



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 aventura 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 Conan, 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?

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.



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 esteja 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.

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 perversão e fetiche são considerados tópicos adultos. E ao interpretar em qualquer cenário erótico, é fundamental entender que as ações e visões de Personagens, Monstros, e NPCs não são as visões e ações dos jogadores e DM atrás deles. Kink não é a mesma coisa que visão de mundo. Fetiche não é igual a crenças políticas ou éticas. E se isso acontecer, então você tem um problema sério.

Kink e fantasia são coisas que devem sempre ficar dentro 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 a dar peso mecânico aos atos do erotismo, mas dificilmente cobrem 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 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência, Sabedoria, ou Carisma. Seu modificador de inibição é calculado da mesma forma que outros valores de habilidade modificadores

Você escolhe qual habilidade usar para calcular seu pontuação de inibição durante a criação do personagem. uma vez isso escolha é feita, não pode ser alterada

EXCITAÇÃO E ESTIMULAÇÃO

Em uma aventura sexual, existem dois tipos de números que são importantes para acompanhar: excitação e Estimulação

EXCITAÇÃO

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 vê.

A excitação começa em 0 e reinicia cada vez que você usa um descanso longo ou curto. No entanto tem uma pontuação máxima, que indica o máximo da quantidade de Estimulação que seu personagem é capaz de aguentar. Este máximo é calculado da mesma forma que os seus pontos de vida.

Excitação Máxima por Level = Dado de vida rolado + Seu modificador de Constituição

Quando a Excitação de uma criatura atinge seu máximo, ela ganha a condição Excitado, e deve continuar a fazer Testes de resistência 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.

Excitação indomável

Algumas situações ou efeitos podem fazer com que uma criatura experimente excitação além do seu máximo normal. Em nesses casos, tal excitação é conhecida como Excitação Indomável. Se você sofrer de Excitação Indomável de mais de um fonte, as duas fontes não se somam e você em vez disso, ganhe Excitação Indomável apenas do maior fonte. Quando sua excitação é reduzida por qualquer meio, a redução é aplicada a qualquer excitação indomável que você tem primeiro.

ESTIMULAÇÃO

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 um modo 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.

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 aumentar a excitação de uma criatura. Em vez de causar dano, Avanços sexuais aplicam Estimulação.

Os avanços podem assumir várias formas e não se limitam a interações puramente físicas. Feitiços e outros efeitos mágicos também são comuns, assim como palavras persuasivas e demonstrações de habilidade.

Avanços com vantagem:

Semelhante aos Ataques, os Avanços com vantagem envolvem fazer contato físico com seu alvo durante uma excitação indutora, e só pode ter como alvo criaturas voluntárias ou impedidas.

Ao fazer um Avanço com vantagem contra um Alvo, você, faça uma rolagem de Avanço Direto contra a Inibição do alvo, rolando um 1d20 e adicionando seu modificador de habilidade relevante e bônus de proficiência, se aplicável. Se seus Ataques com vantagem tiverem êxito, você rola o dado apropriado de estimulação para o seu método de Avanço, aumentando a excitação do seu alvo pelo resultado

Avanço indireto:

Avanços Indiretos incluem uma variedade muito maior de ações, como feitiços, afrodisíacos e até habilidades psínicas. Avanços Indiretos forçam seu alvo a fazer uma teste de resistência contra uma CD geralmente definida por sua classe, ou por a 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.

Avanço qualificado:

A critério do seu mestre, você pode usar habilidades relevantes como persuasão, destreza manual 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 ou feita 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 como determinado pelo DM..

Exemplo: “Dando um Show”

Observar outras criaturas participando de atividades性ais pode ser um ato sexual. Atividade própria e certamente pode aumentar a excitação. Como tal um dos a forma mais comum de Avanço qualificado é “fazer um show”.

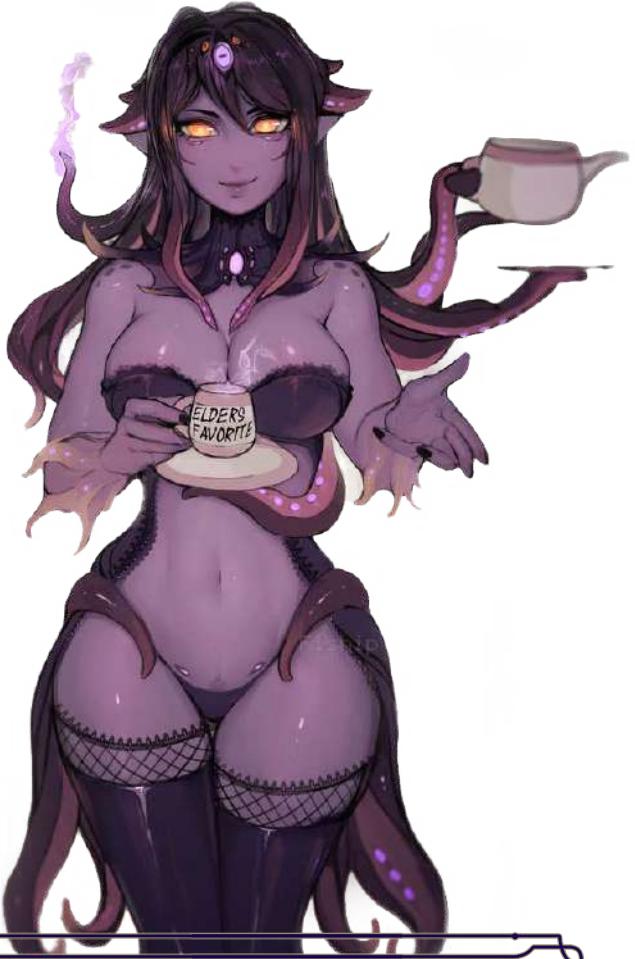
No final de cada um de seus turnos, uma criatura envolvida em atividade sexual pode usar uma ação livre para fazer um teste de Performance contra o inibição de todas as criaturas que podem vê-lo ou ouvi-lo. Em um sucesso, cada alvo ganha 1d4 estimulação psíquica.

Conversões padrão

Embora nem todo aventureiro seja um modelo de habilidade desejo sexual, aqueles que se aventuraram em aventuras eróticas são geralmente bem equipadas para isso. Isto não faria sentido limitar as proezas sexuais a apenas aqueles personagens construídos usando as opções de personagem fornecidas neste manual, 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, ou a condição hiperexcitado, conforme decidido pelo seu DM
- 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.



Estimulação por tipo

Estimulação por tipo	Exemplos Comuns
Concussão	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.
Penetração	A sensação de penetração sexual, incluindo o ter de uma ereção forte, ou pressão em seu buraco apertado e úmido
Ácido	Estimulação química através de óleos sensoriais, géis de massagem ou outras substâncias tópicas.
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.
Raio	Qualquer estimulação aplicada usando corrente elétrica.
Veneno	Estimulação aplicada por afrodisíacos e toxinas destinadas a aumentar a excitação diretamente, em vez de através da sensação.
Sônico	Estimulação aplicada através do uso de som ou de vibrações rítmicas para estimular sensações.
Psíquico	Qualquer estimulação aplicada diretamente à mente de uma criatura
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 súbito se alimentando da alma de você.
Divino	Estimulação de natureza mais divina ou calmante, como o toque suave de um anjo.

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.

Teste de resistência de clímax

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 usam seu modificador de inibição e faça-se um teste de resistência CD de $10 + 1/2 \text{ do lvl do inimigo} + \text{modificador chave do inimigo}$. Você sempre pode optar por falhar em um teste de clímax lançar.

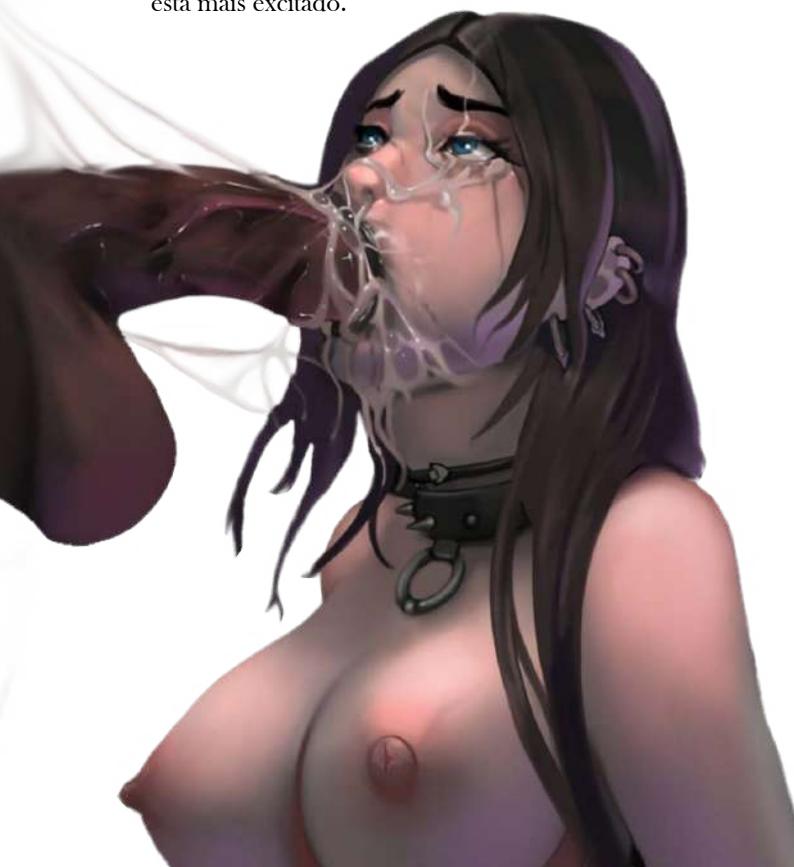
Uma Criatura começa a fazer testes de resistência de clímax quando sua Excitação atinge o Valor Máximo, ou quando forçado por uma magia ou outro efeito. Se uma criatura ganha adicional estimulação (Como excitação indomável) ao fazer testes de resistência de clímax, ele tem desvantagem nesses testes de resistência até o final próximo turno.

Quando uma criatura falha em um teste de resistência de clímax, ela o atinge, ganhando os seguintes efeitos, menos que declarado de outra forma:

- A excitação atual da criatura é reduzida pela metade
- Se a Criatura foi submetida a condição de excitação, esta condição termina imediatamente
- A criatura fica incapacitada por 1d4 rodadas

Enquanto estiver incapacitada desta forma, uma criatura tem resistência a todas as formas de estimulação. Com uma ação gratuita no início de cada um de seus turnos, uma criatura pode tentar se recuperar do clímax fazendo teste de resistência de constituição com CD igual a $10 + \text{quantidade pela qual falhou}$. Com um sucesso, a criatura não está mais incapacitada, e perde as resistências associadas à estimulação.

Uma criatura que obtiver sucesso em três clímax sucessivos em vez disso, os testes de resistência têm sua excitação atual reduzida a um ponto abaixo de seu máximo, e não está mais excitado.



MÚLTIPLES CLÍMAX

Algumas Situações podem levar uma criatura ao clímax várias vezes em rápida sucessão. Se uma criatura atinge o Clímax enquanto ainda incapacitado devido a um evento anterior de clímax, ele ganha os seguintes efeitos, com base em como muitos clímax que suportou sem se recuperar. Em nesses casos, cada aumento do clímax aumenta o número de rodadas em que a criatura fica incapacitada por um.

- Após dois clímax, a criatura fica Atordoada, em vez de incapacitado, até o final do próximo turno.
- Após três clímax, a criatura fica Paralisada, em vez de incapacitado, até o final do próximo vez.
- 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 começam a desmoronar completamente.

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

Level	Efeito
1	A criatura fica intoxicada
2	A pontuação de inibição da criatura é reduzida pela metade
3	A criatura se torna Hiperexcitada
4	A criatura se apaixona pela fonte de superestimulação
5	A criatura se torna desinibida
6	O clímax não remove mais a condição afiada

Se uma criatura já superestimulada sofrer outro efeito que cause superestimulação, seu nível atual de superestimulação aumenta na quantidade especificada na descrição do efeito. Uma criatura sofre o efeito de seu nível atual de superestimulação, bem como todos níveis mais baixos. Por exemplo, uma criatura sofrendo nível 2 superestimulação tem seu bônus de inibição reduzido pela metade e é considerado intoxicada.

Um efeito que remove exaustão também remove superestimulação, reduzindo seu nível conforme especificado na descrição do efeito, com todos os efeitos de superestimulação terminando se o nível de exaustão de uma criatura for reduzido abaixo de 1. Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura ao nível 1, desde que a criatura não experimente estimulação sexual durante o repouso. Em muitos casos, isso exige que a criatura seja observada, amarrada ou de outra forma impedidos de se estimularem sexualmente.

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 quase clímax, onde a criatura é dominada pela luxúria e incapaz de concentrar-se em qualquer outra coisa.

- Uma criatura excitada é Hiperexcitada
- 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 larga tudo o que está segurando e cai propenso ao sexo.
- A criatura está atordoada.
- Quaisquer avanços sexuais bem-sucedidos feitos contra a criatura aumenta a excitação em sua quantidade máxima.



NEGADA

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

- Uma Criatura Negada obtém sucesso automaticamente em jogadas de proteção de clímax.

HIPEREXCITADO

A condição Hiperexcitada descreve uma criatura cujo desejo sexual foi natural ou artificialmente aumentado, como uma criatura que está no cio ou uma criatura afetada por potentes afrodisíacos.

- Uma criatura hiperexcitada tem desvantagem em testes de resistência ou testes de perícia feitos para resistir a Avanços Indiretos.
- Avanços diretos contra uma criatura hiperexcitada são feitos com vantagem

APAIXONADA

A condição Apaixonado fica em algum lugar entre encantado e dominado, aplicando-se a criaturas que se encontram ansiosas para agradar o outro de maneiras que normalmente nunca considerariam.

- Uma criatura Apaixonada considera a fonte de sua paixão a coisa mais bela e excitante que já encontrou
- A criatura fica sob efeito encantada com a fonte de sua paixão.
- 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 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 tem desvantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

DESINIBIDA

A condição desinibida ocorre apenas quando o valor de inibição de uma criatura é reduzido a 0 ou menos. 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 Hiperexcitada e Embriagada
- Uma criatura desinibida é considerada uma criatura voluntária para os propósitos de toda Atenção Sexual.
- Uma criatura desinibida tem desvantagem em testes ou testes de resistência não feitos como parte de um avanço sexual.
- Em seu turno, uma criatura Desinibida usa seu movimento para se mover em direção à criatura mais próxima que achar sexualmente atraente, ou a criatura mais recente a fazer uma investida sexual contra ela. Ele então faz um avanço sexual contra aquela criatura, ou contra si mesmo se nenhuma outra criatura estiver ao alcance.

Vícios

Vício e abuso de substâncias não são tópicos para brincar levianamente, mas podem surgir com frequência em campanhas com temas eróticos ou adultos. As regras abaixo fornecem algumas diretrizes básicas sobre como lidar com dependência, abstinência e outros efeitos colaterais do uso ou abuso de substâncias.

VÍCIOS:

Há uma série de coisas em que uma criatura pode se tornar viciada em uma aventura de fantasia adulta, desde drogas e álcool 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 súcubo. Qualquer que seja a forma que tomem, esses vícios agem sobre uma criatura magicamente, corrompendo-a por meios arcanaos. Vícios mágicos agem em Sabedoria para testes de resistência.

Psicológico: até mesmo coisas como sexo e música podem se tornar viciantes para a personalidade certa. Os Vícios Psicológicos podem ser qualquer coisa, desde comportamentos habituais até substâncias alucinogênicas, e geralmente são os mais afetados pelas próprias predisposições de um personagem - tirando vantagem de falhas de personalidade. Os Vícios Psicológicos agem de acordo com o Carisma para seus testes de resistência de vício

Vícios Complexos: Alguns vícios não são claros quanto à categoria em que podem cair ou agem sobre um personagem de mais de uma maneira. Nesses casos, cabe ao seu Mestre determinar que tipo de teste de resistência é usado. Em alguns casos, vícios complexos podem até exigir vários tipos de teste de resistência, dependendo do estágio do seu vício.

TORNANDO-SE VICIADO

Independentemente do tipo de vício com o qual você está lidando, o vício em si acontece 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 no vício, se ainda não estiver. O valor base para a CD do teste de resistência é definido pelo seu Mestre, com base na natureza do vício e em qualquer 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 mesmo período de uma semana, você já está viciado.

Sinais de vício

Cada vício é diferente e oferece sua própria gama de efeitos colaterais, mas os sintomas do vício em si são geralmente consistentes

- Uma criatura viciada tem desvantagem em testes de resistência relacionados ao teste de resistência de vício enquanto afetado por ele ou na presença de seu vício.
- Uma criatura viciada tem desvantagem em testes de resistência contra feitiços, efeitos e testes de persuasão que envolvam seu vício
- Uma criatura viciada sente uma compulsão regular de participar de seu vício e deve fazê-lo pelo menos uma vez a cada 24 horas, ou começará a sofrer sintomas 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, ou ganha um nível de exaustão. Em uma rolagem de 1, a criatura ganha 2 níveis de exaustão.
- Enquanto estiver sofrendo de abstinência, uma criatura deve ter sucesso em um teste de resistência contra seu vício sempre que estiver conscientemente em sua presença. Em caso de falha, eles tentam 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 o vício com um sucesso.

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

- Um feitiço de Restauração menor, ou efeito similar, pode ser usado para conceder a você vantagem em testes de resistência de Vício contra um único vício até que você complete seu próximo descanso longo
- Um feitiço de Restauração Maior, ou efeito similar, pode ser usado para garantir sucesso automático em testes de resistência de Vício contra um único vício até que você complete seu próximo descanso longo.
- Um feitiço Remover Maldição, ou efeito semelhante, pode ser usado para diminuir a CD de salvamento de vício de um único Vício Mágico em 1 para cada nível acima do segundo em que o feitiço é lançado.
- Uma criatura proficiente em medicina pode gastar um uso de um kit de curandeiro para conceder a você vantagem em testes de resistência de Vício contra um único vício até que você complete seu próximo descanso longo

Vícios simples

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.

Se um vício 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 vícos 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 Base : 10

De hidromel a conhaque e de absinto a vinho fino, o álcool é talvez o vício mais comum em todo o mundo, e o alcoolismo é um dos perigos mais presentes que um aventureiro pode enfrentar.

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 embriagado até que o faça. Você tem vantagem em testes de resistência contra a condição de embriagado.

Ficando Limpo: O alcoolismo é uma adição notoriamente difícil de quebrar. Se você já sofreu com esse vício, cada vez que participar desse vício, fica mais difícil de sair dele (+1 na CD a cada 'recaída').

SEXO

Vício Psicológico

CD Base : 8

O sexo é bom e, para algumas pessoas, torna-se um vício que pode levá-las a agir de maneiras muito diferentes de sua natureza habitual.

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

Abstinência: A recuperação do vício em sexo pode ser uma luta, mas não é tão intensa quanto muitos outros vícos. Quando você falha em um teste de resistência de vício contra este vício, você ganha níveis de superestimulação, em vez de exaustão, ao falhar em um teste de vício contra este vício.

VENENO DE SUCCUBUS

Vício químico

CD Base: 14

O veneno de stúculo é um poderoso afrodisíaco comum em antros de depravação sexual e 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. Você tem desvantagem em testes de resistência contra o encantado e apaixonado condições.

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

Cura Mágica

Vício mágico

CD Base : 8

A maioria das pessoas nunca encontra perigo suficiente para desenvolver um vício em cura mágica, mas para um aventureiro ativo, pode se tornar uma solução que eles desejam, mesmo quando estão no auge da saúde.

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 de cura, incluindo dados de vida gastos durante descansos longos ou curtos.

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 como 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 Base : 14

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 desvantagem em testes de resistência contra magias, efeitos e testes de persuasão que envolvam ilusões. Embora sua CD de resistência ao vício seja igual ou superior a 18, 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 Limpo: A retirada da febre da miragem é particularmente desgastante para a mente. Seu valor de sabedoria é reduzido em 1 para cada nível de vício que você está sofrendo devido à abstinência.



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, mas sob as circunstâncias certas, a gravidez masculina também pode ocorrer, e algumas espécies têm muito mais ou muito menos sexos do que apenas macho e fêmea.

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) - sua Resistência à gravidez com uma CD igual a 10 + o Modificador de Constituição do alvo + a resistência a gravidez do alvo. 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.

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

Fertilidade (e virilidade)

Hiperfertilidade (ou Virilidade): Hiperfertilidade refere-se a criaturas que estão no auge de seu ciclo natural de fertilidade ou, de outra forma, com maior probabilidade de engravidar por meios tradicionais. Testes de impregnação feitos envolvendo uma Criatura Hiperfértil são feitos com vantagem.

Os casos mais comuns de hiperfertilidade são encontrados em raças que experimentam longos períodos de calor ou fertilidade reprodutiva, mas feitiços e outros efeitos também podem fazer com que uma criatura se torne hiperfértil.

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 e personagens em idades não férteis recebem uma penalidade de -4 para engravidar.

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 em qualquer instrumento natural.

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.

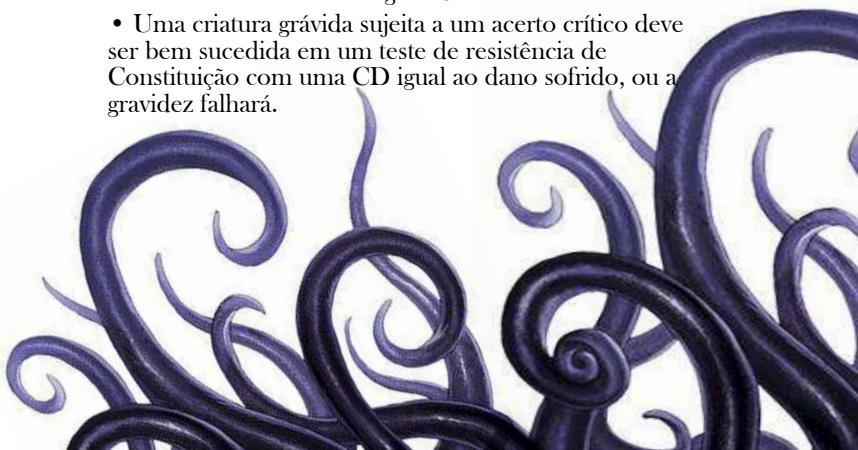
Contas de Prevenção: Um colar de contas encantadas caras destinadas a serem usadas ou mantidas por perto durante o sexo.

Quando uma criatura sintonizada a 1,5 m das contas está grávida, a gravidez falha 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 Término

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 tem desvantagem nos testes de resistência de Força e Destreza
- Ao completar um descanso curto ou longo, uma criatura grávida deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou será enjoada por 1d 4 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 Constituição com uma CD igual ao dano sofrido, ou a gravidez falhará.



Equipamento Sexual

Desde o início dos tempos, tanto os mortais quanto os imortais buscam maneiras de aumentar a estimulação e expandir os prazeres do sexo. Este capítulo detalha algumas das muitas formas de equipamento que você pode encontrar como parte de uma aventura sexualmente carregada.

Implementos sexuais naturais

Nome	Estimulação
Pênis	
Pequenino	<i>1d4</i> <i>PERF.</i>
Pequeno	<i>1d6</i> <i>PERF.</i>
Medio	<i>1d8</i> <i>PERF.</i>
Grande	<i>1d10</i> <i>PERF.</i>
Enorme	<i>1d12</i> <i>PERF.</i>
Gargantuan	<i>2d8</i> <i>PERF.</i>
SEIOS	<i>1d6</i> <i>contundente</i>
VAGINA	<i>1d8</i> <i>contundente</i>
BUNDA	<i>1d8</i> <i>contundente</i>
BOCA	<i>1d4</i> <i>contundente</i>
Mão	<i>1d4</i> <i>contundente</i>
RABO	<i>1d4</i> <i>contundente</i>
Tentaculo	<i>1d6</i> <i>contundente</i>
Pseudopode	<i>1d6</i> <i>contundente</i> *

Os implementos sexuais sempre têm a propriedade de sutileza.

Tamanho e Penetração

Criaturas de diferentes tamanhos muitas vezes podem ter complicações durante um encontro sexual. A categoria de tamanho do(s) implemento(s) natural(ais) de uma criatura é assumida como sendo a mesma categoria de tamanho da própria criatura, a menos que indicado de outra forma. Quando a penetração ocorre, as seguintes regras se aplicam a uma criatura que não pode resistir à penetração de um implemento com mais de uma categoria de tamanho maior que a sua. Os Avanços Diretos feitos usando Implementos com mais de uma categoria de tamanho maior que o alvo são tratados como jogadas de ataque e causam dano igual aos seus dados de estimulação, além da estimulação que normalmente forneceriam.

Implementos com mais de uma categoria de tamanho menor do que a criatura que estão penetrando têm desvantagem em jogadas de avanço direto



Implementos Naturais

A Tabela de Implementos Naturais mostra a estimulação padrão para implementos naturais comuns. No entanto, algumas criaturas podem ter implementos naturais específicos que diferem ligeiramente da tabela, e seu Mestre pode decidir que o tamanho ou a natureza do Implemento de uma criatura altera a quantidade ou o tipo de estimulação.

A maioria dos implementos naturais são projetados para reprodução sexual e podem acarretar o risco de gravidez quando usados em um alvo adequado.

Implementos sexuais artificiais

Objeto	Custos	Estimulação	Weight	Properties
<i>Consolo</i>				
Pequeno	7TO	1d6 perfurante	2 lb	Leve, Discreto, Persistente
Médio	10 TO	1d8 perfurante	4 lb	Leve e Persistente
Grande	15TO	1d10 perfurante	7 lb	
Enorme	30TO	1d12 perfurante	15 lb	Duas-mãos
Gigantesco	60TO	2d8 perfurante	30 lb	Pesado, Duas-mãos
Consolo (Dois lados)	20TO	1d8 perfurante	10 lb	Especial, Duas-mãos
Bastão fálico	10TO*	1d8 perfurante	2 lb	Resistente (1d6)
Bastão cravejado	12TO	2d4 perfurante	3 lb	Nervurado
Bastão Vibratório	25TO	1d8 sônico	3 lb	Persistente
Bolas vibratórias	15TO	1d4 sônico	1 lb	Leve, Discreto, Persistente
Varinha Violeta (set)	80TO	1d8 raio	10 lb	Precisa (2d4)
Vagina de esponja	15TO	1d8 contundente	7 lb	Fêmeas
Anel peniano	10TO	1d6 contundente	3 lb	Fêmeas, Especial
<i>Plugue</i>				
Pequeno	7TO	1d4 perfurante	1lb	Persistente
Médio	10 TO	1d6 perfurante	3 lb	Persistente
Grande	15TO	1d8 perfurante	5 lb	Persistente
Enorme	25TO	1d10 perfurante	10 lb	Persistente
Dilatador Pêra	80TO	1d4 perfurante*	5 lb	Persistente, Especial
Contas de Prazer	15TO	1d6 contundente	4 lb	Persistente, Especial
Vidro de sucção	80TO	1d8 força	7 lb	Especial
Remo	2TP	1d6 contundente	8 lb	Resistente (duas-mãos 1d8)
Chicote com esporas	5TP	1d6 corte	1 lb	Resistente (1d6)
Chicote de cavalos	5TP	1d4 corte	1 lb	Precisa (2d4)
Chicote	2TO	1d6 corte	3 lb	Longo, Resistente (1d4)
Garras nos dedos	5TO	1d6 corte	1 lb	Leve, Discreto, Resistente (1d6)
Rolo com espinhos	10TO	1d4 corte	3 lb	Precisa (2d4)

*Os implementos性uais sempre têm a propriedade de sutileza.

Implementos Articiais

Assim como as armas, os Implementos Articiais são ferramentas projetadas para aplicar estimulação a um alvo quando usadas como uma ação. A Tabela de Implementos Articiais mostra alguns dos Implementos que um aventureiro pode encontrar.

Anel Peniano

Um tubo macio de material flexível projetado para deslizar em torno de um falo ereto e fornecer estimulação sexual. A maioria das mangas penianas são elásticas o suficiente para caber em vários falos ao mesmo tempo.

Dilatador Pêra

Um estranho dispositivo em forma de pêra feito de 3 a 4 folhas de metal. Uma pequena alça de latão pode ser girada para separar as folhas da péra, gastando o dispositivo enquanto estiver dentro do alvo. Como uma ação bônus, uma criatura pode girar o cabo do dispositivo para aumentar sua categoria de tamanho em um e sua estimulação em 1d4.

Cada vez que sua categoria de tamanho aumenta enquanto estiver dentro de um alvo, o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição dd 15 ou ganhar 1d4 de estimulação de concussão e sofrer uma penalidade acumulativa de -1 para inibição.

Consolo

Um falo semi-flexível geralmente feito para se assemelhar aos órgãos genitais de uma criatura. Eles vêm em vários tamanhos, variando de pequenos a gigantescos.

Consolo (dois lados)

Um consolo extra longo com um falo em cada extremidade. Um consolo de dupla face pode ser usado para fazer um segundo teste de estimulação direta contra o mesmo alvo ou um alvo adjacente como uma ação bônus.

Vagina de esponja

Vagina de esponjas podem variar muito em sua aparência externa, mas geralmente consistem em um tubo forrado com algum material macio e flexível e geralmente são projetados para simular a sensação de penetração sexual em outra criatura.

Chicote com esporas

Um chicote curto que termina em uma coleção de tiras de couro ou trançado, às vezes com tachas de metal na ponta. Usado para chicotear o corpo para estimulação sexual, mas capaz de infligir dor suficiente para ser usado como arma.

Rolo com espinhos

Uma haste de metal com uma ou mais rodas dentadas em uma extremidade, usada para proporcionar uma sensação precisa durante um encontro sexual.



Remo

Um remo de madeira com uma extremidade larga e achatada. Usado para espancar e resistente o suficiente para combate básico.

Bastão Fálico

Uma haste dura feita para se assemelhar a um falo ereto. Geralmente feito de madeira, pedra ou cerâmica. Versões de vidro e metal também podem ser encontradas a preços mais elevados. As hastes fálicas de alto valor às vezes são esculpidas em metais preciosos ou até mesmo em pedras preciosas.

Contas e Prazer

Um cordão de contas duras que variam em tamanho desde o tamanho de uma bola de gude até o tamanho de um punho cerrado. As contas de prazer são projetadas para serem usadas internamente e podem ser removidas como uma ação bônus. Se usadas por 2 ou mais rodadas, as contas de prazer aplicam uma estimulação de concussão adicional de 1d10 quando removidas.

Plugs

São aproximadamente objetos em forma de bolota feitos dos mesmos materiais flexíveis que os consolos. Os plugues são geralmente projetados para os exo anal e possuem uma base alargada que permite que permaneçam inseridos com segurança por longos períodos de tempo.

Chicote de Cavalo

Um tradicional chicote de couro usado para atividades equestres e talvez ainda mais favorecido por dominantes e mestras. Como um implemento sexual, os chicotes de equitação são usados para provocar estimulação por meio da dor.

Bsatão Cravejado

Uma haste cravejada é semelhante a uma haste fálica, mas adornada com nódulos, protuberâncias ou sulcos adicionais para aumentar sua estimulação.

Vidro de Sucção

Dispositivo constituído por um “copo” de vidro conectado a uma bomba ou seringa, os Vidros de Sucção são usados para estimular o fluxo sanguíneo nas zonas erógenas e aumentar a sensibilidade. *Uma criatura que recebe estimulação de um vidro de sucção concede vantagem em Avanços Diretos feitos contra ela até o final de seu próximo turno.

Garras nos Dedos

Um conjunto de garras de metal usadas nas pontas dos dedos como os anéis. Da mesma forma eficaz em combate e encontros sexuais, e fácil de esconder, se necessário.

Bastão Vibratório

Um bastão vibratório é uma maravilha da engenharia moderna e usa magia ou algum outro mecanismo para produzir vários pulsos e vibrações durante o uso para uma forma única de estimulação.

Bola vibratória

Uma variante menor do bastão vibratório, uma bola vibratória tem aproximadamente o tamanho de um polegar humano e se assemelha mais a uma pedra lisa ou peça de munição do que a um falo.

Varinha Violeta

Um estranho dispositivo feito de um cabo de madeira esculpida e uma ponta oca de vidro, as varinhas violetas produzem uma carga elétrica de alta voltagem e baixa corrente que pode ser usada para estimulação sexual. A maioria das varinhas violeta vem com um conjunto intercambiável de pontas de vidro em uma variedade de formas.

Chicote

Embora não sejam necessariamente as armas mais eficazes, os chicotes servem muito melhor como implementos性uals, provocando estimulação por meio de seu açoite afiado.

Propriedades de Implemento

Os implementos artificiais podem ter uma série de propriedades únicas e interessantes não encontradas entre os implementos naturais. Estas propriedades são explicadas abaixo.

Discreto:

Os implementos discretos são pequenos o suficiente para serem facilmente escondidos ou difíceis de reconhecer como implementos sexuais. Testes feitos para esconder itens discretos são feitos com vantagem, e testes feitos para procurá-los são feitos com desvantagem.

Persistente:

Os implementos persistentes são projetados para jogos de longo prazo e podem ser “usados” com segurança dentro de uma criatura por longos períodos. “Usar” um implemento persistente reduz o valor de inibição de uma criatura em 2.

Nervurado:

Os implementos com nervuras são cobertos com tachas, nódulos ou outras texturas interessantes para aumentar a estimulação. Ao fazer uma rolagem de Estimulação com um implemento com nervuras, você pode rolar novamente quaisquer 1s nos dados de estimulação.

Resistente:

Implementos resistentes são robustos ou rígidos o suficiente para serem usados como armas eficazes em combate. Quando usado como arma, um implemento robusto causa dano conforme mostrado entre parênteses.

Preciso:

Implementos precisos são mais bem usados para aplicar estimulação cuidadosa em locais específicos. Ao fazer um Avanço Direto com vantagem, esses implementos aplicam a estimulação listada entre parênteses, em vez da estimulação normal.

Fêmea:

Os implementos femininos são projetados para recriar a sensação de penetração em outra criatura e só podem ser usados para atingir criaturas com um implemento natural capaz de penetração.



Itens consumíveis

Name	Custo	Peso
Velas de baixa temperatura (6)	6T	1 lb
Poção de Vitalidade	50TO	1/2 lb
Lubrificante pessoal	5TP	1/2 lb
Óleo de massagem	2TP	1/2 lb
Óleo Sensibilizante	50TO	1/2 lb
Preservativos (set of 5)	1TO	--
Óleo de impotência	10TO	--
Poção de Infertilidade	50TO	1/2 lb
Contas de Prevenção (10)	300TO	1 lb

Consumíveis comuns

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

Velas de baixa temperatura:

Velas feitas de cera de parafina macia, que derrete a uma temperatura relativamente baixa. Eles vêm em uma variedade de formas e cores e podem ser usados com segurança para jogos de cera sem o risco de queimaduras ou danos graves. Velas de baixa temperatura tem um raio de 1,5 metro de visibilidade e penumbra por mais 1,5 metro. Cada vela pode permanecer acesa por até uma hora. Elas são vendidas em pacotes de 6. Como uma ação, você pode segurar uma vela acesa sobre uma criatura para pingar cera quente em sua pele exposta. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de destreza com CD igual a 8 + seu modificador de destreza + seu bônus de proficiência (se você for proficiente) ou ganhar 1d4 de estimulação de fogo

Lubrificante pessoal:

Um frasco de óleos lubrificantes usados para facilitar a penetração. Com uma ação, uma criatura pode aplicar uma camada de lubrificante pessoal em qualquer instrumento sexual. No minuto seguinte, os rolos de estimulação feitos com aquele implemento podem rolar novamente os 1. Uma garrafa contém lubrificante pessoal suficiente para 6 aplicações.

Óleo de Massagem:

Uma garrafa de óleo perfumado usado para ajudar a aliviar os músculos doloridos. Você pode aplicar uma camada de óleo de massagem em uma criatura voluntária como parte de um descanso curto. O alvo pode rolar novamente quaisquer 1s nos dados de vida gastos para recuperar pontos de vida como parte desse descanso. Um frasco contém óleo sensibilizante suficiente para 6 aplicações.

Óleo Sensibilizante:

Um frasco de óleo de massagem especializado usado para aumentar a sensibilidade. Você pode aplicar uma camada de óleo sensibilizante em uma criatura voluntária ou contida durante um descanso longo ou curto. Pela próxima hora, os Avanços Diretos feitos contra o alvo são feitos com vantagem. Um frasco contém óleo sensibilizante suficiente para 3 aplicações.

Equipamento lascivo

Os itens abaixo representam alguns dos equipamentos eróticos que podem estar disponíveis para venda em postos de comércio, sex shops ou de negociantes duvidosos.

Piercing corporal:

Os piercings corporais variam de anéis de mamilo, piercing na língua a pinos no pênis. Os piercings vêm em todas as formas e tamanhos e podem ser aplicados em praticamente qualquer local do corpo de uma criatura, mas as zonas erógenas, como os mamilos, o clítoris e pênis, são comuns. Muitos piercings corporais têm pontos de fixação para correntes, amarrações ou pesos. Uma criatura pode puxar com força os grampos ou amarras como uma ação bônus. Se o piercing estiver preso a uma zona erógena, o usuário deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 15 ou ganhará 1d4 de estimulação de perfuração. Os piercings podem ser encantados da mesma forma como qualquer outro anel ou joia.

Braçadeira:

Uma manga de couro projetada para caber nos braços de uma criatura, prendendo-os firmemente atrás das costas. Enquanto estiver usando uma braçadeira, uma criatura não pode usar seus braços. Escapar dela requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Quebrá-lo requer um teste bem-sucedido de Força CD 20.

Bitch-suit:

Este conjunto pouco ortodoxo de tiras e amarrações de couro é projetado para prender os membros de uma criatura no lugar para que ela rasteje sobre seus joelhos e cotovelos. Enquanto estiver vestindo um Bitchsuit, uma criatura não pode usar seus braços ou pernas, e seu deslocamento é reduzido para 1,5 m. Escapar do Bitchsuit requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 25. Quebrá-lo requer um teste bem-sucedido de Força CD 25.

Coleira de Escravo:

Uma coleira simples feita de couro ou metal, uma coleira de escravo é ideal para manter animais de estimação ou objetos por perto. Cada coleira vem com uma coleira correspondente de 1,5 m. Quando uma criatura segurando a coleira se move a mais de 1,5 m do usuário da coleira, o detentor da coleira pode forçar o usuário a se mover como se estivesse agarrado. Quebrar a coleira requer um teste bem-sucedido de Força CD 17.

