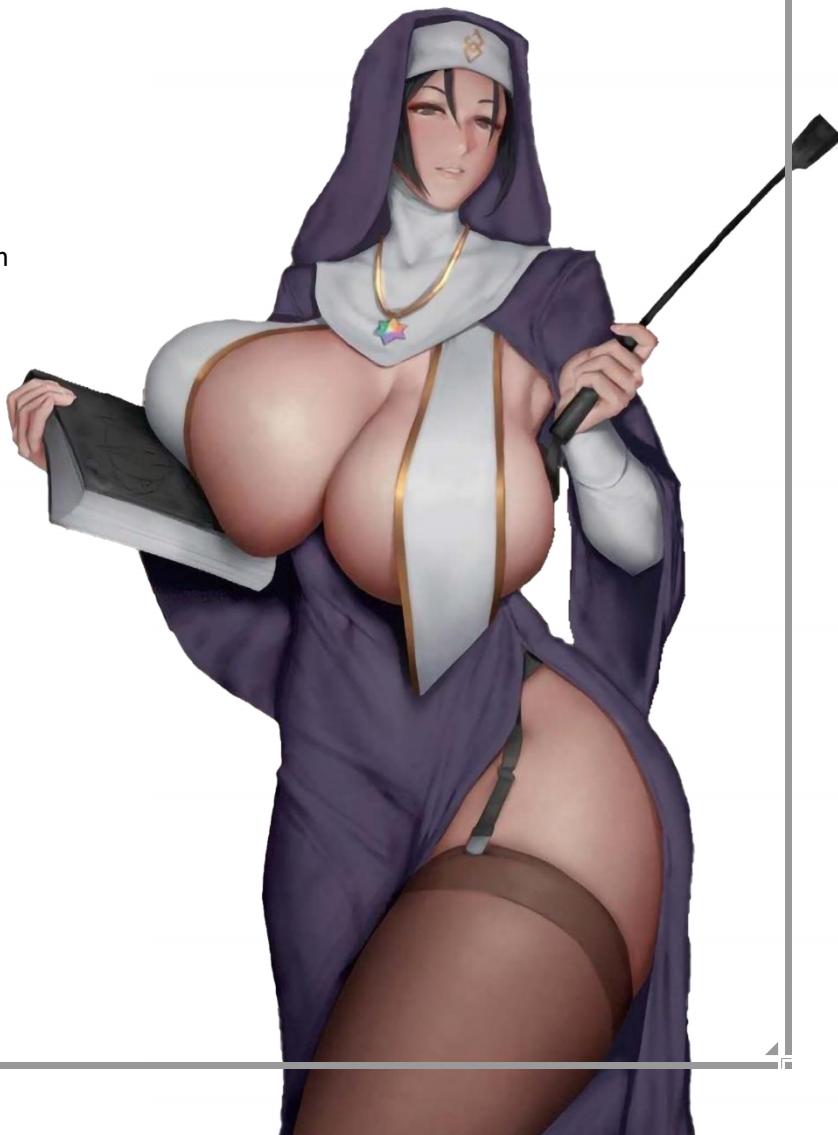
companheiros, mas sim de servir a eles como objetos de suas vontades e desejos sem se importar com a própria vontade.

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 ou não. Essa troca de papéis pode ser feita desde forma teatral, usando implementos sexuais ou até mesmo mágicos.

Golenfilia

Esse fetiche se refere ao gosto de ter um parceiro constructo, não um de combate mas sim um 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 satisfazê-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. Pode parecer estranho alguém aceitar ser alvo dessa magia para esse fim, porém muitos podem se excitar somente com a ideia de serem abusados sem saber.

Homossexualidade

A homossexualidade é bem mais comum do que parece, aventureiros solitários que arriscam a vida para ajudar um outro companheiro de viagem, podem criar laços afetivos bem fortes como também de jovens nobres cansados e desejosos por algo '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 onde ainda tal prática pode ser vista.



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 e gerar uma estimulação psicológica no detentor desse fetiche.

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 fique 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 ou mortos-vivos como objetos性uais ou até mesmo como parceiros sexuais.

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

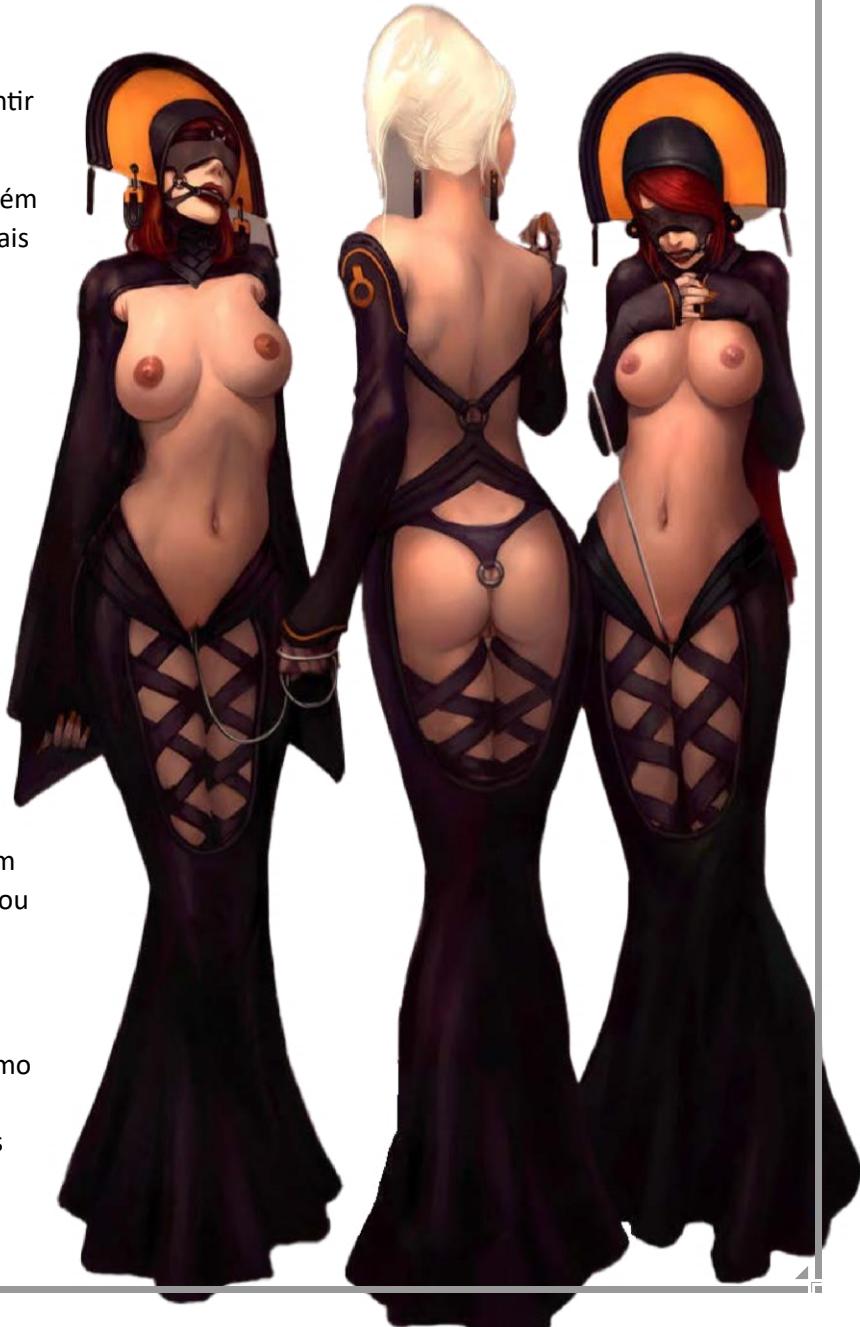
Esse fetiche se caracteriza pelo deleite de material com representações de atos sexuais ou apenas de nudez.

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.

