



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

Agradeço muito à vocês dois.



## A ARTE LASCIVA

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

Anônimo

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

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

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



## O CONSENTIMENTO é A CHAVE

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

## DEFINA AS REGRAS COM ANTECEDÊNCIA

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

## A COMUNICAÇÃO É PRIMORDIAL

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

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

## NARRANDO UM JOGO LASCIVO

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

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

eróticos pode deixar jogadores e DMs se sentindo vulneráveis. Sub Drop, Dom Drop, sentimento 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 todas pessoas reais com sentimentos e emoções. Só porque algo é fantasia não significa que não causa impacto.

## O QUE ACONTECE COM O PJ, PERMANECE COM O PJ

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

Aventuras de fantasias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 a cena, seja essa cena parte de um jogo ou, parte de intimidade real. Quando a cena acaba, todo mundo é um igual e merece ser tratado com respeito e bondade.

## AS REGRAS BÁSICAS

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

## PONTUAÇÃO DE INIBIÇÃO

A inibição representa a força mental do seu personagem contra atos obscenos e avanços. Inibição é o que pode permitir que um personagem puritano “mantenha a calma” quando outros se encontrariam

se contorcendo de luxúria sobre o chão da masmorra. Sua pontuação de Inibição é calculada como  $10 + 1/2$  do seu level + seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

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

## EXCITAÇÃO E ESTIMULAÇÃO

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

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

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

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

## PARCEIROS SEXUAIS

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

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



## AVANÇOS SEXUAIS

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

### AVANÇO INDIRETO:

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

Avanços Indiretos forçam seu alvo a fazer um teste de resistência contra uma CD geralmente definida por sua classe, ou pela potência do item que você está usando.

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

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

### AVANÇO QUALIFICADO:

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

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

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

## ESTIMULAÇÕES 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.



### Tamanho e penetração

Criaturas de diferentes tamanhos muitas vezes podem ter complicações durante um encontro sexual. A categoria de tamanho dos implementos naturais de uma criatura é assumida como sendo a mesma categoria de tamanho da própria criatura, a menos que indicado de outra forma.

Quando a penetração ocorre, as seguintes regras se aplicam a uma criatura cuja categoria de tamanho for maior ou menor do que dois passos. Além disso é impossível uma estimulação natural.

Os Avanços Diretos feitos usando Implementos naturais com mais de uma categoria de tamanho são tratados como jogadas de ataque e causam dano físico 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 está penetrando têm penalidade de -4 em jogadas de avanço direto por categoria de tamanho.

### Implementos Sexuais Naturais (tamanho médio)

Nome	Estimulação
Pênis	1d6
Seios	1d6
Vagina	1d8
Bunda	1d8
Boca	1d4
Mão	1d4
Cauda	1d4
Tentáculo	1d6
Pseudópode	1d6

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

## CONVERSÕES Padrão

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

- Ataques corpo a corpo podem ser convertidos diretamente para Avanços sexuais diretos.
- Feitiços e outros efeitos podem ser convertidos diretamente a Avanços Sexuais Indiretos.

- Dano pode ser convertido em Estimulação do mesmo tipo, conforme mostrado na tabela de Estimulação por tipo abaixo
- A condição envenenada pode ser convertida em a condição intoxicada.
- As resistências e vulnerabilidades a danos podem ser convertido diretamente para estimulação, ou invertido como Decidido pelo seu DM.

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

**Tabela de conversão de dano**

Dano	Exemplo comum
Ácido	Estimulação química através de óleos sensoriais, géis de massagem ou outras substâncias tópicas
Concusão	Estimulação física contundente, como o golpe forte de uma porrete ou o ter uma ereção forte dentro de você.
Corte	Estimulação física aguda, como uma picada, um chicote de uma dominatrix ou as garras afiadas de um amante bestial.
Fogo	Estimulação aplicada através do uso de fogo, cera quente ou qualquer coisa que induza calor ou calor significativo
Frio	Estimulação aplicada por gelo ou qualquer item ou efeito que resfrie ou induza sensação de frio
Penetração	A sensação de penetração sexual, incluindo o ter de uma ereção forte, ou pressão em seu buraco apertado e úmido
Psíquico	Qualquer estimulação aplicada diretamente à mente de uma criatura
Raio	Qualquer estimulação aplicada usando corrente elétrica.
Sônico	Estimulação aplicada através do uso de som ou de vibrações rítmicas para estimular sensações.
Veneno	Estimulação aplicada por afrodisíacos e toxinas destinadas a aumentar a excitação diretamente, em vez de através da sensação.
Força	Estimulação aplicada por uma força intangível, como magia, magnetismo ou gravidade.
Necromancia	Estimulação experimentada através da manipulação de energias vitais, como a sensação de uma súculo se alimentando da alma de você.
Divino	Estimulação de natureza mais divina ou calmante, como o toque suave de um anjo.

## Testes de resistência

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

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

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

### Múltiplos Climax

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

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



## 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.

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

## Superestimulação

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

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

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

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

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

## CONDIÇÕES SEXUAIS

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

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

### Excitado

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

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

### Fértil

A condição fértil geralmente ocorre na primavera para a maioria das criaturas, porém ela pode ocorrer de forma não natural como efeitos mágicos, químicos e etc.

A condição fértil aumenta a chance de concepção em 20%

### Hiper fértil

A condição hiper fértil somente ocorre de forma não natural, geralmente de efeitos mágicos, químicos ou até mesmo divinos.

A condição hiper fértil aumenta a chance de concepção em 40%.

### Negada

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

- Uma Criatura Negada obtém sucesso automaticamente em testes de resistência de clímax.
- Sofre 1d6 de dano em Inteligência de forma permanente, até que a condição Negada seja terminada.



## Intoxicada

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

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

## Desinibida

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

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

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

## VÍCIOS

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

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

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

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

## Químicos

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

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



## Mágicos

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

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

Vícios mágicos agem na Sabedoria para testes de resistência

## Psicológico

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

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

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

## Viciando-se

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

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

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

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

## Sintomas de abstinência

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

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

## Ficando Limpo

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

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

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

## OS VÍCIOS

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

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

Algumas das coisas listadas aqui podem servir apenas como vícios para personagens particularmente predispostos. converse com seu mestre ao decidir o

que pode ou não ser tratado como um vício para seu personagem

## Álcool

*Vício complexo (químico, psicológico)*

**CD Limpeza : Veja tabela abaixo**

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

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

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

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

## Sexo

*Vício psicológico*

**CD Lipeza : 8**

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

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

**Abstinência:** A recuperação do vício em sexo pode ser uma luta, mas não é tão intensa quanto muitos outros vícios. Quando você falha em um teste de resistência de vício , você ganha 1 nível de superestimulação



## Veneno de Succubus

*Vício químico*

**CD de Limpeza: 14**

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

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

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

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

## Cura mágica

*Vício mágico*

### CD de Limpeza: 8

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

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

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

## Febre da Miragem

*Vício mágico*

### CD de Limpeza: 8

A febre da miragem afeta aqueles que se expõem voluntariamente a ilusões, seja como uma forma de escapismo ou por vários outros motivos. Eventualmente, para aqueles que sofrem da febre da miragem, até mesmo ilusões desagradáveis tornam-se preferíveis à realidade não filtrada.

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

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

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

## GRAVIDEZ

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

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



## Engravidando

### • Gravidez Tradicional:

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

Nesses casos, a criatura masculina deve fazer um Teste de Impregnação (Constituição) contra a Resistência à gravidez da fêmea (CD do teste de impregnação) CD igual a  $10 + 1/2$  do level dela + Modificador de Constituição dela + fator idade. Em caso de sucesso, o alvo fica impregnado e ganhará a condição de Grávida conforme adequado para sua raça. Esta verificação é feita independentemente da intenção de ter filhos dos envolvidos.

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

- Gravidez não tradicional:

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

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

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

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

## Infertilidade

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

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

Testes de impregnação feitos envolvendo Criaturas inférteis falham automaticamente.

## Anticoncepcionais

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

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

- Preservativo:

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

Nos 10 minutos seguintes, a CD para qualquer verificação de impregnação feita com o pênis torna-se 25. Após 10 minutos de uso, o preservativo deixa de ser eficaz para esse fim.

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

- Óleo da Impotência

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

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

- Poção da Infertilidade

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

- Contas de Prevenção

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

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

## Gravidez e Concepção

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

- Uma Criatura Grávida sofre uma penalidade de -4 em testes de Força e Destreza.

- Ao completar um descanso, uma criatura grávida deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará enjoada por 1d4 horas.

- Ataques feitos contra uma criatura grávida marcam um acerto crítico em uma rolagem de 18-20
- Uma criatura grávida sujeita a um acerto crítico deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude com uma CD igual a diferença entre a jogada de ataque e a sua CA, em caso de falha abortará.

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

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

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

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

## Concepção

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

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

Essa taxa de natalidade aumentada ou reduzida é refletida na população geral da comunidade as raças de vida mais longa tendem a ter muito menos

membros do que aquelas com expectativa de vida mais curta.

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

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



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

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

### Chance de concepção

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

\* Essas espécies podem escolher se querem ou não engravidar

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

### MANIFESTAÇÕES DA LOUCURA

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

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

### Regras de trauma psíquico

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

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

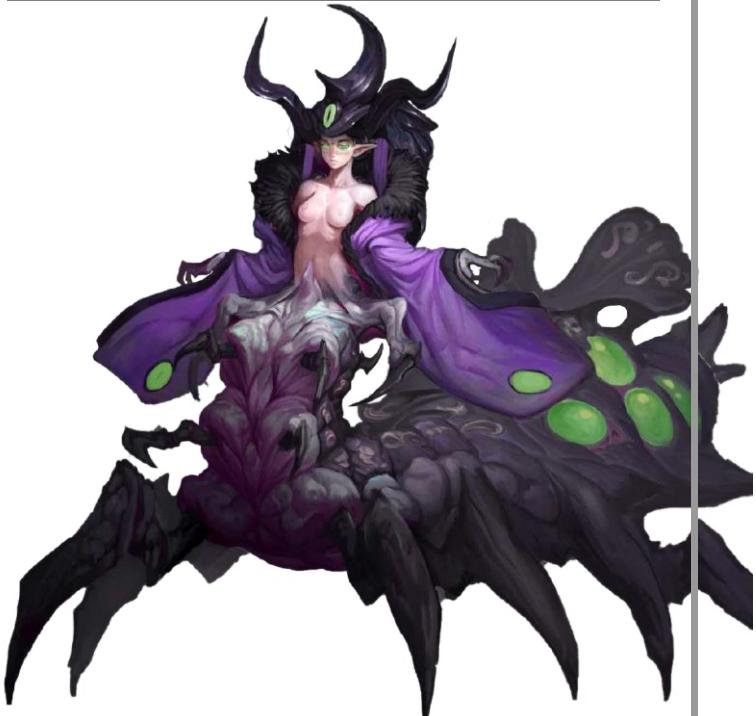


Tabela de Trauma Psíquicos

Resultado	Efeito
01	Você se vê falando na terceira pessoa, como se estivesse contando sua própria história, em vez de vivê-la.
02	Para onde quer que olhe, você não consegue se livrar da sensação de que tudo está ligeiramente fora do lugar.
03	Um brinquedo sexual aleatório ou peça de roupa ao seu alcance de repente começa a falar com você, alegando ser

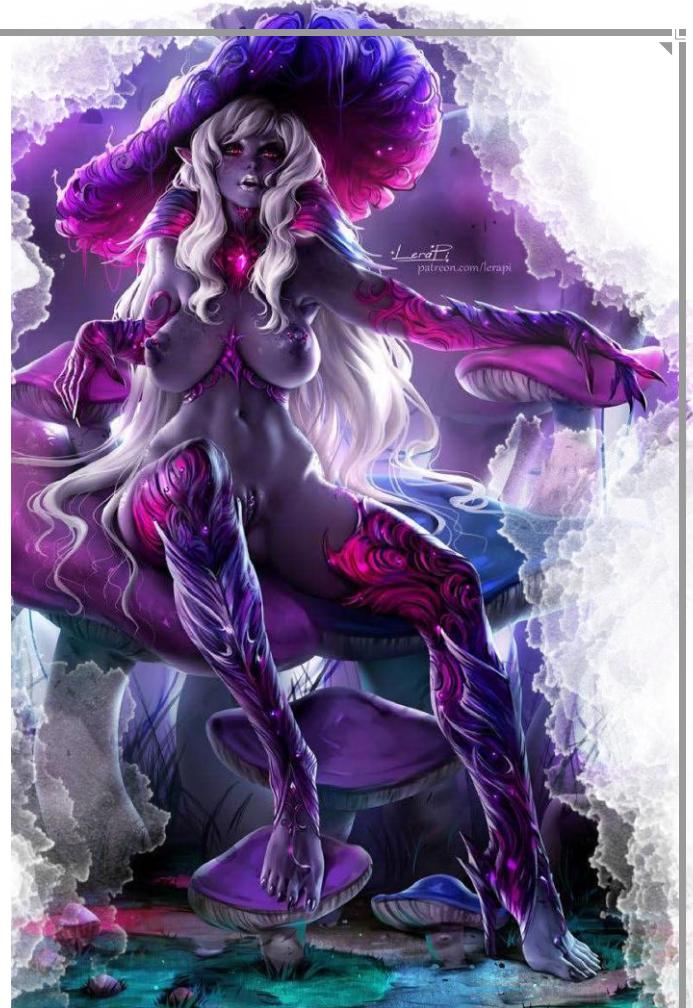
	um artefato poderoso ou a vítima de uma poderosa maldição polimórfica
04	Sexo e masturbação são as únicas coisas que parecem prender sua atenção. Você se torna rapidamente obcecado por buscas de prazer físico
05	Você acha o próprio mundo engraçado e começa a rir alto até das coisas mais simples.
06	O passado, o presente e o futuro fluem juntos em uma realidade misteriosa. Você tem dificuldade em diferenciá-los e geralmente coloca eventos ou memórias fora de ordem.
07	A atração sexual brota de lugares inesperados. Você acha todo mundo atraente, especialmente amigos íntimos.
08	Você fica convencido de que os outros estão se aproveitando de você.
09	Você se sente tolo demais para confiar em sua própria intuição e não pode deixar de questionar a si mesmo.
10	Você se encontra fisicamente na condição de intoxicado por qualquer substância que coma.
11	Você desenvolve uma poderosa fixação oral e sente a necessidade constante de manter algo fálico ou não na boca.
12	As últimas horas são um borrão; você não consegue se lembrar de nada que aconteceu desde seu último descanso.
13	Sempre que você ou outra criatura gasta riqueza para comprar algo para você, você ganha 2d6 de estimulação psíquica.
14	Seus hábitos alimentares se tornam terrivelmente pouco saudáveis.
15	Sempre que você vir seu próprio reflexo, você deve ter sucesso em um teste de vontade CD 12 ou ficará Fascinado pelo próprio reflexo
16	A sensação é confusa e você parece ouvir cores ou ver sons. Ao fazer testes de percepção, você sofre uma penalidade de -4
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.