Corpete:

Um espartilho desossado projetado para apertar a cintura e acentuar as curvas. Enquanto estiver usando um espartilho, uma criatura tem desvantagem nos testes de resistência de constituição.

Armadura de fetiche:

Uma variante comum das formas mais tradicionais de armadura. A armadura de fetiche é tratada como um conjunto regular de armadura de seu tipo, mas com uma penalidade de -3 na CA.

Roupas de Harem:

Um belo conjunto de robes feitos de tecidos finos e projetados para obscurecer apenas uma parte do corpo para ser atraente, os robes de Harem são perfeitamente adequados para a sedução.

Traje Dominante:

Consistindo principalmente de couro flexível, o traje do Dominante é projetado para ser intimidador e sedutor. Cada Dominante tem seus próprios gostos, mas a maioria dos traje dos Dominantes é justo e vem em cores escuras.

Equipamento sexual

Nome	Custo	Peso
Piercing corporal	5 TP	-
Lingerie (comum)	5 TP	-
Lingerie (fino)	10 TO	-
Corpete	3 TO	2 lb
Venda para os olhos	--	-
Roupa de Harem	10 TO	-
Traje Dominante	10 TO	10 lb
Arnês com falo	1 TO	1 lb
Capuz de Couro	2 TP	1 lb
Arnês Shibari	10 TO	5 lb
Arnês de escravo (Comum)	5 TO	6 lb
Colheira de escravo	1 TO	2lb
Algema de couro	1 TO	3 lb
Algemas	2 TO	6 lb
Barra espaçadora	1 TO	7 lb
Anel peniano	1 TO	-
Gaiola peniana	5 TO	1 lb
Cinto de castidade	5 TO	2 lb
Gaiola de castidade	50 TO	-
Grampo corporal	2 TO	-
Armadura de Fetiche	10 TO	-
Mordaça (Bala)	1 TO	1 lb
Mordaça (Aro)	1 TO	2 lb
Mordaça (Falo)	7 TO	1 lb
Bitch-Suit	20 TO	10lb

Capuz de Couro:

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

Lingerie (comum):

Um conjunto comum de roupas íntimas geralmente feitas de tecidos baratos, mas atraentes.

Lingerie (Fine):

Um conjunto de roupas íntimas caras consistindo de sedas finas e tecidos finos, enfeitados com rendas.

Arnês de Escravo (Comum):

Um arnês que consiste em tiras de couro flexível e anéis de metal e acessórios. Inclui uma variedade de pontos de fixação para correntes e outras ligações.

Arnês com falo:

Um cinto de couro e tiras com uma ranhura para prender com segurança um falo como se fosse o próprio pênis do usuário. Um vibrador preso a um Arnês com falo não requer uma mão livre para ser usado.

Algemas:

Essas restrições de metal podem prender uma criatura Pequena ou Média. Escapar das algemas requer um teste bem sucedido de Destreza CD 20. Quebrá-las requer um teste bem-sucedido de Força CD 20. Cada conjunto de algemas vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com Ferramentas de Ladrão pode arrumar as algemas com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. As algemas têm 15 pontos de vida.

Arnês Shibari:

Um arnês complexo feito de nós e laços intrincados. Um Arnês Shibari contém até 15 m de corda de seda e pode ser facilmente escondido sob outras roupas.

Algemas de Couro:

Um par de algemas de couro com pontos de fixação de metal para correntes e outras amarras. Essas restrições de couro podem prender uma criatura pequena ou média. Escapar das algemas requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Quebrá-los requer um teste bem-sucedido de Força CD 15. Cada conjunto de algemas vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com Ferramentas de Ladrão pode arrombar as algemas com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10. Algemas têm 10 pontos de vida.

Barra de espaçamento:

Uma barra de metal telescópica com um anel de metal em cada extremidade para prender a um conjunto de algemas. Uma barra espaçadora mantém os braços ou as pernas da criatura afastados, limitando seus movimentos. Uma barra espaçadora pode ser usada para conter uma criatura amarrada em uma posição vulnerável para penetração sexual.

Anel peniano:

Um anel de metal ou couro projetado para se ajustar firmemente ao redor das bolas e do pênis de uma criatura. Uma criatura usando um anel peniano tem desvantagem para resistir a Avanços Sexuais Qualificado e Avanços Diretos contra a criatura são feitos com vantagem.

Cinto/Gaiola de castidade:

Uma gaiola ou aro de metal com trava projetada para caber em torno dos órgãos genitais de uma criatura. Esses dispositivos são usados para impedir o acesso aos órgãos genitais de uma criatura e, muitas vezes, para impor a condição negada a parceiros submissos. Cada dispositivo vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com as Ferramentas dos Ladrões pode abrir a fechadura da gaiola de castidade com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Uma gaiola de galho tem 15 pontos de vida.

Grampos do corpo:

Um par de pequenos grampos de metal presos por uma mola ou um conjunto de pinos e usados para beliscar ou prender zonas erógenas no corpo. Uma criatura usando grampos corporais tem desvantagem para resistir a Avanços Sexuais Qualificados e Avanços Diretos contra a criatura são feitos com vantagem. Muitas braçadeiras corporais têm pontos de fixação para correntes, amarrações ou pesos. Uma criatura pode puxar com força os grampos ou suas amarras como uma ação bônus. Se os grampos estiverem presos a uma zona erógena, o usuário deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 15 ou ganhará 1d4 de estimulação de concussão

Venda nos olhos:

Uma venda é um objeto que tem como principal função impedir que uma criatura possa ver. Uma venda pode ser desde uma simples tira de tecido ou couro à máscaras de couro que cobrem todo o rosto da vítima. Uma venda causa o efeito de cegueira no alvo e pode ser removida com um teste bem sucedido de Destreza CD15, porém com chance de causar em 1d4 de dano (contundente, cortante ou perfurante - à escolha do mestre).

Mordaça (bola):

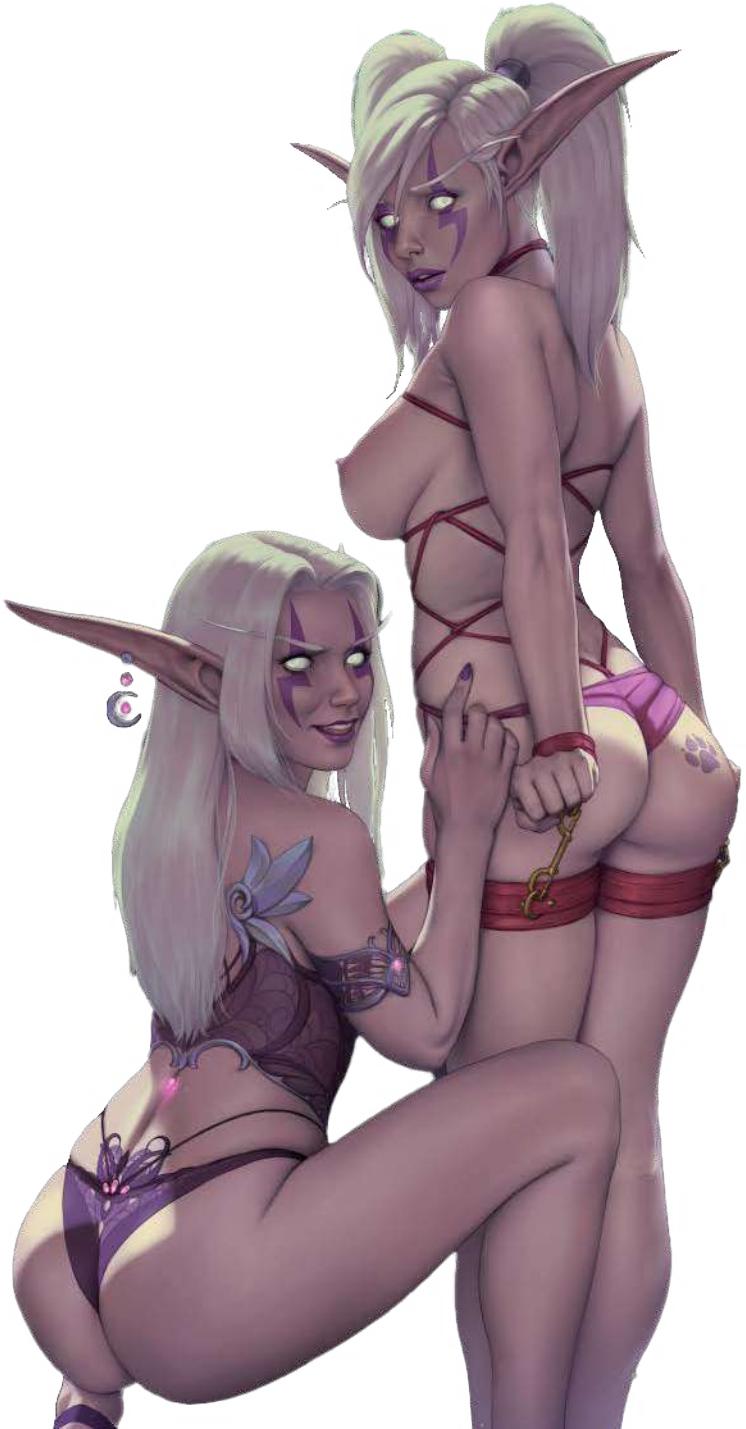
Uma tira de couro simples com um fecho e uma bola redonda ou cilindro de algum tipo enfiado ao longo de seu comprimento que se encaixa confortavelmente dentro da boca do usuário. Uma mordaça de bola impede que seu usuário fale, coma ou use a boca. Uma criatura usando uma mordaça é silenciada

Mordaça (Aro):

Um par de tiras de couro presas a um anel de metal que se encaixa com segurança dentro da boca. Uma mordaça impede que o usuário fale, mas mantém a boca aberta para que possam ser penetrados oralmente. Uma criatura usando uma mordaça não pode falar ou executar os componentes vocais de um feitiço, mas ainda pode vocalizar para gemer ou gritar.

Mordaça (Falo):

Um par de tiras de couro presas a um pequeno vibrador que se encaixa com segurança na boca. Uma mordaça impede o usuário de falar e fornece estimulação sexual enquanto usada. Uma criatura usando uma mordaça é silenciada e tem desvantagem em testes de resistência feitos para resistir a Avanços Sexuais.



Conjunto de Equipamentos

O sexo é a profissão mais antiga conhecida pela espécie mortal e, ao longo dos séculos, mortais e imortais expandiram essa profissão de várias maneiras. Os seguintes conjuntos de equipamentos representam o equipamento diário carregado por aventureiros lascivos e profissionais em vários ofícios sexuais.

Conjunto de Auto-Prazer: (12TO)

Um conjunto padrão de implementos e equipamentos性ais para ajudar um indivíduo a se divertir. Inclui um bastão fálico, uma vagina de esponja ou consolo de tamanho médio, uma garrafa de lubrificante pessoal, um conjunto de lingerie comum e 5 preservativos.

Conjunto de Prostituta: (25TO)

Conjunto padrão para aqueles que vendem seus corpos por dinheiro ou prazer. Inclui uma adaga ou garras, um espelho de ferro e uma pequena variedade de cremes e pós de maquiagem, um frasco de perfume, um conjunto de algemas de couro com uma chave reserva, um frasco de lubrificante pessoal e óleo de massagem, dois conjuntos de lingerie comum ou um arnês de escravo, 25 preservativos e um bastão fálico.

Conjunto de aparelhos: (25TO)

Uma coleção de cordas e ferragens para amarrar e suspender com segurança uma criatura de tamanho médio. Inclui 30 metros de corda de seda, um conjunto de apetrechos, uma barra de espaçamento e algemas de couro e uma variedade de ganchos, fechos e outros acessórios de montagem.

Conjunto de Dominação: (13TO)

Um conjunto básico de equipamentos para o dominante. Inclui um único Traje de Dominante, uma amarras e Coleira, um par de algemas de couro, uma Venda, uma Mordaça de Bola ou Anel e um Chicote de esporas ou Chicote de equitação.

Pacote de cuidados posteriores: (5TO)

Uma parte importante de qualquer relacionamento saudável, cada kit de cuidados posteriores é diferente, os itens comuns incluem: um cobertor quente grande o suficiente para dois, um brinquedo de pelúcia macio, um livro de histórias ou caixa de música, um odre de água fresca, e uma variedade de lanches reconfortantes.

Conjunto Sadista: (20TO)

Uma coleção de ferramentas e implementos para fornecer estimulação sexual através da dor. Inclui 3 adagas, um par de grampos corporais, 5 velas de baixa temperatura, um remo, um Chicote de esporas ou um chicote de equitação ou um chicote comum, garras nos dedos ou um rolo de espinho.



Itens Mágicos de A-Z

Colar do Alquimista

Item Maravilhoso (Colar), Raro (requer sintonização)

Um colar intimidantemente bem feito equipado com uma série de seringas.

Cada seringa pode ser preenchida com diferentes poções, venenos ou afrodisíacos. Uma vez sintonizado com este colar, você pode colocá-lo em qualquer criatura de sua escolha.

Uma nova criatura não pode sintonizar o colar até que você termine sua sintonização. Com uma ação bônus e uma vez por rodada, uma criatura sintonizada pode ativar uma dessas seringas, injetando uma dessas substâncias de sua escolha em seu usuário.

O usuário tem desvantagem em testes de resistência contra os efeitos de poções e venenos aplicados desta forma.

Barra Arcana Espaçadora

Item Maravilhoso, Comum

Uma haste ricamente trabalhada de fabricação anã transparente, perfeita para manter alguém submisso em confinamento apertado ou impedir que uma escrava pedinte feche as pernas. Honestamente, as possibilidades são infinitas.

Esta haste tem cerca de 30 cm de comprimento e é tampada em cada extremidade com um anel de adamantino para prender com segurança algemas ou realmente qualquer coisa adequada. Falar a frase de comando “Abra te sésamo” faz com que a haste se expanda aproximadamente três vezes o seu comprimento, forçando as duas extremidades a se separarem.

Uniforme de Empregada Argoniana

Item Maravilhoso (Lingerie), Raro (Requer Sintonização)

Um uniforme de empregada finamente cortado, costurado com as melhores sedas e rendas e bordado com todos os tipos de marcações arcanas sutis.

Expressamente não inclui calcinha.

Enquanto sintonizado com esta lingerie fina, você pode usar a ação de ajuda como uma ação bônus em seu turno.

Maldição: Esta lingerie é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a ao seu alcance o tempo todo, e não pode removê-la voluntariamente, a menos que seja comandado por outra criatura. Além disso, cada vez que você obedece a um comando ou completa uma tarefa atribuída a você por outra criatura, você ganha 1d10 de estimulação psíquica.

Armadura de Vinculação

Armadura de Fetish (Couro), Muito Raro (Requer Sintonização)

Um conjunto de armadura de couro excessivamente ajustado, claramente projetado mais para exibir seus ativos do que para protegê-los.

Enquanto estiver usando este requintado conjunto de armadura de couro, você pode lançar o feitiço Animar Cordas uma vez entre descansos longos sem gastar mana.

Maldição: Enquanto estiver sintonizado com esta armadura, sempre que uma criatura for bem-sucedida em seu teste de resistência contra seu feitiço, ele é devolvido a você e, em vez disso, você fica enredado pela duração total do feitiço.



Armadura do Mímico Faminto

Armadura de Fetish (Couro Cravejado), Muito Raro (Requer Sintonia)

Os tons iridescentes desta armadura de couro cravejado mudam e giram com as mudanças de luz, e os próprios pinos opacos parecem estar sempre escorregadios e frios ao toque. Se você observar o suficiente, você jura que pode ver a armadura respirando.

Enquanto estiver usando esta armadura, você pode usar uma ação em seu turno para se misturar perfeitamente com o ambiente, tornando-se indistinguível de objetos e móveis comuns, desde que permaneça imóvel.

Maldição: Enquanto estiver magicamente escondido por esta armadura, você ganha 1d8 de estimulação ácida a cada turno, enquanto a armadura viva apalpa e acaricia seu corpo com seus tentáculos internos viscosos.

Beijo de Asps

Consumível (Batom), Raro

Um tom profundo de vermelho bordô, este líquido sedoso é selado em um pequeno frasco cristalino envolto por duas serpentes de prata.

O frasco contém batom suficiente para três aplicações, e seu conteúdo é apreciado entre assassinos e envenenadores.

Aplicar este batom corretamente leva cerca de um minuto e deve ser feito na frente de um espelho ou superfície reflexiva. Uma vez aplicado, o batom fornece ao usuário uma hora de imunidade contra venenos ingeridos e de contato, permitindo que um assassino sensual aplique com segurança o “beijo da morte” em seu alvo por meio de qualquer veneno aplicado em seus lábios ou corpo.



Corda Despertada

Item Maravilhoso (Corda de Seda), Incomum (Requer Sintonização)

15 metros de corda de seda élfica, disponível em praticamente qualquer cor ou matiz, mas predominantemente escura, prata ou branco. seda élfica é de longe a amarração mais luxuosa em que se pode usar para amarrar, mas mais do que isso torna esta corda especial.

A seda macia é encantada para se comportar como uma criatura viva, segundo os comandos da criatura com a qual está sintonizada. É capaz de se mover por conta própria e amarrar nós complexos e intrincados sob seu próprio poder. A corda tem 10 pontos de vida e pode ser arrebatada com um teste de Força CD 21.

Bolsa da Vinculação

Item maravilhoso (Bolsa), raro

Esta versão lindamente costurada de uma bolsa de transporte é feita com os melhores couros importados e adiciona um nível de moda a qualquer roupa, especialmente quando suas propriedades mágicas são reveladas.

Esta bolsa funciona exatamente como uma bolsa de transporte, exceto pela seguinte maldição:

Maldição: Esta bolsa é amaldiçoada para amarrar e restringir seu usuário sempre que uma palavra ou frase específica é falada. Como uma ação em seu turno, uma criatura a até 1,5 metro de você pode falar a palavra ou frase costurada no forro desta bolsa, fazendo com que ela vire do avesso, transformando-se em um arreio de bondage igualmente sofisticado, completo com braçadeiras e perneiras. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de destreza com CD 17 ou será contido pela bolsa. Enquanto contido dessa maneira, seus braços ficam firmemente amarrados atrás das costas, impedindo-o de fazer ataques corpo a corpo ou à distância, ou realizar os componentes somáticos dos feitiços. Este efeito dura até que a criatura que desencadeou a transformação fale a frase de gatilho uma segunda vez, ou até que você se liberte das restrições usando um teste de força CD 20, momento em que a bolsa retorna ao seu estado normal.

Bálsamo da Lactação

Consumível (Pomada), Raro

Espalhar este creme espesso e leitoso nos seios de uma criatura faz com que eles inchem até três vezes o tamanho original e comecem a amamentar pesadamente. Com uma ação, você pode aplicar este creme nos seios de uma criatura voluntária (incluindo você) aumentando o tamanho dos seios pelas próximas 4 horas. Enquanto afetado desta forma, toda a estimulação aplicada aos seios da criatura é duplicada. Um frasco contém o suficiente para um uso.

Bálsamo da Virilidade do Tigre

Consumível (Pomada), Comum

Este creme pungente queima ferozmente quando aplicado pela primeira vez, mas pode ser usado para aumentar drasticamente o tamanho dos órgãos genitais. Aplicar este creme ao implemento natural de uma criatura causa 2d6 de dano de ácido e aumenta a categoria de tamanho do implemento natural da criatura em uma categoria de tamanho pelas próximas 6 horas. Enquanto afetado desta forma, toda a estimulação aplicada usando este implemento também é tratada para o usuário como estimulação ácida. Um frasco contém o suficiente para três aplicações.

Coleira de Respiração

Item maravilhoso (Colar e Pulseira), Incomum (requer sintonização)

Esta coleira de couro é adornada com padrão de elos de corrente dourada, cujo propósito fica bem claro na primeira vez que seu usuário desobedece ao dono da coleira.

Esta coleira vem com uma pulseira correspondente, que deve ser sintonizada por uma criatura separada para que os efeitos mágicos da coleira funcionem. Enquanto estiver usando esta coleira, a quantidade de tempo que você pode prender a respiração é dobrada e você adiciona seu bônus de proficiência ao número de rodadas que pode sobreviver enquanto sufoca.

Maldição: Este colar é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está disposto a se desfazer do colar, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo. Enquanto amaldiçoado por este colar, desobedecer a uma ordem ou comando direto do dono da pulseira faz com que você comece a sufocar. Este efeito dura até você ficar inconsciente, ou o usuário da pulsera escolher encerrá-lo com uma ação livre. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida dessa maneira automaticamente obtém falha em seu primeiro teste de resistência contra morte.

Bomba de Banho da Reversão

Item Maravilhoso (sabão), Incomum

Este sabonete agradavelmente efervescente faz a água borbulhar com redemoinhos rosa e azul, e permite que a pessoa experimente uma visão totalmente nova de seu próprio corpo.

Tomar banho na água tratada com este sabonete replica os efeitos da maldição da Reversão Sexual por 24 horas, após o que seu corpo magicamente volta ao normal.

Cesta de Óleos Exóticos

Consumíveis (Óleo de Massagem), Raro

Uma cesta de presente contendo uma ampla amostra de lubrificantes sexuais e óleos de massagem, cada um alegando fornecer diferentes sensações ou até gostos. Como uma ação bônus em seu turno, você pode aplicar uma dessas amostras em você ou em seu parceiro. Quando o fizer, role 1d20. Com um resultado de 1, o alvo recebe 1d8 de dano de ácido. Em qualquer outro resultado, o alvo ganha 1d8 estimulação ácida (química). A cesta contém amostras pequenas suficientes para 10 usos.

Contas de Prevenção

Item maravilhoso (Pulseira), comum (Requer Sintonia)

Um colar de contas encantadas caras destinadas a serem usadas ou mantidas por perto durante o sexo. Enquanto pelo menos uma dessas contas mantiver seu brilho lustroso, a criatura sintonizada estará protegida do risco de gravidez indesejada.

Quando uma criatura sintonizada a até 1,5 m das contas estaria grávida, a gravidez falha e uma das contas racha e fica cinza. Quando todas as contas ficarem cinza, o item para de funcionar. Um cordão contém 10 contas.

Sino da Abundância Bovina

Item Maravilhoso (Sino), Incomum (Requer Sintonização)

Um chocalho dourado inscrito com poderosa magia dracônica, usá-lo concede ao seu portador leite com propriedades milagrosas, mas treina você para ser cada vez mais monótono e dócil.

Enquanto estiver usando um sino em volta do pescoço, você pode lançar o feitiço Curar ferimentos leve - só que através de lactação, uma vez entre descansos longos sem gastar mana.

Maldição: Este sino é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa maneira, não estará disposto a se desfazer do sino, mantendo-o sempre ao seu alcance.

Enquanto amaldiçoado por este sino, você ganha o vício de lançar o feitiço Curar ferimentos leve, como se fosse um vício. A CD básica de resistência ao vício para este vício é 15. Cada vez que você falha em um teste de resistência contra esse vício, você ganha uma das seguintes características:

- Seus seios aumentam de tamanho em uma categoria de tamanho, até um máximo de enorme, ou você ganhar seios pequenos, se você ainda não tiver seios.
- Você se torna dócil e ansioso para agradar. Você tem desvantagem em testes de persuasão.
- Você se torna sugestionável e facilmente controlado. Você tem desvantagem em testes de resistência contra as condições encantado e apaixonado.
- Seus seios ficam incrivelmente sensíveis. A estimulação aplicada aos seus seios é dobrada e cada vez que você lança o feitiço Curar ferimentos leve, você ganha 2d8 de estimulação de concussão.

Armadura Bestial

Armadura de Fetiche (Puro), Muito Raro (Requer Sintonização)

Uma coleção escassa de peles e couros de animais projetados para cobrir apenas suas partes mais sensíveis. Ele fornece pouca ou nenhuma proteção contra os elementos, mas esse não é exatamente o seu propósito. Enquanto sintonizado com esta armadura, sua percepção passiva recebe a habilidade racial de Faro e você ganha vantagem em testes de percepção e testes de resistência de sabedoria.

Maldição: A primeira vez que você se sintonizar com esta armadura, você deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 15, ou ficará afliito com a maldição da bestiatropia associada ao animal cuja pele é feita.

A aflição causada por esta armadura causa luxúria sexual violenta, em oposição à sede de sangue usual de uma maldição de bestiatropia. Uma vez sintonizada com a armadura, uma criatura retém esta maldição mesmo que a armadura seja removida.

O Tomo Bimbonomicon

Tomo +3 Lendário (Requer Sintonização por um lançador de feitiços)

Este livro de feitiços rosa brilhante é escrito em uma caligrafia colorida que pontilha cada I com um pequeno coração e muitas vezes serpenteia em rabiscos lascivos e comentários alegres nas margens.

Ele contém encantamentos poderosos para aqueles dispostos a pagar o preço. Enquanto estiver sintonizado com este livro de feitiços, você adiciona os feitiços cativar e enfeitiçar pessoas à sua lista de feitiços e pode usar carisma como habilidade de lançar qualquer feitiço, independentemente de sua classe ou subclasse.

Maldição: Este tomo é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, mantenha-o sempre ao seu alcance. Além disso, cada vez que lançar um feitiço usando este livro de feitiços, você deve rolar um d20. Em uma jogada de 1, seu valor de Inteligência é reduzido em 1, para um mínimo de 8. Em uma jogada de 20, sua pontuação é aumentada em um, para um máximo de 20. Enquanto sua pontuação de Inteligência for 10 ou inferior, você tornar-se permanentemente intoxicado e hiperexcitado.



Camisa de tato

Item Maravilhoso (Camisa), Incomum

Efetivamente indistinguível de uma camisa comum, a camisa de tatear tem o forro interno de seda élfica que leva a uma dimensão de bolso aparentemente inofensiva e agradavelmente coloca seus seios no vazio.

Enquanto estiver usando uma Camisa de tato, seus seios ficam inacessíveis e não podem ser usados como instrumento sexual ou alvo de investidas sexuais de criaturas fora da dimensão do bolso.

Maldição: A dimensão do bolso desta camisa é inofensiva e lar de uma série de mãos fantasmas e tentáculos lascivos. Enquanto estiver usando uma Camisa de tato, você deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição CD 12 no início de cada um de seus turnos, ou ganhar 1d4 de estimulação de concussão enquanto seus seios são apalpados e acariciados pelas criaturas dentro.

Camisa de Segurar

Item Maravilhoso (Camisa), Comum

Uma camisa de seda apertado fiado por mãos élficas e bordado com rendas atraentes. A superfície interna funciona como um saco de transporte, mantendo os seios do usuário seguramente fora do caminho enquanto se engaja em combate ou outras atividades.

Enquanto estiver usando essa camisa, seus seios ficam inacessíveis e não podem ser usados como instrumento sexual ou alvo de avanços sexuais. Colocar uma camisa dentro de um espaço extradimensional criado por uma Camisa de Segurar , Buraco Portátil ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre um portão para o Plano Astral. O portão se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portão é sugada por ele para um local aleatório no Plano Astral. O portão então se fecha. O portão é de mão única e não pode ser reaberto.

Lâmina das Ilusões Sangrentas

+1 Arma (Adaga), incomum (requer sintonização)

A lâmina desta faca de aparência cruel brilha como se não fosse totalmente real. No entanto, a dor e a estimulação que ela inflige, é considerável.

Esta lâmina encantada pode ser usada como um implemento sexual +1 além de uma arma. Qualquer dano causado por esta adaga primorosa é tratado como dano psíquico não letal, e a criatura alvo ganha estimulação psíquica igual à mesma quantidade.

Os ferimentos feitos por esta arma são considerados ilusórios e desaparecem sem deixar vestígios em uma hora, apesar de parecerem e totalmente reais.



Cobertor da Restauração

Item Maravilhoso (Cobertor), Raro

Este cobertor macio de lã é levemente pesado para fornecer calor reconfortante para aqueles que precisam. Este cobertor pode ser usado como parte de um ritual reconfortante, atendendo cuidadosamente às necessidades de uma criatura para garantir uma recuperação segura e saudável.

Enquanto sintonizado com este item, você pode usar o cobertor de restauração para lançar os seguintes feitiços listados abaixo:

- Restauração Menor: O cobertor pode ser usado para lançar o Feitiço de Restauração Menor como um ritual de 1 hora.
 - Restauração Maior: O cobertor pode ser usado para lançar o Feitiço de Restauração Maior como um ritual de 8 horas de duração.
- Quando lançado desta forma, o feitiço não consome mana e o conjurador não precisa conhecer a magia ou sequer fazer testes para usá-lo.

Pomada Imperfeita

Item Maravilhoso (Pomada), Comum

Esta pomada fedorenta pode ser aplicada a uma ferida recente, curando-a instantaneamente e restaurando 2d4+ 2 pontos de vida.

No entanto, qualquer ferida curada dessa maneira deixa cicatrizes permanentes, não importa quão leves ou graves. Um frasco contém pomada suficiente para três usos.

Tônico de verbena azul

Consumível (veneno), muito raro

Uma substância espessa, pegajosa e enganosamente doce conhecida por inibir a capacidade mental enquanto aumenta a libido de maneira semelhante. Este elixir é usado por certas tribos como forma de pacificar cativeiros indisciplinados.

Uma criatura que beba este veneno deve ser bem sucedida em um teste de resistência de inibição CD 17, ou ganhará a condição de hiperexcitação pelas próximas 8 horas. Enquanto hiperexcitada dessa forma, os valores de Inteligência e Sabedoria da criatura se tornam 1.

A criatura não pode lançar feitiços, ativar itens mágicos, entender linguagem ou se comunicar além de grunhidos ou gemidos de prazer.

A criatura pode, no entanto, identificar seus amigos, seguilos e até mesmo protegê-los.



Grampos Corporais da Dor Esquisita

Item Maravilhoso (*Grampos Corporais*), Raro

Um Conjunto de pequenos grampos corporais de aço escuro conectadas por uma corrente fina - claramente elíptica ou similar. Os próprios grampos são acionados por mola, mas cada grampo é adornado com um pequeno botão de pedra preciosa que pode ser girado para ajustar a pressão exata.

Enquanto usa esses grampos, uma criatura sintonizada sente dor como se fosse prazer. O usuário ganha resistência a todos os danos, mas ganha estimulação igual a qualquer dano recebido.

Bitch-suit da Procriação

Item maravilhoso (*Bitch-suit*), raro

Este macacão primorosamente feito é projetado para uso prolongado, com acolchoamento em todos os lugares e uma máscara canina em forma de focinho. Seus efeitos mágicos são... Únicos, para dizer o mínimo. Ao usar este macacão, você é afetado como se fosse pelo feitiço Falar com Animais e trata a superestimulação como se fosse um nível a menos. Além disso, você conta como uma categoria de tamanho maior para fins de penetração sexual.

Maldição: Esta roupa é amaldiçoada, e usá-lo estende a maldição para você. Enquanto estiver vestindo este macacão, você fica hiperexcitado e pode falar apenas em latidos e ruídos de animais, que são perfeitamente compreendidos por feras, mas não podem ser compreendidos por outras criaturas sem o uso de um feitiço Falar com Animais.

Tônico do Procriador

Consumível (*poção*), Comum

Uma garrafa em forma de osso cheia de um soro levemente brilhante que redemoinha em azul prateado. É comumente usado por tribos goblins para ajudar a tornar seus escravos reprodutores mais produtivos. Uma criatura que consome a poção torna-se Hiperfértil e Desinibida pela próxima hora.

Portador de Sonhos

Instrumento Sexual (*bastão Fálico*), Lendário (*Requer Sintonização*)

Este falo levemente brilhante é feito de algum tipo de cristal luminescente e cantarola com uma melodia suave. Dentro de suas facetas, há uma variedade infinita de cenas obscenas - os sonhos eróticos daqueles que ele trouxe ao clímax.

O bastão contém 5 cargas. Como uma ação no seu turno, você pode gastar uma ou mais cargas para lançar a magia Sono em um nível igual ao número de cargas gastas. Criaturas adormecidas usando este item não podem ser acordadas por avanços sexuais até que cheguem ao clímax pelo menos uma vez, e enquanto o bastão contém 3 ou mais cargas, você pode moldar os sonhos dessas criaturas, de acordo com o feitiço Sonho. O bastão recupera uma única carga cada vez que uma criatura adormecida falha em um teste de resistência de clímax enquanto estiver a 1,5 m dela.



Barril de Tentáculos

Item Maravilhoso (*Barril*), Raro

Este barril despretensioso contém uma série de tentáculos lascivos, ansiosos para tatear, acariciar e foder qualquer tolo ou suficiente para entrar nele. Uma criatura que abra este barril ou se move a até 1,5 m dele enquanto ele estiver aberto deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 18, ou ganhar 3d6 estímulos de concussão e ser contido, pois os tentáculos o puxam para dentro do barril para molestá-lo sexualmente.

Uma criatura dentro do barril recebe 3d6 de estímulo de concussão no início de cada um de seus turnos. Uma criatura reprimida pelos tentáculos pode usar sua ação para fazer um teste de Força ou Destreza CD 18 (à sua escolha). Em caso de sucesso, ele se liberta e sai do barril. O barril é grande o suficiente para conter uma única criatura por vez e, se uma criatura já estiver dentro do barril, outras criaturas que se movam a até 1,5 m do barril não serão afetadas.

Traje do Deslocamento

Item Maravilhoso (*Traje*), Incomum (*Requer Sintonização*)

Um traje de couro justo, com a adição de dois tentáculos acessórios presos à cintura de pele preta. Usar o conjunto transforma você em uma fera brincalhona.

Enquanto estiver usando este traje, você pode lançar o feitiço Borrão uma vez por dia sem gastar mana. Carisma é a habilidade de conjuração usada para este feitiço.

Maldição: Este traje é amaldiçoado e possuído por um espírito de luxúria bestial, e tornar-se sintonizado com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você fica hiperexcitado enquanto usa o traje e não quer se desfazer dele, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Amuleto do Charme

Item Maravilhoso, Raro (*requer sintonização*)

Este pequeno amuleto fálico pode ser usado em uma corrente, pulseira ou em qualquer outro lugar que pareça adequado e brilha com um pequeno traço da magia enquanto ativo. Isso contém três Cargas.

Enquanto estiver usando este amuleto, ao Conjurar um Feitiço que tenha Duração de 1 minuto ou mais como parte de um Avanço Sexual, você pode gastar uma carga para estender esta duração em até 1 hora. Essa duração estendida termina mais cedo se você ou uma criatura afetada pelo feitiço sofrer dano. O Amuleto recupera uma única carga cada vez que uma criatura a até 1,5 m dele falha em um teste de resistência de clímax.



Cinto de Castidade do Corno

Item Maravilhoso (Cinto de Castidade), Incomum

Este dispositivo de castidade ornamentado foi projetado para caber confortavelmente em um homem ou mulher, colocando seus órgãos genitais em um espaço extradimensional sem sensação e prendendo-se perfeitamente em seus corpos.

Uma vez colocado sobre uma criatura, os bloqueios arcanos se encaixam, prendendo o cinto permanentemente no lugar até ser desbloqueado pela mesma criatura que o trancou. Se você colocar o cinto sobre si mesmo, ele ficará permanentemente bloqueado até ser desbloqueado por um feitiço de Dissipar Magia. Enquanto estiver usando o Cinto de Castidade do Corno, seus órgãos genitais ficam inacessíveis e não podem ser usados como instrumento sexual ou alvo de investidas sexuais.

Colocar o Cinto de Castidade do Corno dentro de um espaço extradimensional criado por uma Bolsa de Vinculação, Buraco Portátil ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre um portão para o Plano da Perversão. O portão se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portão é sugada por ele para um local aleatório no Plano da Perversão. O portão então se fecha. O portão é de mão única e não pode ser reaberto.

Selo da Castidade

Consumível (selo de papel), Comum

Esses selos de papel encantados são reminescentes daqueles encontrados em santuários orientais e foram criados pela primeira vez como um meio de proteger a virtude contra invasões indesejadas. Desde então, esses selos encontraram uso tanto para prazer quanto para punição.

Como uma ação no seu turno, você pode aplicar este selo nos órgãos genitais de uma criatura voluntária ou incapacitada, impedindo magicamente o acesso aos órgãos genitais da criatura até que o selo seja removido. Uma vez aplicado, um Selo de castidade só pode ser removido pela criatura que o aplicou, ou por meio de Dissipar Magia ou magia similar.

Gargantilha de Bratt's Bane

Item maravilhoso (Colar), Incomum (requer sintonização)

Um colar de couro simples com uma série de tachas de ferro e as palavras "Domestique-me" inscritas no forro em comum. Enquanto estiver usando este colar, você tem vantagem em testes e testes de resistência feitos para resistir a intimidação e efeitos de medo.

Maldição: Este colar é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está disposto a se desfazer do colar, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo. Enquanto amaldiçoado, quando uma criatura lhe dá um comando enquanto puxa seu cabelo, chifres ou adornos semelhantes, você é afetado como se fosse pelo feitiço Comando.

Garras da Criação

Implemento Sexual (Garras de dedo), Raro (Requer Sintonia)

Um conjunto de 5 Lindas Garras Douradas conectadas por uma corrente elaboradamente trabalhada. As correntes se conectam a uma pulseira de ajuste confortável de artesanato igualmente fino. Apesar do polimento meticoloso, todo o conjunto ainda mostra sinais de desgaste, e o metal está descolorido em alguns lugares como se tivesse sido atingido por um raio. Essas garras de dedo são um implemento sexual +1. Enquanto estiver usando essas garras, você pode lançar o feitiço Criar Itens Temporários uma vez entre descansos longos sem gastar mana ou possuir material. Implementos性uais criados dessa forma também são tratados como implementos性uais +1, mas se dissolvem imediatamente após levar a criatura ao clímax.

Falo das Eras

Instrumento Sexual (Dildo Enorme), Lendário (Requer Sintonização)

Este enorme falo dourado é feito para se assemelhar ao pênis de um sátiro particularmente bem dotado e emana tanta luxúria crua e proeza sexual quanto a criatura que o modelou.

Enquanto sintonizado com este vibrador +3 (enorme), você não pode ser incapacitado pelo clímax e é considerado imune aos efeitos da superestimulação. Além disso, quando você tiver sucesso em um ato sexual usando este implemento, você pode rolar novamente qualquer dado de estimulação com um resultado de 2 ou menos.