A promiscuidade pode ser o começo de diversos outros fetiches e kinks que um aventureiro possa vir a ter um dia.



Prostituição 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.

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性uais, magias para aumentar os atributos性uais seu ou do seu parceiro e até mesmo suportar parceiros ou parceiras de uma categoria de tamanho maior que a do portador desse fetiche.

Esses fetiche pode ser saciados 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 promíscuo, 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.

Esse fetiche abre portas para vários outros fetiches pois as possibilidades são infinitas.

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.

REFINANDO PERSONAGENS

LASCIVOS

Todo personagem de TRPG foi feito para causar dano ou manter seus companheiros vivos em situações de perigo extremo, porém numa campanha mais adulta a aventura não se resume a bolas de fogo, há muito

role-play a ser explorado a seguir há alguns pontos em destaque que podem ser usados para dar um toque todo especial para o seu personagem.

Casamento e Vínculo

Muitas vezes considerado um dos elementos mais nobres e conceituados de uma sociedade, comprometer-se com um casamento ou união legal é uma parte importante da vida de qualquer pessoa. Através do casamento, os laços da sociedade são fortalecidos. Através dos filhos, um resultado comum do casamento, as linhagens familiares são mantidas fortes.

Um personagem casado tem um parceiro (ou parceiros) em quem pode confiar, como alguém que fornece apoio emocional, social e financeiro. Se ambos os membros de um casal são aventureiros, cada um tem um aliado que cuida do outro. Através de seu amor, grandes e épicas aventuras os aguardam.

Muitas sociedades usam o casamento (e laços semelhantes ao casamento) para esclarecer direitos de propriedade, simplificar heranças, delinear parentesco, transferir títulos e direitos de linhagem de pais para filhos e estabelecer sucessão clara entre membros da realeza ou governantes



Relacionamento	Descrição
Convencional	Um macho e uma fêmea
Monogâmico	Dois parceiros de qualquer sexo
Poligâmico	Um macho e mais de uma fêmea
Poliândrico	Uma fêmea e mais de um macho
Casamento grupal	Vários machos e várias fêmeas
Teogâmico	Relacionamento entre uma deidade e um mortal.

Duração	
Vitalício	
Um ano	
Até a primeira nevasca	
Até a décima terceira lua nova	
Até que um vaso de casamento se quebre	
Até que os anciões o dissolvam	
Um ano e um dia	
Até que uma criança seja concebida	
Até a próxima lua nova	
Até a próxima lua cheia	
Até que um novo monarca seja coroado	

Compromisso e infidelidade

Em um jogo que envolve aspectos sexuais, os temas compromisso e infidelidade vêm à tona, trazendo tanto alegria quanto tristeza para os envolvidos.

Compromissos e fidelidade são definidos culturalmente. Uma grande variedade de normas são possíveis, alguns os definem estreitamente, alguns amplamente.

Fidelidade para alguns é parceria com uma (ou algumas) pessoas com quem se tem votos sagrados que proíbem o compartilhamento sexual fora do relacionamento. Outros têm compromissos mais amplos que proíbem a seletividade sexual.

É interessante o jogador definir suas crenças nas quais os relacionamentos são construídos para ele, seja casamentos, castidade ou mesmo infidelidade. Segue abaixo uma relação de Fidelidade para NPCs e jogadores.

O sexo é permitido apenas dentro dos laços do relacionamento comprometido

Os homens podem buscar relações sexuais fora do relacionamento

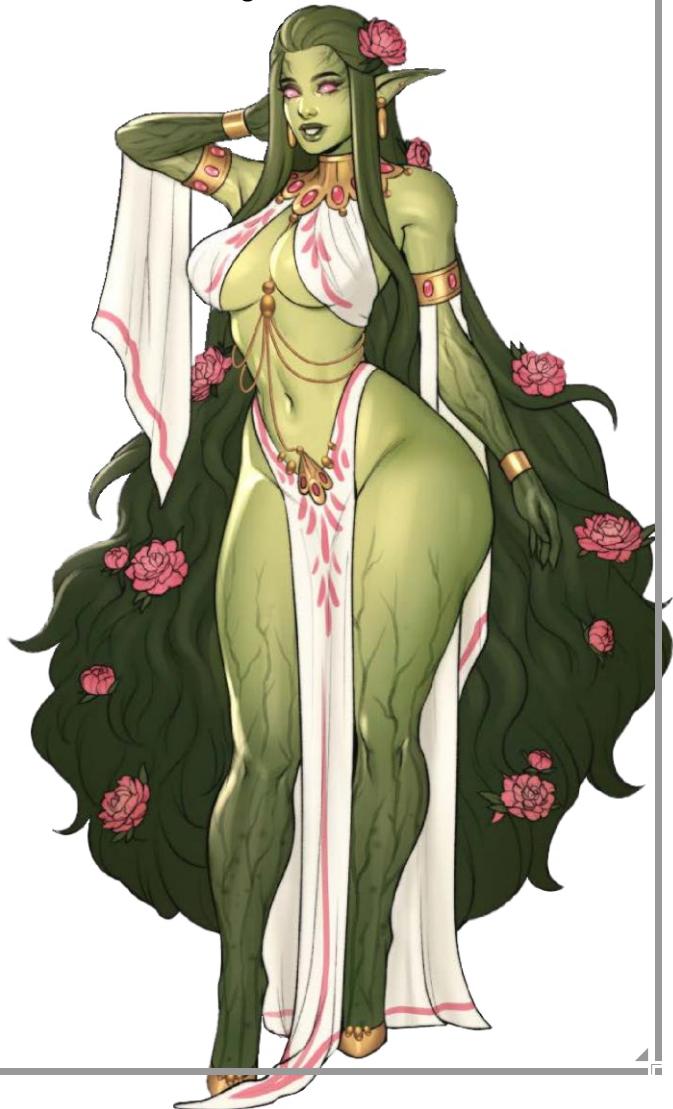
As mulheres podem buscar relações sexuais fora do relacionamento

O membro da casta social mais alta pode buscar relações sexuais fora do relacionamento
Sexo fora do relacionamento é permitido se o(s) parceiro(s) aprovar(em) o amante
Relacionamentos menores formalizados, como concubinas, são aceitos
Relações sexuais abertas e casuais são aceitas
São esperadas relações sexuais discretas e duradoura
Uma relação sexual externa é permitida apenas se não gerar uma criança

Ritos de Passagem

As sociedades têm pontos de referência pelos quais determinam se um indivíduo é um adulto ou uma criança. Alguns usam o início da menstruação de uma menina ou outra mudança biológica como indicador e outros escolhem uma data arbitrária para indicar a idade adulta.

Frequentemente, um ritual ou cerimônia marca a transição da infância para a maturidade. Dependendo da cultura e suas atitudes em relação ao indivíduo, algumas passagens são determinadas pelas ações do futuro adulto e outras são determinadas ou feitas pela sociedade. Ritos comuns de passagem para homens e mulheres incluem o seguinte



Ritos comuns de Passagem
Atingir uma certa idade
Caçar ou matar uma criatura em particular
Casar-se
Circuncisão
Jornada pessoal
Marcações na carne
Menstruação (somente mulheres)
Parte do corpo distendida ou remodelada (como lábios, orelhas, pescoço, órgãos genitais)
Piercing
Presbíteros/Decreto do Conselho
Primeiro encontro sexual
Primeiro filho concebido
Primeiro uso da habilidade similar a magia
Ritual religioso/reconhecimento por divindade
Tatuagem



Atingir uma certa idade:

Algo comum na maioria das sociedades mais civilizadas e regradas de Arton. Muitos definem essa idade em 18 anos.

Caçar ou matar uma certa criatura:

Um rito comum entre druidas, bárbaros e caçadores chegando raramente entre os guerreiros. Caçar uma grande fera demonstra para o grupo que o iniciado está pronto para a vida adulta.

Casar-se:

Prática comum em inúmeros lugares, assumir um compromisso por toda a vida com alguém é considerado como o maior passo que alguém pode dar. Prática quase que obrigatória para devotos.