19	Você é submisso demais para tentar impor sua vontade aos outros. Você tem penalidade de -4 contra testes de persuasão e intimidação
20	Sempre que você tentar se lembrar de uma pessoa, lugar ou evento em particular, jogue 1d4 em um 1, você não pode se lembrar até completar um descanso
21	Você não pode deixar de contar histórias fantasiosas, mesmo quando a verdade seria melhor. Você adiciona +4 em testes de enganação ao contar uma mentira, mas deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 12 para contar a verdade
22	O brilho do sol incomoda seus olhos como se estivesse de ressaca. Você tem uma penalidade de -4 em testes de percepção que dependam da visão
23	Você ganha um bônus de +2 em todos os testes de perícia em que é treinado. Este efeito dura até que você falhe em um teste de perícia, momento em que ganha penalidade de -4 em todos os testes de perícia, por um dia.



24	A linguagem escrita torna-se difícil porque os símbolos na página parecem dançar. Você deve ter sucesso em um teste de inteligência CD 10 para ler qualquer escrita.
25	Você é muito simplório para tentar qualquer tipo de trapaça. Você tem penalidade de -4 em testes para enganar e roubar

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



- 37 Você está convencido de que deve se alimentar dos orgasmos dos outros para sobreviver. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 15 para resistir à consumir os fluidos sexuais de outras criaturas.
- 38 Seus sonhos são assombrados por fantasias eróticas poderosas para resistir a se tocar. Você deve ter sucesso em um teste de resistência de Vontade com CD 15 para obter os benefícios de qualquer descanso.
- 39 Você foi atraído por uma maldição terrivelmente obscena. Você sofre os efeitos de uma Marca de Luxúria aleatória.
- 40 Sua mente se recusa a guardar novas informações na memória. Ao final de cada descanso, você esquece tudo o que aconteceu desde que ganhou esse efeito de loucura.
- 41 Você se sente compelido a se repetir, para não cometer um erro. Sempre que você usar uma perícia, você deve re-rolar e ficar com a segunda rolagem.
- 42 Seu corpo está dominado pela necessidade de se masturbar. Você deve ter sucesso em um teste de Vontade com CD 15 a cada rodada, ou

	passará seu turno se masturbando furiosamente.	
43	Todos os seus orifícios parecem mais apertados e mais sensíveis ao prazer. Você é tratado como uma categoria de tamanho menor com o propósito de ser sexualmente penetrado(a).	52
44	Você se vê tentando à dar prazer às pessoas ao seu redor. Enquanto estiver a 1,5 m de outra criatura que você conheça, você deve obter sucesso em um teste de Vontade com CD 15 ou tentar um avanço sexual contra o alvo.	53
45	De repente, você se vê excitado por coisas que nunca sentiu antes. Você ganha os efeitos negativos de uma Característica de Fetiche, escolhida aleatoriamente.	54
46	Tudo te excita, mas parece que você não consegue gozar, não importa o quanto tente. Você ganha as condições Negado e Excitado.	
47	O que quer que tenha sido... Você precisa de mais. Você desenvolve um vício no último ato sexual que realizou ou foi alvo e ganha um nível de exaustão para cada dia que passa sem ele.	
48	Quem ou o que quer que sejam, eles são a criatura mais excitante que você já viu. Você fica Apaixonado por uma criatura que você pode ver, escolhida pelo Mestre, e ganha um nível de superexcitado enquanto estiver a 3 metros da dita criatura	
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 se lembrar de nada antes de ganhar esse efeito de insanidade e deve ser bem sucedido em um teste de Vontade com CD 15 para se beneficiar de qualquer bônus em suas perícias. Você ainda se lembra de como falar, andar e outras funções, e ainda pode usar habilidades de classe.	
51	Você falha automaticamente em testes de furtividade e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade CD 15 ou usar sua reação para fazer um avanço sexual contra uma criatura a um metro de você.	

## MARCAS DE LUXÚRIA

Marcas de Luxuria são selos poderosos que inicialmente são desenvolvidos para uma Concubina após seu primeiro encontro sexual, afigindo-a com desejos sexuais poderosos e marcando-os para sempre como objetos 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 afigida por uma Marca de Luxuria tem seu valor de inibição permanentemente reduzido pela metade.

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

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



## Criando uma Marca de Luxúria

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

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

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

## Livrando de uma Marca de Luxúria

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

## As Marcas de Luxúria

Marca de Luxúria	Nível
Marca da Abundância	1
Marca da Falsa Dominância	5
Marca da Negação	1
Marca da Obediência	4
Marca da Obsessão	2
Marca da Paixão	1
Marca da Reprodução	8

Marca da Sedução	9
Marca da Transformação	6
Marca de Virilidade	1
Marca do Altruísmo	3
Marca do Harém	2
Marca do Instinto Bestial	2
Marca do Vazio	1
Marca do Vício	2
Marca dos Ecos	7

## Marca da Abundância – Nível 1

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

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

## Marca da Falsa Dominância – Nível 5

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

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

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

## Marca da Negação – Nível 1

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

O portador desta Marca ganha a Condição Negada. Ao aplicar a Marca, o conjurador pode especificar

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

## Marca da Obediência – Nível 4

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

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

Enquanto o portador desta marca for afetado por pelo menos um nível de superestimulação, o lançador desta marca pode usar uma ação para sujeitar o portador ao seu controle. O portador deve ter sucesso em um teste de resistência Vontade com CD 10 + Nível da Marca, ou será afetado pelo feitiço Dominar Monstro/Pessoa.

## Marca da Obsessão – Nível 2

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

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

## Marca da Paixão – Nível 1

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

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

## Marca da Sedução – Nível 9

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



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

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

### Marca da Transformação- 6

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

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

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



### Marca da Virilidade – Nível 1

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

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

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

### Marca do Altruísmo- 3

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

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

### Marca do Instinto Bestial- 2

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

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

### Marca da Reprodução – Nível 8

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

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

## Marca do Vazio – Nível 1

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

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

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

## Marca do vício – Nível 2

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

## Marca dos Ecos – Nível 7

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

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

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

## Marca do Harém – Nível 2

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

Sempre que o Portador ver uma fêmea ele ganhará a condição prestativo. Caso ele tenha relações com alguma fêmea ele deve fazer um teste de Vontade CD 10 + nível da Marca caso contrário ele ganha condição

Apaixonado e a Marca ganha +1 nível. Cada nível corresponde a uma nova fêmea para o seu harém...

## FETICHES, KINKS E TABOOS

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

### Fetiches

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

### Kinks

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

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

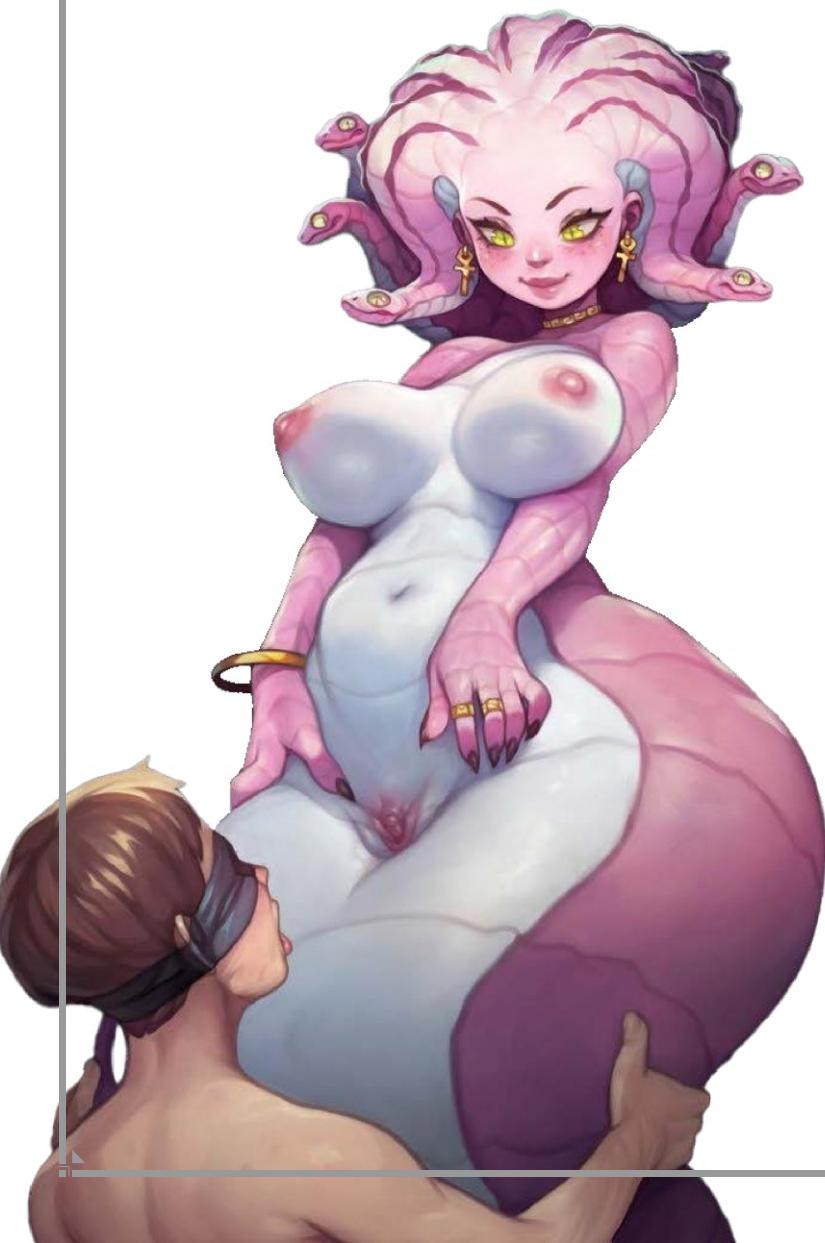
### Taboos

Cada sociedade forma seu próprio conjunto de taboos, inclusive os relativos ao sexo. Dependendo de várias influências culturais, incluindo religião, alinhamento, espécie, educação, geografia e política, um povo geralmente adota normas específicas. Eles decidem o que é e o que não é um comportamento sexual aceitável.



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

Ao criar seu personagem, você escolhe um ou mais fetiches à sua escolha, para cada fetiche escolhido ele deve escolher um Kink e um Taboo, seu mestre pode permitir que você ganhe fetiches e Kinks adicionais à medida que explora sua sexualidade e encontra novas formas de perversão em suas aventuras. A seleção abaixo representa alguns dos Fetiches, Kinks e Taboos mais comuns entre os aventureiros.



#### Adepto do Kama-Sutra

Adultos não iniciados (Rito de passagem)

Animal de Estimação

Anônimo

Arcano Sem Vergonha

Bestialidade

Bondage

Brinquedos Sexuais

Caçador de Milf/Dilf

Canibalismo

Castidade

Criofilia

Curandeira Vagabunda

Dominação

Escravidão

Estupro

Exibicionista

Gênero Reverso

Golenfilia

Grupal

Harém

Hipnofilia

Homossexualidade

Incesto

Lactofilia

Lolicon/ Shotacon

Masoquista

Masturbação

Necrofilia

Nudismo

Pervertido

Promiscuidade

Prostituição não financeira

Pyrofilia

Ritualístico

Sadismo

Sexo anal

Sexo com castas inferiores / superiores

Sexo com coisas grandes

Sexo entre espécies diferentes

Sexo fora da cultura

Sexo oral

Sexo recreativo

Sexo transformado

Traição

Travesti

#### Adepto do Kama-Sutra

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

## Adultos não iniciados

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

## Animal de estimação

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

## Anônimo

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

## Arcano sem Vergonha

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

## Bestialidade

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

## Bondage

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

## Brinquedos Sexuais

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

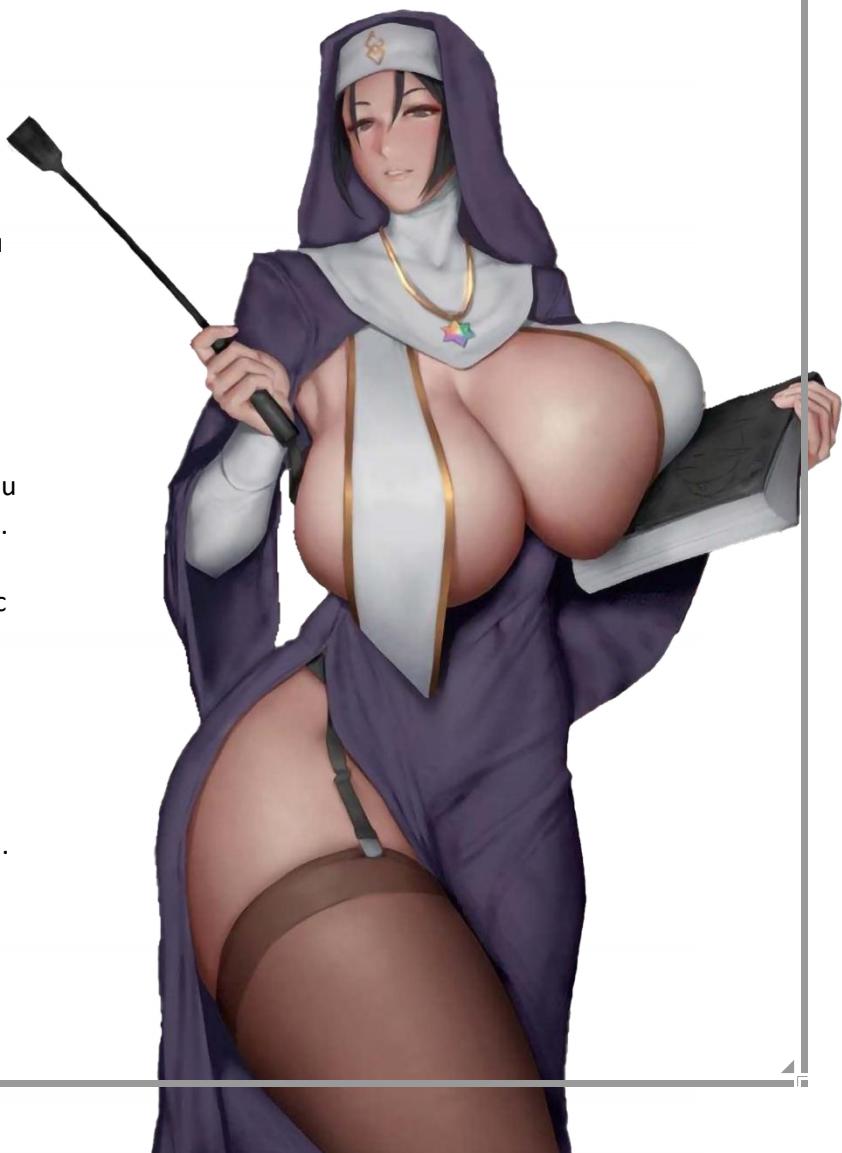
## Caçador de Milf/Dilf

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

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

## Canibalismo

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



## Castidade

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

Porém a virgindade pode ser uma fonte de prazer psíquico para alguns... seja o casto ou seu affair, a lasciva de ter algo proibido consigo que está se guardando para ti no momento certo pode ser muito prazeroso para alguns.