Moeda do Mesmer

Item maravilhoso (moeda), raro (requer sintonização de um conjurador)

Uma moeda dourada brilhante que quase parece brilhar ao seu redor. Quanto mais você olha, mais difícil se torna desviar o olhar. Esta moeda possui cinco cargas, que recarregam a cada lua cheia. Uma vez por dia, como uma ação no seu turno, você pode usar esta moeda para lançar a magia Padrão Hipnótico, centrada na moeda, sem gastar mana ou componentes materiais. Criaturas enfeitiçadas tornam-se altamente

sugestionáveis e podem ser instruídas das seguintes maneiras:

- Você pode gastar uma quantidade de cargas para lançar a magia Sono em um nível igual ao número de cargas gastos.
 - Você pode gastar uma quantidade de cargas para lançar o feitiço Comando em um nível igual ao número de cargas gastas.
 - Você pode gastar 3 cargas para lançar o feitiço Sugestão, sem exigir concentração.
- Feitiços lançados dessa maneira só podem ter como alvo criaturas já afetadas pelo feitiço Padrão Hipnótico.

Anel Peniano do Distanciamento

Item Maravilhoso (Anel Peniano), Raro (Requer Sintonização)

Este anel enorme é feito de faixas entrelaçadas de latão arcano. Ao usar este anel em volta da base do seu pênis e bolas, uma palavra de comando pode ser dita para separar magicamente seus órgãos genitais de seu corpo. Você ainda sente todas as sensações e estímulos aplicados aos seus órgãos genitais separados, e quaisquer condições aplicadas à parte separada do corpo também são aplicadas a você.

Para juntar novamente o pênis separado, basta tocar os dois anéis juntos novamente e falar a palavra de comando novamente. O anel não pode ser removido enquanto sua magia estiver em vigor.

Colar do Corno

Item Maravilhoso (Cinto de Castidade), Incomum

Um colar de metal fino, inscrito com um conjunto muito específico de glifos e sigilos arcanos. Uma vez colocado sobre uma criatura, os bloqueios arcanos se encaixam, prendendo o cinto permanentemente no lugar até ser desbloqueado pela mesma criatura que o trancou.

Se você colocar o cinto sobre si mesmo, ele ficará permanentemente bloqueado até ser desbloqueado usando um feitiço Dissipar Magia ou magia semelhante. Enquanto estiver usando um colar do corno, você se torna imune à estimulação de avanços sexuais diretos ou indiretos e não experimenta nenhuma sensação de qualquer tipo de relação sexual, embora ainda possa ficar visivelmente excitado.

Colar de Dulahan

Item maravilhoso (Colar) incomum (requer sintonização)

Este colar ameaçador é forjado do ferro de uma cruz de cemitério e gravado com runas de poder necromântico. Enquanto estiver usando este colar, você aprende o truque Bala de força e pode lançá-lo usando carisma como sua habilidade de conjuração causando dano de Necromancia.

Maldição: Este colar é amaldiçoado, e tornar-se sintonizado com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não poderá remover o colar.

Enquanto amaldiçoado desta forma, você é considerado uma criatura morta-viva, e sua cabeça pode ser removida de seu corpo - embora seus sentidos e percepções permaneçam ligados ao seu corpo, como se sua cabeça ainda estivesse no lugar.

Enquanto removida, sua cabeça funciona como um sensor arcano e você pode usar uma ação em seu turno para perceber através de seus sentidos. Você sempre sabe a direção geral de sua cabeça, desde que ela esteja no mesmo plano de existência que você.

Coleira do Teletransporte

Item maravilhoso (Coleira), Raro (requer sintonização)

Esta linda gargantilha é feita da pele alva de um unicórnio e carrega uma leve aura poderosa de magia. Combinado com a gema sombria correspondente à sua, pode ser usado para se teletransportar à vontade.

Este colar contém 3 cargas, que recarregam todas as noites à meia-noite. Enquanto estiver sintonizado com este colar, você pode gastar uma única carga para lançar o feitiço piscar ou gastar 3 cargas para lançar o feitiço de teletransporte.

Quando lançados desta forma, esses feitiços não requerem mana ou componentes materiais.

Maldição: Este colar é amaldiçoado e tornar-se

sintonizado com ele estende a maldição para você.

Enquanto amaldiçoado desta forma, você não está disposto a se desfazer do colar e não pode removê-lo de forma alguma.

Enquanto estiver usando o colar, você se torna vinculado à criatura que segura a gema correspondente. Com uma ação no turno dele, a criatura à qual você está vinculado pode estalar os dedos e chamar seu nome, fazendo com que você se teletransporte imediatamente para um espaço desocupado a até 1,5 metro dele, independentemente da distância ou plano.

Este efeito é bloqueado por um feitiço de proibição, círculo antimágia ou qualquer outro efeito que impeça o teletransporte ou viagens mágicas. Depois que essa habilidade é usada, a criatura deve completar um descanso longo ou curto antes de poder ser usada novamente.

Colar da Riqueza

Item maravilhoso (Colar), Raro (requer sintonização)

Uma faixa preta de couro flexível, ornamentada com uma moeda dourada brilhante. Diz-se que traz sorte em todos os tipos de empreendimentos financeiros.

Enquanto estiver usando esta coleira, você tem vantagem em testes feitos para pechinchar ou determinar lucros de um esforço financeiro.

Maldição: Esta coleira é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está disposto a se desfazer do colar, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo. 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 sabedoria CD 18 ou realizar tal ato como se fosse afetado pelo feitiço Sugestão.

Coleira do Animal de Estimação Louvável

Item maravilhoso (Colar), Raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando esta adorável coleira de couro, você pode realizar a ação de ajuda como uma reação no seu turno, sempre que um aliado a até 1,5 m de você fizer um teste de habilidade qual você é proficiente.

Maldição: Este colar é amaldiçoado, e tornar-se

sintonizado com ele estende a maldição para você.

Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está disposto a se desfazer do colar, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Enquanto amaldiçoada desta forma, cada vez que você é elogiado por um aliado, você ganha 1d4 de estimulação psíquica.

Preservativo de Tamanho Bestial

Consumível (preservativo), conum

Criado por uma bruxa há muito esquecida para saciar seu desejo de ser atada, esses preservativos são encantados para trazer à tona o lado bestial de seu usuário.

Ao usar este preservativo, o tamanho do seu pênis aumenta e sua forma se transforma para combinar com o implemento natural de uma besta aleatória ou besta mágica que você viu.

Preservativo de retenção

Consumível (preservativo), incomum

Este preservativo aparentemente mundano é encantado para reter uma quantidade cada vez maior de esperma, inchando até tamanhos ridículos conforme o usuário atinge o clímax carga após carga de sêmen deliciosa. Este preservativo nunca vai estourar, independentemente da quantidade de fluido contido dentro. Além disso, ao usar este preservativo, você produz 1d4 litros de esperma cada vez que chega ao clímax.

Vestes Confessionais

Item maravilhoso (Roupas Finais), Incomum (requer sintonização)

Essas túnicas sacerdotais cobrem apenas pele suficiente para serem consideradas mais do que lingerie, mas garantem que a modéstia e a humildade nunca se coloquem no caminho da honestidade.

Enquanto sintonizado com essas vestes, você pode lançar o feitiço Zona da Verdade uma vez entre descansos longos, sem gastar mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para esta magia.

Maldição: Essas vestes são amaldiçoadas, e tornar-se

sintonizado com elas estende a maldição para você.

Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não está

disposto a se desfazer das vestes, mantendo-as ao seu

alcance o tempo todo.

Enquanto amaldiçoado desta forma, você é incapaz de

falar uma mentira deliberada e falha automaticamente

em testes de blefe. Além disso, quando questionado

sobre você mesmo, você deve obter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 16, ou responder honestamente e detalhadamente.



Chicote de comando

Implemento sexual (chicote de equitação), muito raro (requer sintonização)

Um chicote de montaria sinistro feito de pele de pesadelo fervida e ferro infernal, este implemento aplica uma picada de fogo que encoraja a obediência até mesmo nos escravos mais desobedientes.

Este chicote contém três cargas, representadas por uma série de runas infernais brilhantes ao longo de seu punho. Como uma ação no seu turno, você pode falar um comando de uma palavra e fazer um ataque de magia corpo a corpo usando este chicote.

Em um acerto, o alvo recebe 1d6 de estímulo de fogo e é afetado como se fosse pelo Feitiço de Comando. O chicote recupera uma única carga cada vez que um ataque ou avanço sexual feito usando o chicote atinge um acerto crítico.

Adaga da Dor Requintada

+1 Arma (Adaga), incomum (requer sintonização)

O cabo desta adaga exóticamente curvada detalha um casal no auge da paixão, e a grande gema roxa em seu punho pulsá com um brilho lustroso.

Esta lâmina erótica pode ser usada como um implemento sexual +1 além de uma arma. Qualquer dano causado por esta adaga requintada é considerado não letal e também é tratado como estimulação igual à mesma quantidade.

Ferimentos causados por esta arma não podem infecionar ou infligir doenças ou venenos, e sempre se curam em 24 horas, deixando uma cicatriz atraente.

Destruidor de Demônios

Implemento Sexual (Bastão Cravejado), Lendário (Requer Sintonização)

Este falo de aço enegrecido tem quase um metro de comprimento e cravejado com uma série de pedras brilhantes colocadas ao longo da haste como piercings. Este implemento é robusto o suficiente para ser usado como arma em batalha e funciona como uma clava grande +3.

Quando você acertar com um ataque de arma corpo a corpo usando este grande porrete, você pode usar uma ação livre para registrar o dano causado pelo ataque em um dos 12 piercings de pedras preciosas ao longo do comprimento do eixo - isso não reduz o dano causado ao alvo.

Quando você atinge com um avanço sexual usando esta arma, você pode gastar um golpe registrado como uma reação para aumentar a estimulação do avanço em uma quantidade igual ao dano registrado daquele golpe.

Chave do Fabricante de Bonecas

(Adaga), Rara (Requer Sintonização)

O cabo desta adaga de latão é feito para se assemelhar a uma grande chave ornamental, como a de uma caixa de música. É estranho, a lâmina triangular está sempre molhada de um estranho metal dourado, que se infiltra nas feridas daqueles que atinge.

Quando você causa dano a uma criatura viva usando esta adaga, o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 16, ou ganhar estimulação igual à mesma quantidade, conforme o estranho metal dourado de sua lâmina se espalha no ferimento.

Uma criatura que atinge o clímax como resultado dessa estimulação fica petrificada por 1d4 horas enquanto o metal dourado brilhante se espalha inteiramente por seu corpo. Enquanto uma besta ou humanoide estiver petrificado desta forma, você pode usar uma ação em seu turno para inserir a adaga na espinha da criatura, girando-a como se estivesse enrolando uma boneca mecânica. O alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência de clímax adicional. Em uma falha, esta adaga é destruída e o corpo do alvo é transformado em uma construção realista de porcelana.

As estatísticas da criatura são substituídas por constructo apropriada à escolha do seu Mestre, e ela se torna leal a você, obedecendo seus comandos verbais da melhor maneira possível. Em caso de sucesso, esta adaga é destruída e a criatura não fica mais petrificada.

Maldição: Esta adaga é amaldiçoada e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto amaldiçoado desta forma, você não está disposto a se desfazer da adaga, mantendo-a sempre ao seu alcance. Enquanto estiver sintonizado com esta chave, você ganha um desejo poderoso de usar sua magia em você mesmo ou em alguém que você ama. Quanto mais tempo você permanecer sintonizado, mais forte esse impulso se tornará.



Vestido da Princesa Prefeita

Item Maravilhoso (Roupas Fina), Raro (Requer Sintonização)
Um vestido projetado para dar ao usuário a postura perfeita de uma princesa paciente e adequada, pronta para ser sequestrada e leiloada. Enquanto sintonizado com este Vestido, seu valor de carisma aumenta em 2, até um máximo de 20, e você ganha proficiência em persuasão. Se você já for proficiente em persuasão, em vez disso, adicione o dobro de seu bônus de proficiência aos testes de persuasão.

Maldição: Este vestido é amaldiçoado, e cada vez que você o vestir, faça um teste de resistência de destreza CD 15. Em caso de falha, você fica sintonizado com o vestido e não pode removê-lo de forma alguma, embora ele ainda possa ser reposicionado ou movido para fora do caminho por outras pessoas para permitir fácil acesso ao seu corpo.

Enquanto estiver sintonizado com este vestido, correntes espirituais prendem seus tornozelos, forçando um ritmo lento e adequado; o espartilho aperta em torno de sua cintura, garantindo uma reta adequada para trás e uma figura bem torneada; e a gola alta mantém sua cabeça levantada e para frente. Sua velocidade é reduzida para 3 metros e seu valor de destreza é reduzido em 2. Você tem desvantagem em testes de percepção e testes feitos para resistir ou escapar das condições de agarrar ou restringir

Seca da Negação

Consumível (Poção), incomum

Esta garrafa de líquido transparente pode ser confundida com água, mas olhar através de seu conteúdo translúcido revela um mundo desprovido de cor. Uma criatura que beber esta poção ganha a condição negada pelas próximas 24 horas. Os efeitos colaterais comuns incluem daltonismo temporário, ereções que duram mais de 4 horas e choro impotente ou implorando por liberação.

Ovo de Resistência Dracônica

Implemento Sexual (Plugue Enorme), Raro (Requer Sintonização)

Um plugue enorme esculpido para se assemelhar ao ovo de um dragão, esses brinquedos intimidadores podem conter o segredo da resistência elementar de um dragão. Enquanto estiver usando este plugue, você ganha resistência a um tipo de dano baseado na cor do plugue: Vermelho (fogo), Preto (ácido), Verde (veneno), Azul (relâmpago) ou Branco (frio). Maldição: Sempre que você receber dano do tipo associado à cor do plugue, você ganha estimulação do mesmo tipo igual à mesma quantidade.

Elixir de Montes Macios

Consumível (Poção), Raro

Um grande frasco redondo contendo uma dose única de uma solução rosa brilhante. Beber o elixir requer uma ação. Cada dose que uma criatura consome faz com que o tamanho de seu peito aumente permanentemente em um nível de tamanho.

Bagas de visco-de-muco

consumíveis (veneno)

Bagas brancas raras com um aroma de menta, também chamado de pérolas do cupido. Esta erva poderosa é freqüentemente usada em poções de amor e outros encantos.

Como uma ação no seu turno, você pode usar essas bagas para cobrir o fio de uma arma ou até três peças de munição. Na primeira vez que um ataque com a arma revestida ou munição atingir, o alvo do ataque deve ser bem sucedido em um teste de resistência de sabedoria CD 15, ou ficará apaixonado pela próxima criatura que vir pela rede por 24 horas, ou até ser beijado na boca por objeto de sua paixão.

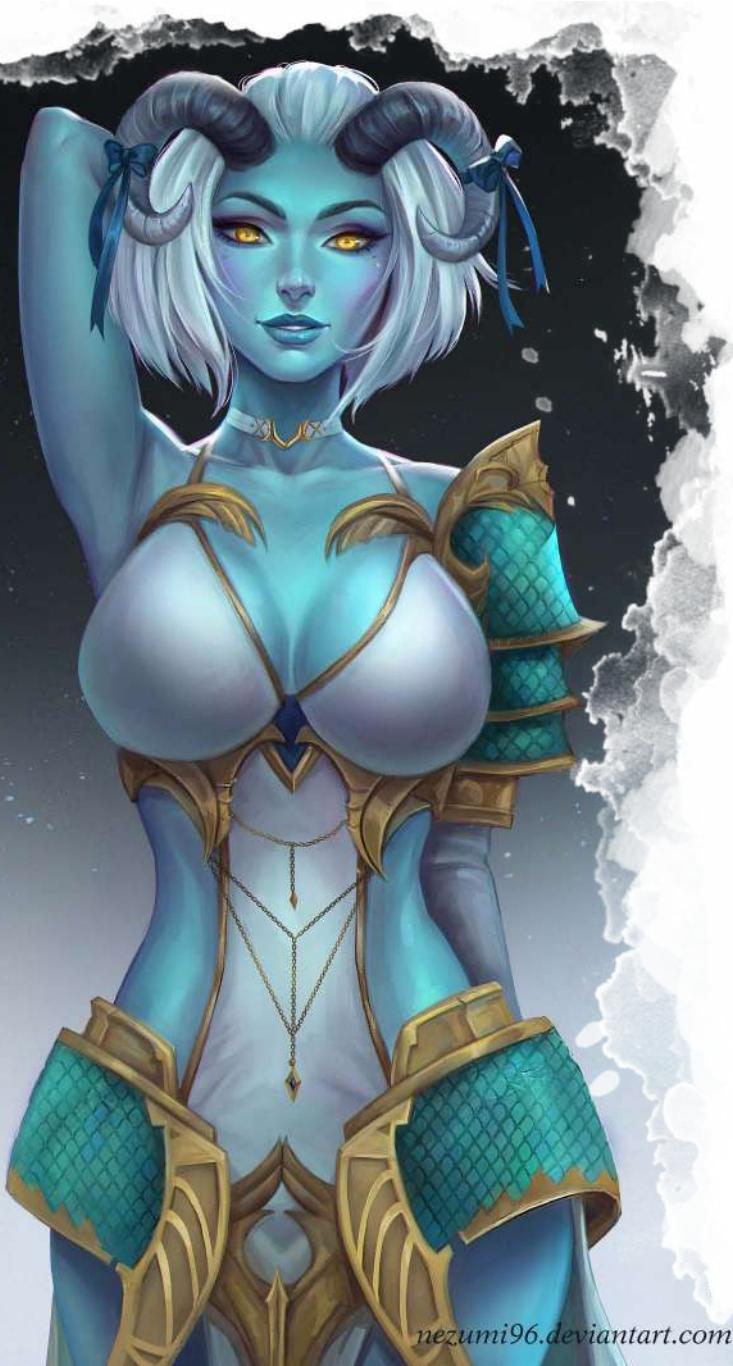
Selo Erógeno

Consumível (Selo de papel), raro

Uma inversão perversa do selo de castidade, esses selos de papel são encantados para transformar qualquer parte do corpo que tocam em uma zona erógena.

Como uma ação no seu turno, você pode aplicar este selo na pele nua de uma criatura voluntária ou incapacitada, fazendo com que aquela área do corpo dela se torne incrivelmente sensível ao prazer.

Avanços sexuais que visam a área afetada são feitos com vantagem, e a criatura tem desvantagem em testes de resistência contra avanços sexuais que visam aquela parte de seu corpo. Este efeito dura até que o selo seja removido pela mesma criatura que o aplicou, ou até o encantamento ser dissipado por meio de Dissipar Magia ou magia similar.



Guia de Ethot para Magia Popular

+1 Tomo, Raro (*Requer Sintonização por um conjurador*)
Este livro de feitiços claramente encantado é feito de páginas etéreas cintilantes que brilham intensamente através de todas as cores do arco-íris. Ele promete conter todos os segredos misteriosos necessários para se tornar conhecido em toda a terra. Enquanto sintonizado com este livro de feitiços, você pode conjurar uma vez por dia as magias: Alterar-se, Enfeitiçar pessoas, Toque da Loucura, Fascinação, Sugestão e Galá sem gastar mana e sem precisar de material. Além disso, você ganha proficiência na habilidade de performance se ainda não tiver. Se você já for proficiente, em vez disso, adicione o dobro do seu bônus de proficiência aos testes de desempenho.

Maldição: Este tomo é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado desta forma, você não está disposto a se desfazer do tomo, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Enquanto amaldiçoado por este tomo, você ganha o vício de usar o livro, como se fosse um vício. A CD básica do teste de vício para este Vício é igual à sua CD do teste da magia lançada. Cada vez que você falha em um teste de resistência de vício contra este Vício, você ganha uma das seguintes características:

- Você ganha a condição hiperexcitado sempre que estiver se concentrando em um feitiço.
- Você ganha o Fetiche Exibicionista, se ainda não o tiver.
- Você ganha o Fetiche de Prostituta de Rua, se ainda não o tiver.

• Você se apaixona por criaturas atualmente observando você através do uso do Livro

Além disso, criaturas observando você através do feitiço do livro podem usar sua ação para gastar 100TO em pedras preciosas ou outros itens valiosos para enviar, usando você como alvo. Essas pedras preciosas ou objetos de valor aparecem em sua posse assim que o feitiço termina.

Fruto do Éden

Implemento Sexual (Dilatador péra), Lendário (Requer Sintonização)

Este mecanismo primorosamente trabalhado é feito de três pétalas douradas gravadas com relevos de atos carnais e uma alça em forma de chave com um grande rubi.

Abrindo o dispositivo, ele libera quantidades insondáveis de conhecimento para o usuário, tanto carnal quanto não. Enquanto estiver usando esta péra de dilatação, seu valor de inteligência aumenta para 21.

Cada vez que a categoria de tamanho da péra é aumentada, o valor de inteligência da criatura aumenta em 1, até um máximo de 26. Este implemento ignora penalidades e efeitos negativos envolvendo diferentes categorias de tamanho.



Mordaça do Falo Fantasma

Item Maravilhoso (Mordaça), Raro (Requer Sintonia)

Um painel ornamentado de couro das Sombras servido, com tiras para prendê-lo firmemente sobre a boca de uma criatura.

Quando o fecho é fechado, uma série de runas azuis fantasmagóricas traça seu caminho através da mordaça, e um pênis espectral abre caminho pela garganta do usuário. O galô é corpóreo o suficiente para transmitir força e sensação, mas não obstrui a respiração.

Enquanto amordaçado dessa maneira, o usuário experimenta qualquer estimulação aplicada ao pênis fantasma como se fosse seu próprio, mesmo que não tenha um pênis naturalmente.

Segredo do Jogador

Implemento Sexual (Plug), incomum (Requer Sintonia)

Este plug discreto e desprestigiado fornece uma vantagem invisível em jogos de azar. Contanto que você consiga manter a compostura.

Enquanto estiver usando este plugue, sempre que você falhar em um teste usando um conjunto de jogos no qual você é proficiente, você recebe 1d12 de estimulação de trovão e adiciona a mesma quantidade ao resultado de seu teste.

Traje do Verdadeiro Dominante

Armadura de Fetiche (Couro), Lendário (Requer Sintonização)

Um conjunto de couro preto simples, instilado com a calma intensidade do domínio puro, todo o conjunto exala poder de uma forma que é impossível negar.

Vestindo este conjunto de armadura de couro aparentemente mundana instila o inquestionável senso de autoridade muito mais potente do que qualquer encantamento.

Enquanto estiver usando esta armadura, sua pontuação de carisma aumenta em 2, até um máximo de 22, e você ganha imunidade às condições enfeitiçado e amedrontado.

Anel Peniano Gelatinoso

Implemento Sexual (Anel), Incomum (Requer Sintonização)
Um cilindro escorregadio de lodo translúcido, este anel peniano parece ter vontade própria e está desesperado pelo gosto de esperma. Uma vez entre descansos longos, como uma ação em seu turno, você pode acariciar este anel peniano para “despertá-lo”, fazendo com que ela se torne uma pequena gosma sob seu controle. Este lodo compartilha as estatísticas de um rato comum, no entanto, todo o dano causado pelo rato é tratado como estimulação.

O

Anel Peniano Gelatinoso segue seus comandos telepáticos da melhor maneira possível e permanece acordado dessa maneira até causar o clímax de uma criatura ou ser reduzido a 0 pontos de vida.

Bracele do Gênio

Item maravilhoso (Bracelete e anel), raro (requer sintonização)

Um conjunto formado por Bracelete e um anel dourados que se juntam em um tom melódico. O Bracelete permite que uma criatura conjure quase qualquer coisa que o dono do anel possa desejar, em troca da escravidão ao portador do anel.

Enquanto sintonizado com este anel, você conhece os truques Mão Mágica, Som Fantasma e Prestidigitação, e pode lançá-los usando carisma como sua habilidade de conjuração. Além disso, uma vez entre descansos longos, como uma ação em seu turno, você pode usar este bracelete para lançar o feitiço Criar Itens Efêmeros, sem gastar mana ou componentes materiais.

Maldição: Este anel e Bracelete são amaldiçoados, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto amaldiçgado desta forma, você não está disposto a se desfazer do bracelete e não pode removê-lo de forma alguma.

Enquanto estiver usando o bracelete, você fica preso e apaixonado pela criatura que segura o anel correspondente. Como ação bônus enquanto estiver a 18 metros de você, a criatura à qual você está vinculado pode emitir um comando de uma palavra e estalar os dedos, fazendo com que você obedeça ao comando como se fosse afetado pela magia Comando.

Luvas da Matriarca

Item maravilhoso (Luvas), Raro (Requer Sintonia)

Estas elegantes luvas brancas cabem confortavelmente em suas mãos e oferecem uma certa sensação de autoridade e rigidez.

Quando você ataca com um ataque ou ato sexual usando essas luvas, eles podem usar sua reação para fazer um teste de intimidação contra o alvo do ataque, exigindo um curso de ação ou sugerindo um comportamento mais “adequado”.

Se o teste de intimidação for bem-sucedido, o alvo é afetado como se fosse pela magia Sugestão. Você pode usar esta habilidade um número de vezes entre descansos longos igual ao seu bônus de proficiência.

Extrato de Geleia Brilhante

Consumível (gel de massagem), Incomum

Uma substância bioluminescente extraída de limos brilhantes e combinada com agentes sensibilizadores para criar um gel de massagem (e seguro para o corpo). Aplicar esta pomada no corpo de uma criatura faz com que ela brilhe com incrível sensibilidade.

Aplicar este gel no corpo de uma criatura requer uma ação bônus e faz com que a área aplicada brilhe com luz fraca a um alcance de 1,5 m pela próxima hora. Durante este efeito, qualquer estimulação aplicada à área brillante é duplicada.

Glifo de Proteção contra Gravidez

Item maravilhoso (Tatuagem), Comum

Um glifo relativamente simples imbuído de energia necromântica suficiente para impedir a criação natural de uma nova vida.

Enquanto estiver portando este glifo, você ganha a condição de infértil e não pode engravidar ou engravidar outra criatura pelos meios tradicionais. Esta tatuagem não protege contra gravidezes não tradicionais nem impede que tentáculos estranhos o usem como incubadora.



Bastão Dourado dos Deuses

Implemento Sexual (Dildo Gigantesco), Lendário (Requer Sintonização) Um falo dourado absolutamente gigantesco, completo com nó e bolas esculpidas em Mármore. Avanços sexuais feitos usando este implemento ganham um bônus de +3 para avanços e jogadas de estimulação. Enquanto estiver sintonizado com este vibrador, sua excitação máxima é dobrada e sua pontuação de inibição se torna 24. Além disso, você não pode ser incapacitado pelo clímax e é imune aos efeitos da superestimulação.

Pulseira da Górgona

Item Maravilhoso (pulseira), Raro (Requer Sintonização) Uma serpente dourada se enrola em seu pulso, seus olhos esmeralda brilham com uma magia poderosa. Esta pulseira contém uma única carga, que é redefinida todas as manhãs.

Como uma ação em seu turno, uma criatura sintonizada pode usar este bracelete para lançar o feitiço Carne em Pedra sem gastar mana ou componentes.

Maldição: Este bracelete é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, você não quer se desfazer do bracelete, mantendo-o sempre ao seu alcance.

Cada vez que você falha em um teste de resistência de clímax, você fica petrificado por 1 hora, ou até que a condição seja removida usando um feitiço de restauração maior, ou efeito similar.

Santo Açoite do Culpado

Implemento Sexual (Chicote com esporas), Muito Raro (Requer Sintonização)

Feito de couro de unicórnio e com pontas douradas, este Chicote com esporas supostamente tem uma pena de anjo entalhada na trança do cabo, e a dor que inflige não é nada se comparado com a liberarão do que está guardado dentro dele.

Como um bônus no seu turno, você pode causar o dano deste implemento a si mesmo, armazenando este dano para uso posterior, até um máximo de 150 pontos de vida. Como uma ação em seu turno, você pode atingir um aliado com o chicote com esporas, restaurando um número de pontos de vida igual ao valor do dano armazenado e aplicando estimulação radiante igual ao número de pontos de vida restaurados. Se a sintonização for quebrada, o dano armazenado é reduzido a zero.

Coelho Giroscópio

Item maravilhoso, raro

Este grande dispositivo mecânico tem dois slots para aceitar uma variedade de plugues, consolos e outros acessórios inseríveis.

Quando ativado, ele balança, empurra e vibra – mais do que replicar os movimentos de um parceiro vivo. Um Coelho Giroscópio pode ser equipado com qualquer implemento sexual penetrante e, enquanto estiver ativo, realiza atos sexuais em seu piloto automático como se os implementos equipados fossem empunhados por um usuário proficiente.

O Coelho Giroscópio pode rolar novamente qualquer dado de estimulação com um resultado de 2 ou menos.

Arnês de Escravo Harkonen

Item Maravilhoso (arnês de escravo), Raro (Requer Sintonização)

Um arnês brutalmente atraente feito de couro cravejado e ajustado com uma variedade de anéis de aço e acessórios pelos quais o usuário pode ser contido. Este arreio pode ser aplicado a uma criatura voluntária ou incapacitada como uma ação, estendendo a eles a seguinte maldição

Maldição: Este arreio é amaldiçoado e equipá-lo em uma criatura faz com que o usuário se torne magicamente sintonizado com ele, estendendo a maldição a eles até o arnês é removido.

Enquanto amaldiçoada desta forma, uma criatura é incapaz de remover o arreio por conta própria, e os testes de Intimidação feitos contra a criatura são automaticamente bem-sucedidos, ou recebe 1d8 de estimulação elétrica. Se a criatura que está dando o comando também tiver uma coleira ou corrente conectada ao arnês, o usuário tem desvantagem neste teste de resistência.

Arnês da Hidra

Item Maravilhoso (Arnês Strap-On), Comum (Requer Sintonização)

Um arnês justo feito do resistente couro Hidra. O arnês tem um único soquete de joias projetado para segurar um Dildo ou Eixo Fálico e é encantado para fazer qualquer brinquedo preso a ele parecer o próprio pênis do usuário.

Enquanto estiver usando este arnês, você trata qualquer implemento sexual preso ao arnês como um implemento natural e experimenta qualquer estimulação aplicada aos implementos conectados a ele como se fossem seus próprios implementos naturais. Além disso, cada vez que você atinge o clímax enquanto usa o arnês, um novo soquete aparece no arnês, completo com um eixo fálico mundano. Esse eixo dura até ser removido do arnês ou até que sua excitação chegue a 0, ponto em que os soquetes adicionais desaparecem.



Tiara de Carisma

Item Maravilhoso (Tiara), Incomum (requer sintonização)
Esta tiara reluzente carrega consigo a graça e a beleza de uma sedutora. Enquanto sintonizado com esta faixa de cabeça, seu valor de carisma aumenta em 2, até um máximo de 22.

Maldição: Esta faixa de cabeça é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não estará disposto a se desfazer da faixa de cabeça, mantendo-a sempre ao seu alcance. Enquanto amaldiçoado por esta bandana, quando recebe um comando ou instrução de uma criatura não hostil, você responde reflexivamente com as palavras “sim, senhor(a)” e deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição CD 15, ou seguir o curso de ação da melhor maneira possível. Comandos para se esfaquear, se jogar no ácido ou fazer algum outro ato obviamente prejudicial não surtem efeito. Se você receber dano de qualquer fonte enquanto executa este curso de ação, o efeito termina.

Contas de Marah

Instrumento Sexual (contas de prazer), Lendário (requer sintonização por um conjurador)
Supostamente criado pela deusa Marah para capacitar seus adoradores mais leais. Esta corrente de prata contém 9 contas de cristal de tamanhos progressivamente maiores, cada uma inscrita com um glifo que brilha quando preenchido com magia suficiente.

Como parte de um descanso curto ou longo, você pode imbuir uma das contas de pedras preciosas com uma magia de um nível que você pode conjurar. Para fazer isso, você lança o feitiço enquanto segura a conta. O feitiço é armazenado na gema em vez de ter qualquer efeito. Cada uma das 9 pedras preciosas pode armazenar um único feitiço, mas não mais do que um feitiço de cada nível. Como uma ação bônus em seu turno, uma criatura a até 1,5m pode remover uma das contas de dentro de você, permitindo que você lance um dos feitiços armazenados como uma reação.

Quando as contas são removidas desta forma, você deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição contra sua própria CD de resistência de magia, ou ganhar 1d10 de estimulação de força para cada nível da magia que você lançar. Não está claro se o uso erótico dessas contas foi planejado pela Deusa, ou se sua natureza foi distorcida pelos desejos lascivos daqueles a quem foram presenteadas.

Saltos de Hobbgoblim

Item Maravilhoso (Sapatos), Comum
Um par de saltos delicados, cada um com um anel de metal semelhante a um manguito no topo. Uma vez colocado sobre uma criatura, os bloqueios arcanos se encaixam, prendendo o salto permanentemente no lugar até ser desbloqueado pela mesma criatura que o travou. Se você colocar o salto sobre si mesmo, ele ficará permanentemente bloqueado até ser desbloqueado usando um feitiço Dissipar Magia ou magia semelhante. Enquanto usado, uma corrente etérea de luz une os dois anéis, atrapalhando seu movimento e reduzindo sua velocidade para 3 metros.

Saltos da Graça de Cristal

Item Maravilhoso (Sapatos), incomum (requer sintonização)
Um belo par de saltos, aparentemente esculpidos em pedra preciosa brilhante. Enquanto estiver usando esses saltos, você ganha vantagem em testes atléticos e acrobáticos feitos para correr, pular ou escalar. **Maldição:** Esses saltos são amaldiçoados, e tornar-se sintonizado com eles estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposta a se desfazer dos saltos, usando-os sempre que possível. Enquanto amaldiçoado desta forma, cada passo que você dá ecoa com um clique retumbante que pode ser ouvido por todas as criaturas em um raio de 36 metros. Você falha automaticamente em testes furtivos feitos enquanto se move



Saltos que Prejudicam

Item Maravilhoso (Sapatos), incomum (requer sintonização)

Este par de saltos agulha afiados e mortais. Pode ser usado para cortar gargantas com a mesma graça que alguém pode usar para impressionar uma poderosa rainha das fadas.

Esses saltos contam como um par de adagas mágicas +1, que você é considerado proficiente. Enquanto estiver usando esses saltos, você pode usar uma ação bônus em cada um de seus turnos para fazer um ataque com essas duas adagas, como se estivessem empunhadas em sua mão inábil.

Maldição: Esses saltos são amaldiçoados, e tornar-se sintonizado com eles estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposta a se desfazer dos saltos, usando-os sempre que possível.

Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você executar a ação de correr em seu turno, você sofre 1d4 de dano de perfuração, pois os saltos atingem dolorosamente seus próprios pés. Este dano não pode ser reduzido de forma alguma.

Meias-calças Hipnóticas

Item maravilhoso (Meias), incomum (requer sintonização)

Essas meias-calças arrebatadoras parecem brilhar com uma aura quase imperceptível de encantamento, atraindo o olhar e mantendo-o muito além do ponto de polidez.

Uma vez entre longos descansos, como uma ação no seu turno, você pode passar suas mãos sedutoramente ao longo desta meia-calça, lançando o feitiço Padrão Hipnótico, centralizado em suas pernas, sem gastar mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para esta magia. Você deve continuar traçando suas mãos ao longo de suas pernas durante a duração do feitiço, ou seu efeito termina.

Meia-calças da Beleza Luminosa

Item Maravilhoso (Meias), comum

Um par de meia-calça feito da seda luminosa de uma aranha-lanterna. Enquanto estiver usando esta meia-calça, você pode usar uma ação bônus no seu turno para lançar o truque da Luz, mirando em suas pernas.

Lingerie de Cão Infernal

Item Maravilhoso (Lingerie), Incomum (Requer Sintonização)

Um conjunto quente e ardente de lingerie, completo com rabo, orelhas e uma elegante coleira. Perfeitamente adequado para brincar de cachorrinho. Não só irá mantê-lo aquecido até mesmo nos lugares mais frios, mas você ficará absolutamente adorável nele!

Ao usar esta lingerie, você fica imune aos efeitos de climas extremos e ganha resistência a danos causados por frio e fogo.

Maldição: Esta lingerie é amaldiçoada e possuída por um espírito de luxúria bestial, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance. Ao usar esta lingerie, você fica hiperexcitado e se apaixona por qualquer criatura que segure a coleira.

Capuz do Anonimato

Item Maravilhoso (Capuz de Couro), Incomum (Requer Sintonização)

Um capuz flexível de algum couro preto não identificável, que emite uma forte aura de magia sombria. Não possui orifícios para olhos ou boca, no entanto, você consegue ver e respirar normalmente enquanto o usa, embora sua voz seja estranhamente abafada.

Enquanto estiver usando este capuz, você tem vantagem em testes furtivos e testes feitos para permanecer despercebido ou invisível. Além disso, você aprende o truque Presdigitação e pode lançá-lo usando carisma como sua habilidade de conjuração.

Maldição: Este capuz é amaldiçoado e sintonizar-se com ele estende a maldição para você.

Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposto a se desfazer do capuz, usando-o sempre que possível.

Ao usar este capuz, você fica hiperexcitado e fica magicamente irreconhecível até mesmo para seus amigos mais próximos, familiares e aliados.



Cubo da governanta

Item maravilhoso, comum

Um pequeno lodo amigável do tamanho de um punho humano, este primo menor do cubo gelatinoso adora perambular pelos quartos, comendo sujeira, poeira e outras bagunças cotidianas para deixar sua casa (e corpo se você permitir) impecavelmente limpos. Eles são frequentemente valorizados pelas donas de casa por uma variedade de razões adicionais também.

O cubo limpa aproximadamente 11 metros quadrados de área por hora, permitindo que ele limpe facilmente seu dono ou um de seus companheiros de sujeira em pouco menos de 10 minutos. O cubo de uma governanta pode ser usado para “limpar” uma criatura voluntária, aplicando 1d10 de estimulação ácida a cada rodada, até ser removido da pele da criatura como uma ação bônus.

Piercing do Beija-flor

Item maravilhoso (piercing no corpo), incomum (requer sintonização)

Esses pequenos pinos iridescentes são feitos de uma rara liga de fada e podem ser feitos para vibrar como as asas de um beija-flor.

Esses piercings podem ser adicionados a qualquer implemento natural para conceder um bônus de encantamento de +1. Você pode sintonizar até três piercings de beija-flor como se fossem um único item mágico.

Maldição: Ao usar um implemento natural com um piercing de beija-flor, sua pontuação de inibição é reduzida pelo número de tais perfurações com as quais você está sintonizado e você tem desvantagem em testes de concentração.

Pingente Hipnótico

Item maravilhoso (colar) Muito Raro (requer sintonização)

Este pingente de cristal parece brilhar com uma variedade de cores e matizes em constante mudança, o que torna cada vez mais difícil desviar o olhar quanto mais você olha.

Uma vez entre descansos longos, como uma ação em seu turno, você pode usar este pingente para lançar a magia Padrão Hipnótico sem gastar mana. Carisma é sua habilidade de conjuração para esta magia. Uma criatura que falhe no teste de resistência contra esta magia torna-se apaixonada pela duração dela. A magia termina para uma criatura se o pingente sair de sua linha de visão.