Circuncisão:

Uma prática comum entre devotos de Keen, o corte do prepúcio indica a entrada para a vida adulta.

Jornada Pessoal:

Muito comum entre aventureiros, que recebem uma missão seja de origem divina ou apenas um trabalho para sua comunidade. Completar uma jornada pessoal indica para todos como também para o ex-jovem que ele é um adulto.

Marcações na carne:

A prática de marcar a carne seja com cicatrizes ou mesmo a ferro quente são comuns em diversos lugares de Arton. Uma cicatriz de batalha pode ser muito apreciada por algumas pessoas.

Menstruação:

Exclusivo para fêmeas, mas menstruação é a prova que a fêmea se tornou fértil e se tornando uma fêmea elegível para uma relação com intuito de gerar filhos. Em algumas tribos ou tradições religiosas muitas fêmeas jovens que menstruaram tendem a se casar forçadamente.

Distensão corporal:

Comum em tribos selvagens, podem ser consideradas mutilações para aqueles que não conhecem essa prática.

Piercing:

A prática de perfuração do corpo com peças de metal ou mesmo de ossos fazem parte de ritos de passagem, como por exemplo a fixação de piercings nas genitálias.

Presbíteros:

Comum em regiões isoladas onde religiosos são mais fortes ou comunidades dominadas por fanáticos, sendo eles quem definem quando um jovem se torna adulto.

Primeiro encontro sexual:

A perda da virgindade é um tradicional Rito de Passagem, por mais que em algumas sociedades seja um taboo, tais relacionamentos a cada dia são mais comum.

Primeiro filho:

Não é incomum o indivíduo ser considerado adulto quando se tem um filho, essa prática ocorre com frequência entre devotos de Lena, onde até mesmo meninos e meninas ainda muito jovens já possuem filhos.

Primeiro uso de habilidade similar a magia:

O despertar do conhecimento Arcano ou Divino abre um universo totalmente novo ao iniciado. Segredos a serem compreendidos, erudição com livros proibidos ou mesmo o ingresso em um templo ou escola de magia...tudo isso o desprende da limitação de ser uma 'criança' para ser algo maior.

Ritual Religioso e reconhecimento de uma divindade:

Prática exclusiva para devotos, onde se realiza algum ritual ou até mesmo uma missão divina, que pode se mostrar através de um sonho, profecia ou simplesmente dada por um mensageiro ou pelo religioso mais antigo.

Tatuagens:

A arte de se tatuar é muito comum por toda Arton, porém como rito de passagem ela é bem específica de comunidades isoladas. Tatuagens são registros na pele sobre a vida do indivíduo e claro sua maturidade não ficaria de fora. Muitos machos tatuam a virilha enquanto para as fêmeas é mais comum tatuarem o ventre.

DOENÇAS SEXUALMENTE

TRANSMISSÍVEIS

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.

Consequências Sociais

Um personagem que tem uma doença sexualmente transmissível também deve lidar com as consequências sociais negativas que vêm com a doença. Ainda mais do que as doenças comuns, as DST são consideradas muito mais "sujas".

Uma pessoa que é conhecida por ser portadora de uma DST pode ser evitada, evitada, ridicularizada ou até mesmo presa ou exilada.

Em geral, um Personagem com uma doença sexualmente transmissível sofre uma penalidade de -2 nos testes de Diplomacia em qualquer situação em que se saiba que o personagem carrega a doença. Essa penalidade pode aumentar para -4 em situações sexuais



Tipos de doenças sexualmente transmissíveis

Descrevemos aqui uma lista de exemplos de doenças sexualmente transmissíveis. Alguns são modelados a partir de doenças encontradas no mundo real e algumas são novas, outras com alguma natureza mágica, tornando sua cura ainda mais difícil. Qualquer doença transmissível por contato, como a podridão da múmia também é sexualmente transmissível.

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.

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

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 aflagida com podridão de múmia deve obter sucesso em um teste de conjuração CD 20, ou o feitiço não terá efeito no personagem afilito. Para eliminar a

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 o cabelos ásperos jorre 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 comerciantes sem escrúpulos costumam usar emplastos com esse veneno para poder roubar clientes incautos.

Febre do Carniçal:

Um humanoide aflito que morre de febre do carniçal ressuscita como um carniçal à meia-noite da noite após morrer. Um humanoíde 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 humanóides 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).

Piolho 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 contraí-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 humanoíde ou humanoíde 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 excede esse limite é criado como vampiros de livre arbítrio. Um vampiro que é escravizado pode criar e escravarizar sua própria cria, então um vampiro mestre pode controlar vários vampiros menores dessa maneira.

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

Vergões Carmesim:

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

NOVAS MALDIÇÕES

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 magia, 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 à experiência aos seus jogadores. Eles também podem servir como opções divertidas para o feitiço Rogar Maldição e similares.

Os níveis listados para cada maldição representam o nível sugerido da maldição para efeitos de CD e de remover maldição.

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

Maldição	Nível
Bravata de Bardo	3
Calor Dominador	3
Despertar de Algo	3
Esperma Vivo	3
Excitação Apegada	3
Fraqueza do Submissô	3
Guarda-Roupa da Prostituta	3
Língua Quebrada	3
Manto da Amabilidade	3
Mestre do trabalho manual	3
Portador do Desejo	3
Redimensionamento Arbitrário	3
Tela Viva	3
Ventre Morto	3
Visões Sedutoras	3
Voz Adorável	3
Armamento da Besta	4
Climax Selvagem	4
Ganância da Prostituta	4
Lagartos Sexuais Transmissíveis	4
Ligação Irremovível	4
Luxúria do Curandeiro	4
Maldição do Corno	4
Seios Leitosos	4
Necessidade do Nudista	4
Orgasmo Explosivo	4
Vestiário Vivo	4
Fascínio do Vício	4
Virgem Perpétua	4

Beijo do Cupido	5
Clímax Prematuro	5
Forma Amaldiçoada	5
Língua da Besta	5
Boneco de Prazer	6
Desejo da Ninfá	6
Reversão Sexual	6
Abraço de Pedra	8
Sono de Somniac	8