## Criofilia

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

## Curandeira Vagabunda

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

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

## Dominação

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

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

## Escravidão

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

## Estupro

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

## Exibicionista

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



## Gênero Reverso

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

## Golenfilia

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

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

## Grupal

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

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

## Harém

O sonho de qualquer homem e também de algumas mulheres, diversos parceiros sexuais unicamente dispostos a satisfazê-lo seja de forma carnal a até mesmo psíquica com elogios e carinhos.

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

## Hipnofilia

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

A hipnofilia consiste no desejo de ter relações com um parceiro em estado alterado, seja consentido ou não. Pode parecer estranho alguém aceitar ser alvo dessa magia para esse fim, porém muitos podem se excitar somente com a ideia de serem abusados sem saber.

## Homossexualidade

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



## Incesto

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

## Lactofilia

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

## Lolicon e Shotacon

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

É considerado crime em diversos lugares civilizados, porém em algumas tribos ou lugares distantes tal prática é admissível. Aventureiros solitários podem criar certa atração por seu companheiro mais jovem talvez por protege-lo, cabe ressaltar que tal desejo pode não ser sexual e gerar uma estimulação psicológica no detentor desse fetiche.

## Masoquista

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

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

## Masturbação

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

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

## Necrofilia

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

## Nudismo

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

## Pervertido

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

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

## Promiscuidade

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

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



## Prostituição Não Financeira

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

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

## Pyrofilia

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

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

## Ritualístico

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

## Sadismo

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

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

## Sexo anal

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

## Sexo com castas Inferiores e Superiores

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

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

## Sexo com coisas grandes

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

Esses fetiche pode ser saciados com ou sem o consentimento do parceiro.

## Sexo entre espécies diferentes

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

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

## Sexo fora da cultura

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



## **Sexo oral**

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

## **Sexo recreativo**

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

## **Sexo transformado**

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

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

## **Traição**

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

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

## **Travesti**

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

## **REFINANDO PERSONAGENS LASCIVOS**

Todo personagem de TRPG foi feito para causar dano ou manter seus companheiros vivos em situações de perigo extremo, porém numa campanha mais adulta a aventura não se resume a bolas de fogo, há muito role-play a ser explorado a seguir há alguns pontos em destaque que podem ser usados para dar um toque todo especial para o seu personagem.

## **Casamento e Vínculo**

Muitas vezes considerado um dos elementos mais nobres e conceituados de uma sociedade, comprometer-se com um casamento ou união legal é uma parte importante da vida de qualquer pessoa.

Através do casamento, os laços da sociedade são fortalecidos. Através dos filhos, um resultado comum do casamento, as linhagens familiares são mantidas fortes.

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

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

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



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

## Compromisso e infidelidade

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

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

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

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

O sexo é permitido apenas dentro dos laços do relacionamento comprometido

Os homens podem buscar relações sexuais fora do relacionamento

As mulheres podem buscar relações sexuais fora do relacionamento

O membro da casta social mais alta pode buscar relações sexuais fora do relacionamento

Sexo fora do relacionamento é permitido se o(s) parceiro(s) aprovar(em) o amante

Relacionamentos menores formalizados, como concubinas, são aceitos

Relações性uais abertas e casuais são aceitas

São esperadas relações sexuais discretas e duradoura

Uma relação sexual externa é permitida apenas se não gerar uma criança

## Ritos de Passagem

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

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

### Ritos comuns de Passagem

Atingir uma certa idade

Caçar ou matar uma criatura em particular

Casar-se

Circuncisão

Jornada pessoal

Marcações na carne

Menstruação (somente mulheres)

Parte do corpo distendida ou remodelada (como lábios, orelhas, pescoço, órgãos genitais)

Piercing

Presbíteros/Decreto do Conselho

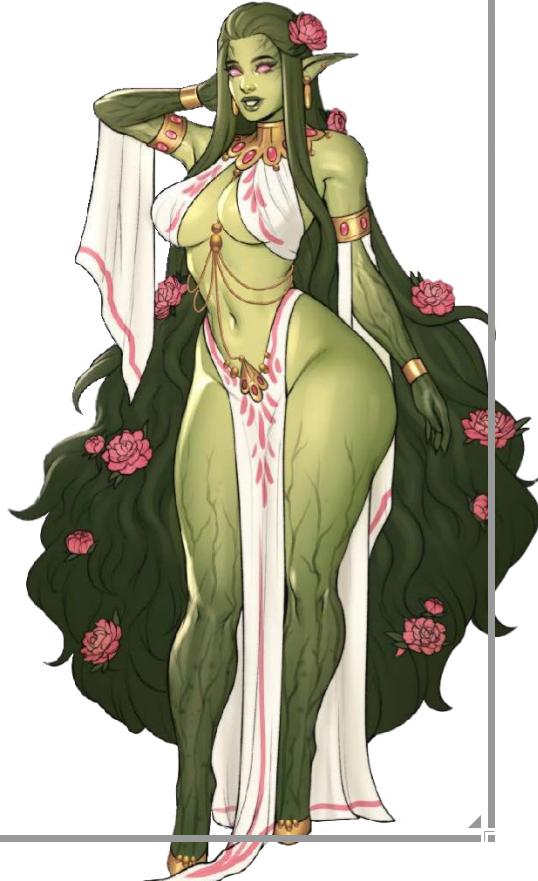
Primeiro encontro sexual

Primeiro filho concebido

Primeiro uso da habilidade similar a magia

Ritual religioso/reconhecimento por divindade

Tatuagem



## Atingir uma certa idade:

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

## Caçar ou matar uma certa criatura:

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

## Casar-se:

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

## Circuncisão:

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

## Jornada Pessoal:

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

## Marcações na carne:

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



## Menstruação:

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

## Distensão corporal:

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

## Piercing:

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

## Presbíteros:

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

## Primeiro encontro sexual:

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

## Primeiro filho:

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

## Primeiro uso de habilidade similar a magia:

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

## Ritual Religioso e reconhecimento de uma divindade:

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

## Tatuagens:

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

## DOENÇAS SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS

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

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

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

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

## Consequências Sociais

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

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

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

## Tipos de doenças sexualmente transmissíveis

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



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

<sup>1</sup> Quando danificado, o personagem deve ter sucesso em outro teste de resistência ou '1 ponto de dano é uma drenagem permanente.

<sup>2</sup> Se o personagem falhar duas vezes, ele se torna permanentemente estéril.

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

## Anel Negro:

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

## Apodrecimento da Múmia:

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

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

## Bagos Podres

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

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

## Tufos de Lobos

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

## Calamidade de Asteral:

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

## Deleite da Prostituta:

Esta doença levemente debilitante esgota a Força do doente e tem um estranho efeito colateral. Faz com

que seus órgãos genitais excretem um veneno paralisante.

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

Essa doença ganhou esse nome porque comerciantes sem escrúulos costumam usar emplastos com esse veneno para poder roubar clientes incautos.

### Febre do Carniçal:

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

### Fogo da loucura:

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

### Licantropia (Sob):

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

### Maldição do beijo:

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

### Peste na Virilha:

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

### Piolho do Amante:

Uma infestação de parasitas finos que causa coceira intensa. Esta é uma infestação e não uma doença, embora as regras sejam as mesmas. Os piolhos do amante têm 50% de chance de transmitir outras doenças (exigindo uma verificação separada para

evitar contraí-la). Mas no geral elas apenas causam incomodo.

### Toque febril:

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

### Vampirismo:

Um 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.

### Vergões Carmesim:

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



## NOVAS MALDIÇÕES

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

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

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

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

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

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

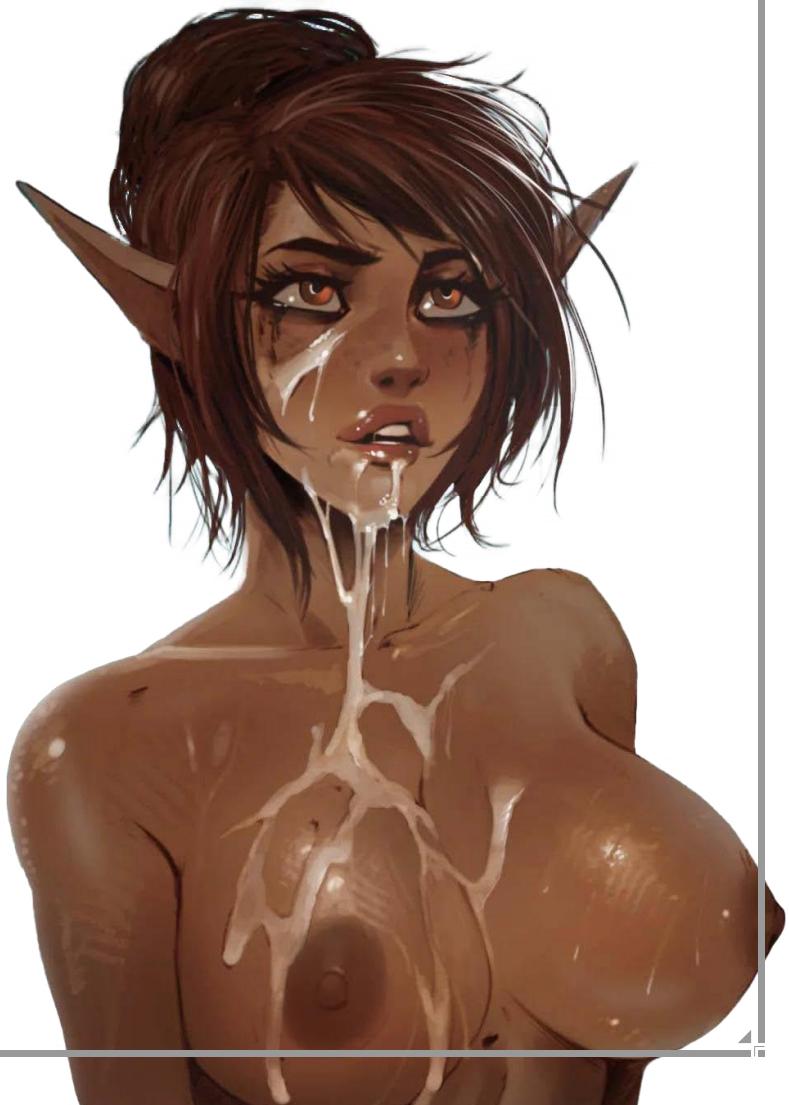
### Abraço de Pedra

*Maldição Nível 8*

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

Enquanto amaldiçoadado desta forma, sempre que você penetrar ou for penetrado por outra criatura, aquela criatura deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 24+1/2 do nível do amaldiçoadado, ou será afetado como se fosse pelo feitiço Carne para Pedra.

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



## Armamento da Besta

*Maldição Nível 4*

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, seu membro se torna o de um monstro aleatório, escolhido pelo Mestre, ou se você ainda não tem um, você o ganha um.

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

## Beijo do Cupido

*Maldição Lvl 5*

Jogando a cautela ao vento, você se apaixona profundamente e desesperadamente pela próxima criatura que vir. Enquanto amaldiçoado dessa forma, você fica intoxicado e apaixonado pela próxima criatura sexualmente compatível que encontrar, se falhar num teste de Vontade CD 15+1/2 do nível do amaldiçoado. Você trata essa criatura como o amor da sua vida, e fala dela com o maior carinho.

Você não sabe que está sob os efeitos dessa maldição.

## Boneco de Prazer

*Maldição Nível 6*

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

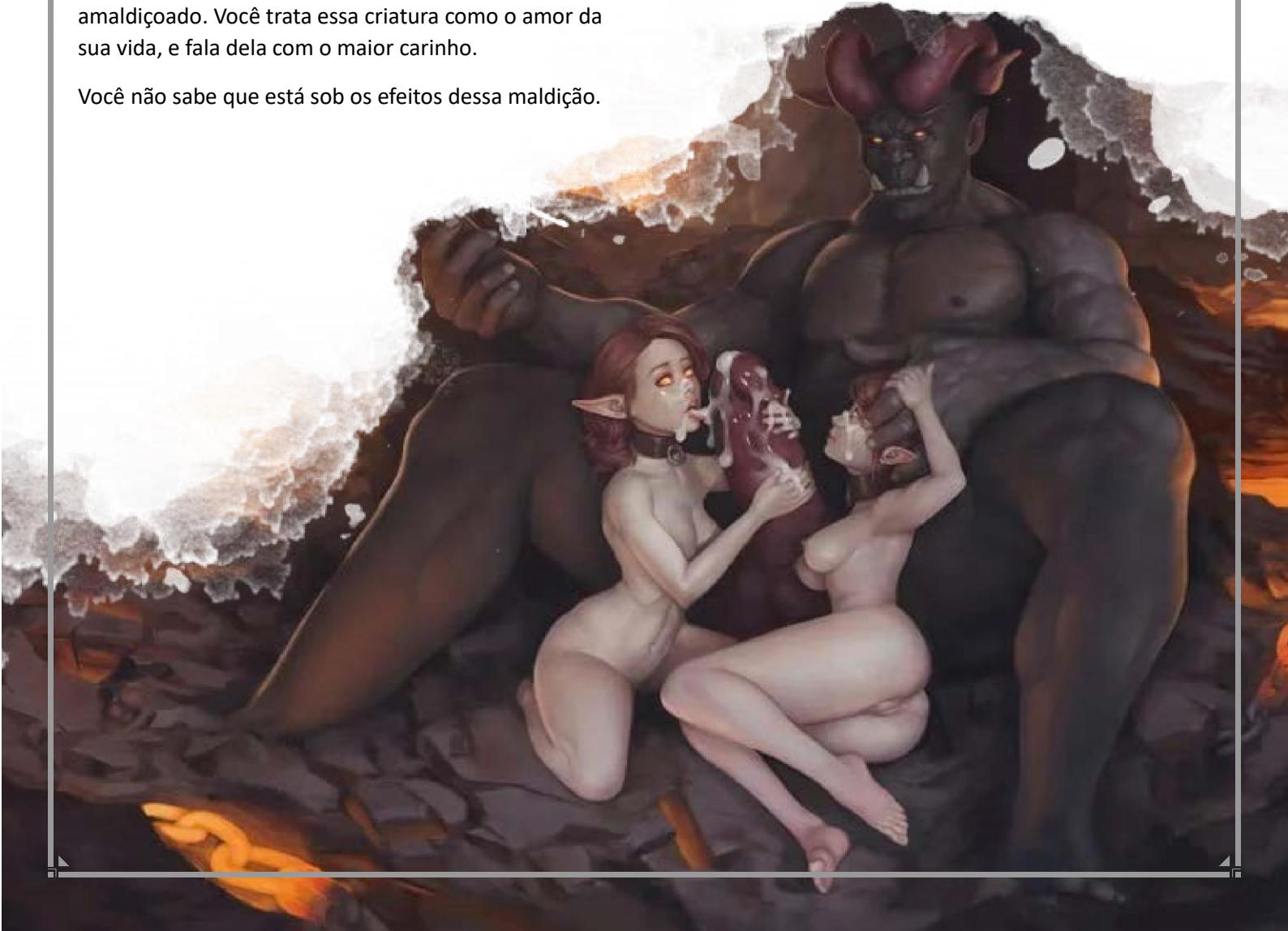
Quando você ganha essa maldição, um boneco seu aparece em sua posse. Caso falhe num teste de Vontade CD 16+1/2 do nível do amaldiçoado, este boneco fica permanentemente sintonizado com você e não pode ser dessintonizado até que esta maldição seja removida ou quebrada.