Falo Imóvel

Instrumento Sexual (bastão Fálico), Incomum

Semelhante a uma Haste Imóvel, este falo de metal ornamentado tem um lugar para uma chave ser inserida em uma das extremidades.

Como uma ação em seu turno, você pode inserir e girar a chave, fazendo com que este falo de metal brilhante trave para se fixar magicamente no lugar. Até que você ou outra criatura use uma ação para inserir e girar a chave na outra direção, o falo não se move, mesmo que esteja desafiando a gravidade. O eixo pode suportar até 8.000 libras de peso. Mais peso faz com que o bastão seja ativado e caia. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 30, movendo a haste fixa até 3 metros em caso de sucesso.

Piercings Imóveis

Item Maravilhoso (Piercing), Incomum (requer sintonização)

Um conjunto de piercings dourados enganosamente mundanos, feitos para se parecer com um par de pequenas piercings omuns.

Uma vez sintonizado com esses piercings, você pode colocá-los em qualquer criatura de sua escolha. Uma nova criatura não pode se sintonizar com eles até que você termine sua sintonização. Como uma ação bônus no seu turno, você pode falar a palavra “trancar” em draconiano, fazendo com que os piercings sejam fixados magicamente no lugar. Até que você ou outra criatura use uma ação bônus para desbloqueá-los verbalmente, os piercings não se movem, mesmo que estejam desafiando a gravidade. Os dois piercings juntos podem suportar até 12 libras de peso. Mais peso faz com que os piercings se desativem e caiam. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 30, movendo os piercings fixos até 3 metros em caso de sucesso.



Túnica Imperial de Conforto

Item Maravilhoso (Túnica), Comum

Uma vez feitas para um poderoso imperador, essas túnicas de seda requintadas são mais luxuosas e confortáveis do que qualquer coisa que você já experimentou.

Ao usar essas vestes, você está sempre luxuosamente confortável e ignora os efeitos das condições ambientais, como calor ou frio extremos.

Maldição: Essas vestes são amaldiçoadas e sintonizar-se com elas estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, essas vestes se tornam invisíveis para todas as criaturas, exceto para o usuário. Nenhuma prova ou ato de persuasão pode convencê-lo de que este é o caso, e você não está disposto a se desfazer das vestes, mantendo-as ao seu alcance o tempo todo.

Roupa íntima do Diabrete

Item maravilhoso (lingerie), comum (requer sintonização)

Um conjunto completo de lingerie, incluindo um par de chifres diabólicos, um rabo diabólico e um espartilho vermelho ardente com tanga combinando.

Usar o conjunto completo não apenas faz com que os chifres e a cauda se tornem temporariamente reais, mas também o preenche com o calor ardente de um Imp selvagem. Enquanto estiver usando um conjunto de lingerie do Diabrete, você ganha acesso ao truque Raio de Fogo. Carisma é a habilidade de lançar esse truque. **Maldição:** Esta lingerie é amaldiçoadas e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance. Ao usar esta lingerie, você ganha um vício em sexo e deve consumir os fluidos sexuais de pelo menos uma criatura por dia, ou começa a sofrer os efeitos da abstinência.

Incenso de excitação

Consumível (Incenso), Comum

O aroma almiscarado do prazer erótico flutua ao longo da fumaça deste potente incenso.

Acender este incenso preenche um cubo de 9 metros cúbicos com fumaça nebulosa que dura até uma hora, ou até ser dispersada por uma rajada de vento ou efeito semelhante.

A área dentro desta zona é levemente obscurecida e as criaturas dentro desta zona devem ter sucesso em uma CD 15 salvo no início de cada um de seus turnos ou ficará hiperexcitado até o início do próximo turno. Uma criatura bem sucedida neste teste de resistência fica imune a este efeito por 24 horas.

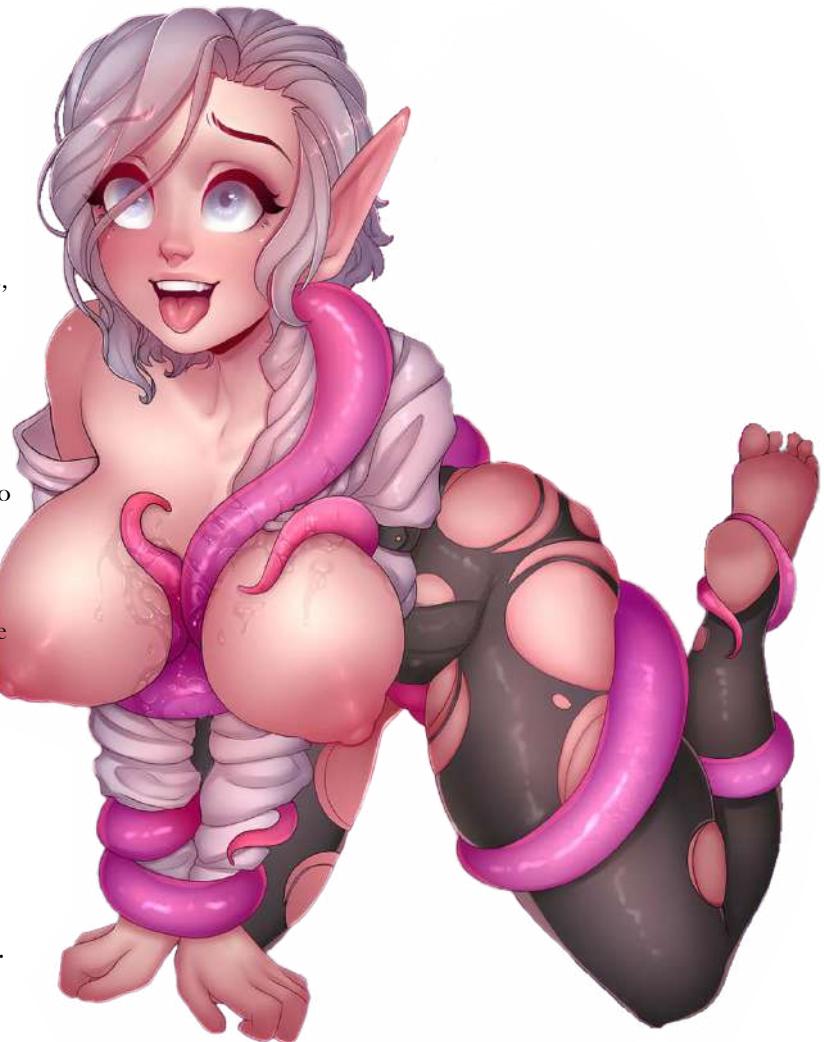
Pó do Sono

Consumível (Pó), Comum

A inalação deste fino pó prateado causa sonolência e sono quase instantâneos.

Com uma ação, você pode soprar Pó do Sono rosto de uma criatura a até 1,5 m. O alvo deve imediatamente obter sucesso em um teste de resistência de constituição com CD 15 ou ficará intoxicado pelo próximo minuto. Enquanto intoxicada desta forma, uma criatura deve fazer um teste de resistência de sabedoria com uma CD de 12 no final de cada um de seus turnos.

Se uma criatura falhar em três ou mais desses testes de resistência, ela imediatamente cai inconsciente e permanece assim pela próxima hora, ou até que um aliado use uma ação para acordá-la. Cada bolsa contém o suficiente para um único uso.



Sementes de tentáculos instantâneos

Consumíveis (Sementes), Raras

Essas sementes pretas e oleosas brilham com uma iridescência de outro mundo e parecem se contorcer em sua mão como se estivessem ansiosas para crescer.

Com uma ação, você pode jogar essas sementes em uma poça ou fonte de água, fazendo com que elas ganhem vida de acordo com o feitiço Tentáculos Negros.

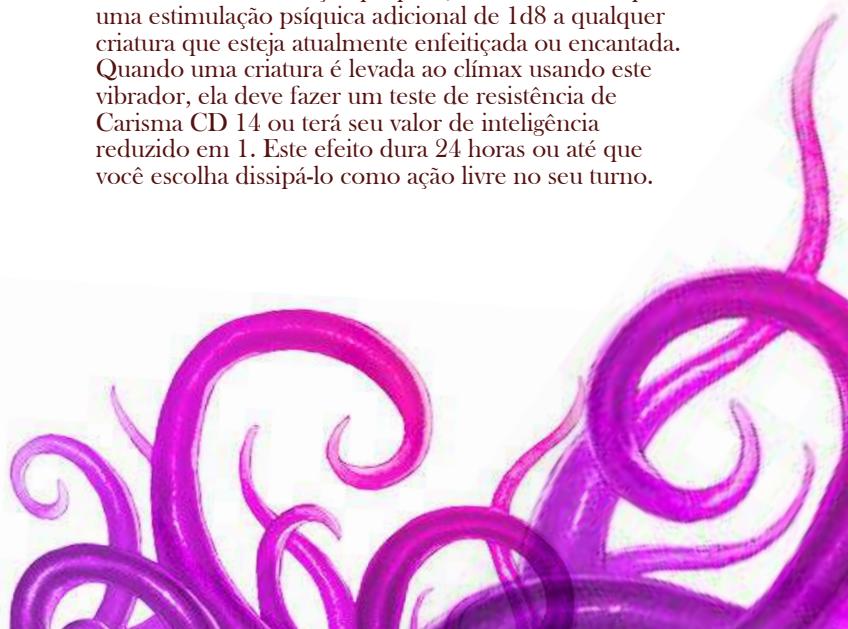
Quando lançados dessa forma, os tentáculos duram 10 minutos e não podem ser dissipados por Dissipar Magia ou feitiços similares. Qualquer dano causado por esses tentáculos é tratado como estimulação.

Ladrão de Pensamentos

Implemento Sexual (Dildo), Lendário (Requer Sintonização)

Um falo efêmero brilhante de tamanho enorme, sua haste pulsar lentamente através de todas as cores do arco-íris, tornando difícil desviar o olhar.

Toda estimulação causada por este vibrador é considerada estimulação psíquica, e este vibrador aplica uma estimulação psíquica adicional de 1d8 a qualquer criatura que esteja atualmente enfeitiçada ou encantada. Quando uma criatura é levada ao clímax usando este vibrador, ela deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 14 ou terá seu valor de inteligência reduzido em 1. Este efeito dura 24 horas ou até que você escolha dissipá-lo como ação livre no seu turno.



Jarra de 1.000 Línguas

Item Maravilhoso (pote de barro), comum

Este despretensioso pote de barro é na verdade um portal nas profundezas do reino distante, onde milhares de línguas alienígenas úmidas esperam ansiosamente para provar a carne mortal.

Segurar a abertura deste jarro na pele nua de uma criatura viva faz com que uma variedade de tentáculos molhados se estendam do jarro, tentando dar prazer a qualquer coisa que esteja à sua frente. A criatura deve fazer um teste de resistência de Destreza ou Força CD 15 e pode escolher falhar neste teste de resistência se desejar. Em uma falha, o alvo é agarrado e recebe 6d6 de estimulação de concussão no início de cada um de seus turnos em que permanece agarrado dessa maneira. Em um sucesso, os tentáculos ficam frenéticos e repetem esse avanço sexual contra a criatura mais próxima - geralmente a pessoa que está segurando o pote. Enquanto agarrada desta forma, uma criatura pode repetir seu teste de resistência, terminando o efeito em caso de sucesso. Os tentáculos continuam a procurar alvos para seus avanços sexuais até que tenham levado pelo menos uma criatura ao clímax, momento em que eles recuam pacificamente para o frasco.

Cama Ciúmenta

Item Maravilhoso (Cama), Raro (Requer Sintonia)

Uma linda cama de dossel, adequada para qualquer nobre ou pessoa de status. Sua roupa de cama macia e luxuosos lençóis de seda fazem qualquer outra cama parecer lamentável em comparação.

Dormir nesta cama magnífica permite que você complete um longo descanso na metade do tempo que normalmente levaria, contanto que você comece seu descanso se masturbando ou sendo trazido de outra forma ao clímax.

Maldição: Esta cama é amaldiçoada e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, você achará repugnante a ideia de dormir em qualquer outra cama e fará de tudo para dormir nesta cama sempre que possível.

Cada vez que você tentar completar um descanso longo enquanto não estiver dormindo nesta cama, role 1d100. Com uma rolagem de 20 ou menos, você não ganha nenhum benefício deste descanso. Com uma rolagem de 1, você é magicamente teletransportado para esta cama ao acordar, independentemente do local em que adormeceu. Apenas roupas e equipamentos usados durante o sono são teletransportados com você.

Limpeza Milagrosa de Jessalyn

Item Maravilhoso (Sabo), Comum

Este sabonete mágico pode ser usado para remover manchas não mágicas, cicatrizes ou tatuagens da pele de uma criatura, no importa o quão permanente seja, ou para limpar marcas e manchas não mágicas de tecidos ou superfícies. Cada barra é suficiente para limpar 5 metros quadrados da pele de uma criatura.

Espartilho de Jorogumo

Item maravilhoso (espartilho), raro (requer sintonização)

A estrutura deste elegante espartilho é feita do exoesqueleto quitinoso de uma aranha negra, e o interior é forrado com seda fina. Espartilhos como esses são procurados por centauros, nagas e outras criaturas monstruosas que procuram disfarçar suas formas inumanas.

Enquanto estiver usando este espartilho, você pode deslocar tanto ou tão pouco de sua forma física quanto quiser para um semiplano astral, semelhante ao de uma bolsa de transporte. Ao fazer isso, você também pode criar um disfarce ilusório ao seu redor, disfarçando as partes que faltam em seu corpo da maneira que achar melhor.

Baú do Seqüestrador

Item Maravilhoso (Baú), Raro

Este baú despretensioso é grande o suficiente para caber facilmente (se não confortavelmente) um humanoide médio dentro e é equipado com uma série de encantamentos para garantir que a criatura dentro possa permanecer lá por tanto tempo quanto necessário sem chamar a atenção.

Uma criatura selada dentro deste baú encantado está acordada e ciente de seus arredores, mas cai em um estado de animação suspensa enquanto o baú permanecer selado. A criatura não precisa comer, respirar ou realizar outras funções corporais, mas ainda experimenta sensações como estimulação ou dor normalmente.

Uma criatura selada dentro deste baú ganha a condição negada e não pode ser alvo de nenhuma magia de adivinhação ou percebida por meio de sensores mágicos de vidência. Sons ou outras vibrações originadas no baú não podem ser percebidas de fora do baú.

Colchão Vivo

Item Maravilhoso (colchão), Muito Raro (Requer Sintonização)

Este colchonete confortável de outro mundo garante que você sempre tenha uma boa noite de sono - a um preço, é claro.

Dormir neste saco de dormir estranhamente atraente durante um descanso longo permite que você obtenha os benefícios de um descanso longo em apenas 4 horas, ao contrário das 8 horas normais.

Maldição: Este saco de dormir é na verdade uma criatura viva das profundezas de um reino distante, e tornar-se sintonizado com ele concede à criatura uma influência semelhante a uma maldição sobre você. Enquanto você permanecer sob a influência da criatura, você está apaixonado pela criatura e não está disposto a se separar do saco de dormir, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Enquanto dorme dentro deste saco de dormir, você fica inconsciente do que está ao seu redor, independentemente de quaisquer características raciais ou características de classe. Você não pode ser acordado desse estado até que tenha dormido pelo menos 4 horas dentro do saco de dormir, período durante o qual você fica completamente envolto por suas membranas sensuais enquanto ele o apalpa e o molesta, levando-o ao clímax repetida vezes.

Enquanto estiver sintonizado com este saco de dormir, você estará sujeito aos comandos telepáticos e sugestões da criatura de acordo com a condição de apaixonado.

Cada vez que você completar um descanso longo usando este saco de dormir, jogue 1d20. Com um resultado 1, sua pontuação de inibição é permanentemente reduzida em 1.



Lingerie Viva

Item maravilhoso (Lingerie), raro (requer sintonização)
Um primo menor do Mímico comum, essas roupas íntimas aparentemente sedosas são muito mais do que parecem, com um forro interno de cílios famintos e gosto pela umidade da excitação.

Enquanto estiver usando esta lingerie, você pode lançar o feitiço Detectar Pensamentos uma vez entre descansos longos sem gastar mana ou componentes materiais. Inteligência é a habilidade de conjuração usada para este feitiço

Maldição: Esta lingerie é na verdade uma criatura viva das profundezas do um reino distante, e tornar-se sintonizado com ela concede à criatura uma influência semelhante a uma maldição sobre você. Enquanto você permanecer sob a influência da criatura, você está apaixonado pela criatura e não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance. Enquanto sintonizado com a lingerie, Você está sujeito aos comandos e sugestões telepáticas da criatura de acordo com a condição de apaixonado.

Loção de Ampliação

Item Maravilhoso (Pomada), Comum

Esta loção calmante promete aumentar seu tamanho e prazer, garantido!

Aplicar este creme ao implemento natural de uma criatura causa 2d4 de estimulação ácida e aumenta a categoria de tamanho do implemento natural em uma categoria de tamanho pelas próximas 2 horas. Enquanto afetado desta forma, toda a estimulação aplicada à criatura através deste implemento é dobrada. Um frasco contém o suficiente para três aplicações

Poção do Amor N° 69

Consumível (Poção), Raro

Este frasco ornamentado em forma de coração contém o suficiente para duas pessoas e permite que duas pessoas compartilhem suas sensações de prazer por um tempo limitado. Vários frascos podem ser combinados para experimentar seu efeito com mais parceiros. Esta poção deve ser consumida por duas ou mais criaturas ao mesmo tempo e requer uma ação separada para cada criatura. Por uma hora após consumir esta poção, toda a estimulação aplicada a qualquer uma dessas criaturas também é dividida igualmente entre todas as outras criaturas que consumiram a poção ao mesmo tempo.

Algemas de Amarração

Item maravilhoso (Algemas), incomum

Um par robusto de algemas forjadas por anões, com finas incrustações douradas e acolchoadas com couro macio de coelho.

Quando tocadas juntas, uma corrente espectral conecta as duas algemas e pode ser anexada de forma semelhante a qualquer objeto sólido ou ponto de montagem, apesar de não ter massa própria.

A corrente pode ter até de 15 cm ou até 1,80 m e é resistente a todas as formas de dano não mágico. É sempre exatamente o comprimento necessário para sua aplicação atual - nem mais nem menos. Para desativar as correntes espirituais, a criatura que aplicou as algemas deve tocá-las propostadamente e dizer as palavras "você está livre, meu amigo" em anão.

Máscara de Segredos Médicos

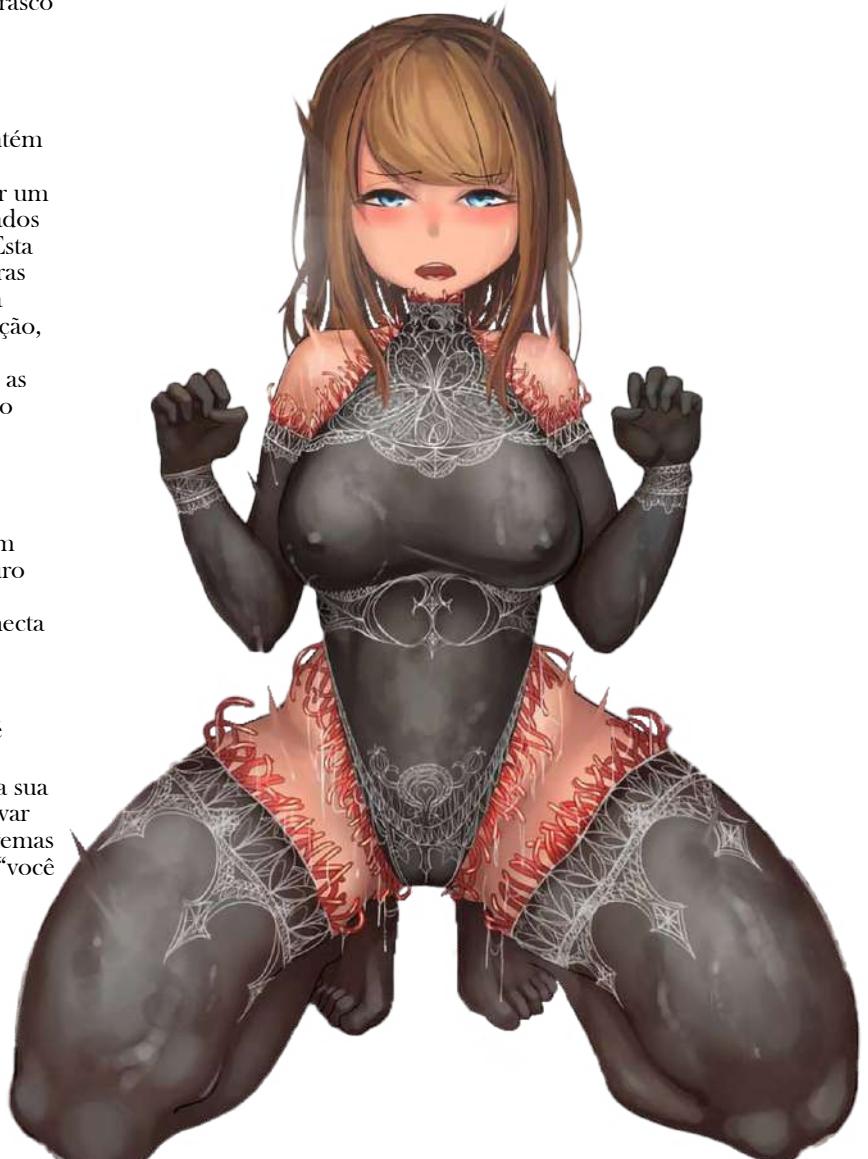
Item Maravilhoso (Máscara), Comum (Requer Sintonização)
Montado dentro desta máscara de couro wyvern, está um enorme falo roxo que lembra o wyvern de quem a máscara é feita. O falo é firme, mas flexível, e longo o suficiente para caber confortavelmente na garganta de qualquer pessoa que use a máscara.

Enquanto estiver usando esta máscara, seu valor de Inibição é reduzido em 2. No entanto, você ganha resistência a venenos e doenças. Você não pode falar enquanto estiver usando esta máscara, mas é capaz de respirar normalmente, mesmo debaixo d'água, apesar do dragão-falo enfiado no fundo de sua garganta.

Marca de Propriedade

Item Maravilhoso (Tatuagem), Incomum (requer sintonização)
Uma Marca do Proprietário é uma tatuagem de escrita encantada envolvendo o pescoço como um colar, completa com o nome ou marca do "Proprietário" escolhido.

Quando esta tatuagem é aplicada, você escolhe uma criatura em quem confia para ser seu "Dono". Até ser removido por meio de Dissipar Magia ou magia semelhante, seu Proprietário designado pode lançar Mapear em você sem mana e pode sentir quando você sofre dano ou está em perigo imediato.



Marca do Apontador

Item maravilhoso (Tatuagem), Incomum (requer sintonização)

Esta tatuagem mágica geralmente assume a forma de uma moldura ou placa ornamentada, dentro da qual um número é exibido em fontes estilizadas. Uma marca do apontador pode ser usada para exibir magicamente uma variedade de estatísticas pessoais que vão desde o número de parceiros sexuais até pontos de vida atuais ou pontuação de excitação. Quando esta marca é aplicada, você pode escolher até três estatísticas para a tatuagem rastrear. A tatuagem pode exibir apenas uma dessas estatísticas por vez, e você pode alterar quais dessas estatísticas são exibidas cada vez que você completa um descanso longo. O valor exibido por esta tatuagem é sempre preciso.

Máscara do Mestre das Bonecas

Item Maravilhoso (Máscara), Muito Raro (Requer Sintonização)

Esta máscara estilhaçada de porcelana branca e azul foi soldada de volta com finas costuras de ouro. Estranhos, mas belos, seus olhos ocos brilham com uma suave luz dourada e uma sensação de profundo poder arcano. Como uma ação em seu turno, você pode emitir um único e curto comando (não mais que uma frase ou duas) para um constructo a até 18 metros que possa ouvi-lo. O alvo deve fazer um teste de resistência de sabedoria com uma CD igual a 10 + seu modificador de carisma + seu bônus de proficiência. Em uma falha no teste, ele segue o curso de ação que você comandou da melhor maneira possível, por até 10 minutos ou até receber dano de qualquer fonte. Comandar o alvo para esfaquear a si mesmo, jogar-se no ácido ou fazer algum outro ato obviamente prejudicial encerra o efeito automaticamente.

Maldição: Esta máscara é amaldiçoada e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto amaldiçoado desta forma, você não está disposto a se desfazer da máscara e não pode removê-la de forma alguma.

Enquanto estiver sintonizado com a máscara, cada vez que você atingir o clímax, o ouro e a porcelana da máscara se estenderão ainda mais ao longo do seu corpo, dando a você a mesma aparência de boneca da própria máscara. Ao ganhar 1 ou mais níveis de superestimulação, esta transformação dura um número de semanas igual ao nível de superestimulação que você experimenta, e ganhar novos níveis de superestimulação enquanto transformado dessa forma estende a duração de forma semelhante. Se você permanecer transformado por 6 semanas ou mais, a transformação se torna permanente. Enquanto transformado desta forma, quando receber um comando ou instrução de uma criatura não hostil, você deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição CD 18, ou seguir o curso de ação comandado com o melhor de sua habilidade.

Comandos para se esfaquear, se jogar no ácido ou fazer algum outro ato obviamente prejudicial não surtem efeito. Se você receber dano de qualquer fonte enquanto executa este curso de ação, você pode repetir este teste de resistência, terminando o efeito em caso de sucesso.





Placa do Masoquista

Amadura de Fetiche (Placa), Lendária (Requer Sintonia)

Um conjunto de cota de malha usada em batalha que não parece que deveria ter sido usada em batalha. Claramente projetada para acentuar as curvas do corpo mais do que proteger contra danos, esta armadura deixa mais pele exposta do que metal.

De alguma forma, ainda é capaz de um tipo único de proteção. Como uma ação bônus em seu turno, você pode especificar uma única criatura que você pode ver e declarar essa criatura está sob sua proteção. Pelo próximo minuto, sempre que essa criatura escolhida for alvo de um ataque ou feitiço, você usa sua reação para protegê-la dos efeitos. Se fizer isso, você se torna o alvo da magia ou ataque, independentemente do alcance normal da magia ou ataque. Além disso, um dano causado a você dessa maneira é tratado como uma estimulação do mesmo tipo.

Espelho da Escravidão

Item Maravilhoso (Espelho), Raro

Este espelho ornamentado até o chão é muito mais do que parece, e olhar para ele revela a natureza tortuosa de seu encantamento.

Uma criatura que olhar para este espelho deve fazer um teste de resistência de destreza com CD 16. Em caso de uma falha, o alvo é afetado como se fosse pelo feitiço Marionete, e o espelho lança o feitiço Mãos Mágicas, visando a mesma criatura com investidas sexuais diretas pela duração do feitiço ou até que os feitiços sejam cancelados ao falar. A palavra de comando inscrita na parte de trás do espelho. Em um teste de resistência bem-sucedido, o alvo fica imune aos efeitos do espelho pelas próximas 24 horas.

Zoológico Monstruoso

Item Maravilhoso (Lingerie), Incomum (Requer Sintonização)

Um conjunto aparentemente incompatível de lingerie bestial, incluindo chifres de cabra, orelhas felinas e cauda de serpente - Até mesmo um ursinho de renda e as ligas são de cores diferentes. Tudo faz muito mais sentido quando o conjunto é usado e cada elemento começa a parecer real.

Enquanto estiver usando esta lingerie, sempre que você receber dano de ácido, fogo, raio ou veneno, role um d4. Com um resultado 4, você ganha resistência a esse tipo de dano até o final do seu próximo turno.

O Nekomnomicon

+2 (tomo), muito raro (requer sintonização de um lançador de feitiços)

Este livro de feitiços preto imaculado tem o estilo de uma empregada doméstica francesa e traz uma grande pedra preciosa de olho de gato em sua capa.

Dentro dele está contida uma miríade de deliciosas e mágicas receitas enquanto sintonizado com este livro de feitiços, você adiciona os seguintes feitiços à sua lista de feitiços, e sempre os tem preparados: Moldar Rocha, Criar Alimentos, Purificar Alimentos, Fascinação, Banquete de Heróis.

Maldição: Este tomo é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado desta forma, você não está disposto a se desfazer do tomo, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Cada vez que você usar este tomo para lançar um de seus feitiços concedidos, você deve rolar um d20. Com um resultado de 1, você ganha uma das seguintes características:

- Você desenvolve um par de orelhas de gato que são altamente sensíveis ao toque.
 - Você desenvolve uma cauda felina, que funciona como uma zona erógena.
 - Suas mãos e pés se tornam parecidos com patas, dando a você desvantagem em testes de ladinagem
 - Seus olhos se tornam felinos, concedendo a você visão no escuro com alcance de 60 pés.
 - Você desenvolve um conjunto de bigodes felinos
 - Sua voz se torna feminina e adorável
- Se você rolar um 1 e já tiver cada uma dessas características, sua fala se torna terrivelmente fofa e infantil, e você não pode falar sem fazer trocadilhos relacionados a gatos ou terminar suas frases com miados ou outros ruídos felinos estereotipados.

Remo de Pé

Instrumento Sexual (Remo), Incomum (requer sintonização)

Um remo comum feito de pau-sangue e esculpido com a palavra Orc para dor de um lado e prazer do outro. Ele cumpre exatamente o que promete.

Quando você usa esta raquete para estimular uma criatura, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de constituição CD 13 ou sofrerá dano igual ao mesmo e não poderá se sentar por 1d4 horas.

Sino Pavloviano

Item Maravilhoso (sino), Incomum (Requer Sintonia)

Um sino dourado aparentemente comum. A única indicação de que pode ser mágico é uma inscrição fraca que diz "Experiência de salivação 369" em gnômico. Enquanto sintonizado com este sino, você pode usar uma ação bônus em seu turno para tocá-lo, forçando todas as criaturas dentro de 9 metros que possam ouvi-lo a fazer um teste de resistência de sabedoria.

Em uma falha na resistência, uma criatura fica hipercexcitada pelo próximo minuto e começa a salivar pesadamente, aumentando os dados de estimulação de sua boca de 1d4 para 1d6 pela duração da magia. Em um teste de resistência bem-sucedido, uma criatura experimenta um súbito desejo por carne crua.

O Penetrador

+1 Adaga, incomum (Requer Sintonia)

Uma adaga interessante cujo cabo é feito para se assemelhar a um falo com bolas. Ele contém um segredo surpreendente que pode trazer tanto prazer quanto dor.

Com uma ação bônus em seu turno, você pode falar uma palavra de comando para transformar a lâmina desta adaga em um enorme vibrador +1. Falar a palavra de comando novamente reverte a transformação. Esta transformação falha se o Penetrador estiver dentro de uma criatura.



Pérola da Princesa Petulante

Implemento Sexual (Plug), Raro (Requer Sintonização)

Um plug perolado redondo com uma enorme pedra preciosa brilhando em sua base. Embora possa não parecer muito, este implemento foi criado como um meio de controlar donzelas rebeldes. Dificilmente teve o efeito pretendido.

Avanços sexuais feitos com este plug ganham um bônus de +1 para Avanço Sexual e Testes de Estimulação.

Maldição: Este Plug é amaldiçoado, e inseri-lo em uma criatura as força a fazer um teste de resistência de constituição CD 13. Em caso de falha, o alvo torna-se sintonizado com o plugue, estendendo a maldição até ele. Enquanto amaldiçoado desta forma, uma criatura experimenta um choque de 1d4 estimulação elétrica cada vez que desobedece intencionalmente ou desrespeita verbalmente uma figura de autoridade.

Pá das Dores Fantasmas

Instrumento Sexual (Pá), Comum (Requer Sintonia)

Esta pá de madeira é talhada de uma madeira tão escura que pode ser confundida com obsidiana de longe. É embelezado ao longo das bordas com arabescos decorativos de prata, e uma grande esmeralda levemente brilhante é colocada no punho. Sobre ele está inscrito “Somente os mortos são verdadeiramente penitentes”. Os atos sexuais usando esta pá causam estimulação necrótica em vez de seu tipo de dano normal. Além disso, quando você obtém sucesso em um ataque ou ato sexual usando esta pá, todos os ataques e estimulação contra o mesmo alvo são feitos com vantagem até o final do próximo turno da criatura.

Falo das Profundezas

Implemento Sexual (Dildo Médio), Muito Raro (Requer Sintonização)

Assemelhando-se a três tentáculos entrelaçados para formar um falo enorme, esta estátua de obsidiana brilha com uma iridescência escura como o brilho de um óleo negro. O vibrador maciço emana poder sombrio e vem completo com cânticos sinistros quando usado.

O vibrador contém três cargas, conforme observado por pedras preciosas pretas estreladas na base de cada tentáculo. Enquanto estiver sintonizado com este implemento, você pode usar uma ação no seu turno para gastar uma dessas cargas, dando vida aos tentáculos entrelaçados.

O dildo se transforma em três tentáculos pretos lisos, cada um dos quais funciona como um tentáculo +1 sob seu controle. Esses tentáculos duram até 10 minutos ou até você dispensá-los ou como uma ação bônus. Este vibrador recuperará uma única carga à meia-noite se exposto à escuridão mágica por pelo menos 10 minutos.

Chicote de Protodraco

(Chicote), Incomum (Requer Sintonização)

Este chicote é tecido com fios de couro de dragão tratado com um poderoso afrodisíaco e tem uma ponta de metal reminiscente da cauda de um dragão. Apesar de sua aparência feroz, sua picada dolorosa tem uma habilidade incrível de deixar sua vítima querendo mais. Quando você acerta com um ataque usando este chicote, você pode usar sua reação para forçar o alvo a fazer um teste de resistência de constituição CD 15. Em caso de falha, o alvo fica intoxicado até o início do seu próximo turno e ganha estimulação de veneno igual ao dano causado. Enquanto intoxicada desta forma, uma criatura ganha estimulação de veneno igual a qualquer dano causado a ela por um ataque de arma corpo a corpo.

Plugue de Pó de Fada

Instrumento Sexual (Plug Pequeno), Raro (Requer Sintonização)

Este pequeno plugue parece ser feito de vidro e é preenchido com pó mágico iridescente e brilhante. Enquanto sintonizado com este plugue, você aprende os feitiços Fogo das Fadas, Aumentar/Reduzir Pessoa e Voo, e pode lançá-los uma vez entre descansos longos sem mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Maldição: Este plugue é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposto a se desfazer do plugue, usando-o sempre que possível. Enquanto amaldiçoado desta forma, sua categoria de tamanho é reduzida em 1, para um mínimo de minúsculo, e você flutua cerca de 2 pés do chão o tempo todo, rindo desesperadamente das coisas mais estranhas.

Plugue da Revelação

Instrumento Sexual (Plug), Raro (Requer Sintonização)

O cristal deste modesto plugue é excepcionalmente claro e habilmente polido. Seu encantamento único se destaca em revelar o que está oculto.

Enquanto sintonizado com este plugue, você aprende os feitiços Detectar Magia, Identificar e Ver o Invisível, e pode lançá-los uma vez entre descansos longos sem gastar mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Maldição: Este plugue é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposto a se desfazer do plugue, usando-o sempre que possível. Enquanto amaldiçoado desta forma, criaturas dentro de 9 metros de você automaticamente se tornam cientes de quaisquer Kinkis, fetiches e desejos sexuais que você tenha - quer eles queiram ou não.



Plugue de Obediência Ansiosa

Item maravilhoso (Plug), muito raro (requer sintonização)
Um belo plugue esculpido em ametista etérea fina e marcado por glifos de magia encantada
Enquanto sintonizado com este plugue, você aprende os feitiços Comando, Sugestão e Comandar Maior, e pode lançá-los uma vez entre descansos longos sem gastar mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.
Maldição: Este plugue é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não está disposto a se desfazer do plugue, usando-o sempre que possível. Enquanto amaldiçoado desta forma, cada vez que uma criatura for bem-sucedida em um teste de resistência contra um dos feitiços concedidos por este plugue, ela pode usar sua reação para lançar o mesmo feitiço usando você como alvo. Se o fizer, ele usará seu carisma como habilidade de conjuração para esta magia.

Plugue de Carisma Encantador

Implemento Sexual (Plug), Raro (Requer Sintonização)
Este plugue cristalino contém um vórtice rodopriante em suas facetas que o atrai cada vez mais fundo.
Enquanto estiver usando este plugue, você pode usar uma ação em seu turno para lançar a magia Sugestão sem gastar espaços de magia de componentes materiais. Carisma é a habilidade de conjuração para esta magia.
Maldição: Este plugue é amaldiçoado, e sintonizar-se com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa maneira, não estará disposto a se desfazer do plugue e usá-lo sempre que possível.
Além disso, você ganha a condição negada sempre que não a estiver usando. Cada vez que você chega ao clímax usando este plugue, seus valores de inteligência e sabedoria são reduzidos em 1, para um mínimo de 8, e seu valor de carisma aumenta em 2, até um máximo de 20.

Plugue do Vigor Anão

Implemento Sexual (Plug), Raro (Requer Sintonização)
Um grande plugue feito de ligas anãs raras, com a inscrição de uma série de 8 runas poderosas, transmitidas por gerações de velhos lascivos.
Ao usar este plugue, você fica imune aos efeitos da superestimulação e não fica incapacitado após o clímax.
Maldição: Cada vez que você falha em um teste de resistência de clímax enquanto estiver usando este plugue, o plugue ganha uma única carga, até um máximo de 8. Remover este plugue faz com que todas as cargas armazenadas sejam gastas, forçando você a experimentar imediatamente 1 clímax para cada carga gasta.

Lingerie do Polinizador

Item Maravilhoso (Lingerie), Comum (Requer Sintonização)
Projeto para imitar as listras clássicas de uma abelha polinizadora, este conjunto de lingerie com acabamento de pele vem completo com antenas, asas e, claro, um traseiro maravilhosamente bem-dotado.
Enquanto estiver usando a lingerie, você pode lançar o Ampliar plantas uma vez por dia sem gastar mana.
Maldição: Esta lingerie é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você.
Enquanto você permanecer amaldiçoado, você fica hiperexcitado na presença de flores ou criaturas semelhantes a plantas e não quer se desfazer da lingerie, mantendo-a ao seu alcance o tempo todo.



Boneca da excitação

Item maravilhoso (boneca), raro (requer sintonização)*

Esta boneca primorosamente trabalhada serve como um foco arcano +2, mas esse dificilmente é seu verdadeiro propósito.

Como um ritual de 10 minutos, uma criatura sintonizada pode fornecer uma mecha de cabelo ao boneco, algumas gotas de sangue fresco ou algo de um alvo a até 36 metros.