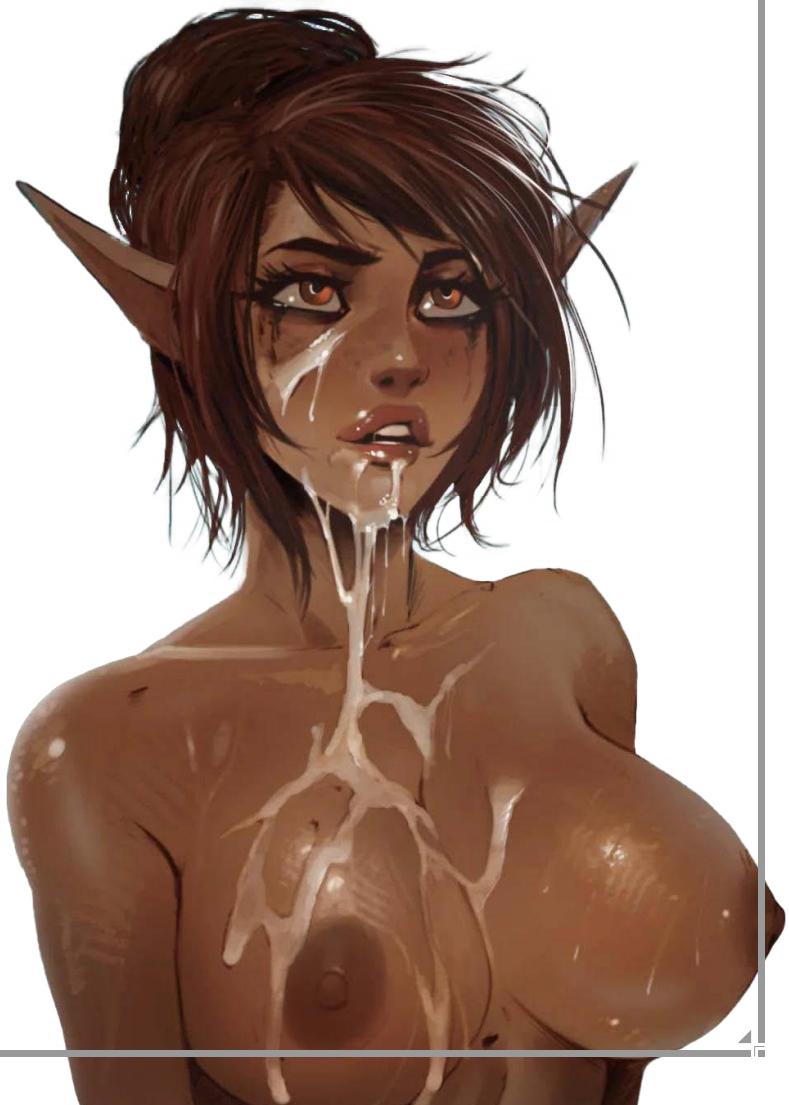
Abraço de Pedra

Maldição Nível 8

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

Enquanto amaldiçoadado 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 amaldiçoadado, ou será afetado como se fosse pelo feitiço Carne para Pedra.

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



Armamento da Besta

Maldição Nível 4

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

Enquanto amaldiçoado desta 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.

Beijo do Cupido

Maldição Lvl 5

Jogando a cautela ao vento, você se apaixona profundamente e desesperadamente pela próxima criatura que vir. Enquanto amaldiçoado dessa forma, você fica intoxicado e apaixonado pela próxima criatura sexualmente compatível que encontrar, se falhar num teste de Vontade CD 15+1/2 do nível do amaldiçoado. 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.

Boneco de Prazer

Maldição Nível 6

Seu corpo torna-se intrinsecamente entrelaçado com o de um boneco arcano. Você deve tomar cuidado para mantê-lo a salvo daqueles que o usariam contra você.

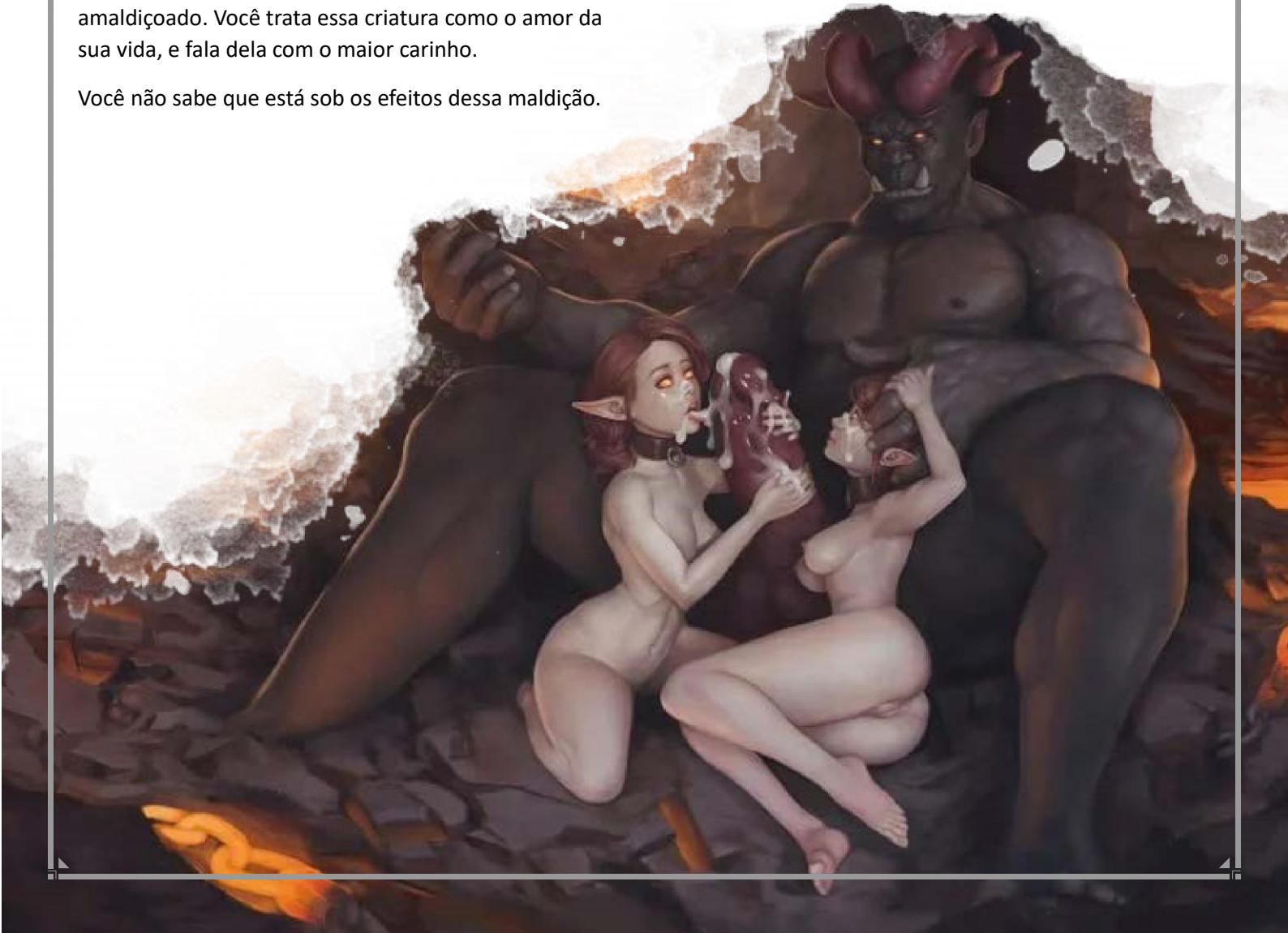
Quando você ganha essa maldição, um boneco seu aparece em sua posse. Caso falhe num teste de Vontade CD 16+1/2 do nível do amaldiçoado, este boneco fica permanentemente sintonizado com você e não pode ser dessintonizado até que esta maldição seja removida ou quebrada.

Bravata do Bardo

Maldição Nível 3

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

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna descaradamente confiante em suas proezas性uals, 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 3

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

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna excitado e aumenta em 30% a sua chance de concepção. Além disso, você pode dizer pelo cheiro se uma criatura é infértil, fértil ou se está prenha, e qual é o estado de excitação dela.

Climax Prematuro

Maldição Nível 5

Não importa o quanto você tente, você simplesmente não consegue se segurar diante de um clímax. Enquanto amaldiçoado desta forma, você falha automaticamente em qualquer teste de resistência de clímax, a menos que seja negado no momento. Se você for negado quando falhar em um teste de resistência de clímax, você será afetado como se fosse alvo do feitiço Raio de Exaustão.

Climax Selvagem

Maldição Nível 4

Seus orgasmos têm... Efeitos imprevisíveis.

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você falhar em um teste de resistência de clímax, você deve rolar imediatamente na tabela de magia selvagem lasciva para criar um efeito mágico.

Desejo da Ninfá

Maldição Nível 6

Apesar da humilhação, você se encontra desejando desesperadamente sexo oral com qualquer criatura que se exponha a você.

Enquanto amaldiçoado desta forma, cada vez que você for exposto aos órgãos genitais de uma criatura, você deve ter sucesso em um teste de Vontade CD 16+1/2 do Nível do amaldiçoado, ou ficará desinibido e apaixonado pela criatura pelo próximo minuto.

Se você for bem-sucedido neste teste de resistência, ficará imune a este efeito, pelas próximas 12 horas.

Despertar de Algo

Maldição Nível 3

Você... uh... Não sabia que você gostava disso. Enquanto amaldiçoado desta forma, você ganha um único fetiche da seção Fetiches deste documento. Você e o Mestre trabalham juntos para determinar qual fetiche é ganho.