## Bravata do Bardo

*Maldição Nível 3*

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

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



## Calor Dominador

*Maldição Nível 3*

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

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

## Climax Prematuro

*Maldição Nível 5*

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

## Climax Selvagem

*Maldição Nível 4*

Seus orgasmos têm... Efeitos imprevisíveis.

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

## Desejo da Ninfá

*Maldição Nível 6*

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

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

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

## Despertar de Algo

*Maldição Nível 3*

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

## Esperma Vivo

*Maldição Nível 3*

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

## Excitação Apegada

*Maldição Nível 3*

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, você fica permanentemente no estado de excitado e tem penalidade -4 em testes de resistência contra as condições Fascinado, bem como testes de persuasão feitos para seduzi-lo.



## Forma Amaldiçoada

*Maldição Nível 5*

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

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

## Fraqueza do Submisso

*Maldição Nível 3*

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

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

## Ganância da Prostituta

*Maldição Nível 4*

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

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

## Guarda-roupa da Prostituta

*Maldição Nível 3*

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

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

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

## Lagartos Sexuais Transmissíveis

*Maldição Nível 4*

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

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

## Ligaçao Irremovível

*Maldição Nível 4*

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

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





## Língua da Besta

### *Maldição Nível 5*

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, você é tratado como se estivesse sob o efeito da magia falar com animais, mas não pode se comunicar verbalmente, exceto na forma de ruídos de animais e outros sons não verbais, como rosnados ou gemidos. Você ainda entende todos os idiomas em que é proficiente, mas não pode fala-los.

## Língua Quebrada

### *Maldição Nível 3*

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

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna incapaz de falar o Valkar com clareza, substituindo palavras com as de outras línguas que eles possam conhecer e transmitindo um forte sotaque estrangeiro, independentemente de sua origem. Você tem penalidade -4 em testes de carisma que dependem da palavra falada.

## Luxúria da Curandeira

### *Maldição Nível 4*

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

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

## Maldição do Corno

### *Maldição Nível 4*

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

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

## Manto da Amabilidade

### *Maldição Nível 3*

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

Enquanto amaldiçoado dessa forma, você não pode comunicar verbalmente ou não verbalmente a palavra “não” ou qualquer resposta equivalente a perguntas, comandos ou solicitações. Você ainda pode resistir

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

## Seios Leitosos

### *Maldição Nível 4*

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, o tamanho do seu peito aumenta em uma categoria de tamanho, ou você ganha seios apropriados para sua categoria de tamanho se ainda não tiver seios. Além disso, seus mamilos ficam extremamente sensíveis. Qualquer estímulo aplicado diretamente a eles é duplicado e faz com que você produza leite doce e açucarado que cura 1PV.

## Mestre do Trabalho Manual

### *Maldição Nível 3*

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

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

## Necessidade do Nudista

### *Maldição Nível 4*

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

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

## Orgasmos Explosivos

### *Maldição Nível 4*

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

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

## Portador do Desejo

### *Maldição Nível 3*

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

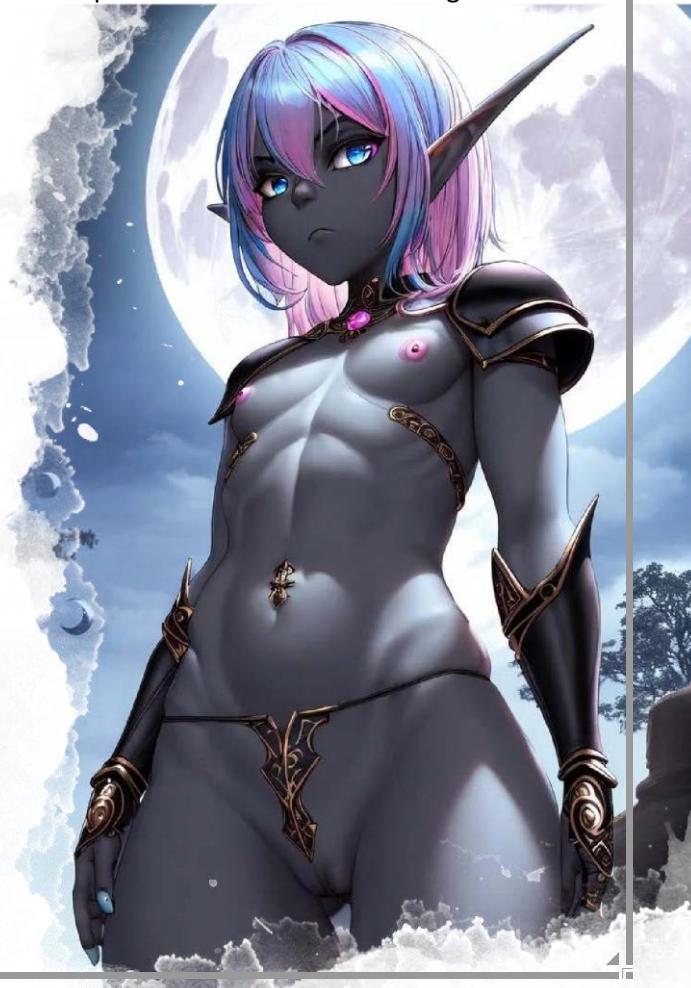
Enquanto amaldiçoado desta forma, sempre que uma criatura gozar em sua pele nua, você ganha 1d10 de estimulação ácida e fica excitado pelo próximo minuto.

## Redimensionamento Arbitrário

### *Maldição Nível 3*

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

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



## Reversão Sexual

### *Maldição Nível 6*

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

Enquanto amaldiçoado desta forma, seus traços sexuais masculinos e femininos são invertidos. Se você tem um pênis, ele se torna uma vagina, se você não tem seios, você os ganha. Se você tem seios, você os solta. Além disso, seu corpo se remodela para combinar com seus novos traços, tornando-se delicado e feminino ou fortemente masculino. Seus valores de Destreza e Força são trocados.

## Sono de Somniac

### *Maldição Nível 8*

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

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

Este efeito dura 10 minutos e termina mais cedo se o seu turno terminar e você não tiver recebido nenhum estímulo ou for alvo de um ataque ou efeito prejudicial de qualquer tipo. Enquanto inconsciente desta forma, você não pode ser acordado por qualquer forma de avanço sexual, e faz testes de resistência de clímax com penalidade de -6.

## Tela Viva

### *Maldição Nível 3*

Aquilo que marca sua pele permanece lá para sempre. Enquanto amaldiçoado dessa forma, qualquer coisa desenhada ou escrita na superfície de sua pele torna-se uma marca permanente e não pode ser removida de forma alguma

## Ventre Morto

### *Maldição Nível 3*

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

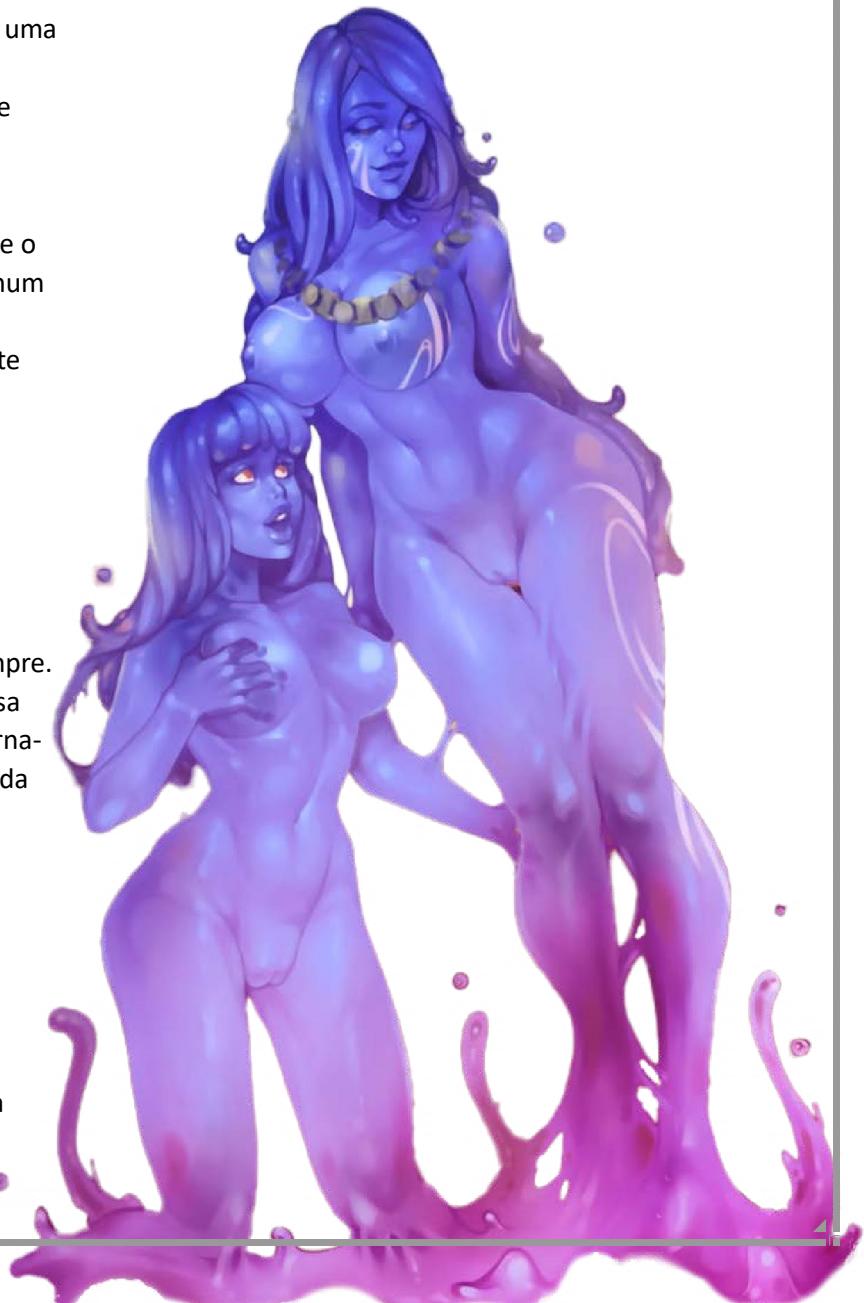
Enquanto amaldiçoado desta forma, você se torna infértil.

## Vestiário Vivo

### *Maldição Nível 4*

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

Essa maldição afeta principalmente roupas e armaduras e, se aplicada a uma criatura, estende-se às roupas ou armaduras que ela está usando no momento ou ao próximo conjunto de roupas ou armadura que ela veste. O equipamento afetado por esta maldição se transforma em uma criatura alienígena e cada vez que você começa um turno, sua excitação máxima fica abaixo da metade. Essas roupas fazem um avanço sexual contra você usando seu toque estranho e alienígena. Este avanço possui um modificador de avanço de +8 e causa 2d4 de estimulação ácida. A remoção de equipamentos que foram transformados dessa maneira requer um teste de força CD 20.



## Fascínio do Vício

### *Maldição Nível 4*

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

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

## Virgem Perpétua

### *Maldição Nível 4*

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

## Visões Sedutoras

### *Maldição Nível 3*

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

## Voz Adorável

### *Maldição Nível 3*

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

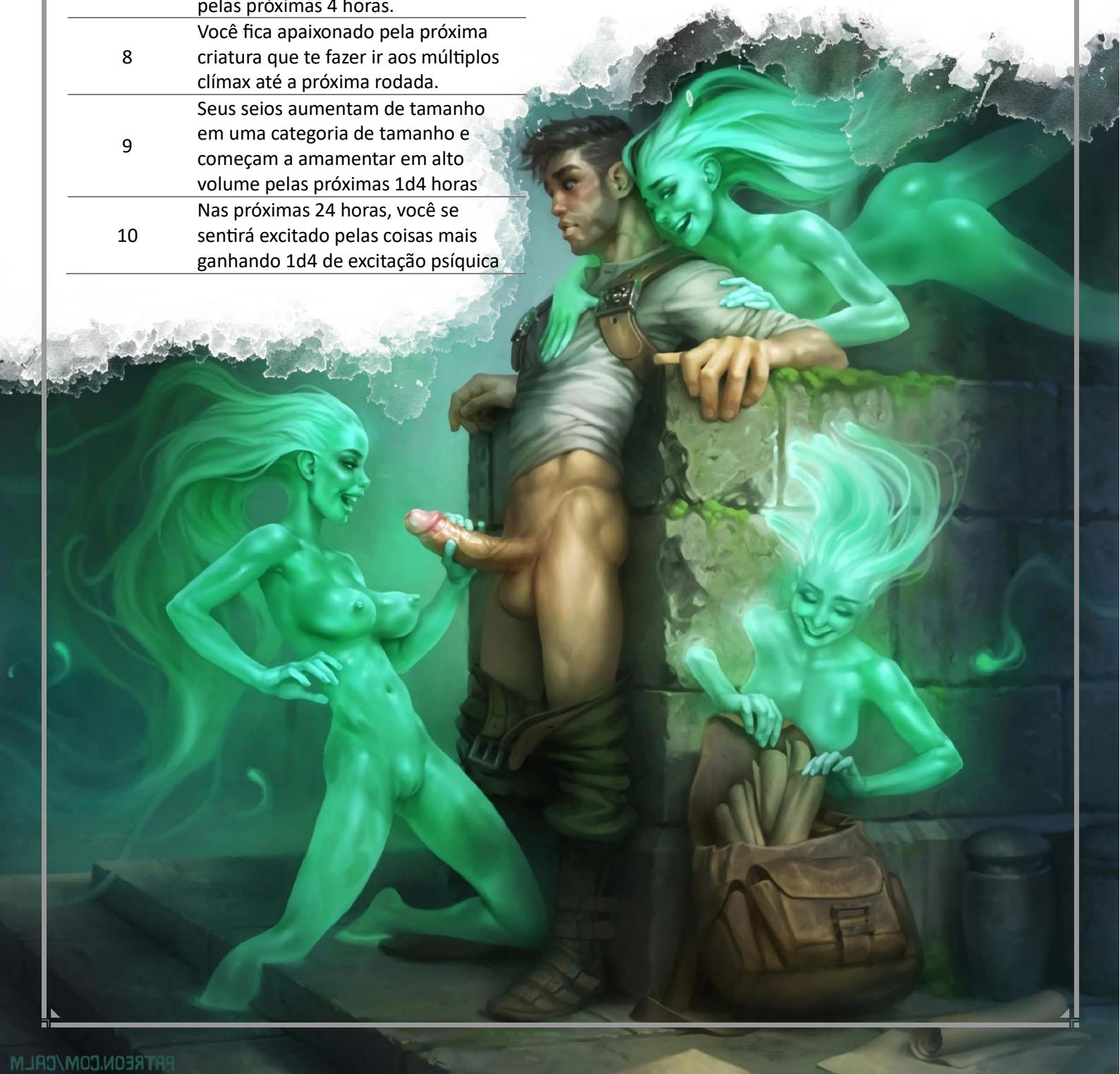
Enquanto amaldiçoado dessa forma, você se torna incapaz de falar sem usar um sotaque infantil e excessivamente adorável. Você tem desvantagem em testes de carisma que dependem da palavra falada.