O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de sabedoria CD 15 ou boneca se sintoniza com aquela criatura, assumindo sua aparência. Esta sintonização é separada da sua sintonização com o boneco e dura apenas enquanto o boneco permanecer a 120 pés do alvo.

Enquanto o boneco estiver sintonizado com uma criatura dessa maneira, qualquer estimulação aplicada ao boneco também será aplicada ao alvo. Cada vez que o alvo atinge o clímax, ele pode repetir seu teste de resistência de sabedoria, encerrando a sintonização da boneca com ele em um sucesso.

Boneco do Domínio

Item maravilhoso (boneca), muito raro (requer sintonização)*

Esta boneca primorosamente trabalhada serve como um foco arcano +3, mas esse dificilmente é seu verdadeiro propósito.

Como um ritual de 10 minutos, uma criatura sintonizada pode fornecer ao boneco uma mecha de cabelo, algumas gotas de sangue fresco ou algo de um alvo a até 36 metros. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de sabedoria CD 15 ou boneca se sintoniza com aquela criatura, assumindo sua aparência. Esta sintonização é separada da sua sintonização com o boneco e dura apenas enquanto o boneco permanecer a 120 pés do alvo.

Enquanto o boneco estiver sintonizado com uma criatura dessa maneira, o portador sintonizado pode usar uma ação em seu turno para assumir o controle total e preciso do alvo, conforme a magia dominar pessoa. Forçar a criatura a se esfaquear, se jogar em uma lança, se imolar ou fazer algum outro ato obviamente prejudicial acaba com a sintonização da boneca com ela. Cada vez que o alvo atinge o clímax, ele pode repetir seu teste de resistência de sabedoria, encerrando a sintonização da boneca com ele em um sucesso.

Portal do Amante Distante

Implemento Sexual (Vagina de esponja), Muito Raro (Requer Sintonização)

À primeira vista, este tubo dourado parece ser o invólucro vazio para o que poderia ter sido uma vagina de esponja requintadamente trabalhada. mas ao traçar o delicado roteiro arcano incrustado ao longo de seu comprimento, a extremidade aberta do dispositivo se torna um portal para algo maravilhoso.

Uma vez entre descansos longos, você pode usar este dispositivo para lançar o feitiço Vidência sem gastar mana. Se você ainda não possui a característica de classe de conjuração, use Carisma como a habilidade de conjuração para esta magia. Se o alvo falhar em seu teste de resistência contra o feitiço, o dispositivo cria um portal aberto para a boca ou genitais do alvo (você escolhe), através do qual ambas as criaturas podem realizar atos sexuais e avanços. Uma criatura pode escolher falhar em seu teste de resistência contra esta magia.

Filtro da Infertilidade

Consumível (Poção), comum

Poção de cheiro fétido feito de ervas pungentes e ingredientes desagradáveis. Beber uma poção de infertilidade faz com que uma criatura ganhe a condição infértil pelos próximos 7 dias

Poção da Gravidez Garantida

Consumível (poção), comum

Um frasco de vidro em forma de útero preenchido com um composto líquido que consiste em pó de cacau, trevo vermelho moído e esperma de kobold.

Uma criatura que consome a poção tem sucesso garantido em qualquer tentativa de engravidar. Pelas próximas 8 horas, todos os testes de gravidez feitos contra a criatura são automaticamente bem-sucedidos, e a criatura falha automaticamente nos testes de resistência contra a gravidez não tradicional.

Poção de Redesignação

Consumível (Poção), Raro

Um simples frasco de líquido azul ou um frasco cor de rosa. Beber o elixir requer uma ação.

Consumir uma única dose desta poção faz com que seu sexo biológico mude para Masculino ou Feminino, respectivamente, por 8 horas. O efeito pode se tornar permanente consumindo uma dose adicional a cada 8 horas por pelo menos 48 horas.

Combinar as variedades azul e rosa em uma única dose é conhecido por causar... transformações incomuns.

Poção da Vitalidade

Consumível (Poção), Comum

Uma mistura pungente de sêmen de cavalo, suor de gigante e vários outros ingredientes usados principalmente para mascarar o sabor.

Beber uma poção de vitalidade requer uma ação e instila no bebedor maior vigor e resistência sexual, permitindo-lhe ignorar os efeitos da superestimulação e impedindo-o de ficar incapacitado devido ao clímax. Os efeitos desta poção duram 1d4 horas. Efeito colateral: Ao consumir esta poção, role um único d20. Com um resultado de 1, os efeitos duram 24 horas e você fica hiperexcitado enquanto durar.



Bolsa de Abundância Equina

Item Maravilhoso (capa de bola), Incomum (Requer Sintonização)

Uma bolsa de couro flexível de unicórnio, ajustada para embalar (e aumentar) perfeitamente as bolas de uma criatura. Enquanto estiver usando esta bolsa, você tem vantagem em testes de resistência feitos para se recuperar do clímax, e o tamanho do seu pênis aumenta em uma categoria de tamanho.

Além disso, você trata a superestimulação como se fosse um nível a menos enquanto estiver usando este item, e cada vez que chegar ao clímax, você produz 1d4 litros de esperma.

Essência Purificada da Planicidade

Consumível (Poção), Rara

Um frasco alto e fino contendo três doses de uma mistura turbinhante em azul-petróleo. Originalmente desenvolvida por um Artífice gnomo para garantir roupas limpas e passadas diretamente da máquina de lavar, a destilação acabou sendo útil para achatar todo tipo de coisa.

Beber esta poção requer uma ação. Para cada dose que você consome, seus seios diminuem permanentemente de tamanho em uma categoria de tamanho, até que desapareçam completamente.



Arreios do sol

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Este arreio equestre é feito de couro branco bordado com fios dourados e traz achados dourados e um diamante cravejado que brilha em todas as cores do arco-íris.

Este arnês contém três cargas e recupera uma única carga cada vez que você falha em um teste de resistência de clímax como resultado de penetração anal. Como uma ação no seu turno, você pode gastar uma única carga para lançar o feitiço Luz do dia sem gastar um espaço de feitiço.

Além disso, uma vez entre descansos longos, quando chegar ao clímax enquanto estiver usando o arnês, você pode usar sua reação para lançar Raio de Sol em seu nível mais baixo sem gastar um espaço de magia.

O nível em que esses feitiços são lançados aumenta em um para cada clímax sucessivo que você experimentou sem se recuperar. Feitiços lançados usando este item usam carisma como sua habilidade de conjuração.

Anel de Transparência

Item Maravilhoso (anel ou piercing), Comum

Um anel de platina com uma inscrição em élfico. Para aqueles que conhecem o idioma, lê-se “Que o que não é visto seja visto em toda a sua glória”.

Ao usar este anel, sempre que você penetra sexualmente uma criatura, uma parte da criatura diretamente ao redor de seu pênis torna-se visivelmente transparente, permitindo que você veja o que está acontecendo dentro.

Anel de Boas Vibrações

Item Maravilhoso (Anel de Pênis), Incomum (Requer Sintonização)

Uma faixa ornamentada de Mythril projetada para se ajustar perfeitamente ao pênis e testículos de uma criatura. Ele emana um zumbido seguido de uma energia mágica suave e, uma vez afixado a uma criatura por meio de um fecho quase invisível, só pode ser removido pronunciando a palavra de comando inscrita na faixa interna do anel.

Enquanto estiver usando este anel, você ganha vantagem em testes de resistência de clímax, e cada teste de resistência de clímax bem-sucedido faz com que o anel vibre mais intensamente, concedendo um bônus cumulativo de +1 (máximo de +3) para testes de estimulação feitos usando o implemento em que é usado.

Anel de Obsessão Oral

Item Maravilhoso (Mordaça de Anel), Incomum (Requer Sintonia)

Um anel de aço de dragão de fabricação élfica, preso a um par de tiras de couro com joias. O anel em si tem cerca de três polegadas de diâmetro, cerca de meia polegada de largura, e se encaixa perfeitamente na boca de uma criatura enquanto as tiras de couro de protodraco o prendem firmemente no lugar.

Enquanto estiver usando esta mordaça, os dados de estimulação de sua boca aumentam para 1d8.

Maldição: Esta mordaça é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você ficará hiperexcitado

enquanto estiver usando a mordaça, e qualquer estímulo que você der a uma criatura usando sua boca também será aplicado a você, como se fosse aplicado em suas zonas erógenas.

Anéis de Sensação Compartilhada

Item Maravilhoso (Anel), Muito Raro (Requer Sintonização por Duas Criaturas.)

Um par de elegantes pulseiras de metal feitas para se assemelhar a amantes entrelaçados. Um é feito da mais fina prata, o outro do requintado ouro branco.

Cada criatura deve sintonizar e usar uma das bandas para que sua magia funcione. Enquanto estiver usando um desses anéis, todo o dano e estimulação causados a você são divididos igualmente entre você e a outra criatura sintonizada.

Quando submetido a uma condição que pode ser encerrada por um teste de resistência, ambas as criaturas fazem o teste de resistência. Se uma ou ambas as criaturas tiverem sucesso, o efeito termina. Caso contrário, ambas as criaturas são afetadas pela condição.

Robe do gênio poderoso

Item maravilhoso (mantos de harém), lendário (requer sintonização)

Um conjunto de mantos incrivelmente bem trabalhados feitos de seda quase etérea demais para ser reais.

Ao usar essas vestes de harém, você obtém acesso a todos os recursos da Linhagem Elemental do Feiteceiro, incluindo feitiços e mana. O tipo de gênio usado para esses recursos é determinado aleatoriamente.

Maldição: Essas vestes são amaldiçoadas, e tornar-se sintonizado com elas estende a maldição para você. Enquanto amaldiçoado desta forma, você fica preso dentro da lâmpada de um Gênio, e só pode deixar sua lâmpada enquanto ela estiver sob o controle de outra criatura.

Enquanto você permanecer amaldiçoado, você será considerado enfeitiçado por qualquer criatura que estiver segurando sua lâmpada de Gênio. Esta criatura torna-se seu mestre e você não pode desobedecê-la voluntariamente ou lançar feitiços, exceto sob seu comando.

Você só pode ter um mestre por vez se uma nova criatura pegar seu Receptáculo do Gênio, eles se tornarão seu mestre. Esta Maldição só pode ser quebrada por um feitiço de desejo ou magia similar. Se a maldição for quebrada, essas vestes desaparecem no plano astral.

Vestes da Sereia Dançarina

Item Maravilhoso (Harem Roupas), Raro (Requer Sintonização)

Um conjunto de roupas íntimas caras consistindo de sedas finas e tecidos finos, com bainha dourada e equipado com uma variedade de talismãs que tilintam suavemente.

Enquanto estiver sintonizado com elas, você ganha proficiência na habilidade de Atuação se a tiver e se ainda não a tiver recebe a perícia. Além disso, uma vez por dia, você pode usar a lingerie para fazer um teste de Atuação no lugar de qualquer outro teste de habilidade.

Maldição: Essas vestes são amaldiçoadas, e tornar-se sintonizado com elas estende a maldição para você.

Enquanto você permanecer amaldiçoado, não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance.

Enquanto sintonizado com essas vestes, você balança compulsivamente seus quadris como se estivesse dançando uma música invisível. Além disso, sempre que você for bem-sucedido em um teste de Atuação, ficará hiperexcitado pelo próximo minuto.

Rolo de Espinhos de Rosa

Implemento Sexual (Rolo de Agulha), Raro (Requer Sintonização)

Feito de espinhos endurecidos de pragas, esta requintada roda de Wartenberg carrega um potente afrodisíaco em seus espinhos. Uma criatura que recebe estimulação desta roda deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 13 ou ficará hiperexcitada até o início de seu próximo turno.

Runa do Aromatizante

Item Maravilhoso (Tatuagem), Comum (Requer Sintonia)

Uma pequena tatuagem, geralmente de uma fruta ou doce, aplicada com uma agulha mágica e tintas. Enquanto estiver sintonizado com esta tatuagem, o sabor e o cheiro do seu corpo e dos fluidos sexuais tornam-se os do item representado.

Você pode sintonizar várias Runas de Aromatização como se fossem um único item mágico. Se você fizer isso, você ou seu parceiro podem escolher entre os vários sabores como uma ação livre, traçando um dedo sobre a tatuagem associada.



Amarras de Escravo Rúnico

Item Maravilhoso (Colar, punhos ou Arnês), Incomum

A essas amarrações requintadas são feitas de couro de Wurm fervido e forradas com fina seda élfica, uma coleção de anéis de adamantino com desenhos de ursos destinados como pontos de fixação.

Além de serem efetivamente indestrutíveis, as amarras são inscritas com runas arcana e encantadas para que apenas a criatura que as colocou em uma criatura possa desfazer os fechos e removê-los.

Sela do Corcel Submisso

Item Maravilhoso (Espirtilho), Raro (requer sintonização)

Este espartilho flexível de fino couro Auroque é moldado na forma de uma sela e vem com estribos, freio e rédeas. Ao usar este espartilho, a quantidade de peso que você pode levantar, carregar ou arrastar é dobrada, e você pode se deslocar confortavelmente de quatro como se fosse um cavalo ou outro animal de carga.

Ao andar de quatro dessa maneira, seu deslocamento se torna 60 pés e você pode servir confortavelmente como uma montaria para qualquer criatura com uma categoria de tamanho média ou menor.

Escamas do Dragão

+3 Armadura de Fetiche (Malha de Escamas), Muito Raro (Requer Sintonização)

As escamas cromáticas cintilantes desta armadura claramente obscena brilham como pedras preciosas na luz. Usar esta armadura é uma experiência verdadeiramente transformadora.

A sintonia com esta Armadura de Fetiche +3 transforma permanentemente seu corpo em um rosto mais dracônico.

Sua raça se torna Dragonborn e você ganha todas as características raciais associadas à sua nova raça, perdendo as características de sua raça anterior.

Maldição: Enquanto transformado desta forma, você ganha uma compulsão poderosa para exibir seu corpo requintado e tem desvantagem em testes furtivos ou testes feitos para se disfarçar. Além disso, você tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de perícia enquanto estiver usando qualquer coisa que não seja esta armadura reveladora.

Haste da Misericórdia do Anjo

+1 Implemento Sexual (bastão Fálico), Raro (Requer Sintonização)

Um falo prateado de detalhes intrincados e precisos, adornado com uma única pedra preciosa em sua ponta brilhando em tons opalescentes.

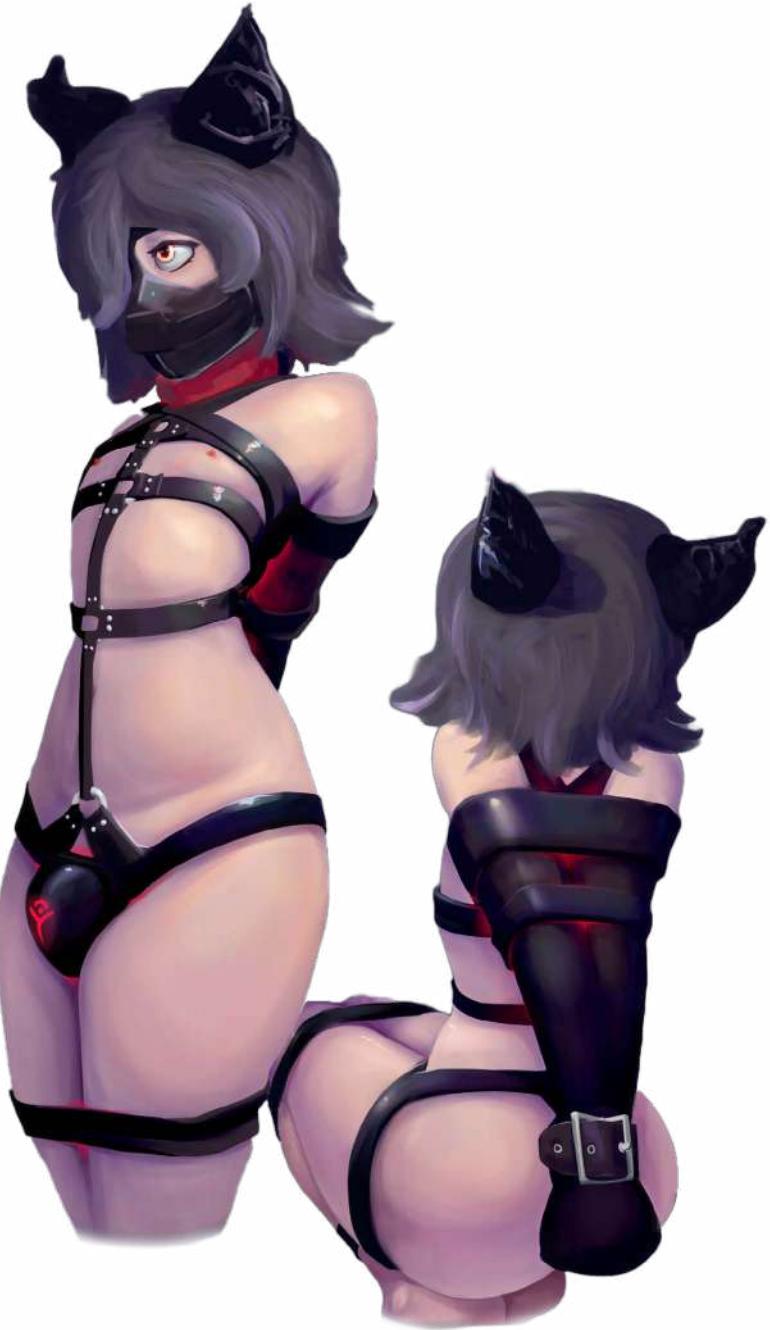
Quando você estimula uma criatura usando esta haste, o alvo recupera pontos de vida iguais ao estímulo causado. Se este Implemento for usado para levar uma Criatura ao Clímax, sua magia para temporariamente de funcionar e ela se torna um implemento mundano por 7 dias.

Haste de Detecção

Instrumento Sexual (bastão Fálico), comum (Requer Sintonização)

Um bastão de vidro trabalhado à mão, perfeitamente moldado para se assemelhar a um falo ereto, e tão claro que fica quase invisível.

Ao tocar este bastão, você pode ver uma aura fraca ao redor de qualquer criatura ou construção visível na área que está sendo despertada. Quanto maior a excitação da criatura, mais vibrante a aura.



Bastão da Vibração Destruidora

Sexual Implement (Eixo Vibratório), Raro (Requer Sintonização)

As poderosas vibrações produzidas por este bastão de pedra preciosa se expandem de dentro para fora e dificilmente se importam em parar somente com uma única criatura.

Enquanto penetrado por esta haste vibratória, você causa 1d8 de dano trovejante adicional com ataques corpo a corpo e uma estimulação trovejante adicional de 1d8 com investidas sexuais.

Além disso, uma vez entre descansos longos, quando atingir o clímax enquanto for penetrado por este bastão, você pode usar sua reação para lançar o feitiço Exlosão Sonora, sem gastar mana. Este feitiço usa carisma como sua habilidade de conjuração.

Sigilo de Visibilidade

Item Maravilhoso (Tatuagem), Comum

Um sigilo de magia levemente brilhante, geralmente tatuado sobre o útero ou estampado ao longo da base da coluna traçar este sigilo com seu dedo faz com que ele seja ativado, tornando aquela parte de seu corpo suficientemente transparente para ver qualquer item ou implemento dentro de você.

Sedas do Malandro de Nove Caudas

Item Maravilhoso (Lingerie), Comum (Requer Sintonia)
Modelado a partir do espírito do Malandro Clássico, este conjunto completo com orelhas felpudas e nove caudas lofas. Disponível em uma variedade de cores, naturais e brilhantes.

Ao usar esta Lingerie, você ganha acesso as luzes dançantes e pequenos truques de ilusão. Além disso, enquanto estiver usando esta lingerie, você pode usar uma ação em seu turno para dispensar uma dessas caudas e lançar qualquer magia de ilusão de 5º nível ou inferior. Uma vez que todas as nove caudas foram descartadas, esta lingerie perde seus efeitos mágicos. Maldição: Esta lingerie é amaldiçoada, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, não está disposto a se desfazer da lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance. Além disso, você ganha sempre que lançar um feitiço ou truque da escola de ilusão, você fica hiperexcitado pelo próximo minuto



Geléia de Sereia Slime

Consumível (Poção), Muito Raro

Coletado de raros Sereia Slime nativas apenas nas masmorras mais lascivas. Esta geléia rosa tem gosto de morango e mel.

Uma criatura que consome esta deliciosa geléia se transforma em uma forma semelhante a uma gosma por uma hora por porção. Cada frasco desta geléia contém três porções. Enquanto transformada dessa forma, uma criatura retém suas estatísticas no jogo, mas sua velocidade de movimento é reduzida para 3 metros e seu corpo se torna viscoso e translúcido.

Uma criatura transformada pode mudar a forma de seu corpo à vontade, espremer-se em espaços estreitos de até 2,5 cm de largura e ocupar o mesmo espaço que outras criaturas.

Como uma ação em seu turno, uma criatura transformada pode tentar um teste de agarrar para engolir uma criatura com uma categoria de tamanho igual ou menor que a sua. Em caso de sucesso, o alvo é puxado para o espaço da criatura e recebe 1d4 de estímulo de ácido a cada rodada em que permanece agarrado.

Consumir mais de 6 porções desta geléia entre longos descansos transforma uma criatura permanentemente em um Slime. Essa transformação só pode ser revertida por meio de um verdadeiro feitiço de metamorfose.

Bastão de Sirene de Yog-Sothoth

Implemento Sexual (Dildo de Dois Lados), Lendário (Requer Sintonização por uma fêmea biológica)

Um grosso tentáculo antigo que se assemelha a um falo musculoso e cheio de veias e latejante com poder corruptor.

Enquanto este vibrador está equipado dentro de você, o outro lado é tratado como um implemento natural. Você experimenta todos os estímulos aplicados a este pênis como se fossem seus, e o pênis capaz de produzir sêmen e engravidar outras criaturas.

O tamanho inicial deste pênis é médio e ignora qualquer dano ou efeito negativo normalmente causado por penetrações superdimensionadas. Cada vez que você atinge o clímax enquanto usa o pênis, seu tamanho aumenta em uma categoria, até um máximo de enorme. Este tamanho é redefinido sempre que o dílido não estiver equipado.

Quando você leva uma criatura que não seja você ao clímax usando este implemento, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de carisma CD 15 ou ficará apaixonado por você até completar um descanso longo. Esta condição pode ser removida por meio de emoções calmas, feitiço ou magia similar.

Maldição: Este vibrador é na verdade uma criatura viva das profundezas de um reino distante, e tornar-se sintomizado com ele concede à criatura uma influência semelhante a uma maldição sobre você.

Enquanto você permanecer sob a influência da criatura, você está apaixonado pela criatura e não está disposto a se separar do vibrador, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Enquanto sintomizado com o vibrador, você está sujeito aos comandos e sugestões telepáticas da criatura de acordo com a condição de apaixonado. Quando você atinge o clímax usando este vibrador, você ganha a condição desinibida, ao invés da condição incapacitada. Se você atingir o clímax dentro de outra criatura, o alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência de gravidez CD 18. Em uma falha, o alvo é impregnado com uma série de ovos moles e gelatinosos, que amadurecem em 1d4 pequenas aberrações ao longo das próximas 48 horas. A forma e a natureza dessas aberrações são decididas pelo seu Mestre.

Armadura de Comando de Escravo

Fetiche Armor (Couro), Incomum (Requer Sintonização)
Uma variedade exagerada de couro barato e muitos cintos, esta armadura foi encantada para fazer uma criatura parecer mais poderosa e imponente do que realmente é, enquanto sintonizada com esta armadura, você ganha acesso aos feitiços Comandar e Medo, e pode conjurar cada um deles uma vez entre descansos longos sem gastar mana, força é sua habilidade de conjuração para esses feitiços.

Maldição: Essas vestes são amaldiçoadas, e tornar-se sintonizado com elas estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, não está disposto a se desfazer da armadura, mantendo-a sempre ao seu alcance.
Enquanto você permanecer amaldiçoado, seu valor de sabedoria é reduzido em 2 e você falha automaticamente em todos os testes de percepção.

Meias da Graça Felina

Item Maravilhoso (Meias), Incomum (Requer Sintonização)
Um par de meias adoráveis até a coxa, com patas fofas que imitam os dedos dos pés de um gracioso felino. Enquanto estiver sintonizado com essas meias e não estiver usando nenhum outro calçado, você pode usar carisma no lugar de destreza ao fazer testes furtivos ou acrobáticos.

Maldição: Essas meias são amaldiçoadas e sintonizar-se com elas estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa maneira, não terá vontade de se desfazer dessas meias, mantendo-as ao seu alcance o tempo todo.

Cada vez que você falhar em um teste de resistência de clímax, você deve rolar um d20. Com resultado de 1, você ganha uma das seguintes características:

- Você desenvolve um par de orelhas de gato que são altamente sensíveis ao toque.
- Você desenvolve uma cauda felina, que funciona como uma zona erógena.
- Suas mãos e pés se tornam parecidos com patas, dando a você desvantagem em testes de ladinagem.
- Seus olhos se tornam felinos, concedendo a você visão no escuro com alcance de 60 pés.
- Você desenvolve um conjunto de bigodes felinos
- Sua voz se torna feminina e adorável.

Se você rolar um 1 e já tiver cada uma dessas características, sua fala se torna terrivelmente fofa e infantil, e você não pode falar sem fazer trocadilhos relacionados a gatos ou terminar suas frases com miados ou outros ruídos felinos estereotipados.

Contas do Feiticeiro

Implemento Sexual (Contas do Prazer), Muito Raro (requer sintonização com um feiticeiro)

13 contas idênticas de pedras preciosas e refinadas adornam esta corrente dourada, cada uma inscrita com um glifo arcano que brilha quando preenchido com magia suficiente.

Enquanto inseridas dentro de uma criatura sintonizada, essas contas coletam lentamente poder arcano, ganhando uma carga para cada hora que são usadas, até um máximo de 13.

Como uma ação enquanto estiver usando as contas, você pode removê-las, liberando as cargas armazenadas e ganhando um número de pontos de mana igual ao número de liberações de cargas.

Se fizer isso, você também ganha estimulação de força igual a 1d10 por carga liberada.



Shibari de Seda de Aranha

Item Maravilhoso, Incomum (Requer Sintonização)
Um intrincado arreio de seda trançado, fiado pela própria Madame Teia, que gostava muito de exibir a beleza de seus esforços, em habilidade e domínio. A aplicação adequada deste arnês de escravidão a uma criatura requer 10 minutos. Ao usar este arnês, uma criatura fica paralisada e hiperexcitada.

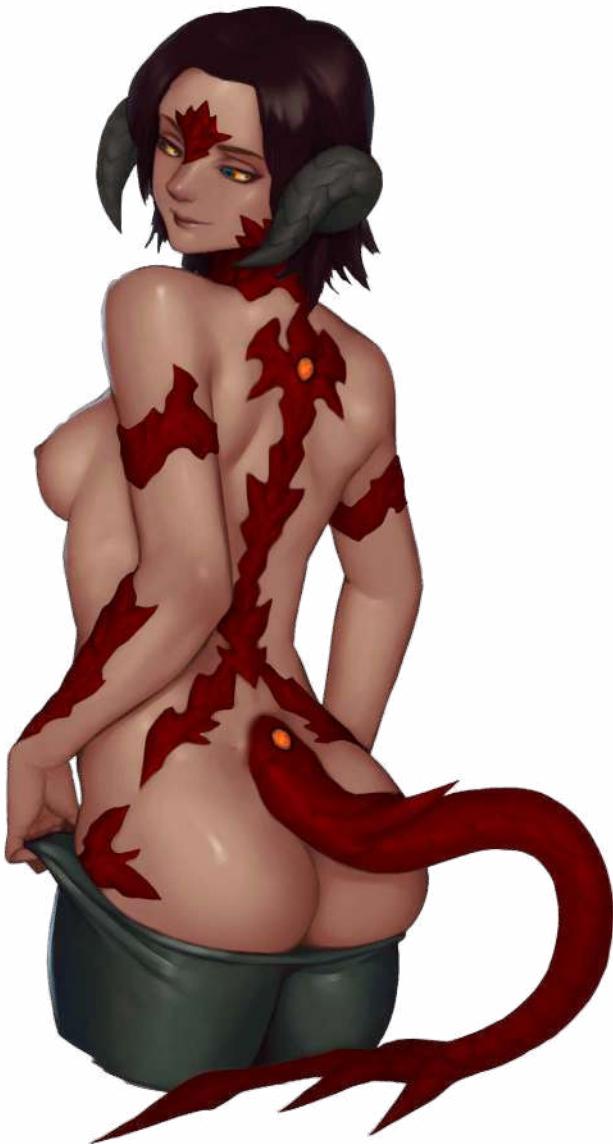
Esfera de Silêncio

Item Maravilhoso (Modaça de Bola), Incomum (Requer Sintonização)

Uma esfera dourada de fabricação élfica adorna esta pulseira de couro trançado. Apesar das propriedades habituais do metal, a esfera é macia e maleável ao toque.

Quando encaixada na boca de uma criatura, a esfera se remodela para cobrir perfeitamente a boca do usuário, impedindo-o de vocalizar, exceto em gemidos abafados.

Enquanto a mordaça for usada dessa maneira, ela produzirá um gotejamento constante de um potente afrodisíaco, fazendo com que o usuário permaneça hiperexcitado.



Pedra de Vibrações Trovejantes

+1 Implemento Sexual (Bala Vibratória), Raro (Requer Sintonização)

Esta pequena pedra parece ser pouco mais que uma rocha de rio polida e desgastada pelo tempo, ela guarda um segredo estrondoso. Esta pedra cinza e lisa não tem muito para se olhar, mas vibra audivelmente quando a pressão é aplicada.

Como uma ação bônus em seu turno, você pode tocar este implemento em qualquer arma com a propriedade de munição.

Até o final do seu próximo turno, a arma ignora a propriedade de munição e não consome munição, e qualquer dano causado pela arma é aplicado como estimulação de trovão.

Veneno de Succubus

(veneno de contato) Consumível (Veneno), Incomum

Um tipo especial de veneno projetado para aumentar a excitação e diminuir a inibição. Com uma ação, uma criatura pode revestir uma superfície ou instrumento sexual com este veneno, que permanece potente até ser tocado ou lavado.

Uma criatura que tocar o veneno com a carne exposta deve fazer um teste de resistência de constituição de CD 13. Em caso de falha, o alvo recebe 1d6 de estímulo de veneno e fica hiperexcitado por 1 minuto.

Veneno de súcubo

(veneno ingerido) Consumível (veneno), incomum

Um tipo especial de veneno projetado para aumentar a excitação e diminuir a inibição. Uma criatura que engole uma dose inteira deste veneno deve fazer um teste de resistência de constituição CD 13. Em uma falha, o alvo recebe 2d6 de estímulo de veneno e fica hiperexcitado por 1 hora.

Rabo das Sensações

Item Maravilhoso (Plug), Comum

Um plug encantado com uma cauda habilmente peluda, reminiscente de qualquer criatura.

Ao usar este plug, a cauda torna-se parte do seu próprio corpo, capaz de ser movida e sentida como se fosse real. A cauda é considerada uma zona erógena, e avanços sexuais diretos visando a cauda causam uma estimulação adicional de 1d4 de seu tipo normal.

Cauda de Talona

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Um fino tentáculo carmesim com uma base alargada em forma de bulbo, a cauda de Talona é um simbionte infernal que se liga à base da espinha de uma criatura e serve como um membro preênsil adicional em troca de se alimentar da energia vital do hospedeiro.

Enquanto sintonizado com este item, você ganha uma cauda diabólica. Esta cauda serve como um implemento natural +1 e pode ser usada para carregar ou interagir com objetos pesando no máximo 2,5 quilos.

Maldição: Esta cauda infernal é corrompida para criaturas que não sejam do plano infernal. Uma criatura que não seja um teifling que se sintonize com este item deve rolar um d20 cada vez que completar um descanso longo. Com uma rolagem de 1, ele ganha uma das seguintes características infernais:

- Você desenvolve um par de chifres demoníacos retorcidos
- Sua pele fica com uma tonalidade vermelha diabólica
- Seus olhos queimam com a luz das chamas infernais
- Runas infernais brilham ao longo de sua pele
- Tons infernais ecoam em sua voz.

Se você rolar um 1 e já tiver cada uma dessas características, sua raça mudará para teifling e suas características raciais existentes serão substituídas pelas da raça teifling

Lingerie Destemida

Item Maravilhoso (Lingerie), Raridade Varia (Requer Sintonização)

Um conjunto de lingerie habilmente encantado feito de seda élfica finamente fiado. Além de bonita, ela também é quase indestrutível e protege quem a usa contra danos, apesar de deixar quase toda a pele exposta.

Enquanto você não estiver usando armadura, esta lingerie concede a você uma Classe de Armadura dependendo da raridade da lingerie, conforme mostrado abaixo.

Você pode usar um escudo e ainda obter esse benefício.

Raridade	CA
Incomum	12 + modificador de Destreza
Raro	15 + modificador de Destreza (máximo de 2)
Muito Raro	18

O Tomo dos Diabretes

+3 Tomo, Lendário (*Requer sintonização de um lançador de feitiços*)

Um tomo sombrio com um brilho infernal, suas páginas douradas nadam com representações coloridas e realistas dos demônios lascivos que ele foi projetado para invocar. Este livro de feitiços diabólico contém 5 cargas, que são restauradas cada vez que o usuário sintonizado chega ao clímax. Enquanto sintonizado com este tomo, você ganha o truque Pasmar, Enfeitiçar Pessoa e Toque da Loucura. Como uma ação no seu turno, você pode gastar 1 carga deste tomo para convocar um Diabrete, que é leal e entusiasta aos seus comandos.

Maldição: Cada vez que um conjurador sintonizado usa este tomo para invocar um diabinho, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição contra sua própria CD de resistência de magia.

Em uma falha, seu valor de Inibição é permanentemente reduzido em 1. Se o valor de Inibição de uma criatura for reduzido a 0 dessa maneira, a criatura torna-se vinculada ao tomo em vez de sintonizada e sua raça se torna goblin infernal. Uma criatura presa desta forma está apaixonada por qualquer conjurador sintonizado que esteja de posse do tomo.

Um conjurador sintonizado pode convocar qualquer criatura vinculada ao tomo gastando 5 cargas. Uma criatura pode ser libertada de sua escravidão a este tomo por meio de um feitiço de 3º nível superior *remover maldição*, mas apenas metamorfose verdadeira ou magia semelhante pode retornar uma criatura transformada à sua forma original, restaurando sua pontuação de inibição ao normal.

Roupa íntima da Corsa Ansiosa

Item Maravilhoso (Lingerie), Incomum (Requer Sintonização)

Um sutiã de couro flexível e perneiras com cascos, completo com cauda e orelhas de corça. Usar todo o conjunto faz com que os recursos de fauno se tornem reais até que você decida tirá-los. Ele também preenche o usuário com toda a excitação de uma fêmea de Fauno no cio.

Ao usar um conjunto de Lingerie Anciosa da Corsa, você ganha os seguintes benefícios:

- Você não pode ser surpreendido
- Sua velocidade base é aumentada em 6 metros.
- Você ganha acesso aos truques: Flor Perene, Intuir Direção, Luz e Som Fantasma e pode lançá-los como uma ação bônus no seu turno

Maldição: Esta lingerie é amaldiçoada e possuída por um espírito de luxúria bestial, e sintonizar-se com ela estende a maldição para você.

Enquanto você permanecer amaldiçoado, você fica hiperexcitado ao usar a lingerie e age de forma submissa (não necessariamente obediente) em relação a qualquer criatura com um valor de força maior que o seu. Você se sente uma compulsão pela lingerie, mantendo-a sempre ao seu alcance.

Roupas Vampíricas

Item Maravilhoso (Qualquer Roupa), Comum

Estas túnicas de corte primoroso compartilham uma característica única com o herdeiro homônimo - mas pode não ser a característica que você espera.

Essas vestes são invisíveis quando vistas através de um espelho ou outra superfície reflexiva. Esta invisibilidade não é transferida para o usuário.



Insípido de Vidro de Venus

Instrumento Sexual (Vidro de Sucção), Lendário (Requer Sintonização)

Um belo par de vidros de sucção lapidados habilmente em diamante maciço e com um pequeno bulbo em sua ponta, dentro do qual um pequeno redemoinho de névoa rosa.

Quando você usa este copo de sucção para fazer um avanço sexual, o alvo do ato deve fazer um teste de resistência de sabedoria com CD igual a 8 + simulação realizada. Em caso de falha, o tamanho do pênis ou do peito da Criatura aumenta em uma categoria de tamanho e seu valor de inteligência é reduzido em 1, para um valor mínimo de 8.

Esse efeito é cumulativo e dura até 1 hora ou até ser dissipado por um Feitiço de Restauração Maior ou magia semelhante.

Ventre Fértil de Vênus

Item Maravilhoso (Ídolo), Raro (Requer Sintonização)

Um ídolo esculpido à mão de uma deusa da fertilidade grávida. Enquanto sintonizado com ele, você pode escolher se tornar fértil, infértil ou hiperfértil à vontade e pode lançar as magias Santuário, Acalmar Emoções, Emanações de Paz e Remover Doenças uma vez por dia sem gastar mana ou componentes materiais.

Maldição: Este ídolo é amaldiçoado, e tornar-se sintonizado com ele estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoado dessa forma, não estará disposto a se separar do ídolo, mantendo-o sempre ao seu alcance.

Enquanto amaldiçoado por este ídolo, você ganha o vício do sexo desprotegido, como se fosse um vício. A CD básica de resistência ao vício para este vício é 15. Cada vez que você falha em um teste de resistência contra esse vício, você ganha uma das seguintes características:

- Seu sexo aparente muda para feminino, se já não for
 - Seus seios aumentam de tamanho em uma categoria de tamanho, até um máximo de enorme.
 - Seus quadris se alargam e as coxas engrossam para refletir mais perfeitamente o rosto do próprio ídolo
 - Você não pode mais escolher se tornar infértil à vontade
 - Sempre que você é hiperfértil, você também fica hiperexcitado
 - Você começa a amamentar suavemente e pode lançar o Leite Milagroso feitiço entre descansos longos sem gastar espaços de feitiço ou componentes materiais.
- Enquanto você permanecer sintonizado com esse ídolo, não terá consciência dessas mudanças, tratando-as como algo totalmente natural ou como se sempre tivesse acontecido.

Vestimenta do Anjo Caído

Item Maravilhoso (Lingerie), Comum (Requer Sintonização)

Um provocante conjunto de lingerie branca sedosa, completo: com asas emplumadas, auréola dourada e um ursinho de seda élfica. Enquanto os acessórios assumem um ar de realismo uma vez colocados, este Anjo é tudo menos puro.