Esperma Vivo

Maldição Nível 3

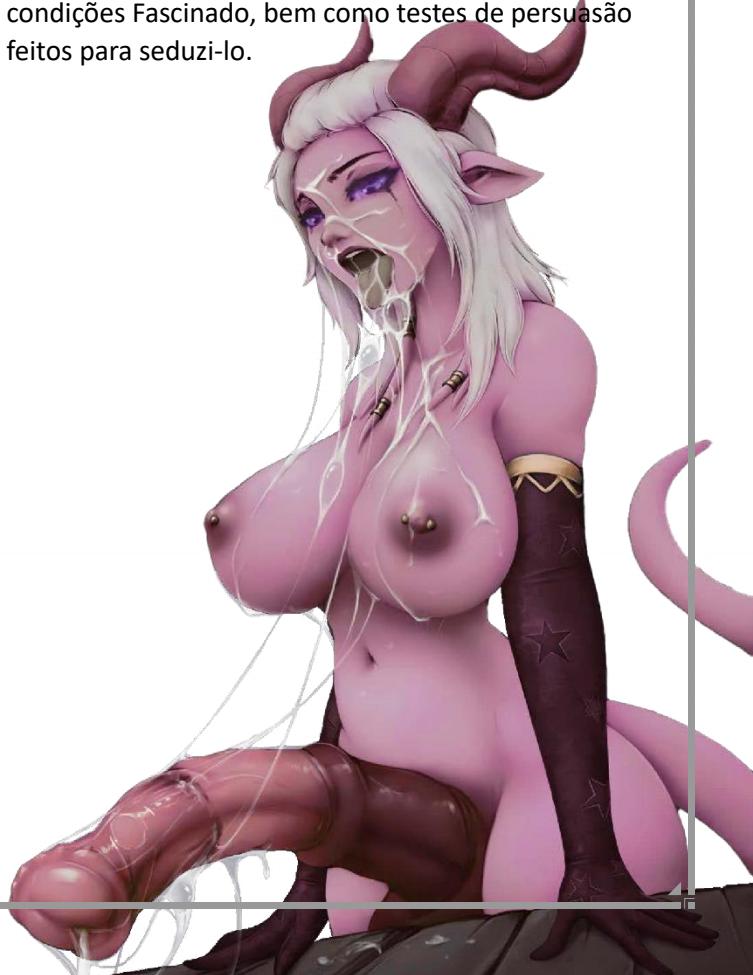
Seu esperma ganha vida própria, procurando ansiosamente por criaturas próximas para abordar com avanços sexuais. Este slime branco usa as mesmas estatísticas de jogo que um sprite comum, no entanto, qualquer dano causado por este sprite é tratado como estimulação. Este sprite permanece até que seja reduzido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

Excitação Apegada

Maldição Nível 3

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 estado de excitado e tem penalidade -4 em testes de resistência contra as condições Fascinado, bem como testes de persuasão feitos para seduzi-lo.



Forma Amaldiçoada

Maldição Nível 5

Seu corpo muda diante de seus olhos, prendendo-o em um corpo que não é o seu, enquanto amaldiçoado desta forma sua raça muda para a de outro humanóide, como se ressuscitado por um feitiço Reencarnação.

O Mestre determina sua nova raça, rolando aleatoriamente de uma lista de raças disponíveis ou escolhendo qualquer raça nativa do seu atual plano de existência.

Fraqueza do Submisso

Maldição Nível 3

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 excitado sempre que falha no teste de resistência contra o medo ou as condições enfeitiçadas, ou é submetido a um teste de intimidação.

Ganância da Prostituta

Maldição Nível 4

Apesar de seus protestos, você acha quase impossível recusar os avanços de clientes pagantes.

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que lhe for oferecida uma compensação monetária por um ato sexual, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 14+1/2 do Nível do amaldiçoado ou realizar tal ato como se fosse afetado pelo feitiço Sugestão.

Guarda-roupa da Prostituta

Maldição Nível 3

Você está amaldiçoado para sempre a todos lhe olharem de forma lasciva e pervertida.

Enquanto amaldiçoado desta forma, qualquer armadura que você veste se torna uma armadura fetichista 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.

Lagartos Sexuais Transmissíveis

Maldição Nível 4

Lagartos inofensivos aninham-se em seu cabelo ou grudam em sua pele. Certas outras criaturas também parecem ser fortemente atraídas por você.

Enquanto amaldiçoado desta forma, kobolds dentro de um raio de 9 metros de você ficam excitados, e devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade CD 14+1/2 do nível do amaldiçoado no início de cada um de seus turnos ou serão afetados como se pelo feitiço Sugestão.

Ligaçao Irremovível

Maldição Nível 4

Sua pele brilha com um padrão sutil de cadeias etéreas, que o impedem de remover o que está usando. A próxima armadura ou peça de roupa colocada ou equipada por você torna-se permanentemente equipada e não pode ser removida até que esta maldição seja quebrada.

Se esta maldição for aplicada a um item, o item amaldiçoado torna-se permanentemente equipado para qualquer criatura sobre a qual seja colocado, ou que se sintonize com ele, e não pode ser removido sem a ajuda de um feitiço remover maldição ou magia similar.





Língua da Besta

Maldição Nível 5

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

Enquanto amaldiçoado desta 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 fala-los.

Língua Quebrada

Maldição Nível 3

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 que eles possam conhecer e transmitindo um forte sotaque estrangeiro, independentemente de sua origem. Você tem penalidade -4 em testes de carisma que dependem da palavra falada.

Luxúria da Curandeira

Maldição Nível 4

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você usar um feitiço, recurso de classe ou habilidade para restaurar pontos de vida para outra criatura, você ganha estimulação igual à mesma quantidade

Maldição do Corno

Maldição Nível 4

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

Enquanto amaldiçoado desta forma você não pode fazer investidas sexuais diretas contra si mesmo ou outras criaturas, e você não ganha estímulo de investidas sexuais diretas feitas contra você. Em vez disso, quando uma criatura a até 3 metros de você que você possa ver, ganha estimulação de um avanço sexual direto, se essa estimulação superar a sua Inibição, você ganha estimulação psíquica igual à mesma quantidade

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 perguntas, comandos ou solicitações. Você ainda pode resistir

fisicamente ou recusar essas coisas, mas não pode comunicar uma resposta negativa em nenhum idioma.

Seios Leitosos

Maldição Nível 4

Seus seios incham a um tamanho francamente ridículo, e você começa a amamentar com o menor estímulo.

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 tiver seios. Além disso, seus mamilos ficam extremamente sensíveis. Qualquer estímulo aplicado diretamente a eles é duplicado e faz com que você produza leite doce e açucarado que cura 1PV.

Mestre do Trabalho Manual

Maldição Nível 3

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, o dado de estimulação de sua boca torna-se 1d12, em vez do habitual 1d4. Além disso, qualquer criatura que o veja sabe de suas proezas com sexo oral, mesmo que não tenha ideia de quem você é.

Necessidade do Nudista

Maldição Nível 4

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, você não pode vestir qualquer roupa visível mais modesta do que uma lingerie, e não pode equipar qualquer armadura que não seja armadura fetiche. Se esta maldição for aplicada a um item, esse item se torna a única exceção a esta maldição.

Orgasmos Explosivos

Maldição Nível 4

Seus clímax são poderosos demais para permanecerem quietos e frequentemente deixam todos os envolvidos em uma bagunça total. Alertando sua presença e localização e produzindo 1d4 litros gozo.