## Magia Selvagem Luxuriosa

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



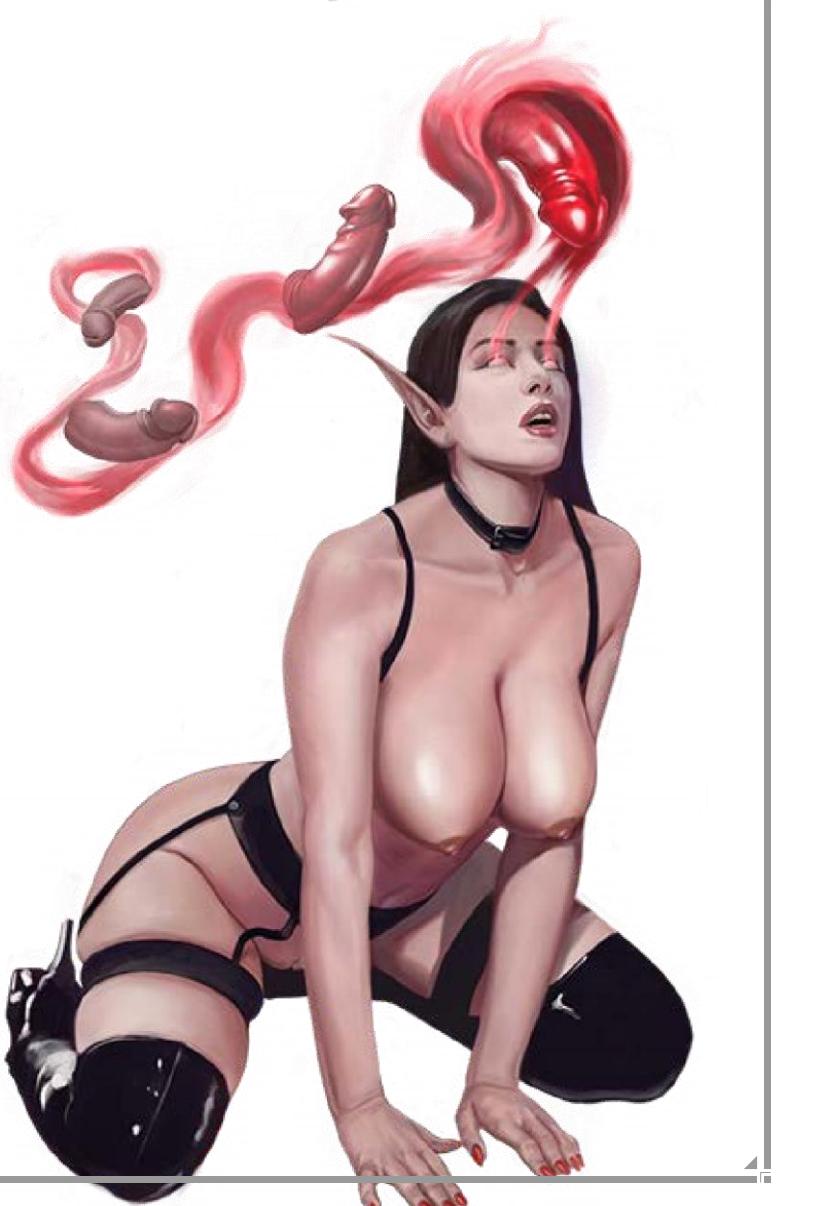
3	Durante a próxima hora, sempre que você abrir a boca para falar, experimentará a sensação de um pênis fantasma em sua boca.	11	Pela próxima hora, as únicas palavras que você pode falar ou escrever em qualquer idioma são "Possua-me"
4	Você fica paralisado por 1d6 turnos. Enquanto petrificado dessa forma,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



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

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

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



## TKP (TOTAL KILLER PARTY)

### ALTERNATIVO

O maior inimigo dos Mestres, o TKP em encontros aleatórios. O que seria apenas algo para encher linguiça durante uma sessão enquanto o mestre termina a ficha do Boss... aí vem o famigerado crítico com um arco x<sup>3</sup>... e lá se vai um personagem que estava tankando e agora todo mundo irá morrer como mosca... Sim todo mestre ou jogador já teve essa experiência. Esse manual propõe regras para evitar um TKP em encontros comuns.

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

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

Em resumo haveria um conjunto de rolagens de: Ladinagem ou Força (arrombar cadeados em caso de prisão) CD 20-25 ou Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26) para arrombar algemas. Furtividade contra percepção dos seus captores (uso o que tem maior percepção do bando para isso.) e tomando cuidado com criaturas e animais que possuem Faro. Caso tentem recuperar seus itens o grupo deve ser bem sucedido em um teste de Ladinagem CD 20. Após conseguir escapar das amarras e se esgueirar furtivamente falta apenas fugir... através de um teste contestado de Sobrevivência contra a Sobrevivência de alguém do bando, lembrando que Faro concede +4 a quem está procurando.

Em resumo há 3-4 testes necessários, sendo que o grupo falha 2 testes eles falham na fuga. Se conseguirem fugir o grupo recebe: Uma Loucura aleatória, uma Marca de Luxúria, um Kink a escolha do jogador vira Fetiche e ainda recebe um novo Kink a escolha do jogador, fêmeas devem rolar chance de gravidez e os machos recebem uma doença aleatória na tabela de doença.

Pode parecer pesado para alguns jogadores saber que seus personagens sofreram abusos físicos, psicológicos a até mesmo sexuais, mas encare como formas de levar o jogo para interpretações mais adultas sobre esses temas como um ladino heroico

que após um abuso decida se tornar um assassino (classe de prestígio) ou um paladino que deseja ser um Anti-paladino, tais acontecimentos podem mudar toda a forma de se jogar e abrir novos caminhos e tornar o jogo até mais divertido.



### ITENS SEXUAIS ARTIFICIAIS

Diferente dos implementos性 naturais que apareceram antes, não podem ser comprados e nem implantados e por isso que eles aparecem aqui na sessão de Itens comprados.

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

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 todos que possuem o tamanho pequeno sendo o suficiente para serem facilmente escondidos ou difíceis de reconhecer como implementos sexuais.

Testes feitos para esconder itens discretos são feitos com bônus de +4 em Ladinagem.

### Persistente:

Os implementos persistentes são projetados para jogos de prazer a 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 1 nos dados de estimulação.

### Resistente:

Implementos resistentes são robustos e 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 algum bônus com Foco, Especialização e etc. Esses implementos aplicam a estimulação listada entre parênteses, em vez da estimulação da normal

### Fêmea:

Os implementos femininos são projetados para reciar a sensação de penetração de outra criatura e só podem ser usados para estimular criaturas passível de penetração.

**Lista de Implementos Sexuais Artificiais**

Objeto	Custo	Estimulação	Peso	Propriedades
<b>Anel Peniano</b>	10TO	1d6 Contundente	1,35Kg	Especial
<b>Bastão Fálico</b>	10TO	1d8 Contundente	0,90Kg	Resistente (1d6), Fêmeas
<b>Bastão Vibratório</b>	25TO	1d8 Elétrico	1,35Kg	Resistente (1d6), Fêmeas
<b>Chicote com Esporas</b>	5TP	1d6 Corte	0,45Kg	Resistente (1d6)
<b>Chicote de Equitação</b>	5TP	1d4 Corte	0,45Kg	Precisa (2d4)
<b>Consolo</b>				
<b>Ínfimo</b>	62TP e 50T	1d2 Perfurante	0,06Kg	Discreto, Persistente, Fêmea
<b>Diminuto</b>	1TO e 25TP	1d3 Perfurante	0,11Kg	Discreto, Persistente, Fêmea
<b>Mínimo</b>	2TO e 50TP	1d4 Perfurante	0,22Kg	Discreto, Persistente, Fêmea
<b>Pequeno</b>	5TO	1d6 Perfurante	0,45Kg	Discreto, Persistente, Fêmea
<b>Médio</b>	10TO	1d8 Perfurante	0,90Kg	Persistente, Fêmea
<b>Grande</b>	20TO	2d6 Perfurante	1,80Kg	Resistente, Persistente, Fêmea
<b>Enorme</b>	85TO	3d6 Perfurante	8,50Kg	Persistente, Fêmea
<b>Descomunal</b>	400TO	4d6 Perfurante	35,50Kg	Persistente, Fêmea
<b>Colossal</b>	1600TO	6d6 Perfurante	150Kg	Persistente, Fêmea
<b>Consolo Duplo</b>	15 TO	Especial	Especial	Especial
<b>Contas de Prazer comum</b>	10TO	1d6 Contundente	0,45Kg	Persistente, Especial
<b>Contas de Prazer Vibratórias</b>	15TO	1d4 Elétrico	0,45Kg	Discreto, Persistente, Especial
<b>Copo de Sucção</b>	80TO	1d8 Contundente	3,00Kg	Especial
<b>Dilatador Pêra</b>	80TO	1d4 Perfurante	2,25Kg	Persistente, Especial
<b>Garras nos Dedos</b>	5TO	1d6 Corte	0,45Kg	Discreto, Resistente (1d6)
<b>Remo</b>	2TP	1d6 Contundente	3,60Kg	Resistente (1d8)
<b>Rolo com Espinhos</b>	10TO	1d4 Corte	1,35Kg	Precisa (2d4), Discreto
<b>Vagina falsa</b>	15TO	Especial	Especial	
<b>Varinha Violeta</b>	80TO	1d8 Elétrico	4,50 Kg	Precisa (2d4)



## Anel Peniano

Um tubo macio de material flexível projetado para deslizar em torno do membro ereto e fornecer estimulação sexual.

O anel Peniano dependendo de como é usado pode auxiliar na estimulação OU retarda-la em 1.

## 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.

Os bastões fálicos são grandes e lembram os bastões acolchoados, porém sem o colchão. Eles são usados para estimular sexualmente uma vítima ou como arma.

## Bastão Vibratório

Um bastão vibratório é uma maravilha da engenharia e magia produzindo vários pulsos elétricos durante o uso para uma forma única de estimulação.

## Chicote com esporas

Um chicote curto que termina em uma coleção de tiras de couro com tachas de metal na ponta.

Usado para chicotear o corpo para estimulação sexual, mas capaz de infligir dor suficiente para ser usado como arma.

## Chicote de Equitação

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

## 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 Duplo

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

## Contas de Prazer Comum

Um cordão de contas duras que variam em tamanho de uma bola de gude até o tamanho de um punho cerrado num total de 5 contas. As contas de prazer são projetadas para serem usadas internamente 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.

## Contas de Prazer Vibratória

Similar às Contas de Prazer, porém com o efeito elétrico, gerando uma estimulação a níveis inimagináveis. As Contas de Prazer Vibratórias podem levar um alvo rapidamente à superexcitação.

## 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. Com 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 Fortitude CD 15 ou ganhar 1d4 de estimulação de concussão e sofrer uma penalidade acumulativa de -1 para inibição.

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

## Garras nos Dedos

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

Garras nos Dedos dão um bônus de +2 em testes sedução

## Remo

Um remo de madeira com uma extremidade largo e achatado. Usado para espancar e ele é resistente o suficiente para combate básico.

O remo pode ser usado como instrumento de Intimidação com um bônus de +2.

## Rolo com espinhos

Uma pequena haste de metal com uma ou mais rodas dentadas em uma extremidade, usada para proporcionar uma sensação precisa durante um encontro sexual, ele pode ser usado de forma discreta sem que chame a atenção de um alvo em potencial.

## Vagina Falsa

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

penetração sexual em outra criatura, podendo ter diversos tamanhos, servindo para emular ter relações com fêmeas de tamanhos diferentes.

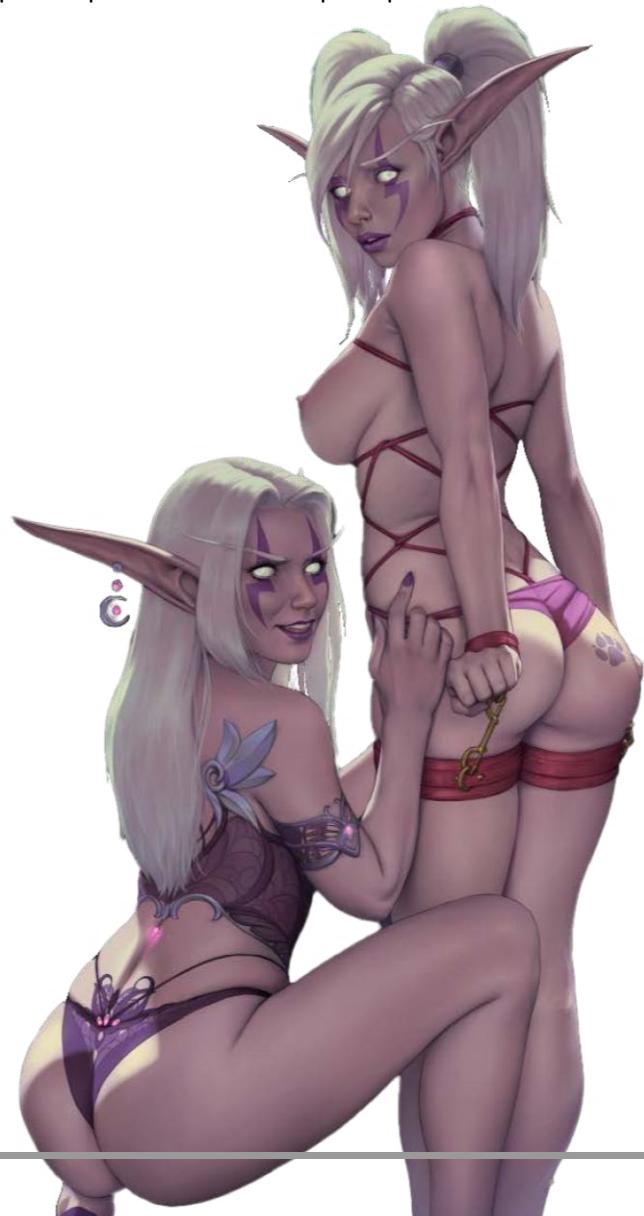
## Varinha Violeta

Um estranho dispositivo feito de um cabo de madeira esculpida e uma ponta oca de vidro com vários formatos, 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 podendo ser usado para estimular duplamente as fêmeas.