Ao usar esta lingerie, você ganha acesso aos truques Luz e Pasmar. Carisma é a habilidade de conjuração usada para esses truques.



Frasco de Escravidão Líquida

Consumível (Óleo Corporal), Raro

Esta substância preta e oleosa se contorce dentro de sua garrafa, aparentemente ansiosa para ser libertada - ou para libertar os outros dos fardos da liberdade. Como uma ação, a substância dentro desta garrafa pode ser aplicada a uma criatura voluntária ou impedida, forçando a criatura alvo a fazer um teste de resistência de inibição CD 18 (uma criatura pode escolher falhar neste teste de resistência).

Em uma falha, uma criatura é afetada como se fosse pelo feitiço Dominar Pessoa pela próxima hora, e o óleo se espalha sobre o corpo do alvo como uma coisa viva, envolvendo-o em uma membrana impermeável, mas respirável. Cada garrafa adicional aplicada à criatura antes do fim do efeito faz com que a duração do efeito seja dobrada.

Cinto da Virgem Sedutora

Item Maravilhoso (Cinto de Castidade), Incomum (requer sintonização)

Um cinto de castidade de mithril ornamentado e forrado com couro preto flexível: o metal é cortado em um padrão de renda tão intrincado que pode ser confundido com uma renda real.

Enquanto estiver usando este cinto, você ganha vantagem em todos os testes de habilidade feitos para seduzir ou fazer propostas sexuais a outras criaturas. Além disso, uma vez por dia, como uma ação no seu turno, você pode lançar o Feitiço Cativar sem gastar mana. Carisma é sua habilidade de conjuração para esta magia.

Maldição: Quando o cinto é usado pela primeira vez ou colocado em uma criatura, ele se torna magicamente sintonizado com a criatura e uma fechadura arcana sela seu fecho no lugar. O cinto só pode ser removido com o uso de Remove Maldição ou magia similar.

Varinha das Sensações Ecodas

Instrumento Sexual (Vibrador), Lendário (Requer Sintonização de um Conjurador)

Este vibrador habilmente esculpido brilha com leves vislumbres do prazer que deu a outras pessoas e pode ser usado como um instrumento de conjuração.

Quando você usa este vibrador para trazer uma criatura que não seja você ao clímax, você pode usar uma reação para armazenar um eco do clímax dentro do vibrador.

O vibrador pode conter até 3 desses ecos por vez e concede um bônus à sua CD de salvamento de magia e modificador de ataque de magia igual ao número de ecos armazenados. Ao fazer um avanço sexual usando o vibrador, você pode escolher gastar todos os ecos armazenados na varinha, forçando o alvo a fazer um teste de resistência de clímax imediato com CD igual a $10 +$ o número de ecos gastos. O vibrador não pode armazenar ecos de clímax desencadeados dessa maneira.

Varinha de Rios de Eldritch

+2 Implemento Sexual (Varinha Violeta), Muito Raro (Requer Sintonização por um Conjurador)

O cabo deste estranho dispositivo é feito de algum tipo de material quitinoso preto, e o cristal em sua ponta cintila como relâmpagos roxos brilhantes.

Esta varinha violeta pode ser usada como foco de magia +2. Qualquer dano ou estimulação causada pela varinha ou um feitiço lançado usando-a pode ser tratado como dano psíquico ou estimulação em vez de seu tipo normal.

Além disso, esta varinha contém 9 cargas. Você pode usar uma ação no seu turno para gastar uma quantidade de cargas e lançar o feitiço Toque Choquante como uma magia de toque à distância. Quando lançado desta forma, causa estimulação psíquica em vez de dano elétrico.

Inteligência é a habilidade de conjuração para esta magia. A varinha recupera uma única carga cada vez que o usuário sintonizado for bem-sucedido em um teste de resistência de clímax.

Portal Vestível

Item maravilhoso (Calcinhas/Máscara), Comum (Requer Sintonia)

Um pedaço de seda aparentemente mundano com um símbolo arcão secretamente costurado no forro. Traçar o símbolo único bordado nessas calcinhas em uma superfície abre um pequeno portal grande o suficiente para acessar os órgãos genitais/boca do usuário. Este portal dura 1 hora, ou até que a criatura que o abriu use uma ação bônus para fechá-lo. Este portal não pode ser aberto se o usuário estiver em outro plano ou se outro portal já estiver aberto.

Gaiola Definhante

Item Maravilhoso (Gaiola), Raro (requer sintonização)

Esta linda jaula foi projetada para caber até mesmo no maior dos implementos e salvar o usuário da liberação embarcadora de um verdadeiro orgasmo.

Uma vez sintonizado com essas gaiolas, você pode colocá-lo em qualquer criatura de sua escolha. Uma nova criatura não pode sintonizar a gaiola até que você termine sua sintonização.

A gaiola se redimensiona magicamente para caber no pênis e nas bolas de qualquer criatura de qualquer tamanho e continua a se redimensionar à medida que os implementos naturais da criatura encolhem. Sempre que a criatura usando esta gaiola falhar em um teste de resistência de clímax, você pode usar sua reação para lançar o Heroísmo, visando a criatura.

Quando lançado desta forma, o feitiço usa Carisma como sua habilidade de conjuração e não requer o gasto de mana ou componentes materiais. Cada vez que você lançar Heroísmo usando esta gaiola, role 1d20. Em uma rolagem de 1 ou 2, o tamanho do pênis e das bolas do alvo é reduzido em 1 categoria de tamanho, para um mínimo de minúsculo.



Maldições Diversas de A-Z

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 *Conceder Maldição*.

Os níveis listados para cada maldição representam o nível sugerido no qual conceder maldição ou remover maldição deve ser lançado para aplicar ou remover a maldição.

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

Esperma Vivo

Maldição Lvl 3

Seu esperma ganha vida própria, procurando ansiosamente por criaturas próximas para abordar com avanços sexuais. Este slime branco usa as mesmas estatísticas do 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

Despertar de Algo

Maldição Lvl 3

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

Ventre Estéril

Maldição Lvl 3

Esta maldição atinge seu esperma ou útero, impedindo-o de ter filhos. Enquanto amaldiçoados desta forma, você se torna infértil e tem vantagem em testes de resistência contra engravidar por meios não tradicionais.

Portador de Cargas

Maldição Lvl 3

Você se encontra indefesamente excitado pela sensação de um gozo quente em sua pele. Enquanto amaldiçoados desta forma, sempre que uma criatura gozar em sua pele nua, você ganha 1d10 de estimulação ácida e fica hiperexcitado pelo próximo minuto.

Mestre do trabalho manual

Maldição Lvl 3

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

Bravata de Bravo

Maldição Lvl 3

Você é o melhor no sexo. Todo mundo diz isso. Mesmo que discordem. Enquanto amaldiçoados dessa forma, você se torna descaradamente confiante em suas proezas sexuais, independentemente de sua habilidade real. Além disso, qualquer criatura com quem você faz sexo descreve o encontro como "o melhor sexo de sua vida", independentemente de sua experiência real.

Língua Quebrada

Maldição Lvl 3

Apesar de sua inteligência, sua fala se torna falha e difícil, como se falasse um idioma que você mal conhece. Enquanto amaldiçoados 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 desvantagem em testes de carisma que dependem da palavra falada.

Excitação Apegada

Lvl 3 Maldição

Uma espessa aura de profunda excitação se apega a você, tornando difícil resistir às artimanhas dos outros. Enquanto amaldiçoados desta forma, você fica permanentemente hiperexcitado e tem desvantagem em testes de resistência contra as condições encantado e apaixonado, bem como testes de persuasão feitos para seduzi-lo



Galo da Besta

Maldição Lvl 4

Você sente algo bestial crescendo entre suas pernas, e um conjunto de impulsos poderosos para usá-lo! Enquanto amaldiçoado desta forma, seu pau se torna o de um monstro aleatório, escolhido pelo Mestre, ou se você ainda não tem um pau, você 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.

Maldição do Corno

Maldição Lvl 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 pode ver, ganha estimulação de um avanço sexual direto, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Inibição CD 15, ou ganhar estimulação psíquica igual à mesma quantidade.

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. 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.

Boneca Amaldiçoada

Maldição Lvl 9

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. Este boneco está permanentemente sintonizado com você e não pode ser dessintonizado até que esta maldição seja removida ou quebrada.

Forma Amaldiçoada

Maldição Lvl 5

Seu corpo muda diante de seus olhos, prendendo você 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 Reencarnar. 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.

Orgasmo Explosivo

Maldição Lvl 4

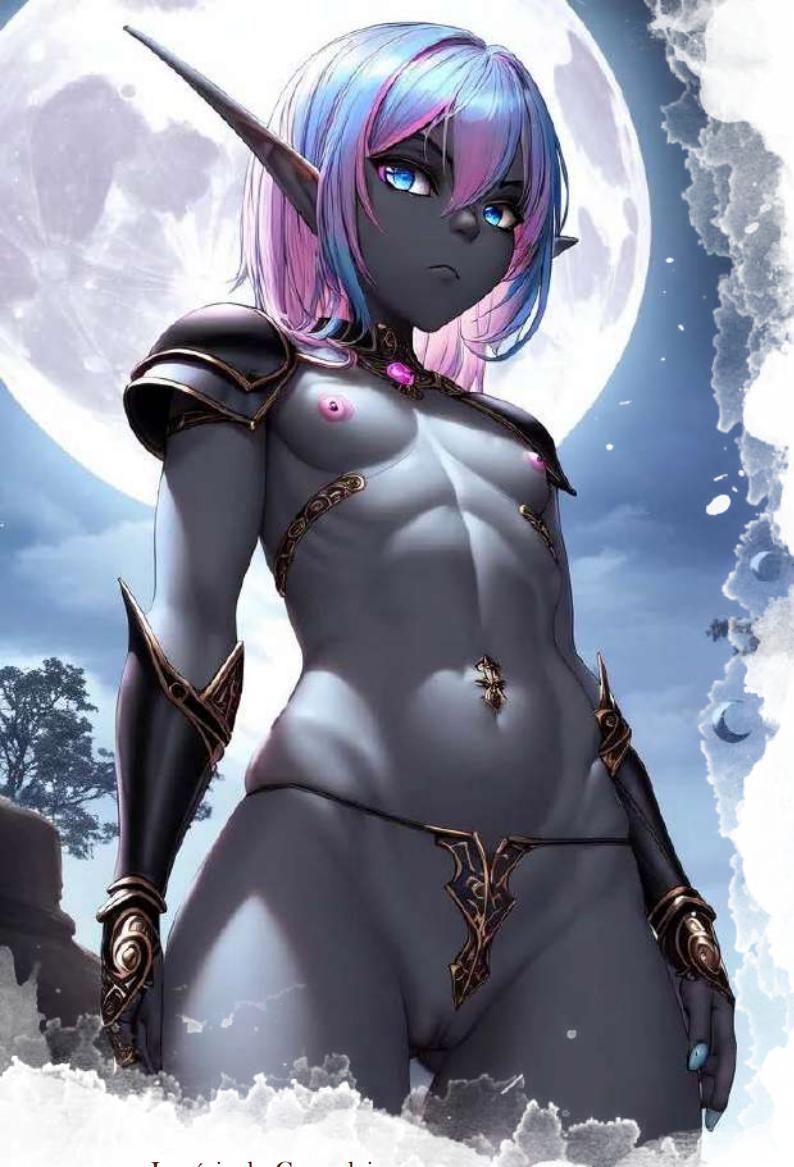
Seus clímax são poderosos demais para permanecerem quietos e frequentemente deixam todos os envolvidos em uma bagunça total. Alertando sua presença e localização e produzindo 1d4 litros de esperma. Além disso, você fica incapacitado por 2d4 rodadas após o clímax, em vez de 1d4 rodadas.

Vestiário Muito Vivo

Maldição Lvl 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 dos reinos distantes cada vez que você começa um turno abaixo da metade de sua excitação máxima, 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.





Luxúria do Curandeiro

Maldição Lvl 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 e fica hiperexcitado pelo próximo minuto.

Ligação Irremovível

Maldição Lvl 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..

Tela Viva

Maldição Lvl 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.

Manto da Amabilidade

Maldição Nível 3

Não importa o quão 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.

Melões Leitosos

Maldição Lvl 4

Seu peito incha 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.

Necessidade do Nudista

Maldição Lvl 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.

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 nus da criatura, você deve ter sucesso em um teste de resistência de inibição CD 15, ou ficará desinibido e apaixonado pela criatura pelo próximo minuto. Se você for bem-sucedido neste teste de resistência, ficará imune a este efeito, pois ele se relaciona com aquela criatura pelas próximas 12 horas.

Calor Dominador

Maldição Lvl 3

Esta maldição affige você com o desejo desesperado de ser dominado, como se você fosse um animal de estimação. Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna hiperfértil e hiperexcitado. Além disso, você pode dizer pelo cheiro se uma criatura é infértil, fértil ou hiperfértil, e qual é o estado de excitação de sua excitação.

Voz Adorável

Maldição Lvl 3

Apesar de sua inteligência, sua fala se torna abrasivamente fofo 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.

Virgem Perpétua

Maldição Lvl 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 é mais considerado proficiente com seus próprios implementos naturais.

Boneco de Prazer

Maldição Lvl 6

Sua sensação e excitação tornam-se intrinsecamente entrelaçadas com as 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. Este boneco está permanentemente sintonizado com você e não pode ser dessintonizado até que esta maldição seja removida ou quebrada.

Clímax Prematuro

Maldição Lvl 5

Não importa o quanto você tente, você simplesmente não consegue se segurar de um clímax insatisfatório. 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 pelo feitiço Raio de Exaustão.

Visões Sedutoras

Maldição Lvl 3

Seus sonhos são com visões de uma figura sedutora, e essa figura chama por você nas horas de vigília. Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você 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.

Lagartos Sexualmente Transmissíveis

Maldição Lvl 4

Lagartos inofensivos aninharam-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 9 metros de você ficam hiperexcitados, e devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de sabedoria CD 12 no início de cada um de seus turnos ou serão afetados como se pelo feitiço Sugestão.

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 Lvl 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 carisma CD 12 ou cairá inconsciente. Este efeito dura 10 minutos e termina mais cedo se o seu turno terminar e você não tiver recebido nenhum estímulo desde o seu último turno 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 em desvantagem.

Abraço de Pedra

Maldição Lvl 8

Você está amaldiçoado para transformar qualquer amante que você tomar duro como pedra, mesmo que apenas temporariamente. Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que você penetrar ou for penetrado por outra criatura, aquela criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 15, 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.



Guarda-Roupa de Prostituta

Maldição nível 3

Você está amaldiçoado para sempre a se comportar sob o olhar de pessoas lascivas e pervertidas. 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.

Fraqueza do Submisso

Maldição nível 3

Apesar de quão 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 hiperexcitado sempre que falha no teste de resistência contra o medo ou as condições enfeitiçadas, ou é submetido a um teste de intimidação bem-sucedido.

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.

Vício de Vega

Maldição Lvl 4

O fascínio do vício e do vício chama você como um canto de sereia, prendendo você em seus próprios vícios e tornando os novos ainda mais prevalentes. Enquanto amaldiçoado dessa forma, você tem desvantagem em testes de resistência contra vícios e sente uma atração poderosa para experimentar vícios que nunca experimentou antes.

Redimensionamento Arbitrário

Maldição Lvl 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.

Ganância da Prostituta

Maldição Lvl 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 sabedoria CD 15 ou realizar tal ato como se fosse afetado pelo feitiço Sugestão.

Climax Selvagem

Maldição Lvl 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.



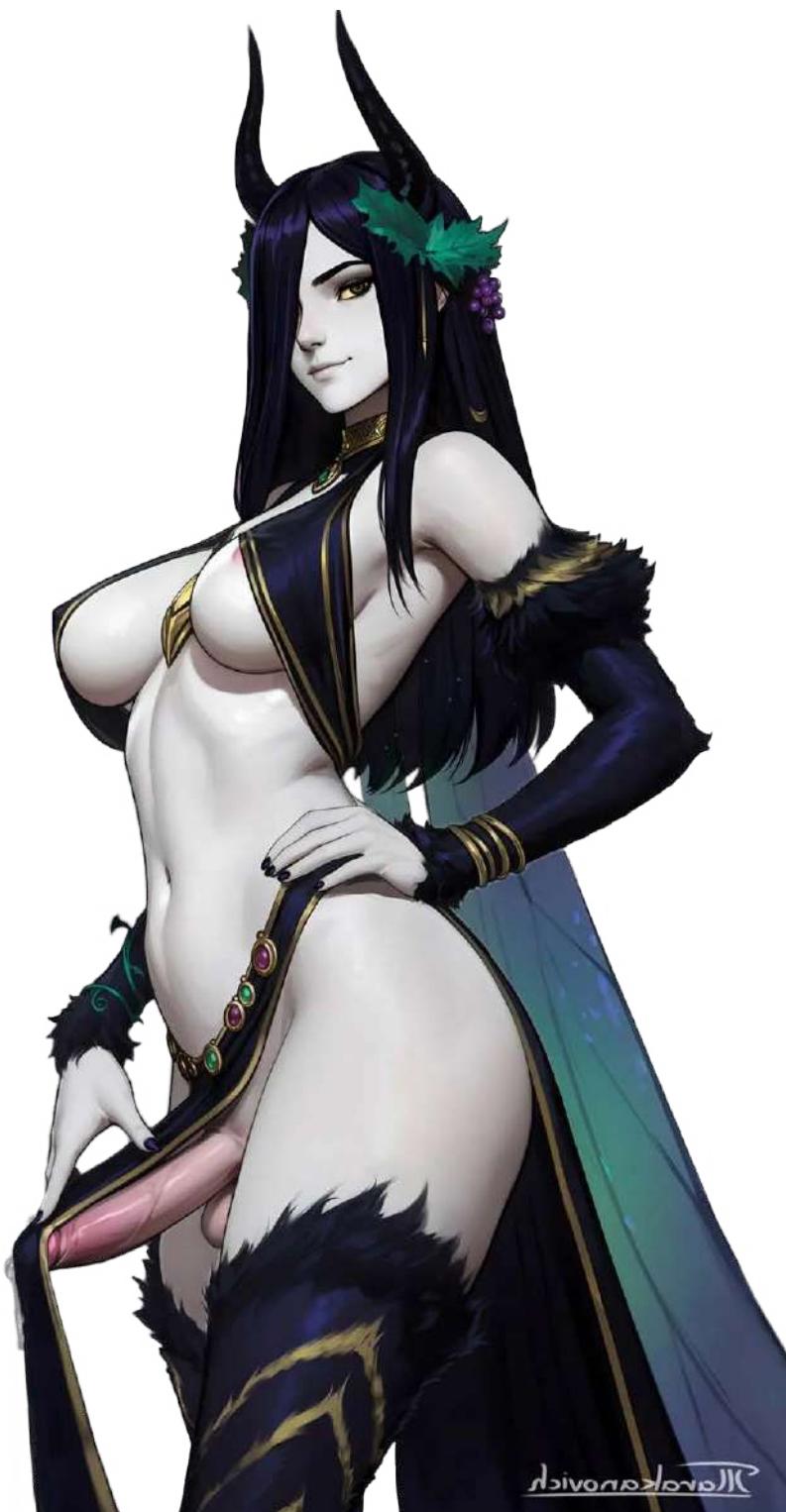


Magia selvagem e luxuriosa

Efeito do resultado

- 01 Role nesta tabela no início de cada um de seus turnos pelo próximo minuto, ignorando este resultado nas jogadas subsequentes
- 02 Sua excitação aumenta até seu valor máximo e você imediatamente começa a fazer testes de resistência de clímax.
- 03 Suas roupas e armaduras desaparecem até você completar um descanso longo. Você não tem conhecimento desse fato e nega totalmente qualquer sugestão em contrário ou tentativas de fazê-lo usar roupas.
- 04 Seu corpo começa a se masturbar compulsivamente. Pelo próximo minuto, 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 com o melhor de sua habilidade.
- 05 Você conjura Ampliar/Reduzir em seus órgãos genitais ou outras características sexuais. 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.
- 06 Durante a próxima hora, sempre que você abrir a boca para falar, experimentará a sensação de um pênis fantasma em sua boca.
- 07 A última criatura com quem você teve relações sexuais atinge imediatamente o clímax e está ciente da origem de seu clímax.
- 08 Você fica petrificado por 1d6 horas. Enquanto petrificado dessa forma, suas zonas erógenas permanecem macias e carnudas, e você sente estimulação normalmente.
- 09 Você imediatamente cresce um pênis de 12 polegadas, se ainda não tiver um. Se você já tem um pênis, ignore este resultado e role novamente. Este efeito dura até o clímax.
- 10 Pelas próximas 1d6 horas, você poderá ver os órgãos genitais e as características sexuais de outras criaturas através de suas roupas.
- 11 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.
- 12 Você ganha um fetiche poderoso em uma parte aleatória do corpo. Nas próximas 24 horas, atos sexuais ou avanços usando essa parte do corpo são feitos contra você com vantagem.
- 13 Você perde toda e qualquer característica sexual, incluindo genitálias, até completar um descanso longo. Enquanto transformado nesta forma, você pode ganhar excitação, mas automaticamente obtém sucesso em testes de resistência de clímax.
- 14 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.
- 15 Suas zonas erógenas ficam completamente e quase dolorosamente sensíveis pelas próximas 4 horas.
- 16 Você fica apaixonado pela próxima criatura que vir por 1 hora, ou até chegar ao clímax.
- 17 Uma pequena fada aparece em seu ombro e passa a envergonhá-lo pelas próximas 24 horas.
- 18 Um pequeno diabinho aparece em seu ombro e encoraja verbalmente seus apetites sexuais mais pervertidos pelas próximas 24 horas.
- 19 Seus seios aumentam de tamanho em uma categoria de tamanho e começam a amamentar em alto volume e pressão pelas próximas 1d4 horas.

- 20 Pelas próximas 1d4 horas, um esquilo etéreo passa a sussurrar suas fantasias sexuais mais sombrias no ouvido de qualquer criatura a até 6 metros de você. Se o esquilo for morto, mais 2 ocupam seu lugar.
- 21 Nas próximas 24 horas, você se sentirá excitado pelas coisas mais idiotas. Cada vez que você ouve uma piada, trocadilho ou outra resposta cômica, você ganha 1d4 de excitação psíquica.
- 22 Uma ilusão sua aparece a 1,5 m de sua posição atual e dura 1 d8 horas. A duplicata compartilha sua aparência, mas nenhuma de suas estatísticas no jogo, e só está interessada em ajudá-lo a transar.
- 23 1d12 espíritos 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.
- 24 Pela próxima hora, as únicas palavras que você pode falar ou escrever em qualquer idioma são "Possua-me"
- 25 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.
- 26 Você cheira fortemente a sexo nas próximas 24 horas. Qualquer tentativa de limpar ou remover esse cheiro o torna mais forte.
- 27 Um selo mágico aparece acima de seus órgãos genitais. Nos próximos 1d6 dias, você obtém automaticamente sucesso em testes de resistência de clímax.
- 28 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.
- 29 Uma feérica poderosa 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.
- 30 Suas roupas se transformam magicamente para se parecer com uma roupa de empregada sexy. Nas próximas 24 horas, você sente a compulsão mágica de cozinhá-la e limpá-la, o que após essas tarefas suas roupas voltam ao normal.
- 31 Você conjura Olho Arcano. O sensor mágico aparece a até 3 metros de uma criatura atualmente envolvida em relações sexuais, independentemente do alcance, e projeta suas observações 1,5 metro à sua frente para que todos possam ver.
- 32 A metade inferior de suas roupas cai no chão ou é retirada de outra forma, deixando você nu da cintura para baixo.
- 33 Se você tiver um pau, ele se transforma em um enorme macarrão mole pelas próximas 1d6 horas. Se você não tiver um pau, ignore este resultado e role novamente.
- 34 Durante a próxima hora, cada um de seus dedos fica pontudo com um pequeno pênis.
- 35 Nas próximas 24 horas, qualquer recipiente que você abrir conterá um pênis ereto e semi corpo, além de qualquer outro conteúdo.
- 36 Uma pequena chuva de consolos flexíveis cai sobre você, causando 1d4 de dano de concussão. Os dildos desaparecem logo após cair no chão.
- 37 Você conjura Graxa, centrado em você.
- 38 Se você tiver bolas, elas explodem em chamas mágicas inofensivas. Nas próximas 24 horas, você produz uma poderosa bebida alcoólica no lugar do sêmen, após o que suas bolas voltam ao normal. Se você não tiver bolas, ignore este resultado e jogue novamente.
- 39 Se você tem mamas, elas ficam cobertas por uma fina camada de gelo e ficam frias ao toque. Pelas próximas 24 horas, apertá-las faz com que você tome leite gelado, após isso seus seios voltam ao normal, se você não tiver seios, ignore este resultado e role novamente.
- 40 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.
- 41 Você ganha o pênis de um dragão ou monstro de tamanho semelhante, escolhido pelo Mestre. Isso dura 1 hora.
- 42 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.
- 43 Cada criatura a até 6 metros de você deve ser bem sucedida em um teste de resistência de sabedoria ou ficará hiperexcitada por 1d4 rodadas.



- 44 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.
- 45 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.
- 46 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
- 47 Seus órgãos genitais se desprendem de seu corpo e se tornam uma pequena criatura com as estatísticas de um homúnculo. Eles se reconnectam ou reaparecem após 24 horas, ou se forem reduzidos a 0 pontos de vida.
- 48 Nas próximas 24 horas, sua pele brilha em cores vibrantes para mostrar suas emoções e excitação. Testes de intuição contra você são feitos com vantagem.
- 49 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 Nas próximas 24 horas, quando você chegar ao clímax, seus órgãos genitais liberam uma pequena nuvem de confete colorido e o som de uma comemoração de aniversário no lugar de esperma.
- 51 Você e todas as criaturas a até 9 metros de você devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de constituição ou ficarão intoxicados pelo próximo minuto.
- 52 Você Conjura os Tentáculos Negros centrados em você. Os tentáculos causam estimulação em vez de dano.
- 53 Sem querer o seu feitiço de Luz é direcionado para suas zonas erógenas.
- 54 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.
- 55 Crescem em você orelhas de animal e um rabo. 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.
- 56 Você se transforma em um vibrador gigante por um minuto.
- 57 Pelo próximo minuto, se você se mover mais de 1,5 m em seu turno, suas nádegas lançarão o truque Apavorante Gás de Luigi como uma ação livre.
- 58 Um par de chifres fálicos aparece em sua cabeça, coroados com um halo de chamas. Esses chifres permanecem por uma hora, após o que desaparecem
- 59 14 lobisomens aparecem em pontos aleatórios a até 9 metros de você. Eles estão totalmente excitados e seus membros eretos.



- 60 Você conjura espontâneamente enfeitiçar pessoa, visando uma criatura aleatória dentro do alcance. Tudo vai para seus quadris. No próximo minuto, sua categoria de tamanho aumenta em um e seu valor de inteligência se torna 8
- 61 Um grande cogumelo fálico irrompe do solo em um ponto a até 1,5 m de você. Se tocado, gemitos alto.
- 62 Pela próxima hora, você só pode falar ou vocalizar em sons de animais. Isso não afeta sua capacidade de lançar feitiços com componentes verbais
- 63 Você lança constrição, centrado em si mesmo. As criaturas que terminam seu turno dentro da área da magia recebem 1d4 de estímulo de concussão.
- 64 Suas roupas íntimas se teletransportam para o topo de sua cabeça. Se você não estiver usando roupas íntimas, as roupas íntimas de outra pessoa se teletransportam para o topo da sua cabeça.
- 65 Um holofote etéreo permanece focado em você até que você complete um show sedutor.

- 67 Uma súcubo aparece em um ponto a até 6 metros de você, e tem como missão pessoal seduzi-lo para atos lascivos.
- 68 Você recupera a virgindade. Você perde proficiência com todos os implementos sexuais (incluindo seus implementos naturais) até causar o clímax de outra criatura.
- 69 Pelas próximas 24 horas, uma música fraca e sedutora pode ser ouvida por qualquer criatura a até 9 metros de você.
- 70 Sua língua cresce até um comprimento de 60 centímetros e conta como um instrumento sexual + 1 pela próxima hora.
- 71 Você conjura Parar o Tempo. Os atos sexuais que você realiza sob os efeitos desta magia não fazem com que a magia termine.
- 72 Um lobo ou outro canino grande aparece em um ponto a até 1,5 m de você e imediatamente tenta transar com sua perna.
- 73 Um objeto aleatório a até 9 metros de você torna-se uma mimico.
- 74 Você conjura prestidigitação, sujando as calças da criatura mais próxima que não seja você.
- 75 Uma barraca de mercado cheia de pães aparece a até 9 metros de você. Todo mundo está desconfortável.
- 76 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.
- 77 Você está inundado com as páginas soltas de um grande jornal. Cada página contém imagens lindamente renderizadas de pés.
- 78 Escrita sexualmente degradante aparece em todo o seu corpo. Não pode ser lavado ou limpo por meios mundanos ou mágicos nas próximas 24 horas.
- 79 Você lança Cativar, mirando em todas as criaturas dentro do alcance.
- 80 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.
- 81 Uma freira estranha aparece, espancando você com 1d8 de dano de concussão antes de desaparecer.
- 82 Você lança sem querer Sugestão sobre si mesmo e seu aliado mais próximo. A sugestão é beijar.
- 83 Você está coberto de moedas e gorjetas. Ganhe 2T\$ para cada avanço sexual que você fez nas últimas 24 horas.
- 84 Um Homem-sapo aparece do corpo de água mais próximo e tenta persuadi-lo a beijá-lo. Ele alega ser algum tipo de realeza.
- 85 Você lança Velocidade sobre si mesmo. Sua pele fica azul durante o feitiço.





86 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.

87 Chamadas de voz à distância, encorajando você a “fazer isso pela exposição” cada criatura que pode ouvir a voz deve fazer um teste de desempenho e perder um número de CP igual ao resultado.

88 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.

89 Se você tiver uma boceta, ela se transforma em uma flor perfumada pelas próximas 1d6 horas. Se você não tiver uma boceta, ignore este resultado e role novamente.

90 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.

91 Você começa a babar incontrolavelmente e não consegue fechar a boca.

92 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.

93 Se você tem peitos, você magicamente cria um único seio adicional.

94 Um esquilo falante aparece em um ponto a até 1,5 m de você e, bêbado, o aborda pedindo dinheiro antes de perguntar se você sabe onde ele mora. Ele parece estar tendo um dia muito ruim.

95 Pelo próximo minuto, qualquer comida que você tocar se transforma magicamente em doces em forma de pau.

96 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.

97 Você conjura padrão hipnótico, centrado em seus mamilos.

98 Se você tiver um pênis, ele se divide magicamente em duas duplicatas de si mesmo pelas próximas 24 horas.

99 Um “A” escarlate aparece em seu peito esquerdo e é visível através de sua roupa. Não pode ser lavado ou limpo por meios mundanos ou mágicos nas próximas 24 horas.

100 Você chega ao clímax violento em uma explosão de energia mágica, recuperando todos os espaços de magia gastos.



Além dos Concubos

Enquanto maldições são intrínsecas e vitalícias, Marcas de Luxúrias podem ser lançadas sobre qualquer criatura, através de magia suficientemente lasciva.

Muitos aventureiros infelizes foram marcados por essas magias como uma forma de prendê-los ao serviço de outro, ou simplesmente para a diversão de um demônio particularmente pervertido. Alguns desiantes cruéis são conhecidos por afligir tais maldições sobre plebeus indefesos ou camponeses involuntários. Não é incomum que essas pessoas sejam expulsas de suas cidades e vilas e forçadas a viver a vida de um aventureiro errante para satisfazer seus novos desejos distorcidos.

No entanto, seu personagem adquiriu seu brasão, considere como isso afetou suas vidas. Eles cederam e abraçaram as perversões sexuais de sua marca obscena? Ou eles lutam todos os dias para permanecer puros de coração, apesar de sua maldição lasciva?

Marcas de Luxúrias são magias poderosas, e só podem ser removidas por meio do feitiço Remove Maldição, lançado em ou acima do nível de sua maldição. Tentar remover o Marca de Luxúria de um concubi simplesmente aflige ao concubi com uma Marca de Luxúria diferente de nível superior.

Marcas de Luxúria

Marcas de Luxúria são selos poderosos que inicialmente se desenvolvem para uma Concubina após seu primeiro encontro sexual, afligindo-os com desejos sexuais poderosos e marcando-os para sempre como objetos sexuais. 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 afligida por uma Marca de Luxuria tem seu valor de inibição permanentemente reduzido pelo nível da Marca. Além disso, cada vez que o portador de uma Marca de Luxuria ganha um nível em qualquer classe, sua Excitação Máxima é aumentada pelo nível da Marca - esse aumento persiste mesmo se a Marca for removida

Marca da Abundância: lvl 6

A Marca da Abundância é frequentemente confundida para uma bênção daqueles tolos demais para reconhecer sua natureza. A abundante generosidade que ele transmite deve ser constantemente drenada, para que seu portador não enlouqueça de desejo. Cada vez que o portador desta Marca completa um descanso longo ou curto sem chegar ao clímax, o tamanho de seus Peitos aumenta pela metade, fazendo com que ganhem uma penalidade cumulativa de -1 na CA e nos testes de resistência de Destreza. 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 do Vício: lvl 3

A Marca do vício allige 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 afligida por esta marca deve consumir pelo menos 100mL de esperma ou outros fluidos sexuais para obter os benefícios de um descanso longo.

Marca do Altruísmo: lvl 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, o máximo de excitação do portador é reduzido na mesma quantidade, até que complete um descanso curto, e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de inibição contra seu próprio CD de salvamento de magia ou fique desinibido até o final do próximo turno. Além disso, cada vez que o portador estabiliza uma criatura moribunda, o nível desta marca aumenta em 1, até um máximo de 9º nível.

Marca do Instinto Bestial: lvl 7

A Marca do Instinto Bestial instila em seu portador um desejo insaciável de procriar ou ser procriado. 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. Cada vez que o portador desta Marca completa um descanso curto ou longo, ele ganha a condição Desinibido, que dura até chegar ao clímax através de sexo desprotegido..

Marca da Negação nível 8:

A Marca da Negação prende seu portador em um estado de necessidade sempre presente, incapaz de obter liberação, exceto nas mãos de seu corruptor. O portador desta Marca ganha a Condição Negada, que não pode ser removida de forma alguma enquanto esta maldição estiver ativa. 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 se torna temporariamente inativa, removendo a condição negada até o final do próximo turno do portador.

Marca dos Ecos: lvl 3

A Marca dos Ecos aflige seu portador com o mesmo estímulo que eles concedem aos outros, intencionalmente ou não. Muitas vezes é considerado um dos menos hediondos das Marcas de Luxúria - até emparelhado com uma Marca de sedução ou negação. 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 Vazio: lvl 4

A Marca do Vazio é de longe o mais leve das Mascas 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 desvantagem em testes de resistência, jogadas de ataque e testes de habilidade enquanto não for penetrada por um implemento sexual pelo menos uma categoria de tamanho maior que a sua.

Marca da Falsa Dominância: lvl 4

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 como habilidade de lançamento. Cada vez que o portador lança Geas desta forma, ele fica desinibido pelo próximo minuto, e o nível desta Marca de Luxúria aumenta em um, até um máximo de 9º nível. Uma criatura portando a Marca da Falsa Dominância falha automaticamente nos testes de resistência contra as condições enfeitiçado, apaixonado e hiperexcitado se a fonte do efeito parecer submissa

Marca da Paixão: lvl 6

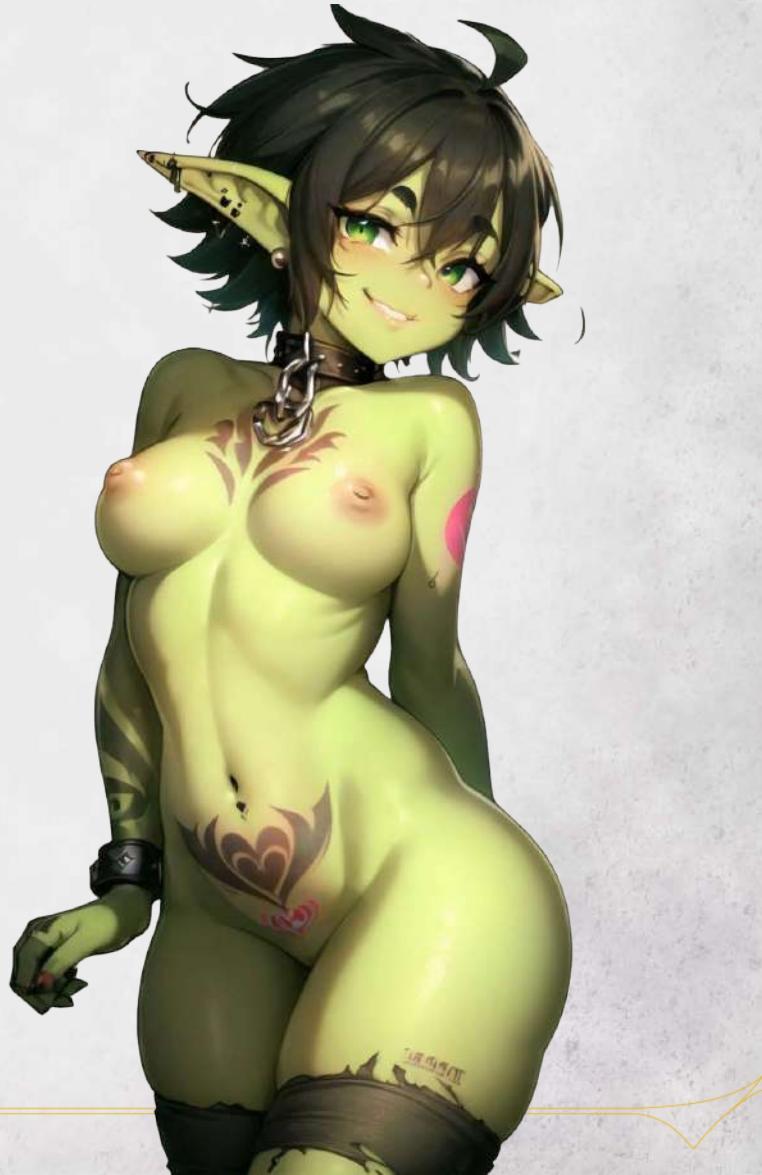
A Marca da Paixão é talvez a mais comum de todas as Marcas, instilando em seu portador uma atração inexplicável e avassaladora por outra criatura - na maioria das vezes o lançador da maldição. O portador desta Marca ganha a condição de Apaixonado, que não pode ser removido enquanto a maldição estiver em vigor. Ao aplicar esta Marca, o conjurador escolhe uma única criatura diferente do portador. Esta criatura se torna a fonte da paixão do portador.