Além disso, você fica incapacitado por 2d4 rodadas após o clímax, em vez de 1d4 rodadas

Portador do Desejo

Maldição Nível 3

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

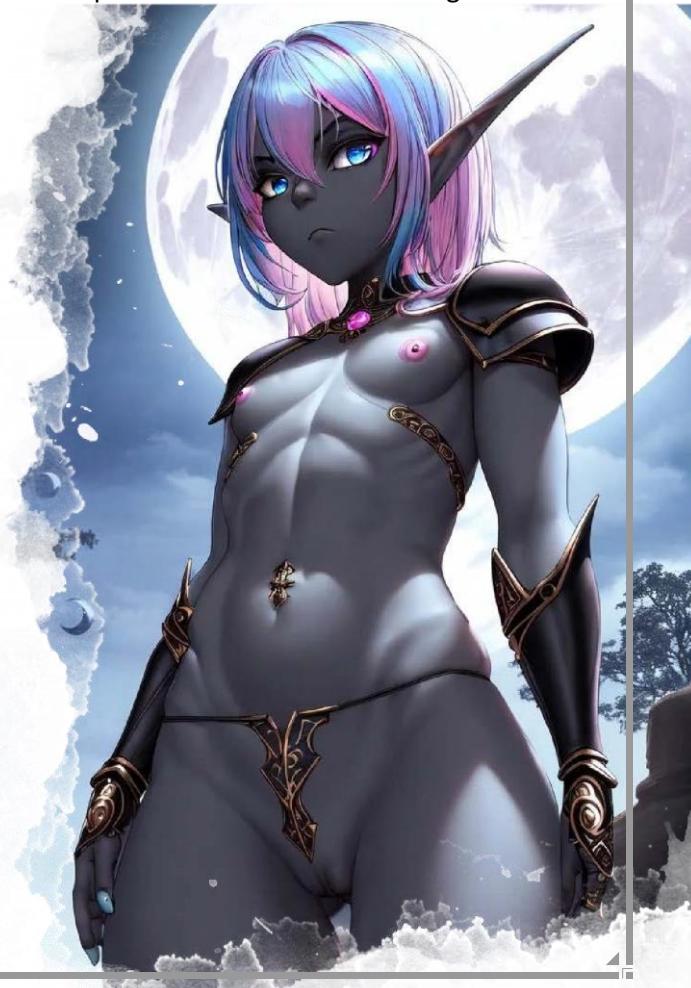
Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que uma criatura gozar em sua pele nua, você ganha 1d10 de estimulação ácida e fica excitado pelo próximo minuto.

Redimensionamento Arbitrário

Maldição Nível 3

Para a sua surpresa, você encontra partes importantes de sua anatomia crescendo ou encolhendo diante de seus olhos. Quando você ganhar esta maldição, role um 1d6. Com um resultado de 1-3, um de seus implementos sexuais naturais diminui de tamanho em uma categoria de tamanho. Em uma rolagem de 2-6, um de seus implementos sexuais naturais aumenta de tamanho em uma categoria de tamanho e 4-5 não há alteração.

Enquanto amaldiçoado dessa forma, essa mudança se torna permanente e o tamanho do implemento afetado não pode ser alterado de forma alguma



Reversão Sexual

Maldição Nível 6

As características sexuais do seu corpo se invertem, prendendo você em uma forma desconhecida (embora nem sempre indesejável).

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. Se você tem seios, você os solta. 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.

Sono de Somniac

Maldição Nível 8

Seu corpo inconsciente é perfeito para o sexo. Tanto que você luta para ficar acordado enquanto está sendo usado.

Enquanto amaldiçoado desta forma, cada vez que uma criatura tiver sucesso em um avanço sexual direto contra você, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 18+1/2 do Nível do Amaldiçoado ou cairá inconsciente.

Este efeito dura 10 minutos e termina mais cedo se o seu turno terminar e 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, e faz testes de resistência de clímax com penalidade de -6.

Tela Viva

Maldição Nível 3

Aquilo 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 3

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

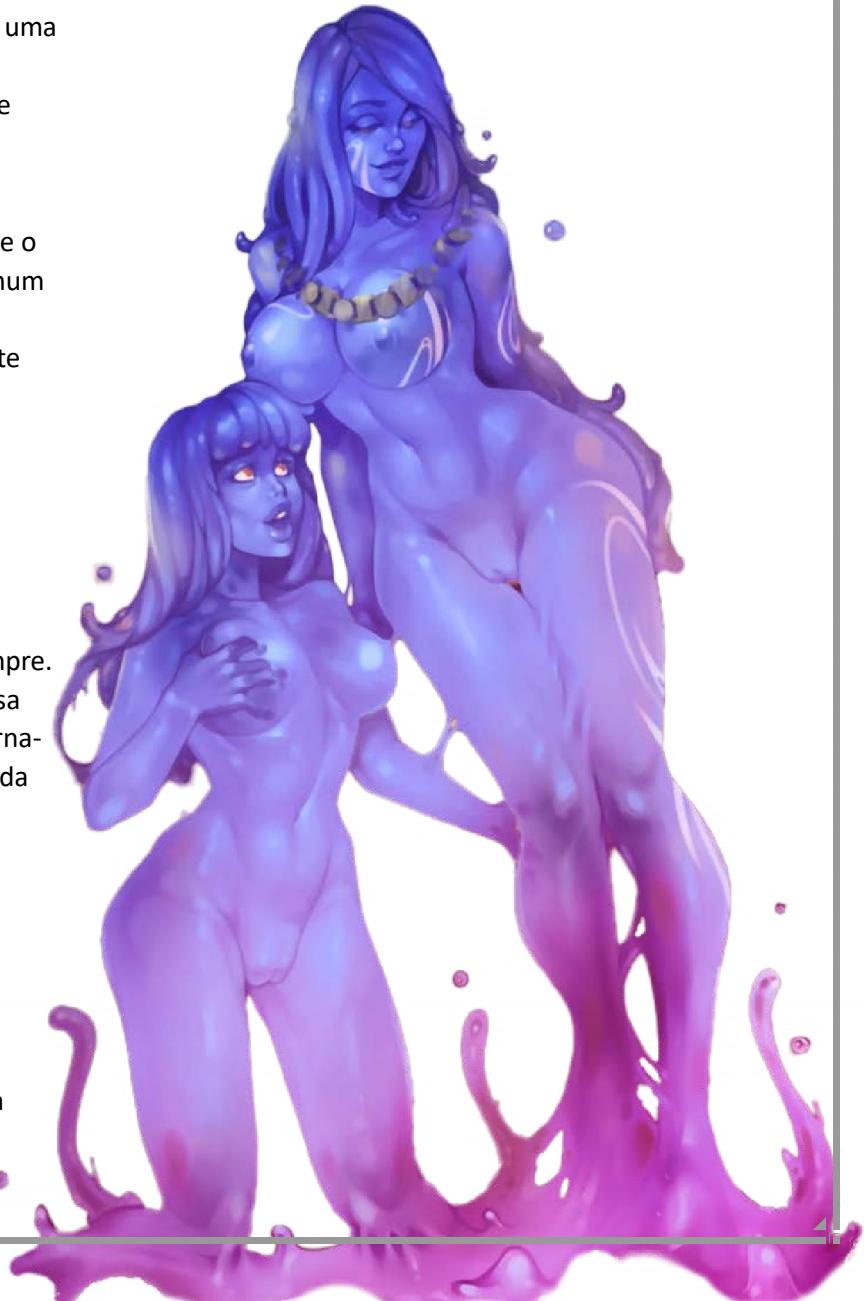
Enquanto amaldiçoado desta forma, você se torna infértil.

Vestiário Vivo

Maldição Nível 4

Você encontra suas roupas animadas por energias luxuriosas do um reino distante; tateando e tocando você como se estivesse vivo.

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 ou ao próximo conjunto de roupas ou armadura que ela veste. O equipamento afetado por esta maldição se transforma em uma criatura alienígena e cada vez que você começa um turno, sua excitação máxima fica abaixo da metade. Essas roupas fazem um avanço sexual contra você usando seu toque estranho e alienígena. Este avanço possui um modificador de avanço de +8 e causa 2d4 de estimulação ácida. A remoção de equipamentos que foram transformados dessa maneira requer um teste de força CD 20.