## Copos de Sucção

Dispositivo constituído por um “copo” flexível e gelatinoso, os Copos de Sucção são usados para estimular o fluxo sanguíneo nas zonas erógenas e aumentar a sensibilidade. Uma criatura que recebe estimulação de um vidro de sucção recebe -4 em sua Inibição. Os Copos de Sucção em geral são usados para ‘aquece’ antes do ato principal.



## CONSUMÍVEIS SEXUAIS

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

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

### Contas de Prevenção

#### Item maravilhoso (Pulseira)

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 estará protegida do risco de engravidar.

Quando uma criatura a até 1,5 m das contas esteja 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.

#### 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, as rolagens de estimulação feitos com aquele implemento podem rolar novamente os 1. Uma garrafa contém lubrificante pessoal suficiente para 6 aplicações e o usuário não sofre dano por se relacionar por criaturas com uma categoria de tamanho maior.

### Óleo da Impotênci

Um frasco de lubrificante que serve como um tipo de anticoncepcional usado para prevenir um macho de engravidar uma fêmea fértil.

Como uma ação, uma criatura pode aplicar uma camada de lubrificante pessoal em qualquer instrumento natural.

### 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 o alvo recebe +1 em testes de Vontade por 1 dia. 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. Pela próxima hora, os Avanços Diretos feitos contra o alvo são realizados com bônus de +4. Um frasco contém óleo sensibilizante suficiente para 3 aplicações.

### Poção de Infertilidade

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

### Poção de Vitalidade

Uma mistura pungente de sêmen de cavalo, suor de gigante e vários outros ingredientes usados principalmente para mascarar o sabor e o cheiro. Beber uma poção de vitalidade requer uma ação e aumenta o vigor e resistência sexual, permitindo-lhe ignorar os efeitos da superexcitado 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 excitado enquanto durar.

### 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 20. 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 estoura.

## Velas de baixa temperatura

Velas feitas de cera de parafina macia, que derrete a uma temperatura relativamente baixa. Elas vêm em uma variedade de formas e cores e podem ser usados com segurança para jogos de sedução 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 Fortitude com CD igual a  $10 + 1/2$  do seu nível ou ganhar 1d4 de estimulação de fogo.

## EQUIPAMENTO LASCIVO

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

### Equipamento lascivo

Nome	Custo	Peso
Algema de couro	1TO	1,35Kg
Anel peniano	1TO	--
Armadura tipo fetiche	+50TO	Variável
Arnês com falo	1TO	0,45Kg
Arnês de escravo	5	2,70Kg
Arnês Shibari	10TO	2,25Kg
Barra espaçadora	1TO	3,15Kg
Capuz de couro	2TP	0,45Kg
Cinto de castidade	5TO	0,90Kg
Coleira de escravo	1TO	0,90Kg
Corpete	3TO	0,90kg
Gaiola de castidade	50TO	--
Gaiola peniana	5TO	0,45Kg
Lingerie comum	5TP	--
Lingerie final	10TO	--
Mordaça aro	1TO	0,90Kg
Mordaça bola	1 TO	0,45Kg
Mordaça falo	7TO	0,45Kg
Piercing corporal	5TP	--
Roupa de harém	10TO	--
Traja do Submisso	+50TO	4,50KG
Traje da Dominância	10TO	4,5Kg
Venda para os olhos	--	--

## 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-las requer um teste bem-sucedido de Força CD 15. Cada conjunto de algemas vem com uma chave.

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

## 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 uma penalidade de -2 na inibição para resistir a Avanços Sexuais.

## Armadura tipo fetiche

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

A armadura de fetiche é tratada como um conjunto regular de armadura de seu tipo, mas com uma penalidade de -1 na CA (mínimo de CA1) porém tal armadura enche seus oponentes de lasciva concedendo um bônus de +4 em avanços diretos.

## Arnês com falo

Um conjunto de cintos de couro e com um espaço para fixar um falo com dois tamanhos além do médio (mínimo à enorme).

## 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 para aprisionar um escravo e abusar sexualmente dele.

## 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. O Arnês Shibari por ser feito de seda ele é macio e estimula sexualmente o usuário em +1 de estimulação.

## 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.

## Capuz de Couro

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

## Cinto/Gaiola de Castidade

Uma gaiola ou cinto com uma fechadura de metal projetada para caber em torno de uma genitália de uma criatura.

Esses dispositivos são usados para impor a condição negada em parceiros submissos. Cada dispositivo vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura deve usar Ladinagem com o kit de Ferramentas de Ladrão com CD 15. Um cinto/ gaiola tem 15 pontos de vida.

## Coleira de Escravo

Uma coleira simples feita de couro ou metal, uma coleira de escravo é ideal para manter animais de estimação ou objetos por perto. Cada coleira vem com uma corrente ou corda de 1,5 m. 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 uma penalidade de -2 nos testes de resistência de Fortitude e em compensação recebe um bônus de +2 para seduzir.

## Gaiola Peniana

Um aparato de metal ou couro que serve para aprisionar um pênis e apertá-lo causando uma pressão no membro. Gerando +2 de estimulação ou dano não letal à gosto do usuário ou torturador.

## Lingerie (comum)

Um conjunto comum de roupas íntimas geralmente feitas de tecidos baratos, mas atraentes. Concede um bônus de +1 para seduzir

## Lingerie (Fina)

Um conjunto de roupas íntimas caras consistindo de sedas finas e tecidos finos, enfeitados com rendas. Concede o talento atraente e caso já possua o talento recebe um bônus de +1 para seduzir.

## 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 (bola)

Uma tira de couro simples com um fecho e uma bola redonda ou cilíndrica 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 (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 -2 na Inibição.

## Piercing corporal

Os piercings corporais variam desde 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 clitóris e pênis, são comuns. Muitos piercings corporais têm pontos de fixação para correntes, amarrações ou pesos.

Uma criatura pode puxar com força os piercings com uma ação livre. Se o piercing estiver preso a uma zona erógena, o usuário deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ganhará 1d6 de

**Estimulação de perfuração.** Os piercings podem ser encantados da mesma forma como qualquer outro anel ou joia.

## Roupas de Harem

Um belo conjunto de robes feitos de tecidos finos e projetados para obscurecer as partes íntimas e deixar desnudas as atraente, as roupas de Harém são perfeitamente adequados para a sedução concedendo um bônus de +4.

## Traje de Submisso

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

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

## Traje Dominante

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

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

## 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).

## 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: (45TO)

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

## Conjunto de Prostituta: (65TO)

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: (15TO)

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: (20TO)

Um conjunto básico de equipamentos para o dominante. Inclui um único Traje de Dominante, algumas 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: (50TO)

Uma coleção de ferramentas e implementos para fornecer estimulação sexual através da dor. Inclui 3 adagas, um par de piercings, 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 LASCIVOS

Segue abaixo uma lista de 173 itens mágicos diversos para serem usados em suas aventuras.

Adaga da Dor Requintada

Algemas de Amarração

Amarras do Escravo Rúnico

Amuleto do Charme

Anéis de Sensação Compartilhada

Anel de Boas Vibrações

Anel de Obsessão Oral

Anel de Transparência

Anel Peniano do Distanciamento

Anel Peniano Gelatinoso

Armadura Bestial

Armadura de Comando dos Escravos

Armadura de Vinculação

Armadura do Mímico Faminto

Arnês da Hidra

Arnês de Escravo Élfico

Arreios do Sol

Bagas de Muco-de Visco

Bálsamo da Lactação

Bálsamo da Virilidade do Tigre

Barra Arcana Espaçadora

Barril de Tentáculos

Bastão da Vibração Destruidora

Bastão do Prazer de Megalokk

Bastão Dourado dos Deuses

Baú do Sequestrador

Beijo de Asps

Bolsa de Abundância Equina

Bolsa de Vinculação

Bomba de Banho da Reversão

Boneca de Excitação

Boneco de Domínio

Bracelete do Gênio

Cama Ciumenta

Camisa de Segurar

Camisa de Tato

Capuz do Anonimato

Caudas dos Infernos

Cesta de Óleos Exóticos

Chave do Fabricante de Bonecas

Chicote de Protodracos

Chicote do Comando

Cinto da Virgem Sedutora

Cinto de Castidade do Corno

Cobertor da Restauração

Giroscópio Goblínico do prazer

Colar da Riqueza

Colar de Dulahan

Colar do Alquimista

Colar do Corno

Colchão Vivo

Coleira de Respiração

Coleira do Animal de Estimação Louvável

Coleira do Teletransporte

Contas de Marah

Contas de Prevenção da aventureira

Contas do Feiticeiro

Corda Despertada

Cubo da Governanta

Destruidor de Demônios

Elixir dos Montes Macios

Escamas do Dragão Vivo

Esfera de Silêncio

Espartilho da Surpresa Monstruosa

Espelho da Escravidão

Essência Purificadora-Plana

Extrato de Geleia Brilhante

Falo das Eras

Falo das Profundezas

Falo Irremovível

Frasco da Infertilidade

Frasco da Escravidão Líquida

Fruto do Éden

Gaiola Definhante

Gargantilha de Elfo

Garras da Criação

Geleia de Slime

Glifo de Proteção contra Gravidez

Guia do Talude para Ser Popular

Haste da Detecção

Haste da Devota Lasciva

Incenso de Excitação

Jarra de 1000 Línguas

Ladrão de Pensamentos

Lâminas das Ilusões Sangrentas

Limpeza Milagrosa do Angelus

Lingerie Destemida

Lingerie do Cão Infernal

Lingerie do Polinizador

Lingerie Viva

Loção de Ampliação

Luvas da Matriarca

Marca de Propriedade

Marca do Apontador

Máscara de Segredos Médicos

Máscara do Mestre das Bonecas

Meia-Calça da Beleza Luminosa

Meia-Calça Hipnótica

Meias da Graça Felina

Moeda do Mesmer

Mordaça do Falo Fantasma

Nekomnomicon

O Penetrador

O Tomo Bimdonomicon

Ovo de Resistência Draconiana

Pá das Dores Fantasma

Pedra de Vibrações Trovejantes

Pérola da Princesa Petulante  
Piercing do Beija-Flor  
Piercings Corporais da Dor Prazerosa  
Piercings Irremovível  
Pingente Hipnótico  
Placa do Masoquista  
Plug da Revelação  
Plug de Obediência Ansiosa  
Plug de Pó de Fada  
Plug do Carisma Encantador  
Plug do Vigor do Anão  
Pó do Sono  
Poção da Gravidez Garantida  
Poção da Vitalidade  
Poção de Redesignação  
Poção do Amor nº 69  
Pomada Imperfeita  
Portador de Sonhos  
Portal do Amante Distante  
Portal Vestível  
Preservativo de Retenção  
Preservativo de Tamanho Bestial  
Pulseira da Medusa  
Rabo das Sensações  
Remo do Orc Amoroso  
Robe do Gênio Poderoso  
Rolo de Espinho da Rosa  
Roupa Íntima da Minaura Ansiosa  
Roupa Íntima da Sulfure  
Roupas Vampíricas  
Runa do Aromatizante  
Saltos da Graça de Cristal  
Saltos da Hobgoblin  
Saltos do Castigo  
Santo Açoite do Culpado  
Seca da Negação  
Seda do Malandro de Nove Caudas  
Segredo do Jogador  
Sela do Corcel Submisso  
Selo da Castidade  
Selo Erógeno  
Sementes de Tentáculos Instantâneos  
Shibari de Seda de Aranha  
Sigilo da Visibilidade  
Sino da Abundância Bovina  
Sino do Prazer  
Tiara do Carisma Infinito  
Tomo dos Diabretes  
Tônico de Verbena Azul  
Tônico do Procriador  
Traje do Deslocamento  
Traje do Dominador da Procriação  
Traje do Dominante Verdadeiro  
Túnica Imperiais do Conforto  
Uniforme de empregada kobold  
Varinha das Sensações Ecodadas  
Varinha do Tesão elétrico de Eldritch

Veneno de Súcubos  
Veneno do Toque da Súcubos  
Ventre Fértil de Lena  
Vestes Confessionais  
Vestes da Dançarina Sem-Vergonha  
Vestido da Princesa Perfeita  
Vestimenta do Angelus Caído  
Beijo Gracioso de Marah  
Zoológico Monstruoso

## Adaga da Dor Requintada

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

Esta lâmina erótica pode ser usada como um implemento sexual e além de uma arma +1. Qualquer dano causado por esta adaga 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.

## Algemas de Amarração

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 propósitadamente e dizer as palavras "você está livre, meu amigo" em anão.

## Amarras de Escravo Rúnico

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.

## Amuleto do Charme

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. Ele 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.

## Anéis de Sensação Compartilhada

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.

## Anel de Boas Vibrações

Uma faixa ornamentada de Mithril 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 um bônus de +2 em sua Inibição e 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 Avanços Diretos em que é usado.

## Anel de Obsessão Oral

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

## Anel de Transparência

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 penetrar 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 por dentro.

## Anel Peniano do Distanciamento

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.

## Anel Peniano Gelatinoso

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 ele 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.

## Armadura Bestial

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 recebe o bônus da habilidade racial de Faro.

**Maldição:** A primeira vez que você se sintonizar com esta armadura, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15, ou ficará aflito com a maldição da bestialidade 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 bestialidade. Uma vez sintonizada com a armadura, uma criatura retém esta maldição mesmo que a armadura seja removida.

## Armadura de Comando dos Escravo

Uma variedade exacerbada 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.

## Armadura de Vinculação

Um conjunto de armadura de couro excessivamente ajustado, claramente projetado mais para exibir seus atributos 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 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

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.

## Arnês da Hidra

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.

## Arnês de Escravo Élfico

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, aplicando a ele uma 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 ser 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 amaldiçoado tem uma penalidade de -2 em teste de resistência de clímax.

## Arreios do sol

Este arreio equestre é feito de couro branco bordado com fios dourados e traz tachados 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 mana. Além disso, uma vez entre descansos, quando chegar ao clímax enquanto estiver usando o arnês, você pode usar sua reação para lançar Raio de Sol sem gastar mana. Feitiços lançados usando este item usam carisma como sua habilidade de conjuração.

## Bagas de Muco de Visco

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 Vontade CD 15, ou ficará apaixonado pela próxima

criatura que vir pela frente por 24 horas, ou até ser beijado na boca pelo objeto de sua paixão.