Marca do Isolamento: lvl 3

A Marca do Isolamento transforma o toque de um amante em dor abrasadora. O portador desta Marca experimenta dolorosas queimaduras radiantes pelo contato direto com qualquer objeto ou criatura marcada ou sujeita ao Amor Verdadeiro. Ao tocar tal criatura ou objeto, o portador desta Marca ganha a condição de envenenado e sofre 1d6 de dano no início de cada um de seus turnos. Este dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º no qual esta Marca é aplicada.

Marca da Obsessão: lvl 7

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 Sedução: lvl 8

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 tem desvantagem em testes furtivos e testes feitos para permanecer escondido ou despercebido.

As criaturas que virem o rosto do portador desta Marca devem fazer um teste de resistência de inibição com uma CD de 13. Qualquer criatura que não pode ser Encantada tem sucesso neste teste de resistência automaticamente, e se o portador ou qualquer um de seus companheiros estiver lutando contra a criatura, ela tem vantagem no salvamento.

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 Obediência: lvl 9

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 de Inibição com CD 13, ou será afetado como se fosse pelo feitiço Dominar Monstro.

Marca da Transformação: lvl 9

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, como o nascer da lua cheia, o aroma de um determinado aroma ou a experiência de um determinado tipo de estimulação. O lançador também especifica uma raça específica ou tipo de criatura humanóide.

Quando a sensação ou evento desencadeador ocorre, o portador desta Marca deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria com CD 18, ou 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, embora não ganhe ou perca quaisquer características não associadas à sua raça.

Além disso, sempre que o portador transformado fizer ou estiver sujeito a um teste de impregnação ou teste de resistência, ele não o faz, e seu parceiro desencadeador deve, em vez disso, ter sucesso em um teste de resistência de inibição CD 13 ou ganhar a Marca da Transformação. Esta maldição tem o mesmo gatilho e tipo de criatura aplicada ao portador original. Se a Marca da Transformação for removida do portador original, todas as maldições subsequentes propagadas pelo portador também serão removidas.

Marca da Virilidade: lvl 6

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 longo ou curto, o tamanho de seu pênis aumenta em um (até um máximo de gigantesco), e sua excitação máxima é reduzida pelo valor máximo dos dados de estimulação de seu pênis.

Se o portador não tiver um galo, ganha um galo com categoria de tamanho minúsculo. Cada vez que o portador desta Marca falha em um teste de resistência de clímax, sua excitação máxima aumenta pelo valor máximo dos dados de estimulação de seu pênis e a categoria de tamanho de seu pênis diminui em um.



Manifestação do Vazio: As bonecas sem mente

Quando oprimidos pelas tensões psíquicas internas, algumas pessoas escolhem escapar de sua loucura interior deixando de lado o pensamento racional. À medida que sua insanidade toma conta, você regride a uma boneca irracional, abandonando a inteligência e a racionalidade para servir ansiosamente seus companheiros.

Entregar Intelecto

A partir do 2º nível, quando você escolhe esta manifestação, você percebe que a melhor maneira de suportar sua loucura é trocar suas faculdades mentais pelo prazer da obediência.

Como uma ação bônus em seu turno, você pode escolher reduzir seu valor de inteligência em um valor igual ao seu bônus de proficiência até o final de seu próximo turno.

Se você fizer isso, seu nível de insanidade será reduzido na mesma proporção. Enquanto sua inteligência é reduzida dessa forma, você se apaixona por um aliado de sua escolha e tem vantagem em testes e testes de resistência feitos para seguir qualquer comando ou sugestão dada a você pelo alvo de sua paixão.

PESADELOS ERÓTICOS

A partir do 5º nível, você aprendeu a transformar pesadelos horríveis em fantasias eróticas simplesmente deixando ir.

Criaturas que fallham em seus testes de resistência contra sua zona de pesadelos ficam intoxicadas e hiperexcitadas ao invés de assustadas.

Espalhando Servidão

No 11º nível, você aprendeu a espalhar a felicidade da servidão irracional. Enquanto estiver sob os efeitos de seu recurso de intelecto de rendição, você conhece os feitiços Comandar, Sugestão, e pode lançá-los sem gastar mana ou componentes materiais. Carisma é sua habilidade de conjuração para esses feitiços.

Você pode usar esse recurso três vezes, após o que deve completar um longo descanso antes de poder fazê-lo novamente.

Ação irrefletida

Ao atingir o 17º nível, você escolheu se entregar inteiramente ao prazer, permitindo que você aja sem necessidade de pensar. Enquanto estiver sob os efeitos de seu recurso Intelecto de Rendição, você pode usar sua reação para obter a condição Desinibido.

Enquanto afetado dessa forma, você é afetado como se fosse pela magia Velocidade por um número de rodadas igual ao seu bônus de proficiência. Os alvos de seus avanços sexuais podem ser determinados por seus aliados, e não pela proximidade.



Tabela de Insanidade

Resultado Efeito

01	Você se vê falando reflexivamente na terceira pessoa, como se estivesse contando sua própria história, em vez de vivê-la.	12	As últimas horas são um borrão; você não consegue se lembrar de nada que aconteceu desde seu último descanso longo.
02	Para onde quer que você olhe, você não consegue se livrar da sensação de que tudo está ligeiramente fora do lugar - como se o universo inteiro tivesse de alguma forma sido deslocado 5 centímetros para a esquerda.	13	Gastar dinheiro ou ser mimado pelos outros é, tipo, tão gostoso!. Sempre que você ou outra criatura gasta riqueza para comprar algo para você, você ganha 2d6 de estimulação psíquica.
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	14	Seus hábitos alimentares se tornam terrivelmente precisos e pouco saudáveis. Você só pode obter os benefícios de uma refeição se ela for composta principalmente de balas e doces.
04	Sexo e masturbação são as únicas coisas que parecem prender sua atenção. Você se torna rapidamente obcecado por buscas de prazer físico.	15	Você se descobre inexplicavelmente atraente, mesmo que os outros não compartilhem da opinião. Sempre que você vir seu próprio reflexo, você deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria CD 12 ou será incapaz de desviar o olhar.
05	Você acha o próprio mundo histericamente engraçado e começa a rir alto até das coisas mais simples. Essas risadas femininas borbulham de você mesmo quando você sabe que deve ficar quieto.		
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 no tempo verbal errado.		
07	A atração sexual brota de lugares inesperados. Você acha quase todo mundo atraente, especialmente amigos íntimos.		
08	Você é dominado pela sensação de estar sendo observado e 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. Sempre que fizer um teste de sabedoria ou inteligência, você rola duas vezes e pega o segundo resultado.		
10	Você se encontra fisicamente intoxicado pela substância mais leve. Você sofre a condição de embriaguez por 1 hora após consumir qualquer alimento ou bebida que lhe foi dito que foi enriquecido, independentemente de ter sido.		
11	Você desenvolve uma poderosa fixação oral e sente a necessidade constante de manter algo fálico na boca. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria com CD 10 para resistir a sugar tais objetos.		





16 A sensação é confusa e você parece ouvir cores ou sentir sons. Ao fazer testes de percepção, você trata a desvantagem como vantagem e a vantagem como desvantagem.

17 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.

18 Você seu vocabulário diminui a cada dia que passa palavras simples e grandes se tornam difíceis de pronunciar. Você tem desvantagem em testes de dissimulação, persuasão e desempenho que dependem da fala.

19 Você é submisso demais para tentar impor sua vontade aos outros. Você tem desvantagem em testes de persuasão e intimidação

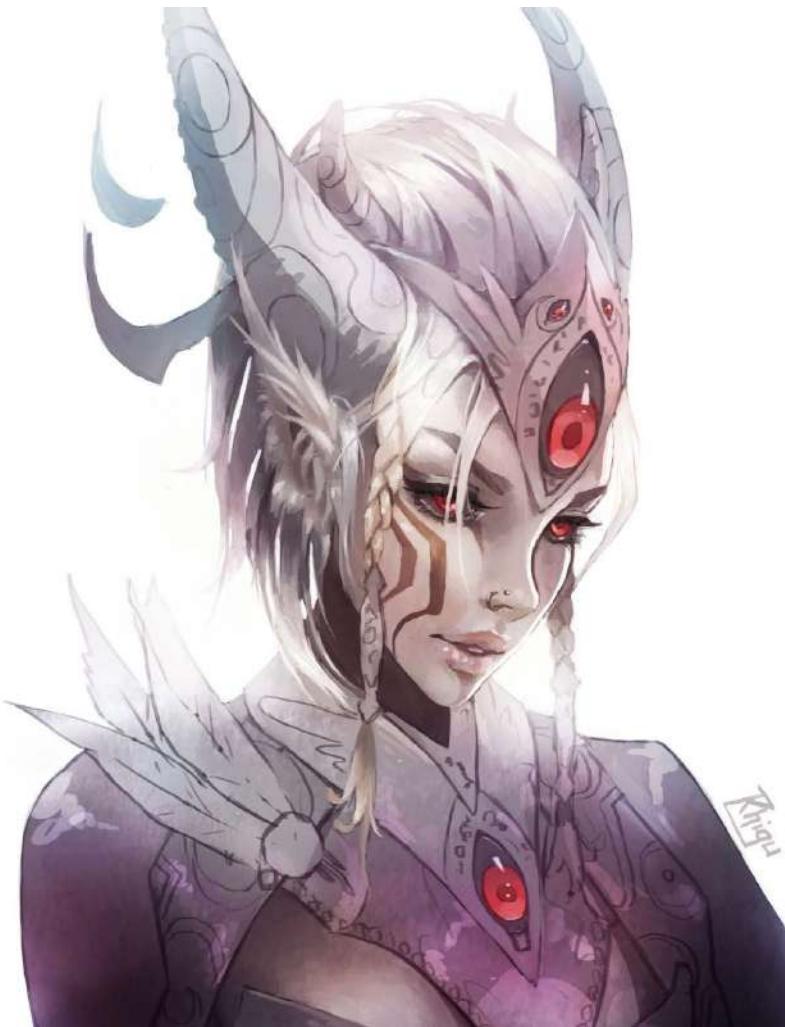
20 Suas memórias parecem fugir de você mesmo quando você as agarra. Sempre que você tentar se lembrar de uma pessoa, lugar ou evento em particular, jogue 1d4 em um 1, você não pode se lembrar da memória associada até completar um descanso longo.

21 Você não pode deixar de contar histórias fantasiosas, mesmo quando a verdade seria melhor. Você pode adicionar o dobro de seu bônus de proficiência a testes de dissimulação ao contar uma mentira, mas deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de carisma CD 12 para contar a verdade.

22 A luz brilha em seus sentidos como se você estivesse com uma ressaca terrível. Você tem desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão quando você, o alvo de seu ataque, ou o que quer que esteja tentando perceber está sob luz solar direta.

23 Você é estranhamente animado e ganha vantagem em todos os testes de habilidade em que você é proficiente. Este efeito dura até que você falhe em um teste de habilidade, momento em que você ganha desvantagem em todos os testes de habilidade.

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, mesmo que você possa ler normalmente esse idioma.



25 Você é muito simplório e ansioso por agradar para tentar qualquer tipo de trapaça. Você tem desvantagem em testes de perícia para mentir, enganar ou roubar.

26 A excitação constante embaça sua mente. Você ganha um nível de superestimulação e não pode ganhar os benefícios de um descanso curto

27 Você tem problemas para se concentrar na presença de implementos sexuais. Você tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de resistência enquanto estiver a 1,5 m de um implemento sexual exposto.

28 Seu cérebro idiota simplesmente não consegue juntar frases coerentes. Você deve obter sucesso em um teste de resistência de inteligência com CD 10 para falar coerentemente.

29 A diferença entre sonho e memória é mal definida. Você tem desvantagem em testes de conhecimento feitos para recordar informações, no entanto, com um 1 natural, você recorda informações relevantes que não teria como saber.

30 30 Você acha difícil tomar decisões e muitas vezes vacila em situações críticas. Sempre que rolar um d20, você trata uma rolagem de 2 ou menos 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 Seu próprio nome torna-se o gatilho de uma compulsão poderosa. 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 muita coisa da semana passada. Você não consegue se lembrar de nada que aconteceu durante os últimos 1d6 dias.

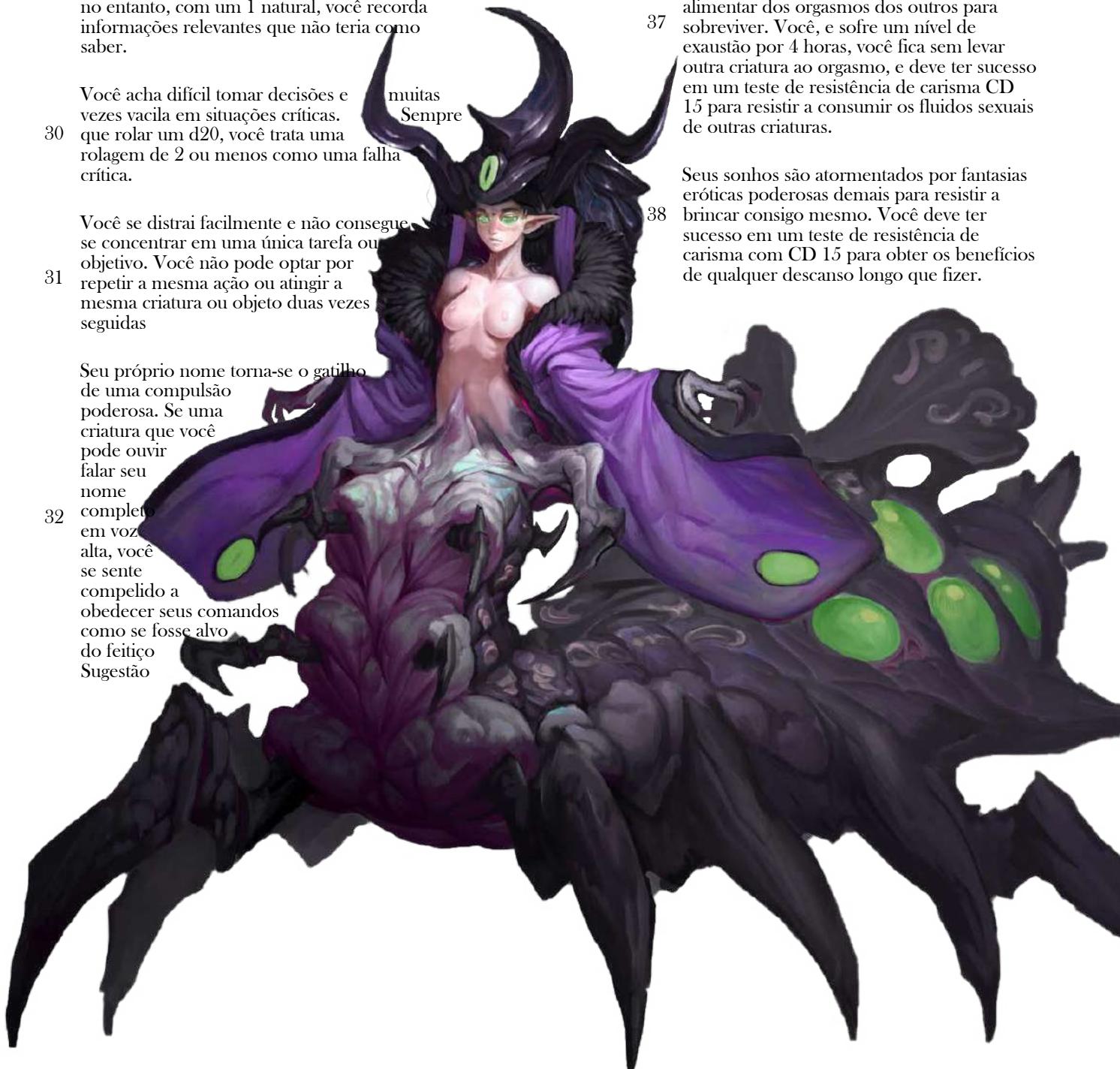
34 Você não consegue se lembrar de como usar as ferramentas que conhecia tão bem. Você perde uma proficiência em arma ou ferramenta, escolhida pelo Mestre

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 desvantagem em testes e testes de resistência enquanto pelo menos uma mão não 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, e sofre um nível de exaustão por 4 horas, você fica sem levar outra criatura ao orgasmo, e deve ter sucesso em um teste de resistência de carisma CD 15 para resistir a consumir os fluidos sexuais de outras criaturas.

38 Seus sonhos são atormentados por fantasias eróticas poderosas demais para resistir a brincar consigo mesmo. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de carisma com CD 15 para obter os benefícios de qualquer descanso longo que fizer.



39 Você foi affligido por uma maldição terrivelmente obscena, mesmo que ninguém mais pareça reconhecer os sinais. Você sofre os efeitos de uma Marca de Luxúria aleatória com um nível igual ou menor que seu bônus de proficiência.

40 Sua mente se recusa a guardar novas informações na memória. Ao final de cada descanso longo, você esquece tudo o que aconteceu desde que ganhou esse efeito de loucura.

41 Você se sente compelido a se repetir, para não cometer um erro. Sempre que você realizar uma ação, você deve repetir essa ação 1d4 vezes.

42 Seu corpo está dominado pela necessidade de se masturbar. Você deve ter sucesso em um teste de carisma com CD12 a cada rodada, ou passará seu turno se masturbando furiosamente.

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.

44 Você se vê tentando reflexivamente dar prazer às pessoas ao seu redor. Enquanto estiver a 1,5 m dos implementos sexuais expostos de outra criatura, você deve obter sucesso em um teste de carisma com CD 15 ou tentar uma investida sexual contra o alvo.

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 pelo seu Mestre.

46 Tudo te excita, mas parece que você não consegue gozar, não importa o quanto tente. Você ganha as condições Negado e Hiperexcitado.

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 fica hiperexcitado enquanto estiver a 3 metros da dita criatura.

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.

50 Você não consegue se lembrar de nada antes de ganhar esse efeito de insanidade e deve ser bem-sucedido em um teste de carisma com CD 15 para se beneficiar de qualquer uma de suas proficiências em perícias. Você ainda se lembra de como falar, andar e outras funções, e ainda pode usar habilidades e recursos de sua classe.

51 Seu corpo o trai a cada passo. Você falha automaticamente em testes de furtividade e deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de carisma CD 15 a cada rodada ou usar sua reação para fazer um avanço sexual contra uma criatura a um metro de você. Se nenhuma criatura ou objeto estiver presente, em vez disso, você faz uma investida sexual contra si mesmo.

52 A luxúria toma conta de cada momento do seu tempo livre. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 10 para obter os benefícios de um descanso longo ou curto. Em caso de falha, você passa o tempo todo se masturbando.

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 carisma CD 15 ou ficará incapacitado até o final do seu próximo turno.

54 Você vê o mundo através das lentes do desejo sexual não adulterado. Sempre que você entrar em uma nova área, você deve ter sucesso em um teste de resistência de carisma CD 15 ou estará sob os efeitos do feitiço terreno alucinatório controlado pelo Mestre. Com um 1 natural, você também ganha a condição desinibida até chegar ao clímax.



Fetiches, Kinks e Taboos

Apesar do que a maioria das pessoas pode estar disposta a admitir, poucas pessoas, sejam elas aventureiros ou pessoas comuns, têm 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.

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. Um fetiche pode ser algo guardado a sete chaves ou não, pode ser algo que ele compartilhe com alguém que goste ou se descoberto pode deixar ele bem sem graça.

Um Kink é uma perversão que da qual seu personagem nunca pensou a respeito e por isso não tem uma resposta clara se ele gosta ou não ou se toparia ou não. Diante de um Kink o personagem pode ficar constrangido ou curioso e dependendo da situação ele pode acabar experimentando em especial após uma noite de bebedeira ou após um pedido doce ao pé do ouvido.

Cada sociedade forma seu próprio conjunto de taboos, inclusive as relativas 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 comportamento sexual aceitável. Quanto mais rígida, repressiva e tacanha uma sociedade, mais tabus ela tem. Freqüentemente, eles servem apenas para separar os membros de uma sociedade e diferenciá-los de uma sociedade rival. 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, como por exemplo um personagem caótico maligno considerar normal atos desprevíveis.

Ao criar seu personagem, você pode escolher um ou mais fetiches, para cada fetiche escolhido ele deve escolher um Kink e um Taboo, seu mestre pode permitir que você ganhe fetiches, 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, mas raramente é uma lista completa.

Lista de Fetiches, Kinks e Taboos

Abuso sexual infantil

Adultos não iniciados (ver Ritos de passagem, abaixo)

Animal de estimação

Anônimo

BDSM

Bestialidade

Brinquedos性uais

Controle de natalidade

Curandeira vagabunda

Dominação-submissão

Escravidão

Estupro

Exibicionista

Gênero reverso

Golenfilia

Hipnófilo

Homossexualidade

Igualdade de gênero

Incesto (com família extensa/imediata)

Lactofilia

Masoquista

Masturbação

Necrofilia

Nudismo

Pirosssexual/Criosexual

Poligamia

Pornografia

Promiscuidade

Prostituição

Sadismo

Sexo anal

Sexo enquanto metamorfoseado, polimorfo.

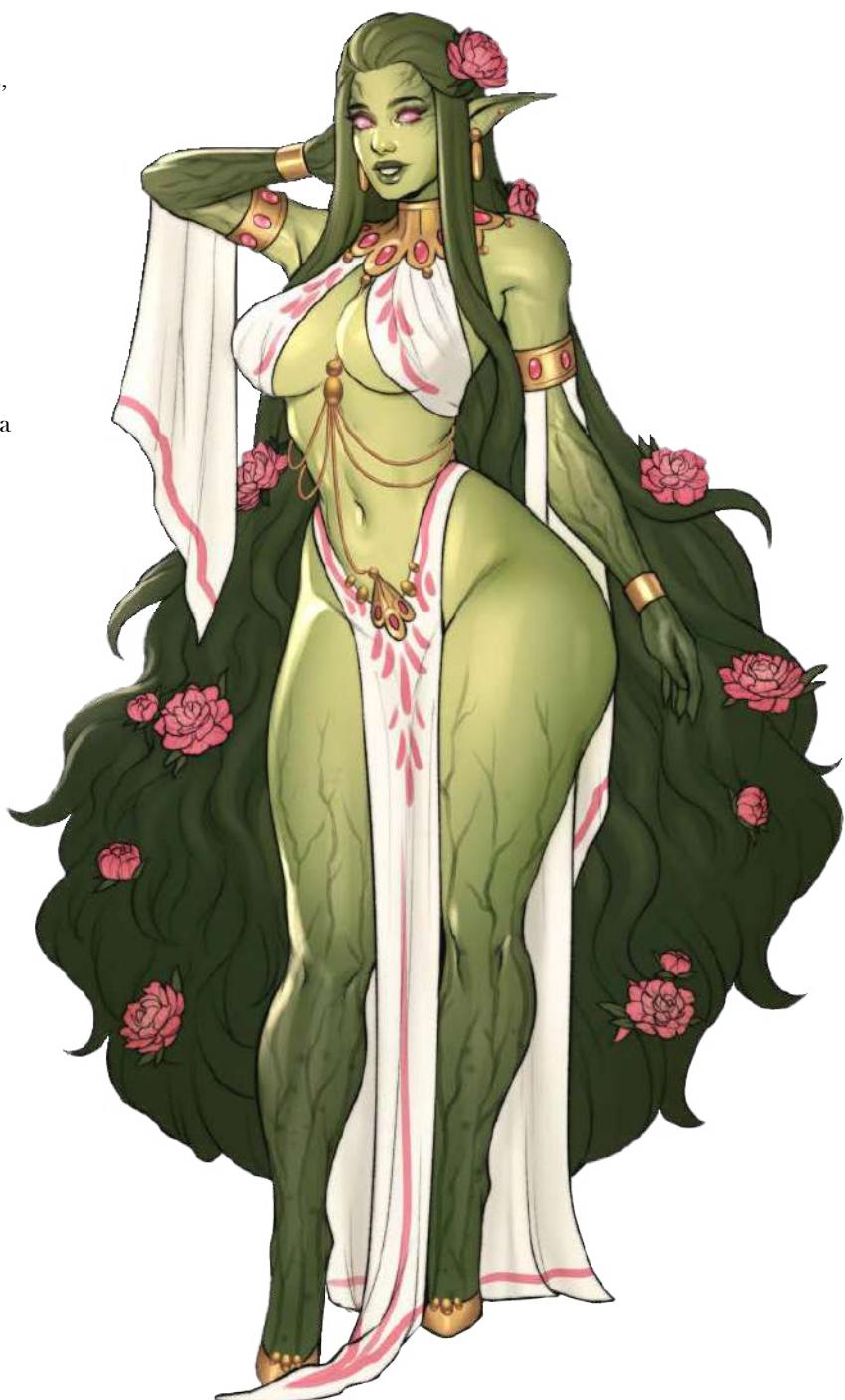
Sexo fora da casta social

Sexo fora da cultura específica

Sexo interespécies

Sexo não casado

Sexo oral



Sexo recreativo (não procriação)

Tamanho King/Queen

Transe Sexual

Travestismo

Tutor sexual

Vadia

Várias posições sexuais

Voyeur

Abuso sexual infantil

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.

Adultos não iniciados

Adultos que ainda não participaram dos ritos de passagem do seu povo, a não iniciação pode considerar o adulto ainda um infante ou alguém despreparado.

Animal de estimação

O gosto de ser tratado como um animal, recebendo afagos na cabeça ou mesmo usando coleiras. Muito comum em regiões selvagens.

Anônimo

O Anônimo é o prazer de se relacionar sem que o outro saiba quem é você, seja por vergonha ou prazer estranho. O anonimato pode ser tanto real ou falso, não importa, o que importa é o prazer.

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.

Bestialidade

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

Brinquedos性uais

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.

Controle de natalidade

Alguns aventureiros possuem casos amorosos em cada lugar que viaja e por isso muitos se acostumaram a somente se relacionar usando de algum instrumento anti-natalidade, seja comum ou mágica.

Curandeira vagabunda

Algumas curandeiras, no impeto de sua atividade curativa, muitas delas desenvolvem um prazer intenso por curar pessoas... literalmente se dedicando a esse ofício tanto por devoção quanto por luxúria. A magia vital lida com energias tão básicas que flertam com as energias性uais, fazendo algumas clérigas irem ao êxtase quando curam o máximo que conseguem.

Dominação-submissão

Aventureiros tem o costume de levantar suas armas contra o mal e por isso alguns desenvolvem um gosto em dominar pessoas mais fracas ou as vezes incrivelmente o contrário! Sentem prazer em se colocar no papel das pessoas que eles ajudam, sendo dominados por seus parceiros.

Escravidão

A escravidão é algo antigo e que marcou todas as sociedades, diferente da submissão, a escravidão é o prazer de ser tratado como um simples objeto por ser amante/senhor. Correntes, punições e entrega é algo comum entre aqueles que possuem tal desejo.

Estupro

O estupro é uma prática considerada odiosa na maioria dos lugares, porém isso não impede dela ser praticada em larga escala. Entre tribos selvagens tais práticas são comuns contra inimigos ou mesmo disputas internas. A perversão sexual do estupro pode ser tanto do 'real' quanto fantasiosa.

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性uais ou até mesmo mágicos!



Golensexual

Esse fetiche se refere ao gosto te ter um parceiro constructo, não um de combate mas sim um que se assemelha perfeitamente com um ser vivo, sempre bonito e cumprindo cada ordem sem a necessidade de apelar para a violência. Muitos magos ficam ricos vendendo golens de carne destinado ao prazer carnal de nobres ricos ou mesmo de aventureiras solitárias.

Hipnófilo

A hipnofilia é algo muito recorrente em Arton, variando desde 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 o companheiro de viagem, podem criar laços afetivos bem fortes como também de jovens nobres cansados e desejosos por algo 'diferente'.

Igualdade de gênero

Similiar ao homossexualismo, esse fetiche consiste em um casal hetero fantasiar os mesmos papeis, seja por apetrechos ou magia. Podendo ser muito comum com casal de aventureiros que se cansaram do mais do mesmo e aproveitam a solidão de uma viagem longa para tentarem fazer algo diferente e picante.

Incesto (com família extensa/imediata)

Esse fetiche é praticamente proibido em qualquer canto, porém pode ser encontrando em cultos destinado a Marah ou Lena onde os iniciados devem fazer sexo com os membros mais velhos do culto ou em tribos distantes onde ainda tal prática pode ser vista. Não é incomum histórias de incesto tanto em grupos familiares extenso como imediatos.

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...



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 a 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 se 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.

Nudismo

O nudismo é a prática onde o indivíduo ou até mesmo o casal tem o custume de andar sem roupa. Essa prática é um costume muito comum com druidas ou entre devotos radicais.

Pirossexual/Criosexual

Esse fetiche se caracteriza pelo desejo de ser estimulado seja por fogo ou frio, tal prática pode ser realizada com objetos quentes ou frios (que podem causar marcas e queimaduras), porém magias podem ser utilizadas, a magia mais comum é Esfriar/Esquentar metal.

Poligamia

O prazer desses adoradores se baseia em ter diversos amantes ao mesmo tempo. Seja homem ou mulher, o desejo de possuir ou ser possuído por vários parceiros. Grupos de aventureiros podem acabar tendo um relacionamento bem aberto e com vários parceiros, seja com seus colegas seja com amantes em tavernas.

Pornografia

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 acalantar aventureiros em suas noites longas e frias...

Promiscuidade

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

Prostituição

A mais antiga profissão do mundo, muitos aventureiros oferecem seus serviços性uais 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.

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 enquanto metamorfoseado

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

Sexo fora da casta social

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 fora da cultura específica

Semelhante à casta social, a restrição cultural pode ocorrer entre raças isoladas e ou reconhecidas como 'superiores' como elfos, dragões e trolls nobres. Tais relacionamentos quando descobertos geralmente levam ao banimento de um dos parceiros da cultura.

Sexo interespécies

Muitos consideram como algo nojento e proibido, porém tais relacionamentos não são raros e muito proibidos, gerando muitas vezes os híbridos. Em Yuden tal prática é abominada e pode resultar em prisão e humilhação pública.

Sexo não casado

O casamento é um rito muito comum em diversas sociedades, sendo considerado errado se relacionar com um personagem casado com outra pessoa sexualmente. Entre aventureiros podem ocorrer tais relacionamentos fora do casamento...



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 membro mais promíscuo, podem considerar tal ato como não sendo uma 'traição'.

Sexo recreativo (não procriação)

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.

Tamanho King/Queen

Esse fetiche se baseia no uso de implementos sexuais ou até mesmo magia para aumentar os atributos sexuais seu ou do seu parceiro. Esses fetiche pode ser usado com ou sem o consentimento do parceiro...

Travestismo

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

Tutor sexual

Esse fetiche se caracteriza pelo desejo de servir de guia para o seu parceiro, seja para iniciá-lo ao caminho do sexo ou para um novo fetiche.

Vadia(o)

Um vadio ou vadia são as pessoas que possuem um estilo de vida altamente sexualizado, diferente do promíscuo, o vadio não necessariamente precisa ser promíscuo e vice e versa. O vadio é a pessoa que gosta da conquista e terminar o dia numa cama quentinha com o 'amor' do dia. Aventureiros vadios com certeza já ficaram ou tentarão ficar com os seus colegas, por mais que isso seja odioso, mas pode ser útil quando precisarem seduzir uma dragoa...

Várias Posições Sexuais

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

Voyeur

O voyeurismo é o fetiche de observar sem ser notado ou não pelo observado. Pode se caracterizar de muitas formas desde observar alguém se banhando ou até mesmo de observar seu parceiro tendo relações com outros enquanto você assiste.

Consequências do Amor

e do Sexo

Amor e sexo podem adicionar profundidade incrível à sua experiência de jogo. No entanto, em um jogo que envolve sexo, muitas coisas podem resultar em algo do qual os personagem pode não estar preparado.

Casamento e Vínculo

"Que o amor, como o doce néctar, abençoe esta santa união."

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. No entanto, a vida de um aventureiro muitas vezes é inadequada para o casamento, considerando as tarefas perigosas que tal pessoa empreende.

Ao pegar a estrada em busca de riqueza, emoção ou promoção de uma causa ou ação, os aventureiros raramente passam tanto tempo em casa, promovendo uma vida familiar. Ainda assim, formar uma união com outra pessoa (ou várias pessoas) e ter filhos pode ser tão gratificante, frustrante e interessante quanto qualquer aventura normal.

Um personagem casado tem um parceiro (ou parceiros) em quem pode confiar, como alguém que fornece apoio emocional, social e financeiro. As pessoas casadas vivem vidas mais longas em nosso mundo, têm melhores finanças e são menos suspeitas em situações sociais - isso também pode se aplicar a um cenário de fantasia. Homens e mulheres casados mostram menos sinais de estresse e têm melhor sistema imunológico. Além disso, contam com alguém que pode cuidar deles na velhice, aumentando sua sensação de segurança.

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	Um ou mais machos e um ou mais 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 especial de casamento quebre (pode ser quebrado facilmente por qualquer um dos parceiros, outro pessoa, ou por um evento casual, como um terremoto)
- . Até que os anciãos da aldeia 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

Claro que nunca o desonrarei!

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.

Castidade

"Eu disse não."

Em um jogo sem sexo, todos os personagens podem ser considerados castos. Esses personagens em aventuras que incluem sexo, no entanto, podem perder tudo, desde encontros sociais atraentes até a poderosa magia que deriva do sexo. Eles podem se encontrar à margem do grupo sexualmente ativo, que o considera pudico ou tenso.

No entanto, ser casto em um jogo com sexualidade desenfreada tem suas próprias vantagens e contribui para uma experiência de RPG maravilhosa e intrigante. Ao não fazer sexo, o personagem evita os problemas inerentes às doenças性uals, gravidez e ligações indesejadas. Eles também têm uma chance melhor de evitar as predações de NPCs particularmente sedutores como súcubos.

Infidelidade e Castidade

O que significa ser casado em uma sociedade pode significar algo completamente diferente em outra.

Mesmo duas comunidades que adoram Marah, a divindade do casamento e do compromisso, podem interpretar os inquilinos sagrados da divindade de maneira muito diferente.

Um lugar pode sustentar que Marah criou o compromisso e o casamento como um meio de unir dois indivíduos de sexo oposto para um compromisso vitalício que não permite sexo fora do casamento. Outro lugar pode ter como norma que Marah criou o compromisso e se uma pessoa dá a sua palavra, essa palavra deve ser cumprida.

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 duradouras
- . Uma relação sexual externa é permitida apenas se não gerar uma criança



Consequências da Gravidez até a Concepção.

Já foi explicado anteriormente as regras de como engravidar, porém nessa parte iremos lidar com as consequências para os jogadores e também as mudanças no corpo do personagem até a concepção.

Como os aventureiros lidam com a gravidez? Se for planejado, deve ser um evento alegre, com os pais orgulhosos dedicando tempo, dinheiro e energia ao bem-estar da criança. Se não for planejado e ocorrer fora do casamento, o casal deve lidar com os mesmos problemas que ocorrem na vida real - eles devem se casar? Quem será responsável pelo bem-estar da criança? A criança será aceita na família ou será considerada bastarda?

À medida que ela chega ao fim, no entanto, uma aventureira pode se sentir menos inclinada a entrar em situações perigosas, já que seu corpo e instintos naturais restringem tais ambições. Por outro lado, os aventureiros podem ter uma maior paixão e vontade de aventura, de modo a prover o futuro de seus filhos. Em um mundo cheio de magia, nascimentos incomuns podem ocorrer. A criança pode nascer em nove semanas, em vez de nove meses, e chegar à adolescência em um piscar de olhos. Um dos pais pode ser um dragão, um celestial, um demônio ou alguma outra besta exótica, sendo o filho resultante um mestiço com poderes incomuns. Nesses casos, os pais devem lidar não apenas com um recém-nascido que chora, mas com um que espontaneamente cuspir fogo!

Obviamente, um dos resultados potenciais da atividade sexual é a gravidez e o nascimento de crianças. Para alguns, a gravidez resultante é algo a ser comemorado. Para outros, é um resultado preocupante, com questões de responsabilidade e dever colocadas em foco. Independentemente disso, a gravidez é uma questão que deve ser considerada se você deseja trazer os aspectos da sexualidade para o seu jogo.

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 da Gravidez	Resultado
primeiro "trimestre"	-
2º "trimestre"	Movimento reduzido em um quarto (redondo para baixo), -2 penalidade para Destreza
3º "trimestre"	Movimento reduzido pela metade, penalidade de -4 para Destreza, -2 de penalidade para 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.





Em quase todas as espécies (e sociedades), atingir a maioridade coincide ao mesmo tempo em que a criatura se torna fértil - "idade adulta", os dragões são únicos porque se tornam férteis muito mais cedo (começando ainda quando crianças) e permanecem férteis até morrerem de velhice.

Idade	Resistência a Gravidez
Criança -12 anos	+8
Jovem 12	+4
Adulto 20 anos	0
Maduro 35 anos	+4
Meia-idade 50 anos	+6
Velhice 70 anos	+8
Longevo +70anos	+10

Chance de concepção

Aggelus	100%*
Anões	10%
Bugbears	80%**
Centauros	60%**
Elfos em geral	5%
Feithnari	30%**
Gnolls	30%**
Gnomos	15%
Goblins	50%
Halflings	20%
Hengeyokais	20%
Hobgoblins	40%
Homens-Lagarto	75%**
Humano	20%
Hynnes	20%
Kathos	30%
Kobolds	50%
Lefou	10%
Medusas	25%
Meio-Dríades	Seguem a raça do pai
Meio-Elfos	20%
Meio-Orcs	35%
Meio-Ogro	30%
Minaques	30%
Minauros	25%
Minotauros	15%
Moreais	25%

Nagahs	60%
Nimbus	20%
Orc	40%
Quareens	25%
Quellons	10%
Povos-Trovão	20%
Sereias	20%
Sklirynei	20%
Sprites	100%*
Sulfure	100%*
Thri-Kreen	10%
Trogloditas	70%**
Trolls Nobres	30%
Vardak	1%**

* 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%

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
- . Circuncisão
- . Parte do corpo distendida ou remodelada (como lábios, orelhas, pESCOço, órgãos genitais)
- . Presbíteros/Decreto do Conselho
- . Primeiro filho concebido
- . Primeiro encontro sexual
- . Primeiro uso da habilidade similar a magia
- . Marcações de carne
- . Caçar ou matar uma criatura em particular
- . Casar-se
- . Menstruação (somente mulheres)
- . Jornada pessoal
- . Piercing
- . 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.