Fascínio do Vício

Maldição Nível 4

O fascínio do vício chama você como um canto de sereia, prendendo você em seus próprios vícios e tornando os novos ainda mais intensos.

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 4

Você é uma Virgem novamente... De alguma forma? Enquanto amaldiçoado desta forma, sua virgindade é restaurada magicamente após cada encontro sexual, e você não mais recebe bônus de qualquer um dos seus Avanços Diretos.

Visões Sedutoras

Maldição Nível 3

Seus sonhos são com visões de uma figura sedutora, essa figura chama por você nas horas de vigília. Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você sonha ou entra em um transe onírico, você é abordado por sonhos explícitos e sedutores de criaturas aleatórias à escolha do Mestre. Essa criatura é sempre a mesma e você sente uma compulsão poderosa de procurá-la, mesmo quando está acordado.

Voz Adorável

Maldição Nível 3

Apesar de sua inteligência, sua fala se torna abrasivamente fofa e infantil, e sua voz se torna quase zombeteiramente feminina.

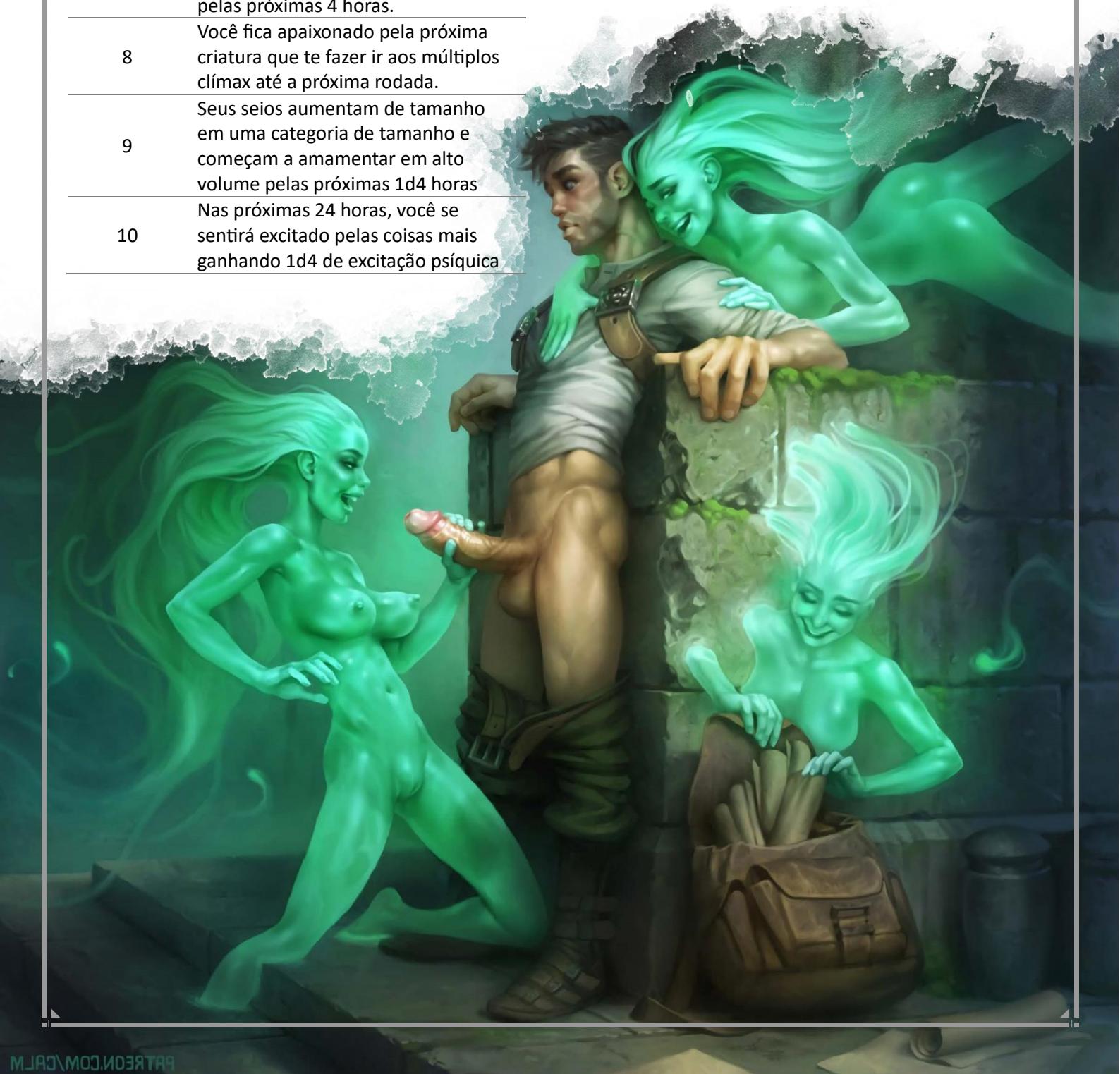
Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna incapaz de falar sem usar um sotaque infantil e excessivamente adorável. Você tem desvantagem em testes de carisma que dependem da palavra falada.

Magia Selvagem Luxuriosa

Resultado	Efeito
01	Sua excitação aumenta até seu valor máximo e você imediatamente começa a fazer testes de resistência de clímax.
02	Seu corpo começa a se masturbar compulsivamente, você deve ter sucesso em um teste de força CD 15 no início de cada um de seus turnos, ou passar o turno dando prazer a si mesmo.



3	Durante a próxima hora, sempre que você abrir a boca para falar, experimentará a sensação de um pênis fantasma em sua boca.	11	Pela próxima hora, as únicas palavras que você pode falar ou escrever em qualquer idioma são “Possua-me”
4	Você fica paralisado por 1d6 turnos. Enquanto petrificado dessa forma, suas zonas erógenas permanecem macias e carnudas, e você sente estimulação normalmente.	12	Pelas próximas 24 horas, cada vez que você chegar ao clímax, cada criatura dentro de um cone de 3 metros deve ser bem sucedida em um teste de resistência de destreza ou ficará coberta de esperma e ganhará 2d6 de estimulação ácida.
5	Pelas próximas 1d6 horas, você imaginará os órgãos genitais e as características sexuais de outras criaturas através de suas roupas.	13	Você cheira fortemente a sexo nas próximas 24 horas. Qualquer tentativa de limpar ou remover esse cheiro o torna mais forte.
6	Você ganha um fetiche nas próximas 24 horas.		
7	Suas zonas erógenas ficam completamente dolorosas e sensíveis pelas próximas 4 horas.		
8	Você fica apaixonado pela próxima criatura que te fazer ir aos múltiplos clímax até a próxima rodada.		
9	Seus seios aumentam de tamanho em uma categoria de tamanho e começam a amamentar em alto volume pelas próximas 1d4 horas		
10	Nas próximas 24 horas, você se sentirá excitado pelas coisas mais ganhando 1d4 de excitação psíquica		