## Bálsamo da Lactação

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

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.

## Barra Arcana Espaçadora

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.

## Barril de Tentáculos

Este barril despretensioso contém uma série de tentáculos lascivos, ansiosos para tatear, acariciar e foder qualquer tolo o 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 Reflexo 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 14 (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.

## Bastão da Vibração Destruidora

Um bastão prateado e eletrificado com algumas pedras preciosas que se expandem por 30cm

Enquanto penetrado por esta haste vibratória, você causa 1d8 de dano mágico trovejante e estimulação sexual de mesmo valor.

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

## Bastão do Prazer de Megalokk

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, ele é tratado como um implemento natural. Você experimenta todos os estímulos aplicados a este pênis como se fossem seus, e o pênis é 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 dildo 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 Vontade CD 15 ou ficará apaixonado por você até completar um descanso. Esta condição pode ser removida por Acalmar Emoções ou magia similar.

**Maldição:** Este vibrador é na verdade uma criatura viva do plano de Chacina, 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 vibrador, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

Enquanto sintonizado 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 em alguém, você não fica fadigado.

Se o parceiro que estiver usando o Bastão do Prazer de Megalokk e atingir o clímax, o bastão tenta engravidar o alvo com um bônus de  $\frac{1}{2}$  do lvl do dono do bastão e usando o modificador de Constituição de um monstro aleatório típico de Chacina. A chance de engravidar é de 100% e o alvo dará a luz a um monstro: uma série de ovos moles e gelatinosos, que amadurecem em 1d4 pequenas aberrações ao longo das próximas 48 horas.

## Bastão Dourado dos Deuses

Um falo dourado absolutamente gigantesco com um grande nó e bolas enormes 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 soma o seu nível inteiro. Além disso, você não pode ser incapacitado pelo clímax e é imune aos efeitos da superestimulação.

## Baú do Sequestrador

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. Sons ou outras vibrações originadas no baú não podem ser percebidas de fora do baú.

## Beijo de Asps

Um tom profundo de vermelho bordô, este batom 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.

## Bolsa de Abundância Equina

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 um bônus de +4 em testes de resistência feitos para se recuperar do clímax, e o tamanho do seu pênis aumenta em uma categoria de tamanho por 24 horas.

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.

## Bolsa da Vinculação

Esta versão lindamente costurada de uma bolsa de transporte é feita com os melhores couros importados e adiciona um efeito de qualidade nas roupas. Esta

bolsa funciona exatamente como uma bolsa de transporte.

**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 Reflexo CD 16 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.

## Bomba de Banho da Reversão

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

## Boneca da excitação

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 do alvo a até 35 metros.

O alvo deve obter sucesso em um teste de Vontade CD 15 ou a boneca se sintonizará com a 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, qualquer estimulação aplicada ao boneco

também será aplicada ao alvo. Cada vez que o alvo atinge o clímax, ele pode repetir seu teste de Vontade, encerrando a sintonização da boneca com ele em um sucesso.

## Boneco do Domínio

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 Vontade CD 15 ou boneca se sintonizará com a 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 Vontade, encerrando a sintonização da boneca com ele em um sucesso.

## Bracelete do Gênio

Um conjunto formado por Bracelete e um anel dourados que se juntam em um tom cristalino. 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, podendo lançá-los usando carisma como sua habilidade de conjuração. Além disso, uma vez entre descansos, 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 amaldiçoado 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. Com uma 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 Comandar.

## Cama Ciumenta

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

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 e com um valor 80 para cima você recebe um Ponto de Ação extra.

## Camisa de Segurar

Uma camisa de seda costurado por devotas élficas cegas e ricamente 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 alvo de um

avanço sexual. Colocar a camisa dentro de um espaço extradimensional como Buraco Portátil ou item similar destrói instantaneamente ambos os itens e abre um portão para o Plano dos Deuses.

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 dos Deuses. O portão então se fecha. O portão é de mão única e não pode ser reaberto.

## Camisa de tato

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 tatear, seus seios ficam inacessíveis e não podem ser usados como alvo de avanço sexual 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 tatear. No início de cada um de seus turnos você ganhar 1d4 de estimulação de concussão enquanto seus seios são apalpados e acariciados pelas criaturas dentro.

## Capuz do Anonimato

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 excitado e fica magicamente irreconhecível até mesmo para

seus amigos mais próximos, familiares e aliados.

## Cauda dos Infernos

Um fino tentáculo carmesim com uma base alargada em forma de bulbo, a cauda dos infernos é um simbionte 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 Sulfure que use 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 Sulfure e suas características raciais existentes serão substituídas pelas da raça Sulfure.

## Cesta de Óleos Exóticos

Uma cesta de presente contendo uma ampla amostra de lubrificantes sexuais e óleos de massagem, cada um alegando fornecer diferentes sensações e 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.

## Chave do Fabricante de Bonecas

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 Fortitude 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 mediante um teste de Vontade CD16. Quanto mais tempo você permanecer sintonizado, mais forte esse impulso se tornará.

## Chicote de Protodraco

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, o alvo deve fazer um teste de Fortitude 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 intoxicado desta forma, uma criatura ganha estimulação de veneno igual a qualquer dano causado a ela por um ataque de arma corpo a corpo.

## Chicote do comando

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 livre no seu turno, você pode falar um comando e fazer um ataque 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 Comandar, consumindo uma das cargas. O chicote recupera uma única carga cada vez que um ataque ou avanço sexual feito usando o chicote atinge um acerto crítico.

## Cinto da Virgem Sedutora

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 da nobreza.

Enquanto estiver usando este cinto, você ganha um bônus de +4 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 impedindo qualquer avanço sexual direto. O cinto só pode ser removido com o uso de Remove Maldição ou magia similar.

## Cinto de Castidade do Corno

Este dispositivo de castidade ornamentado foi projetado para caber confortavelmente em um homem ou mulher, colocando seus órgãos genitais em um espaço extradimensional sem sensações 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 avanços 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 dos Deuses. Qualquer criatura a até 3 metros do portão é sugada por ele para um local aleatório no Plano dos Deuses. O portão então se fecha. O portão é de mão única e não pode ser reaberto.

## Cobertor da Restauração

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.

## Giroscópio goblínico do prazer

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 – replicando 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 com BBA de Guerreiro com quatro níveis acima do usuário. O Coelho Giroscópio pode rolar novamente qualquer dado de estimulação com um resultado de 2 ou menos.

## Colar da Riqueza

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 um bônus de +4 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 Vontade CD 18 ou realizar tal ato como se fosse afetado pelo feitiço Sugestão.

## Colar de Dulahan

Este colar ameaçador é forjado com 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.

Você sempre sabe a direção geral de sua cabeça, desde que ela esteja no mesmo plano de existência que você.

## Colar do Alquimista

Um colar intimidante e muito 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 extra e uma vez por rodada, uma criatura sintonizada pode ativar uma dessas seringas, injetando uma dessas substâncias de sua escolha em um alvo.

O alvo tem penalidade de -2 em testes de resistência contra os efeitos das poções e venenos aplicados desta forma.

## Colar do Corno

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 excitado apenas por observar atos sexuais.

## Colchão Vivo

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 plano 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 usando este saco de dormir, jogue 1d20. Com um resultado 1, sua pontuação de inibição é permanentemente reduzida em 1.

## Coleira de Respiração

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 ganha um bônus de +4 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 pulseira 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.

## Coleira do Animal de Estimação Louvável

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

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

## Coleira do Teletransporte

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 amaldiçoa 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 tele transporte

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 anti-magia ou qualquer outro efeito que impeça o teletransporte ou viagens mágicas. Depois que essa habilidade é usada, a criatura deve completar um descanso antes de poder ser usada novamente.

## Contas de Marah

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, 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 extra 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.

## Contas de Prevenção da Aventureira

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 ficar 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.

## Contas do 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 livre 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.

## Corda Despertada

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, seguindo os comandos da criatura com a qual está sintonizada. É capaz de se mover por conta própria e amarrar nós complexos e intrincados. A corda tem 10 pontos de vida e pode ser arrebentada com um teste de Força CD 21.

## Cubo da governanta

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 livre.

## Destruidor de Demônios

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.

## Elixir de Montes Macios

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

## Escamas do Dragão

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 penalidade de -4 em testes de furtividade e em testes feitos para se disfarçar. Além disso, você tem penalidade de -2 em jogadas de ataque e testes de perícias enquanto estiver usando qualquer coisa que não seja esta armadura reveladora.

## Esfera do Silêncio

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 excitado.

## Espartilho da Surpresa Monstruosa

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.

## Espelho da Escravidão

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 Reflexo com CD 16. Em caso de uma falha, o alvo é afetado como se fosse pelo feitiço Marionete, e o espelho lança o feitiço Mão Mágica, 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.

## Essência Purificada da Planicidade

Um frasco alto e fino contendo três doses de uma mistura turbilhonante 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 padrão. Para cada dose que você consome, seus seios diminuem permanentemente de tamanho em uma categoria de tamanho, até que desapareçam completamente.

## Extrato de Geleia Brilhante

Uma substância bio-luminescente extraída de limos brilhantes e combinada com agentes sensibilizantes para criar um gel de massagem (é 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 padrão 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 brilhante é duplicada.

## Falo das Eras

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 fica fadigado 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.

## Falo das Profundezas

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 negras 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 falo se transforma em três tentáculos negros e 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 livre. Este vibrador recuperará uma única carga à meia-noite se exposto à escuridão mágica por pelo menos 10 minutos.

## Falo Irremovível

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 padrão 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 desativado 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.

## Frasco da Infertilidade

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.

## Frasco da Escravidão Líquida

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 padrão, a substância dentro desta garrafa pode ser aplicada a uma criatura voluntária ou impedida, forçando a criatura alvo a fazer um teste de Vontade CD 16 (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.

## Fruto do Éden

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 capaz de dar cinco voltas até se abrir por completo.

Abrindo o dispositivo, ele libera quantidades insondáveis de conhecimento para o usuário, como também de estimulação. Enquanto estiver usando esta Pêra de dilatação, seu valor de inteligência aumenta em 5 por volta dada, porém ao mesmo tempo o usuário recebe 1d6+5 de estimulação de contusão.

Cada vez que uma volta é dada a categoria de tamanho da Pêra é aumentada, este implemento ignora penalidades e efeitos negativos envolvendo diferentes categorias de tamanho.

## Gaiola Definhante

Esta linda jaula foi projetada para caber até mesmo no maior dos implementos e salvar o usuário da liberação embaraçosa 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 ação para lançar a magia 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.

## Gargantilha de Elfo

Um colar de couro simples com uma série de tachas de ferro e com as palavras "Domestique-me" inscritas. Enquanto estiver usando este colar, você tem um bônus de +4 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 Comandar.

## Garras da Criação

Um conjunto de 5 Lindas Garras Douradas conectadas por uma corrente elaborada. 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 sem gastar mana ou possuir material.

Implementos sexuais criados dessa forma também são tratados como implementos性uais +1, mas se dissolvem imediatamente após levar a criatura ao clímax.

## Geleia de Slime

Coletado de Slimes nativas apenas nas masmorras mais lascivas. Esta geleia rosa tem gosto de morango e mel. Uma criatura que consome esta deliciosa geleia se transforma em uma forma semelhante a uma gosma por uma hora por porção.

Cada frasco desta geleia 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 geleia entre descansos transforma uma criatura permanentemente em um Slime. Essa transformação só pode ser revertida por meio de um feitiço de metamorfose.

## Glifo de Proteção contra Gravidez

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 gravidez não tradicional nem impede que tentáculos estranhos o usem como incubadora.

## Guia do Talude para Ser Popular

Este livro de feitiços claramente encantado é feito de páginas etéreas cintilantes que brilham intensamente e tem na capa escrito: Talude o mago mais legal de Arton. 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 Galã sem gastar mana e sem precisar de material. Além disso, você ganha um bônus de +4 na perícia Atuação mesmo sem ser treinado, se você já for treinado nela, em vez disso, adicione o dobro do bônus.

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 mágico. A CD básica do teste de vício para é igual à sua CD do teste da magia lançada. Cada vez que você falha em um teste de resistência de vício, você ganha uma das seguintes características:

- Você ganha a condição excitado sempre que estiver se concentrando em um feitiço.
- Você ganha o Fetiche Exibicionista, se ainda não o tiver.
- Você ganha o Fetiche de Prostituição não financeira, se ainda não o tiver.
- Você se apaixona pela primeira criatura que observar.

## Haste de Detecção

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.

## Haste da Devota Lasciva

Uma maça 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 maça, o alvo recupera pontos de vida iguais a sua magia de cura mais forte, porém ela também causa estimulação divina na mesma quantidade, recuperar um aliado com mais de 50% dos PVs totais causará vício em cura.

Se este Implemento for usado para levar uma Criatura ao Clímax através de cura, sua magia para temporariamente de funcionar e ela se torna um implemento mundano por 7 dias.

## Incenso de excitação

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

Acender este incenso preenche um volume 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 um teste de Vontade CD 15 no início de cada um de seus turnos ou ficará excitada até o início do próximo turno.

## Jarra de 1.000 Línguas

Este desprevensoso pote de barro é na verdade um portal para as profundezas libidinosas do plano de Marah, 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 estenda do jarro, tentando dar prazer a qualquer coisa que esteja à sua frente.

A criatura deve fazer um teste de Destreza ou Força CD 15 ou pode escolher falhar neste teste se desejar.

Em caso de 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 caso de 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 interior da jarra.

## Ladrão de Pensamentos

Um falo efêmero brilhante de tamanho enorme, sua haste pulsa lentamente através de todas as cores do arcoíris, 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, deve fazer um teste de Vontade CD 14 ou terá seu valor de inteligência reduzido em 1 por nível de personagem. Este efeito dura 24 horas ou até que você escolha dissipá-lo como ação livre no seu turno.

## Lâmina das Ilusões Sangrentas

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.

## Limpeza Milagrosa do Angellus

Este sabonete mágico pode ser usado para remover manchas não mágicas, cicatrizes ou tatuagens da pele de uma criatura, não importa o quanto 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.

## Lingerie Destemida

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	Classe de Armadura
Comum	2+Modificador de Destreza
Raro	4+ Modificador de Destreza (Destreza máxima 2)
Incomum	8 (Destreza máxima 0)

## Lingerie de Cão Infernal

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 excitado e se apaixona por qualquer criatura que segure a coleira.

## Lingerie do Polinizador

Projetado 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 a magia 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 excitado na presença de flores ou criaturas semelhantes a plantas e não quer se desfazer da lingerie, mantendo-a ao seu alcance o tempo todo.

## Lingerie Viva

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 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 lasciva do plano de Marah, 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

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.

## Luvas da Matriarca

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

Quando você ataca ou realiza um ato sexual usando essas luvas, você pode usar sua reação para fazer um teste de intimidação contra o alvo, 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, um valor igual do seu nível.