Circuncisão:

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

Distensão corporal:

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

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 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 encontro sexual:

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

Primeiro uso de habilidade similar a magia:

O despertar do conhecimento Arcano ou Divino abre m 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.

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.

Caçar uma criatura:

Um rito comum entre druidas, bárbaros e rangers chegado 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.

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 .



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.

Piercing:

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

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.

As doenças sexualmente transmissíveis são, na verdade, algumas das mais comuns: formas comuns de doença em qualquer mundo - conforme as pessoas se envolvem em contato sexual, elas também se expõem à infecção de seus parceiros. A maioria das doenças sexualmente transmissíveis causa poucos danos reais, mas, se não for tratada, pode ter consequências negativas a longo prazo.

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 beijador, são adquiridas apenas por meio da saliva - a proteção sexual não ajuda.

As doenças sexualmente transmissíveis são ainda mais insidiosas porque têm tempos de incubação mais longos do que a maioria das doenças, o que significa que a vítima pode nem saber que é portadora da doença por semanas ou meses após a infecção. Em sua ignorância, uma vítima pode involuntariamente espalhar a doença para muitas outras durante esse período em que os sintomas ainda não se manifestaram.

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 DSTs são consideradas muito mais "sujas", especialmente em áreas que têm visões conservadoras sobre elas, inclusive acreditando que elas são alguma punição divina.

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 -2 de penalidade nos testes de Diplomacia em qualquer situação em que se saiba que o personagem a carrega a doença. Essa penalidade pode aumentar para -4 em situações sexuais em que a outra pessoa fica sabendo da doença (como durante uma tentativa de sedução).

A critério do Mestre, essa penalidade pode persistir, mesmo após o personagem ter sido curado da doença, simulando a discriminação geral que a maioria das sociedades tem em relação a esses tipos de aflições. Alguns doenças, como a maldição do beijador e piolhos dos amantes (descritas abaixo), são muito mais comuns e "aceitável", reduzindo assim a penalidade nos testes de Diplomacia para -1.

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 alguns são novos, com algumas de natureza mágica, tornando sua cura ainda mais difícil. Qualquer doença transmissível por contato, como a podridão da múmia também é sexualmente transmissível.

Calamidade de Asteral:

Uma doença horrível que destrói o corpo, em homenagem a sua primeira vítima.

Bola-Roxa:

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/preto.

Anel Negro:

Uma doença magicamente resistente . Faz com que a genitália escureça, apodreça e, finalmente, caia.

Liberação Ardente:

causa micção extremamente dolorosa, febre alta e alucinações. Se o segundo salvamento falhar e a doença não for tratada por 3 meses, há 50% de chance de a vítima sofrer insanidade permanente (como o feitiço).

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.

Peste na Virilha:

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

Toque febril:

Causa febre alta e eventual cegueira.

Febre do Carnaval (Sob):

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

Bruto Peludo:

Esta aflição faz com que o cabelo áspido jorre em tuhos desiguais por todo o corpo do sofredor.

Maldição do beijo:

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

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 outra doença (exigindo uma verificação separada para evitar contraí-la).

Licantropia (Sob):

Esta doença afeta apenas humanóides e gigantes. O período de incubação é até a primeira noite da próxima lua cheia.

Apodrecimento da Múmia (Sob):

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 afigida com podridão de múmia deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador CD 20, ou o feitiço não terá efeito no personagem afilito. Para eliminar a podridão da múmia, deve-se primeiro ser quebrada com o encantamento remover a maldição (exigindo um teste de nível de conjurador CD 20 para qualquer feitiço), após o qual um teste de nível de conjurador não é mais necessário para lançar feitiços de cura na Vítima, e a podridão da múmia pode ser curada magicamente como qualquer doença normal. Uma criatura afilita que morre de podridão de múmia murcha na areia e a poeira é soprada ao primeiro vento mais forte.

Vampirismo (Sob):

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

A qualquer momento, um vampiro pode ter criado escravizados totalizando não mais que o dobro do seu Modificador de Carisma; qualquer Cria que ele crie que 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.

Deleite da Prostituta:

Esta doença levemente debilitante esgota a Força do doente e tem um estranho efeito colateral. Faz com que seus órgãos genitais excretam 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 de carne sem escrúpulos costumam usar emplastos com esse veneno para poder roubar clientes incautos.

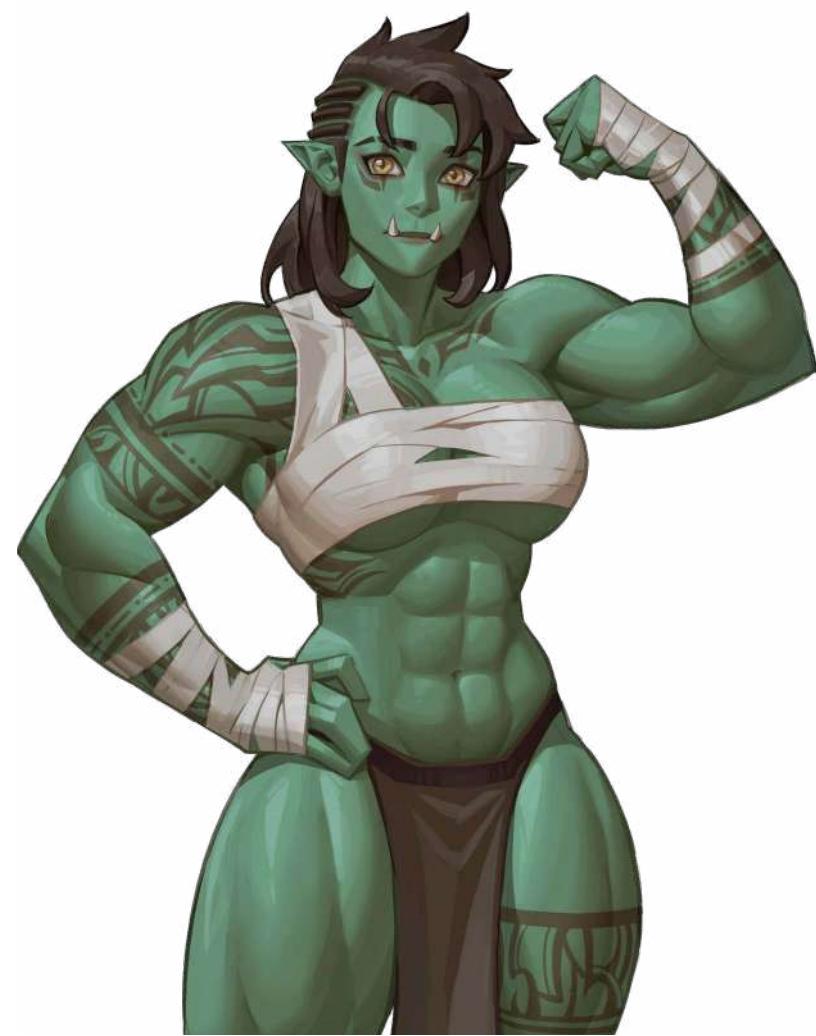
Doença Sexualmente Transmissível	Infecção	CD Fort	Incubação	Danos
Calamidade de Asteral	Sexual	18	6 meses	1d8 For, 3d6 Con ¹
Bola-Roxa	Sexual	16	1 dia	1d3 Des, 1d3 Des
AnelNegro	Sexual	20	1 semana	1d8 Con ¹² , 1d8 Sab ¹²
Liberação Ardente	Sexual	12	1 semana	1d3 Des
Vergões Carmesim	Sexual	13	1 mês	1d2 Des, 1d2 Car
Peste na Virilha	Sexual	14	1d4 dias	1d2 Con ²
Toque Febril	Sexual	14	1 mês	1d2 Con, 1d2 Int ³
Febre do Carniçal	Ferimento, sexual	12	1 dia	1d3 Con, 1d3 Des
Bruto Peludo	Sexual	13	1d3 dias	1d2 Car
Maldição do Beijo	Sexual	12	1d3 dias	1d3 Des
Piolho do Amante	Sexual	12	1 dia	1d3 Des
Licantropia	Lesão, Sexual	15	Especial	-
Apodrecimento da múmia	Contato , Sexual	16	1 minuto	1d6 Con, 1d6 Car
Vampirismo	Ferimento, Sexual	20	1d4 dias	2d4 Con
Deleite da Prostituta	Sexual	15	1 dia	1 For, especial

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.

TALENTOS.... EM BREVE...



SEXUAL SADIST

You get off on causing pain, and know how to use weapons in unique and exciting ways.

- You gain proficiency in 3 martial or exotic weapons of your choice, and may use them as sexual implements.
- Whenever you deal damage using one of your chosen weapons, you gain psychic stimulation equal to half your proficiency bonus.

SHOCK JOCKEY

50,000 Volts, strait to the nipples! Sounds like a good time to you!

- You gain resistance to lightning damage
- Whenever you take lightning damage equal to less than your inhibition score, you may choose to treat it as cold stimulation instead.

SIZE KING/QUEEN

Whoever said “size doesn’t matter” obviously never met you.

- You treat sexual implements as one size category smaller when determining the negative effects of being penetrated.
- You gain vulnerability to stimulation from sexual implements of size category large or bigger

SLAVE KEEPER

Your submissives know that they are no more than valuable property to you. And no one touches your property without your permission.

- Whenever a creature you can see targets an ally within 10 ft of you with an attack or sexual advance, you may use your reaction to make an opportunity attack against the triggering creature.
- Allies have disadvantage on charisma checks and saving throws while within 10 ft of you.

STREET WHORE

Who says you can't mix business with pleasure? Nothing gets you hotter than a fistful of dirty gold coins.

- You receive twice the normal value when exchanging sex for goods or services.
- Your inhibition score is reduced by half when being paid for sex.

SWINGER

One is boring, two is alright, But three or more is where it finally starts to get interesting.

- You gain resistance to stimulation from direct sexual advances if you are currently engaged by less than two partners
- Whenever you gain stimulation, from a direct sexual advance, you gain additional stimulation equal to your current number of partners, minus 1.

TOTAL FUCKING BIMBO

You realized a long time ago that the dumber you were, the prettier you felt. And you love feeling pretty

- You have disadvantage on intelligence checks and saving throws.
- Whenever you fail an intelligence check or saving

throw, you gain advantage on your next persuasion check or sexual advance.

TRAINER

You find pleasure in training others to fit your desires, and gain an erotic thrill from watching them do as they are told.

- You may use the help action as a bonus action on your turn.
- Whenever an ally succeeds on a check or saving throw as a result of your help action, you gain psychic stimulation equal to your proficiency bonus

TRANCE-SEXUAL

Nothing is more erotic to you than having your mind alters or played with - which has forced you to be hyper-aware of how you might be manipulated.

- You have advantage on insight checks, and checks made to recognize illusions or enchantments.
- Whenever you fails a saving throw against an enchantment or illusion spells, you gain additional psychic stimulation equal to your proficiency bonus.

VOYEUR

You get off watching the erotic exploits of others, and have a knack for noticing things you were never intended to see.

- You have advantage on investigation and perception checks while hidden
- You gain psychic stimulation equal to half your proficiency bonus whenever a creature you can see hits with a sexual advance, or fails an inhibition saving throw.





SPELL DESCRIPTIONS

There are few things that motivate mortals more than sex, and no less can be said of mages. While most would deny it, anyone with access to magic has at some point wondered just what sorts of unique pleasure they might experience - or create - through their unique craft.

The spells below are Presented in alphabetical order, and represent some of the most well known spells, designed specifically for sex or related purposes.

AFFIRM GENDER

1st-level transmutation

Casting Time: 1 action

Range: touch

Components: V, S

Duration: 2 hours

With a gentle touch and an affirming word, you alter a creature's sexual characteristics and natural implements to match its gender. Sexual implements created in this way are of the same size category as the creature they are attached to.

At Higher Levels: When you cast this spell using spell slot of 2nd Level of higher, the duration of the spell increases by 2 hours for each slot level above 1st. When you cast this spell using spell slot of 5th Level of higher, the duration instead becomes 24 hours. When you cast this spell using spell slot of 8th Level of higher, the effect becomes permanent

ARCANE LEASH

3rd-level conjuration

Casting Time: 1 Action

Range: 10 ft

Components: V, S, M (a length of rope, chain, or leather strip)

Duration: Concentration, up to 1 hour

You snap your fingers and demand obedience as a spectral collar clasps around the neck of your target, preventing them from straying beyond your reach. Choose one creature within 10 feet that you can see. The target must succeed on a charisma saving throw, or become infatuated by you for the duration of this spell.

While infatuated in this way, the creature cannot willingly move more than 10 feet away from you. If an effect or circumstance would force the target to move more than 10 ft from you, the spectral leash snaps, and the spell ends.

BEGONE THOT

2nd-level abjuration

Casting Time: Reaction, When you are targeted by a sexual advance

Range: 20 ft

Components: V, S

Duration: Instantaneous

You speak words of arcane power, expelling a creature who's sexual attentions are unwanted. The triggering creature is randomly teleported to a space within 120 ft that is not within your line of sight.

CELIA'S TRIGGERED SUGGESTION

5th-level enchantment

Casting Time: 1 minute

Range: touch

Components: V, M (a pinch of gemstone dust worth at least 100gp)

Duration: 24 hours

You layer a powerful suggestion deep within the subconscious of a sleeping or unconscious creature that can hear and understand you. Choose a specific condition or trigger (such as a spoken word, or the snap of a finger) and suggest a short activity or course of action. Creatures that can't be charmed are immune to this effect.

The suggestion must be worded in such a manner as to make the course of action sound reasonable. Asking the creature to stab itself, throw itself onto a spear, immolate itself, or do some other obviously harmful act ends the spell.

For the duration of this spell, each time the condition is met, the target must make a Wisdom saving throw. On a failed save, it pursues the course of action you described to the best of its ability. If the condition isn't met before the spell expires, the activity isn't performed.

On a successful save, or if you or any of your companions damage the target, the spell ends.

At Higher Levels: When you cast this spell using a 6th-level spell slot, the duration is 10 days. When you use an 7th-level spell slot, the duration is 30 days. When you use a 8th-level spell slot, the duration is a year and a day. When you use a 9th-level spell slot, the duration is permanent until dispelled

CROWN OF LECHERY

1st-level enchantment

Casting Time: 1 Action

Range: 120 ft

Components: V, S

Duration: concentration, up to 1 minute

One humanoid of your choice that you can see within range must succeed on a Wisdom saving throw or become charmed by you for the duration. While the target is charmed in this way, an ethereal crown of thorny roses appears on its head, and its pupils dilate into glowing hearts.

The charmed target must use its action on each of its turns to make a sexual advance against a creature other than itself that you mentally choose. If the charmed creature is not within reach of another creature, you may instead choose for it to move its speed towards a creature of your choice. The target can act normally on its turn if you choose no creature.

On your subsequent turns, you must use your action to maintain control over the target, or the spell ends. Also, the target can make a Wisdom saving throw at the end of each of its turns. On a success, the spell ends.

CUPID'S ARROW

4th-level evocation

Casting Time: 1 Action

Range: 90 ft

Components: V, S, M (a phial of fragrant perfume)

Duration: 1 minute

A shimmering pink arrow streaks toward a target within range and bursts in a cloud of potent aphrodisiac. Make a ranged spell Attack against the target. On a hit, the target takes 1d8 poison stimulation, and must succeed on a wisdom saving throw or become infatuated by the next sexually compatible creature it sees for the duration of the spell.

A creature may repeat this saving throw any time it takes damage, or is subjected to harm by the source of its infatuation, ending the effect on a success. When the effect ends, the creature knows it was charmed.

At Higher Levels: The duration of this spell becomes 1 hour when cast at 5th level, 8 hours when cast at 6th level, 24 hours when cast at 7th level, 1 month, when cast at 8th level, and 1 year when cast at 9th level.

DETECT SEXUAL ALIGNMENT

1st-level divination

Casting Time: 1 action

Range: Self

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 1 minute

For the duration of this spell, you learn the basic elements of a creature's sexuality simply by looking at them. You can discern what sex or sexual characteristics a creature is attracted to, what races or creatures a creature is attracted to, and if a creature has a preference for dominance or submission during sex.

This spell does not reveal any of a creature's kinks or fetishes, or reveal sexual preferences the creature is unaware of.

DOMINATE CLOTHES

5th-level transmutation

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S, M (a length of golden thread)

Duration: Concentration, up to 1 minute

The Target's clothes animate to follow your commands, forcing the same acting on the target's turn, and attempting to force the target to follow your instructions.

At the start of each of its turns, a creature wearing these clothes must make a strength check against your spell save DC. On a success, the creature takes its turn normally. On a failure, the creature's clothes force it to obey your mental commands to the best of their ability, as per the dominate person spell.

A creature may attempt to rapidly free itself from the clothes by making a dexterity check against your spell save DC. On a success, the creature strips naked, and its clothes take on the statistics of a suit of Animated armor.



DOMINAE'S DESPERATE DENIAL

2nd-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 90 ft

Components: V, S, M (a loop of silk ribbon)

Duration: Concentration, up to 8 hours

You cast your power out over those around you, denying them the release of orgasm. Roll 5d8; the total is how many hit points of creatures this spell can affect. Creatures within 20 feet of a point you choose within range are affected in ascending order of their current hit points (ignoring denied creatures).

Starting with the creature that has the lowest current hit points, each creature affected by this spell gains the denied condition until the spell ends, or you grant it verbal permission to climax. Subtract each creature's hit points from the total before moving on to the creature with the next lowest hit points.

A creature's hit points must be equal to or less than the remaining total for that creature to be affected. Constructs and creatures immune to being charmed aren't affected by this spell.

FLAMES OF DESIRE

1st-level abjuration

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 1 minute

A glowing aura of lust surrounds you, empowering you with the sexual energy of a succubus. You gain 5 untamed arousal points for the duration. If a creature hits you with a direct sexual advance while you have these points, the creature gains 5 fire stimulation.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, both the temporary arousal points and the fire stimulation increase by 5 for each slot.

INCITE LUST

3rd-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 30 ft

Components: V, S, M (your own natural implement)

Duration: Concentration, up to 1 minute

When you cast this spell, you present your natural implement and choose any number of creatures within range that can see you. Each target must succeed on a Wisdom saving throw or be charmed by you until the spell ends, or until you or your companions do anything harmful to it. While charmed in this way, a creature can do nothing but use its movement to approach you in a safe manner. While an affected creature is within 5 feet of you, it cannot move, but simply stares Lustfully at your body.

At the end of each of its turns, an affected target can make a Wisdom saving throw. If it succeeds, this effect ends for that target.



INFATUATING SHAFT

3rd-level enchantment

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 1 minute

The next time you hit a creature with a ranged weapon attack before this spell ends, the projectile gives off a strong scent of perfume as it is loosed. The attack deals 2d6 psychic stimulation to the target instead of its normal damage.

Additionally if the target is a humanoid, it must make succeed on a Wisdom saving throw, or be infatuated by you until the spell ends.

INTOXICATING SMILE

2nd-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: Self

Components: V, S, M (a warped mirror)

Duration: Concentration, up to 1 minute

You Smile Enticingly, using the force of your presence to impair your target's judgment. The target must succeed on a charisma saving throw or become intoxicated for the duration.

A creature may repeat this saving throw at the beginning of each of its turns.





JANINE'S ARCANE THEATRE

5th-level divination

Casting Time: 1 minute

Range: self

Components: V, S, M (A Diamond worth at least 500gp)

Duration: concentration, up to 8 hours

You cast your voice and image across the plane, making it visible to hundreds of individuals at once. When you cast this spell, choose a specific passphrase. Up to 100 Creatures who know this passphrase immediately become aware that you are casting this spell, and may choose to see and hear you, so long as they are on the same plane of existence.

You create up to three Invisible sensors within 10 feet of yourself. Creatures can see and hear through the sensor as if they were there. The sensor moves with the with you, remaining within 10 feet of you for the Duration. A creature that can see Invisible Objects sees the sensor as a luminous orb about the size of your fist.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 6th level or higher, the number of creatures who can see or hear you increases by 100 for each spell slot above 5th.

LAUNDRY DAY

enchantment cantrip

Casting Time: 1 reaction, when seen by another creature

Range: 30 ft

Components: V

Duration: 1 hour

When noticed for your unusual attire or appearance, you speak a word of power, causing all creatures within range that can hear you to regard your appearance as completely normal for the duration of this spell. This does not cause them to ignore your presence, or allow you to go unnoticed in places you are not welcome, simply to be considered normal in appearance.

For example, you could cause people at a dinner party to ignore the fact that you are naked, or that you are of an unusual race or appearance, but you could not cause them to ignore your presence in the castle, or make them believe you are an invited guest.

LUBRICATION

conjuration cantrip

Casting Time: 1 bonus action

Range: Touch

Components: S

Duration: 1 minute

You trace your fingers over yourself or a willing partner, and softly tease their waiting body. For the duration of the spell, A slick oily lubricant coats the target's orifice, allowing the target to safely withstand penetration by sexual implements up to two size categories larger than it's own, or to safely penetrate creatures up to two size categories below it's own without causing harm.

SELINA'S GLORYHOLE

3rd-level conjuration

Casting Time: 1 action

Range: 15ft

Components: V, S

Duration: Up to 1 hour

You call forth your own magic, transforming an arcane sensor to give potential peeping toms more than just a show.

Choose one arcane sensor you are aware of, such as those created by the *Arcane Eye* or *Scrying* spells. For the duration of this spell, the sensor transforms into a small portal, large enough to fit a single sexual implement through. This portal connects to the creature using the sensor, allowing them to make direct sexual advances against you, or other creatures within 5ft of the sensor.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the number of sensors you can affect in this way increases by 1 for each level above 3rd.

MAGECOCK

3rd-level Conjunction

Casting Time: 1 action

Range: 30 ft

Components: V, S

Duration: 1 minute

A spectral, floating cock appears at a point you choose within range. The cock is of medium size, and lasts for the Duration, or until you cast this spell again.

When you cast the spell, you can make an direct sexual Advance against a creature within 5 feet of the weapon, using your spell attack modifier. On a hit, the target takes force stimulation equal to $1d8 +$ your Spellcasting ability modifier.

As an Action on Your Turn, you can move the cock up to 20 feet and repeat the Advance against a creature within 5 feet of it.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot 4th Level of or higher, the you summon an additional cock for each slot level above 3rd. You may command each of these cocks using the same action, making a sexual advance with each of them against the same creature

MAULD'S GOBLINIZING GIFT

4th-level transformation

Casting Time: 1 Action

Range: Touch

Components: V, S, M (a phial of sap from a rubber tree)

Duration: 1 hour

You trace your finger along the skin of a willing creature, instilling them with the rubbery resilience of a goblin. For the duration of this spell, the target ignores any penalties or harmful effects caused by sexual penetration. Additionally, the Target's body can be stretched and distended by up to twice its normal size, allowing it to safely store or transport items of an appropriate size inside of itself.

MINDBREAK

8th-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 150 feet

Target: A creature you can see within range

Components: V, S, M (a crystal phallus)

Duration: Instantaneous

You enthrall the mind of a creature that you can see within range, attempting to shatter its intellect and common sense. The target takes $4d6$ psychic stimulation and must make an Intelligence saving throw.

On a failed save, the creature's Intelligence and Wisdom scores become 1. The creature can't cast spells, activate magic items, or communicate beyond pleasured grunts or moans. The creature can, however, identify allies and sexual partners, and obey simple commands.

At the end of every 30 days, the creature can repeat its saving throw against this spell. If it succeeds on its saving throw, the spell ends.

The spell can also be ended by greater restoration, heal, or wish.



MIRACULOUS MILK

4th-level transmutation

Casting Time: 1 hour

Range: Touch

Components: V, S.

Duration: instantaneous

You massage and caress the breasts of a willing creature, encouraging the production of restorative milk.

The target begins lactating, and may expend a number of hit dice equal to its half its level to produce a quart of milk for each hit dice spent. Each quart of milk is treated as a *potion of healing*. The milk loses its potency if it has not been consumed within 24 hours of the casting of this spell.

At Higher Levels: If you cast this spell using a spell slot of 6th Level or higher, the milk is treated as *potion of greater healing*. If you cast this spell using a spell slot of 8th Level or higher, the milk is treated as a *potion of superior healing*.

PAINLESS BIRTH

3rd-level Enchantment (ritual)

Casting Time: 1 action

Range: Touch

Components: V, S, M (a pink orchid)

Duration: Concentration, up to 8 hours

You tend to a creature in the throws of labor, transforming their pain into pleasure. For the duration of this spell, any damage a creature suffers as part of giving birth is instead applied as stimulation, and any levels of exhaustion suffered as a result of giving birth are instead treated as levels of overstimulation.

PLAQUE OF PERVERSION

9th-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: touch

Components: V, S, M (a tube of bright pink lipstick)

Duration: Concentration, up to 1 hour

You place a corruptive kiss on your target, releasing them from the bonds of their own inhibitions, and encouraging them to do the same to others. The target must succeed on a wisdom saving throw, or become uninhibited for the duration of the spell.

When a creature affected by this spell succeeds on a direct sexual advance against another target, the target of this advance must make a wisdom saving throw with a DC of 16. On a failure, the effects of this spell extend to the include target

POWER WORD CUM

8th-level Enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V

Duration: Instantaneous

You speak a word of power that overwhelms one creature you can see with world shaking pleasure. If the target's Inhibition score is lower than your Spell save DC, it immediately Climaxes, otherwise this spell has no effect.

While the target of this spell is incapacitated due to climax, it is vulnerable to all stimulation, instead of immune.

POWER WORD MILK

6th-level Transmutation

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V

Duration: Concentration, up to 1 minute

You speak a word of power and the target's breasts burst forth with a seemingly endless spring of delicious milk. The target must succeed on a constitution saving throw, or begin violently lactating

While Lactating, the target cannot wear armor, and any stimulation applied to its breasts is doubled. If the target is wearing armor when this spell takes effect, the armor is removed by the force of violent lactation.

POWER WORD RUIN

2nd-level abjuration

Casting Time: 1 reaction, when a creature within range makes a climax saving throw.

Range: 30 ft

Components: V

Duration: Instantaneous

As a reaction in the moment of a creature's greatest pleasure, you speak a word of twisted power, ruining the target's release. The target takes psychic damage equal to $1d8 + \text{any Untamed Arousal}$ the target currently has, and its arousal is reduced by the same amount.



PREDATOR'S PUNISHMENT

3rd-level abjuration

Casting Time: 10 minutes

Range: self

Components: V, S, M (a thorny rose)

Duration: 2 hours

Tracing fingers along your skin, you enchant your body to violently reject outside intrusion. For the duration of this spell, each time a creature attempts to penetrate you as part of a sexual advance must make a constitution saving throw. On a failure, the creature takes 1d8 piercing damage, and you may use a reaction to painfully grapple the creature. On a success, the creature takes half as much damage, and cannot be grappled in this way.

A creature grappled by this spell takes an additional 1d8 piercing damage at the start of each of its turns, and may use its turn to make a strength or dexterity check against your spell save DC, escaping the grapple on a success, but dealing an additional 2d8 piercing damage to itself.

This spell lasts for 2 hours, or until you choose to dispel it as a bonus action.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 4th Level or higher, the duration of the spell increases by 2 hours for each level above 3rd.



PREGNANCY WARD

1st-level necromancy

Casting Time: 1 action

Range: Touch

Components: V, S, M (a knotted piece of twine)

Duration: 1 hour

You touch a willing creature and speak a few words of subtle magic, tying the knotted twine around their wrist. For the next hour the target gains the infertile condition, and automatically succeeds on saving throws against becoming pregnant.

At Higher Levels: If you cast this spell using a spell slot of 2nd Level or higher, the Duration is 2 hours. If you use a spell slot of 3rd Level or higher, the Duration is 8 hours. If you use a spell slot of 4th level or higher, the Duration is 24 hours.

RAPID PREGNANCY

5th-level Transmutation (ritual)

Casting Time: 1 hour

Range: Touch

Components: V, S, M (a vial of menstrual blood)

Duration: Instantaneous

You tend to a pregnant creature, stimulating the reproductive cycle to shorten the term of its pregnancy. The remaining term of the target's pregnancy passes at a rate of 1 hour for each month it would normally require. When the pregnancy is over, the target gains 1 level of exhaustion for each hour the pregnancy lasted, up to a maximum of 5.

A pregnancy shortened in this way is considered a nontraditional pregnancy.

RUBY'S MINDFUCK

3rd-level Conjunction

Casting Time: 1 action

Range: 60 ft

Components: V, S

Duration: Concentration up to 10 minutes

You force a cock of pure psionic energy into the mind of a creature within range. The target must make a Wisdom saving throw, gaining 3d8 psychic stimulation on a failed save, or half as much stimulation on a successful one. On a failed save, the target becomes intoxicated and hyperaroused for the duration of the spell.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, the damage increases by 1d8 for each slot level above 2nd.

RUNAR'S INSTANT DISROBING

Conjunction Cantrip

Casting Time: 1 bonus action

Range: Touch

Components: V, S

Duration: Instantaneous

You touch yourself or a willing partner, and utter a seductive phrase. With a wave of your hand and a gentle touch, the target's clothes and equipment vanish from their body, and reappear in a neatly sorted pile at an unoccupied point within 10ft.

SALTY SURPRISE

evocation cantrip

Casting Time: 1 action

Range: 10ft

Components: V, S

Duration: Instantaneous

You spray fresh load of warm, sticky cum into the face of an unwitting creature. Choose one creature within range, or choose two Creatures within range that are within 5 feet of each other. A target must succeed on a Dexterity saving throw or take 1d6 acid stimulation, and subtract 1d4 from the next attack roll it makes before the end of your next turn.

This spell's damage increases by 1d6 when you reach 5th Level (2d6), 11th level (3d6) and 17th level (4d6).

SEXUAL DYSFUNCTION

4th-level transmutation

Casting Time: 1 action

Range: 30 ft

Components: V, S, M (a wet noodle or piece of string)

Duration: concentration, up to 1 hour

With a mocking gesture and a dismissive wave of the hand you curse one creature within range to have the libido of a limp noodle. Chose one creature within range that you can see. This creature must make a constitution saving throw. On a failure the target gains resistance to all stimulation for the duration of this spell, and it's natural sexual implements cannot be used to apply stimulation while affected in this way. A creature may repeat this saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on a success.

At Higher Levels: When you cast this spell using spell slot of 5th Level or higher, the spell no longer requires concentration, and its duration increases by 1 hour for each slot level above 4th.

SEXUAL DISSONANCE

6th-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 20 ft feet

Target: A creature you can see within range

Components: V, S, M (a shiny gem or piece of jewellery)

Duration: Concentration, Up to 1 hour

Using a glittering gemstone, you draw in and capture a mote of your partner's awareness, causing them to ignore sensations that would normally cause quite the reaction. The target must succeed on a wisdom saving throw, or become unaware of all sexual advances which target it for the duration of the spell.

Each time a sexual advance against the affected creature fails, the target may repeat this saving throw, ending the effect on a success. This spell ends early if the target fails a climax saving throw. A creature who succeeds on its saving throw against this spell becomes immune to its effects for 24 hours

SIREN'S SONG

4th-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 300 ft

Components: V

Duration: Concentration, up to 1 minute

You sing a seductive arcane melody, attracting creatures to you. Each humanoid within the spell's range that can hear you must succeed on a Wisdom saving throw or be infatuated by you for the duration. On your subsequent turns, you must use a bonus action to continue singing, otherwise the spell ends.

While infatuated by you, a target is hyperaroused. While it is more than 5 feet away from you, it must move on its turn toward you by the most direct route. It does not avoid opportunity attacks, but avoids moving into damaging terrain, such as lava or a pit.

At the end of each of its turns, and each time it takes damage, the target can make another Wisdom saving throw, ending the effect against itself on a success. A creature who succeeds on its saving throw against this spell becomes immune to its effects for 24 hours



SPECTRAL STOCKADE

2nd-level conjuration

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S, M (a piece of wood from a stocks or pillory)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Choose a Humanoid that you can see within range. The target must succeed on a Strength saving throw or be restrained for the duration as an unseen force clamps shut around their wrists, ankles and neck. At the end of each of its turns, the target can make another strength saving throw. On a success, the spell ends on the target.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 3rd Level or higher, you can target one additional Humanoid for each slot level above 2nd. The Humanoids must be within 30 feet of each other when you target them.

SPIKE FOOD AND DRINK

transmutation cantrip

Casting Time: 1 action

Range: Touch

Components: V, S, M (a fine vintage of wine)

Duration: 1 hour

You magically lace up to 10 lbs of food and 5 gallons of drink with the essence of alcohol, causing those who consume it to become inebriated. For the duration of this spell, any creature that consumes the spiked food or drink must succeed on a constitution saving throw or become intoxicated for the remainder of the spell's duration.

SPIRITS OF LUST

3rd-level conjuration

Casting Time: 1 Action

Range: Self (15 ft Radius)

Components: V, S, M (a lewd symbol or object)

Duration: Concentration, up to 10 minutes

When you cast this spell, you can designate any number of Creatures you can see to be unaffected by it. An affected creature is hyperaroused while in the area, and when the creature enters the area for the first time or starts its turn there, it must make a Wisdom saving throw. On a failed save, the creature takes 3d8 necrotic stimulation. On a successful save, the creature takes half as much damage.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 4th Level or higher, the stimulation increases by 1d8 for each slot level above 3rd.



TALI'S TWINNED SHAFT*4th-level conjuration***Casting Time:** 1 action**Range:** Self**Components:** V, S**Duration:** Concentration, up to 1 minute

For the duration of this spell, you gain a pair of serpentine cocks, with which you are considered proficient. You use your spell attack modifier when making sexual advances with these cocks, and may make a sexual advance with both cocks as part of the same action.

TANTALIZING TREAT*2nd-level conjuration***Casting Time:** 1 action**Range:** Touch**Components:** V, S, M (a pinch of bakers sugar)**Duration:** concentration, up to 8 hours

With an elegant flourish and a sprinkling of sweetness, you conjure an a magical confection. Any creature who consumes one this confection must succeed on a wisdom saving throw or become infatuated by you for the duration of the spell.

If the creature is harmed, or sees any of it's friends being harmed, the creature may repeat this saving throw, ending the effect on a success. The confection loses it's potency if it has not been consumed within 24 hours of the casting of this spell.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 3rd Level or higher, the spell creates one more confection for each slot above 2nd

TECHNICOLOR TENTACLES*6th-level conjuration***Casting Time:** 1 action**Range:** 90 feet**Components:** V, S, M (an eye from a tentacled creature)**Duration:** Concentration, up to 1 minute

Squirming, multicolor tentacles fill a 20-foot square on ground that you can see within range. For the duration, these tentacles turn the ground in the area into difficult terrain.

When a creature enters the affected area for the first Time on a turn or starts its turn there, the creature must succeed on a wisdom saving throw. On a failed save, the creature becomes charmed for the duration. While charmed by this spell, the creature is incapacitated and restrained. A creature that starts its turn in the area and is already restrained by the tentacles takes 3d6 bludgeoning stimulation.

A charmed creature may repeat this saving throw at the beginning of each of it's turns. On a success, the creature is no longer charmed, but remains restrained. A creature restrained by the tentacles can use its action to make a Strength or Dexterity check (its choice) against your spell save DC. On a success, it frees itself.



VIBE CHECK*transmutation cantrip***Casting Time:** 1 action**Range:** Touch**Components:** V, S**Duration:** Instantaneous

You instil the force of your magic into a flat-handed strike, attempting to return your target to their normal state of mind. Make an attack against a target you can see using your unarmed strike. On a hit, the target makes a saving throw against on condition currently affecting it, adding the damage dealt to the result.

VICTORIA'S SECRET POCKET*5th-level conjuration (ritual)***Casting Time:** 1 hour**Range:** Touch**Components:** S, M (a silver needle, and a bag of holding which the spell consumes)**Duration:** Until Dispersed

Using a silver needle, you carefully sew the dimensional pocket of your bag of holding into a discrete and private space. Choose an object or surface (including your own body) at least 2 inches in diameter.

For the duration of the spell, this surface functions as the opening to an extradimensional pocket with the same properties as a bag of holding. Only you can access this pocket, and any creature attempting to discover or recognize the existence of the pocket must succeed on an intelligence saving throw.

If the spell is dispelled at any point, the contents of this extradimensional pocket are ejected harmlessly into a space within 5ft. Dispelling this spell does not return the bag of holding.

You may only have one instance of this spell active at any time. If you attempt to cast the spell again, the original pocket is dispelled.

VILGA'S PHALLIC ENHANCEMENT*1st- level transmutation***Casting Time:** 1 action**Range:** touch**Components:** V, S**Duration:** 2 hours

With a sensual touch, you draw out the latent virility of a creature, granting it a powerful cock. This spell causes the creature to grow a cock of an appropriate size category for its race or species, or increases the size category of the creature's cock to increase by one.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 2nd Level or higher, the size category of the target's cock increases by 1 for each slot level above first, up to a maximum of gargantuan.

**VOYEUR'S VISION***illusion cantrip***Casting Time:** 1 action**Range:** Self**Components:** V, M (A few drops of purified springwater)**Duration:** 1 minute

Speaking a few subtle words and sprinkling clear water over your eyes, you are able to see much that would be hidden. For the next minute you can see through non-magical clothing. To you, this clothing appears transparent, and does not prevent light from passing through.

WORD OF SAFTEY*2nd-level abjuration***Casting Time:** 10 minutes**Range:** touch**Components:** V, S**Duration:** 8 hours

You touch a willing creature and prepare a magical safeword against unwilling bondage. Choose a word or phrase known to both you and the target. For the next 8 hours, you or the target may repeat this phrase as a free action, automatically freeing the target from any non-magical bindings, and ending the restrained and grappled condition if present. Once this phrase has been triggered, the spell ends.

At Higher Levels: When you cast this spell using a spell slot of 3rd Level or higher, you may choose to store a *dispel magic* or *remove curse* spell in the magical phrase by casting it as part of preparing the safeword. When the phrase is triggered, the stored spell is cast, targeting the same creature as this spell, or a single enchanted or magical object to which they are attuned.

XANABAR'S SEXUAL THIEVERY*4th-level transmutation***Casting Time:** 1 action**Range:** Touch**Components:** V, S**Duration:** 10 minutes

You trace your hands along the target, stealing a single feature of their body for yourself. The target must make a constitution saving throw. On a failure, choose one racial trait or anatomical feature (such as claws, lips, or genitals) the target currently possesses. For the duration of this spell, the target loses this trait or feature, and you gain the same trait or feature.

When you steal a trait or feature using this spell, you may choose to replace it with an equivalent trait or feature that you possess.