14	Uma poderosa criatura feérica aparece em um ponto a até 6 metros de você e exige ser levada ao clímax. Se você não cumprir o pedido dela, ela lançará uma maldição sobre você. Se você for bem-sucedido, ela pode conceder a você algum tipo de benefício ou ajuda.	24	Uma pequena fada aparece em seu ombro e passa a envergonhá-lo pelas próximas 24 horas
15	Seus sentidos são magicamente alterados. No minuto seguinte, você trata o dano causado a você como estímulo e o estímulo causado a você como dano	25	Um pequeno diabinho aparece em seu ombro e encoraja verbalmente seus apetites sexuais mais pervertidos pelas próximas 24 horas
16	Pelas próximas 24 horas, cada vez que você obtiver sucesso em um teste de conhecimento, você deve fazer um teste de resistência de clímax, independentemente de sua excitação atual.	26	Pelas próximas 1d4 horas, um esquilo etéreo passa a sussurrar suas fantasias性uais mais sombrias no ouvido de qualquer criatura a até 6 metros de você. Se o esquilo for morto, mais 2 ocupam seu lugar
17	Cada criatura a até 6 metros de você deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Vontade ou ficará excitada por 1d4 rodadas.	27	Uma ilusão sua aparece a 1,5 m de sua posição atual e dura 1d8 horas. A duplicata compartilha sua aparência, mas nenhuma de suas estatísticas no jogo, e só está interessada em ajudá-lo a transar
18	Mesmo o toque mais leve emociona sua mente com prazer mental. Você ganha 1d6 de estimulação psíquica extra sempre que recebe estimulação de uma fonte física	28	1d12 espectros aparecem em locais aleatórios a até 6 metros de você. Eles se movem com você e não realizam nenhuma ação além de observá-lo e dar prazer a si mesmos
19	Suas roupas e armaduras desaparecem até você completar um descanso longo. Você não tem conhecimento desse fato e nega totalmente usar roupas	29	Um selo mágico aparece acima de seus órgãos genitais. Nos próximos 1d6 dias, você obtém automaticamente sucesso em testes de resistência de clímax
20	Seus órgãos genitais sofrem o efeito da magia Ampliar/Reduzir. Role 1d6: em um resultado de 1-3, você aumenta essas partes do seu corpo; em uma rolagem de 4-6, você reduz essas partes do seu corpo	30	Você chega ao clímax imediatamente, e o som e a imagem do seu clímax são transmitidos magicamente para todas as criaturas maiores de idade em um raio de 1 milha
21	A última criatura com quem você teve relações sexuais atinge imediatamente o clímax e está ciente da origem de seu clímax	31	Suas roupas se transformam magicamente para se parecer com uma roupa de empregada sexy. Nas próximas 24 horas, você sente a compulsão mágica de cozinhar e limpar, o que após essas tarefas suas roupas voltam ao normal
22	Pela próxima hora, sempre que você chegar ao clímax, todas as outras criaturas dentro de 9 metros também devem fazer um teste de resistência de clímax, independentemente de sua excitação atual	32	Um Olho Arcano aparece a até 3 metros de você, independentemente do alcance, e projeta suas observações 20 metro à sua frente para que todos possam ver.
23	Seus pelos púbicos crescem até um comprimento de 30 centímetros e são macios e sedosos. Ele não pode ser cortado até que você complete um longo descanso, após o qual eles caem e retorna ao seu estado natural	33	Nas próximas 24 horas, qualquer recipiente que você abrir conterá um pênis ereto e sem corpo, além de qualquer outro conteúdo.
		34	Você secreta uma espécie de Graxa, centrado em você.
		35	Você ganha o pênis de um dragão ou monstro de tamanho semelhante, escolhido pelo Mestre. Isso dura 1 hora.

36	Seu cabelo se transforma em 1d4 tentáculos pela próxima hora. Esses tentáculos agem por sua iniciativa. Se você não os comandar, eles farão um avanço sexual contra a criatura mais próxima, ou você, se não houver outros alvos.	47	Você lança constrição, centrado em si mesmo. As criaturas que terminam seu turno dentro da área da magia recebem 1d4 de estímulo de concussão.
37	Você e uma criatura aleatória a até 9 metros trocam de genitais pela próxima hora. A estimulação e outras sensações afetam o dono original dos órgãos genitais, e não o dono atual	48	Um holofote etéreo permanece focado em você até que você complete um show sedutor
38	Nas próximas 24 horas, sua pele brilha em cores vibrantes para mostrar suas emoções e excitação. Testes de intuição contra você são feitos com bônus de +2.	49	Uma súculo aparece em um ponto a até 6 metros de você, e tem como missão pessoal seduzi-lo para atos lascivos.
39	Pelos próximos 1d6 dias, cada vez que você atinge o clímax, seu esperma se transforma em um pequeno sprite elemental com as estatísticas de um sprite comum.	50	Você recupera a virgindade. Você perde qualquer bônus em Avanços Diretos, até causar o clímax de outra criatura.
40	Você e todas as criaturas a até 9 metros de você devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Fortitude CD15 ou ficarão intoxicados pelo próximo minuto.	51	Sua língua cresce até um comprimento de 60 centímetros e conta como um instrumento sexual + 1 pela próxima hora
41	Tentáculos Negros centrados em você surgem e causam estimulação em vez de dano.	52	Um lobo ou outro canino grande aparece em um ponto a até 1,5 m de você e imediatamente tenta transar com sua perna
42	Suas roupas se Animam e começam a dar prazer a você. Você ganha 1d6 de estímulo de concussão no início de cada um de seus turnos. Este efeito dura até que você remova suas roupas com sucesso em um teste de resistência de força CD10.	53	Um objeto aleatório a até 9 metros de você torna-se uma mimico
43	Crescem em você orelhas e um rabo de animal. Nas próximas 24 horas, sua fala é alterada magicamente para incluir trocadilhos e ruídos de animais fofos, após os quais o rabo e as orelhas desaparecem.	54	Um Fantasma aparece em um ponto a até 1,5 metro de você e começa a fazer sexo oral em você pelo próximo minuto, ou até chegar ao clímax.
44	14 lobisomens aparecem em pontos aleatórios a até 9 metros de você. Eles estão totalmente excitados e com membros eretos.	55	Escrita sexualmente degradante aparece em todo o seu corpo. Não pode ser lavado ou limpo por meios mundanos ou mágicos nas próximas 24 horas.
45	Um grande cogumelo fálico irrompe do solo abaixo de você. Se tocado, geme alto.	56	Você causa o efeito Cativar, mirando em todas as criaturas dentro do alcance
46	Pela próxima hora, você só pode falar ou vocalizar em sons de animais. Isso não afeta sua capacidade de lançar feitiços com componentes verbais	57	2d6 cobras venenosas aparecem a até 6 metros de você. Eles têm uma velocidade de voo de 9 metros e seus ataques de mordida causam estimulação em vez de dano
		58	Você lança sem querer Sugestão sobre si mesmo e seu aliado mais próximo. A sugestão é beijar.
		59	Quando você faz sexo, moedas e gorjetas surgem no seu bolso. Ganhe 2T\$ para cada avanço sexual que você fez nas últimas 24 horas
		60	Um Homem-sapo aparece do corpo de água mais próximo e tenta persuadi-lo a beijá-lo. Ele alega ser algum tipo de realeza.

- 61 Seus órgãos genitais são cercados por uma série de pequenos lagartos inofensivos pelas próximas 24 horas. Os lagartos se espalham para qualquer criatura com a qual você tenha relações sexuais.
- 62 A pelo próximo minuto, um grande porrete etéreo paira sobre você, atacando qualquer criatura que você possa ver que realiza um avanço sexual. O porrete usa seu modificador de ataque de feitiço ao fazer ataques.
- 63 Um goblin incrivelmente atraente aparece em um ponto a até 1,5 m de você, vestindo calças de couro e cantando palavras de poder. Ele afirma ser um rei e não partirá até que você concorde em se casar com ele
- 64 Você começa a babar incontrolavelmente e não consegue fechar a boca
- 65 Uma garçonete aleatória aparece, dando um tapa em você causando 1d4 de dano de concussão antes de chamá-lo de porco ou prostituta e então desaparece.
- 66 Um esquilo falante e bêbado aparece em um ponto a até 1,5 m de você, o aborda pedindo dinheiro antes de perguntar se você sabe onde ele mora. Ele parece estar tendo um dia muito ruim
- 67 Um portal para seus genitais aparece em uma superfície aleatória dentro de 1000 milhas. O portal dura 24 horas e pode ser usado para realizar atos sexuais.
- 68 Você conjura padrão hipnótico, centrado em seus mamilos.
- 69 Se você tiver um pênis, ele se divide magicamente em duas duplicatas de si mesmo pelas próximas 24 horas.
- 70 Você chega ao clímax violento em uma explosão de energia mágica, recuperando todos os Pontos de Mana..