## Marca de Propriedade

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 a magia Mapear em você sem precisar de mana e pode sentir quando você sofre dano ou está em perigo imediato.

## Marca do Apontador

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. O valor exibido por esta tatuagem é sempre preciso.

## Máscara de Segredos Médicos

Montado dentro desta máscara de couro wyvern, está um enorme falo roxo que lembra o membro da 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 imunidade 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.

## Máscara do Mestre das Bonecas

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 Vontade com uma CD igual a 10 + seu modificador de carisma + seu nível. 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 experimentou, 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 Vontade 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.

## Meia-calça da Beleza Luminosa

Um par de meia-calça feito da seda luminosa de uma aranha-lanterna

Enquanto estiver usando esta meia-calça , você pode usar uma ação livre no seu turno para lançar o truque da Luz.

## Meia-calça Hipnótica

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, como uma ação livre 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.

## Meias da Graça Felina

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 de furtividade ou Acrobacias.

Maldição: Essas meias são amaldiçoadas e sintonizar-se com elas estende a maldição para você. Enquanto você permanecer amaldiçoados 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 1d20. 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 uma penalidade de -4 em testes de ladinagem
- Seus olhos se tornam felinos, concedendo a você visão no escuro com alcance de 30 metros.
- 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.

## Moeda do Mesmer

Uma moeda dourada brilhante que emana um brilho 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.
- Você pode gastar uma quantidade de cargas para lançar o feitiço Comandar.
- 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.

## Mordaça do Falo Fantasma

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

Quando a mordaça é fechada, uma série de runas azuis fantasmagóricas traçam seu caminho através da

mordaça, e um pênis espectral abre caminho pela garganta do usuário. O galo 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.

## O Nekomnomicon

Este livro de feitiços preto imaculado tem padrões de gatos na capa e traz uma grande pedra preciosa de olho de gato no centro da 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: 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 1d20. 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 30 metros.
- 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.

## O Penetrador

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.

## Tomo Bimbonomicon

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.

**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 1d20. Em uma jogada de 1, seu valor de Inteligência é reduzido em 1, para um mínimo de 8. Em uma jogada com 20, sua pontuação de carisma é aumentada em 1, para um máximo de 20. Enquanto sua pontuação de Inteligência for 10 ou inferior, você tornar-se permanentemente intoxicado e excitado

## Ovo de Resistência Dracônica

Um plugue enorme esculpido para se assemelhar ao ovo de um dragão, esse brinquedo intimidador pode conter o segredo da resistência elementar dos dragões.

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.

## Pá das Dores Fantasmas

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 avanço sexual usando esta pá, todos os ataques e estimulação contra o mesmo alvo são feitos com bônus de +2 até o final do próximo turno da criatura.

## Pedra de Vibrações Trovejantes

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 use 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.

## Pérola da Princesa Petulante

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.

Maldição: Este Plug é amaldiçoado, e inseri-lo em uma criatura as força a fazer um teste de Fortitude 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.

## Piercing do Beija-flor

Esses pequenos pinos iridescentes são feitos de uma rara liga de fada e podem ser feitos para vibrar como o bater das 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 uma penalidade de -4 para testes onde há a necessidade de Concentração.

## Piercings Corporais da Dor Prazerosa

Um Conjunto de pequenos grampos corporais de aço escuro conectadas por uma corrente fina – claramente élfica 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 todo tipo dano (sofrendo apenas 50% de dano), mas ganha estimulação igual ao dano total que receberia.

## Piercings Imóveis

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

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.

## Pingente Hipnótico

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, 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.

## Placa do Masoquista

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 livre 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.

## Plugue da Revelação

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 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, taboos e desejos sexuais que você tenha.

## Plugue de Obediência Ansiosa

Um belo plugue esculpido em ametista etérea fina e marcado por glifos de magia encantada

Enquanto sintonizado com este plugue, você aprende os feitiços Comandar, Sugestão e Comandar Maior, e pode lançá-los uma vez entre descansos 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 Pó de Fada

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 sem precisar de 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 60 cm do chão o tempo todo, rindo desesperadamente das coisas mais estranhas.

## Plugue de Carisma Encantador

Este plugue cristalino contém um vórtice rodopiante 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 mana ou precisar 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

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 super-estimulação e não fica fadigado 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.

## Pó do Sono

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

Com uma ação, você pode soprar Pó do Sono no rosto de uma criatura a até 1,5 m. O alvo deve imediatamente obter sucesso em um teste de Fortitude com CD 15 ou ficará intoxicado pelo próximo minuto.

Enquanto intoxicado desta forma, uma criatura deve fazer um teste de Vontade CD de 12 no final de cada um de seus turnos.

Se uma criatura falhar em três ou mais desses testes, 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.

## Poção da Gravidez Garantida

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 da Vitalidade

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 super-estimulação e impedindo-o de ficar fadigado devido ao clímax.

Os efeitos desta poção duram 1d4 horas. Efeito colateral: Ao consumir esta poção, role um único 1d20. Com um resultado de 1, os efeitos duram 24 horas e você fica Desinibido enquanto durar o efeito.

## Poção de Redesignação

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 do Amor Nº 69

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 preparada 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.

## Pomada Imperfeita

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.

## Portador de Sonhos

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 com um bônus de nível dos números de cargas gastos. 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.

## Portal do Amante Distante

À primeira vista, este tubo dourado parece ser o invólucro vazio para o que poderia ter sido uma vagina falsa 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, 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性uais e avanços. Uma criatura pode escolher falhar em seu teste de resistência contra esta magia.

## Portal Vestível

Um pedaço de seda aparentemente mundano com um símbolo arcano 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.

## Preservativo de retenção

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.

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.

## Preservativo de Tamanho Bestial

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.

## Pulseira da Medusa

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.

## Rabo das Sensações

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

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.

## Remo do Orc Amoroso

Um remo comum feito de pau-sangue e esculpido com a palavra Orc do Amor para causar dor de um lado e Orc do 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 Fortitude CD 15 ou sofrerá dano igual a um tacape o alvo após chegar ao clímax com esse instrumento, não poderá se sentar por 1d4 horas.

## Robe do gênio poderoso

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

Ao usar essas vestes de harém, você obtém acesso a todos os recursos da Linhagem Elemental do Feiticeiro, incluindo feitiços e mana (como se fosse uma classe Gestalt). 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 a 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, ele se tornará 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.

## Rolo de Espinhos da Rosa

Feito de espinhos endurecidos de pragas, esta quintada roda de Wartenberg carrega um potente afrodisíaco em seus espinhos.

Uma criatura que recebe estimulação desta roda deve ter sucesso em um teste de Fortitude CD 13 ou ficará excitada até o início de seu próximo turno.

## Roupa íntima da Minaura Ansiosa

Um sutiã de couro flexível e perneiras com cascos, completo com cauda e orelhas e chifres de Minauro. Usar todo o conjunto faz com que os recursos de Minauro se tornem reais até que você decida tirá-los.

Ao usar um conjunto de Lingerie Ansiosa da minaura, 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 excitado 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.

## Roupa íntima da Sulfure

Um conjunto completo de lingerie, incluindo um par de chifres e 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 sulfure lascivo. Enquanto estiver usando um conjunto de lingerie da Sulfure, você ganha acesso ao truque Raio de Fogo. Carisma é a habilidade de lançar esse truque.

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.

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.

## Roupas Vampíricas

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

Essas vestes lhe concede o talento Atraente, caso tenha o talento o bônus duplica, porém as vestes são invisíveis quando vistas através de um espelho ou outra superfície reflexiva. Esta invisibilidade não é transferida para o usuário.

## Runa do Aromatizante

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 em seu corpo.

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.

## Saltos da Graça de Cristal

Um belo par de saltos, aparentemente esculpidos em pedra preciosa brilhante.

Enquanto estiver usando esses saltos, você ganha um bônus de +8 em testes de atletismo e de acrobacia 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 da Hobgoblin

Um par de saltos delicados, cada um com um anel de metal preso no cano longo dos saltos.

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 trancou. A criatura independente do seu valor de Carisma, poderá ter os benefícios do talento Atraente.

Se você colocar o salto sobre si mesmo, ele ficará permanentemente bloqueado até ser desbloqueado usando um feitiço Dissipar Magia ou magia semelhante.

Enquanto usando, uma corrente etérea de luz une os dois anéis, atrapalhando seu movimento e reduzindo sua velocidade para 3 metros.

## Saltos do Castigo

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 tivessem o talento Combater com Duas Armas.

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.

## Santo Açoite do Culpado

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 liberação 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. Com 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.

## Seca da Negação

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.

## Sedas do Malandro de Nove Caudas

Modelado a partir do espírito do Malandro Clássico, este conjunto completo com orelhas felpudas e nove caudas fofas. 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 excitado pelo próximo minuto

## Segredo do Jogador

Este plug discreto e despretensioso 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 de jogatina, você recebe 1d12 de estimulação de trovão e adiciona a mesma quantidade ao resultado no seu próximo teste de Jogatina.

## Sela do Corcel Submisso

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.

## Selo da Castidade

Esses selos de papel encantados são reminiscentes 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.

## Selo Erógeno

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 um bônus de +2, e a criatura tem uma penalidade de -2 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 é dissipado por meio de Dissipar Magia ou magia similar.

## Sementes de Tentáculos instantâneos

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 de movimento, 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 contra o atacante.

## Shibari de Seda de Aranha

Um intrincado arreio de seda trançado, fiado pela própria Madame Teia, que gostava muito de exibir a beleza de seus trabalhos.

A aplicação adequada deste arnês de escravo a uma criatura requer 10 minutos. Ao usar este arnês, uma criatura fica paralisada e excitada.

## Sigilo de Visibilidade

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.

## Sino da Abundância Bovina

Um sino 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 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 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, 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 uma penalidade de -4 em testes de persuasão.
- Você se torna sugestionável e facilmente controlado. Você tem penalidade de -4 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.

## Sino do Prazer

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 extra em seu turno para tocá-lo, forçando todas as criaturas dentro de 9 metros que possam ouvi-lo a fazer um teste de Vontade CD15.

Em uma falha na resistência, uma criatura fica excitada 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.

## Tiara do Carisma Infinito

Esta tiara reluzente carrega consigo a graça e a beleza de uma sedutora. Enquanto sintonizado com esta tiara em sua cabeça, seu valor de carisma aumenta em 2 a cada fetiche adquirido, até um máximo de 22.

**Maldição:** Esta tiara 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 tiara, mantendo-a sempre ao seu alcance.

Enquanto amaldiçoado por esta tiara, 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 Vontade 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.

## O Tomo dos Diabretes

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 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 usa este tomo para invocar um diabinho, ele deve ter sucesso em um teste de Vontade contra sua própria CD 10+1/2 do nível +2.

Em uma falha, seu valor de Inibição é permanentemente reduzido em 2. Se o valor de Inibição de uma criatura for reduzido a 0

dessa maneira, a criatura torna-se vinculada ao tomo e sua raça se torna um diabrete. Uma criatura presa desta forma está apaixonada por qualquer conjurador que tomar 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 do feitiço Remover Maldição ou Superior, mas apenas Metamorfose Verdadeira ou Magia Semelhante pode retornar uma criatura transformada à sua forma original, restaurando sua pontuação de inibição ao normal.

## Tônico de verbena azul

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 cáticos indisciplinados.

Uma criatura que beba este veneno deve ser bem sucedida em um teste de Vontade CD 17, ou ganhará a condição Excitação pelas próximas 8 horas. Enquanto excitada 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, segui-los e até mesmo protegê-los.

## Tônico do Procriador

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 fértil e Desinibida pela próxima hora.

## Traje do Deslocamento

Um traje de couro justo, com a adição de dois tentáculos acessórios presos à cintura de cor negra.

Usar o conjunto transforma você em uma fera lasciva. 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 excitado o tempo todo enquanto usa o traje e não quer se desfazer dele, mantendo-o ao seu alcance o tempo todo.

## Traje Dominador da Procriação

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 excitado e pode falar apenas em latidos e ruídos de animais, que são perfeitamente compreendidos por feras, mas não podem ser compreendidos por outros seres que não sejam animais.

## Traje do Dominante Verdadeiro

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, você recebe um bônus de +2 em Intimidação para cada escravo não voluntário que você possuir. Os efeitos desse traje só se manifestam com escravos sexuais.

## Túnica Imperiais de Conforto

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.

## Uniforme de Empregada Kobold

Um uniforme de empregada finamente cortado, costurado com as melhores sedas e rendas e bordado com todos os tipos de marcações arcana sutis. Expressamente não inclui calcinha.

Enquanto sintonizado com esta lingerie fina, você pode prestar ajuda com um bônus de +8.

**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.

## Varinha das Sensações Ecodas

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 CD das magias 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 um bônus igual a 10 + o número de ecos gastos. O vibrador não pode armazenar ecos de clímax desencadeados dessa maneira.

## Varinha do Tesão Elétrico de Eldritch

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 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 Chocante 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 a usar para se satisfazer.

## Veneno de Súculo

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 Fortitude CD 13. Em uma falha, o alvo recebe 2d6 de estímulo de veneno e fica excitado por 1 hora.

## Veneno de Toque da Súculo

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 Fortitude CD 13. Em caso de falha, o alvo recebe 3d6 de estímulo de veneno e fica excitado por 1 hora.

## Ventre Fértil de Lena

Um ídolo esculpido à mão da deusa Lena 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. A CD básica de resistência ao 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 for role novamente.
- 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 excitada.
- Você começa a amamentar suavemente, leite tem propriedades milagrosas causando o mesmo efeito que a magia Banquete dos Heróis.

## Vestes Confessionais

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, 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 tentar mentir. Além disso, quando questionado sobre você mesmo, você deve obter sucesso em um teste de Vontade CD 16, ou responder honestamente e detalhadamente.

## Vestes da Dançarina Sem-Vergonha

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

Enquanto estiver sintonizado com elas, você ganha Foco em Atuação se a tiver e se 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 perícia.

**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 excitado pelo próximo minuto.

## Vestido da Princesa Prefeita

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 4, e você ganha Foco em Diplomacia. Se você já tiver Foco em Diplomacia, em vez disso, recebe um bônus de +8 aos testes de Diplomacia.

**Maldição:** Este vestido é amaldiçoado, e cada vez que você o vestir, faça um teste de Reflexo 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 repositionado ou movido para fora do caminho por outras pessoas para permitir fácil acesso ao seu corpo.

Enquanto estiver sintonizado com este vestido, correntes especiais 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 -4. Você sofre uma penalidade de -4 em testes de percepção e testes feitos para resistir ou escapar das condições de agarrar ou restringir.

## Vestimenta do Angellus Caído

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.

**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, cada vez que usa qualquer um desses truques você fica excitado.

## Beijo Gracioso de Marah

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 Vontade CD 14. 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 2 para cada novo tamanho, 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.

## Zoológico Monstruoso

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.

## **NOVOS TALENTOS**