

FALLIMENTO EROTICO



FALLIMENTO EROTICO

UNA BREVE AVVENTURA EROTICA
PER UN PARTY FUORI
DEGLI SCHEMI!



CREDITI

Fallimento Erotico, un'avventura scritta e ideata per la 5E dal gruppo Fallimenti Critici.

- **Autore** Luca Pavone
- **Impaginazione e Grafica** Luca Pavone
- **Revisione testo** Andrea Leonardi
- **Revisione** Pietro Maugeri, Vittoria Torrisi
- **Illustrazione Interne** varie dal DM'S Guild creator resource più altre.
- **Editing Illustrazioni** Luca Pavone
- Prodotto con Homebrewery.

<https://homebrewery.naturalcrit.com/>

- Seguici sui nostri canali social
<https://discord.gg/FErKfXX9ab>
https://www.twitch.tv/fallimenti_critici
<https://www.instagram.com/fallimenticritici/>

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.) **Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this FallimentiCritici game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. Fallimento Erotico is published by FallimentiCritici under the Open Game License version 1.0a. Copyright 2023 FallimentiCritici Publishing. All Rights Reserved

SOMMARIO

FALLIMENTO EROTICO

CREDITI
FALLIMENTO EROTICO	1
UN GIORNO QUALSIASI	1
Inizia l'Avventura	1
IL PORTO	2
Aree del Porto	2
UNA NOTTE SFRENATA	4
L'ISOLA DI MEZZALUNA	5
Altro Giro, Altra Corsa!	5
NUOVE REGOLE	6
Sedurre	6
OGGETTI MAGICI	9
BESTIARIO DEL SESSO	10



FALLIMENTO EROTICO

Avete mai pensato di partecipare ad un org...emh, un party privato su una nave? O sedurre una succube anzichè essere sedotti? E perchè no, avere r@app0rt! con un noto magnate locale? O forse volette vivere un'avventura dove alla fine di tutto c'è un **Demone del Sesso**? OPS!

Se la vostra risposta a tutto questo è "Sì", allora questa è l'avventura più stramba e inutile che fa per voi! Adatta ad un gruppo di 4 giocatori di 5° livello, "**Fallimento Erotico**" è una breve avventura dove gli "eroi" si troveranno aggrovigliati tra coppie di ogni sesso, forma e...dimensione.

UN GIORNO QUALSIASI

Il gruppo di aspiranti avventurieri si ritrova in una bellissima città portuale pochi giorni prima dell'annuale Giorno dell'Erotismo. Tutto sembrava tranquillo, fino a quando una donna entra nella taverna per chiedere aiuto a chiunque sia in ascolto. Sente che qualcosa non va.

INIZIA L'AVVENTURA

Parafrasate ai giocatori il seguente testo:

È una bella e semplice giornata nella città portuale di Jaci a Mare. Certo, nessuno si aspetterebbe altro durante il tardo inverno, così vicino al giorno degli dei dell'Erotismo. Anche se questa città potrebbe non ospitare i principali templi di queste particolari divinità, è circondata da molte isole che sono invece dei bei rifugi per le vacanze e ciò crea un flusso variegato di viandanti.

Vi ritrovate all'interno della Locanda del Pavone Bagnato, poco distante dalla spiaggia, punto di sosta di molti avventurieri di passaggio. Mentre state consumando il vostro pasto mattutino, la porta si spalanca e una figura ansima appoggiandosi allo stipite. Di una bellezza travolgente, con la pelle color caramello e lunghi capelli ricci, la figura alza lo sguardo con aria di totale confusione. Spolvera il suo abito da sacerdotessa bianco e nero, prima di guardarsi intorno nella taverna. "Ci sono avventurieri in giro? Temo che siamo in guai terribili."

Gli avventurieri incontrano **Annabella**, una bellissima sacerdotessa mezzelfa degli dei dell'erotismo, che spiegherà loro la sua insolita situazione.



ANNABELLA

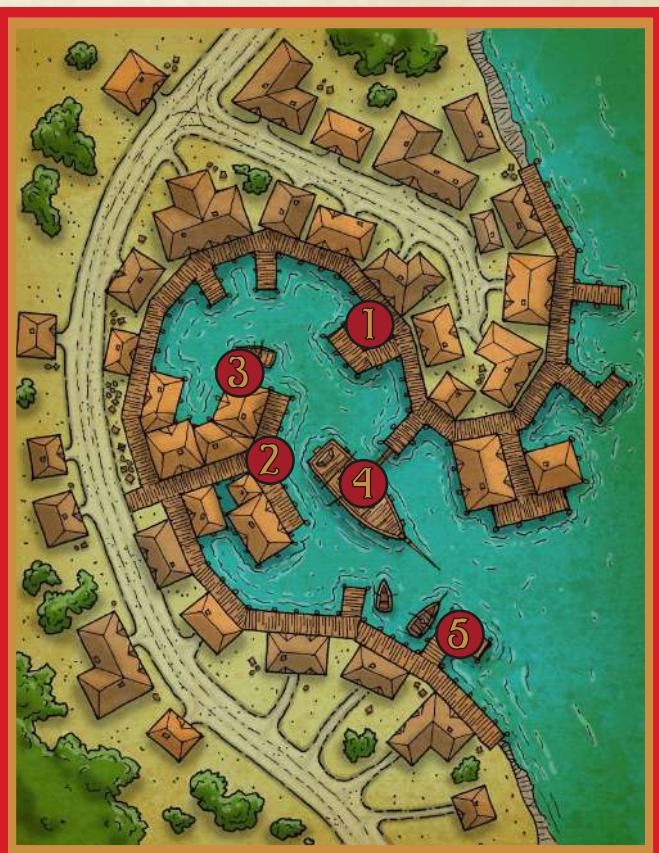
Informazioni: Nata figlia dei fiori, Annabella è stata mandata fin dalla giovane età al tempio degli dei amanti, dove ha trascorso la maggior parte dei suoi anni. È giovane e bella, ma la sua preoccupazione si manifesta sul suo viso, facendola invecchiare drasticamente.

Annabella spiega che è incaricata di guidare delle coppie che vogliono unirsi nella giornata dell'Erotismo, lontane da occhi indiscreti, ma nell'ultima settimana le cose sono diventate strane. Ogni giorno, sempre più donne delle coppie che consiglia sono venute a confessare di aver incontrato la persona perfetta e di aver lasciato l'altra loro metà. All'inizio, pensò che fosse una benedizione di qualche divinità leggermente più monella e con un pizzico di divertimento.

Col passare dei giorni, però, scoprì che tutte queste donne avevano avuto un appuntamento sulla stessa piccola isola. Questo è particolarmente strano, poiché ci sono così tante altre isole in giro perfette per gli incontri romantici.

Per paura, chiese una risposta ai suoi dei, ma essi risposero che non era opera loro. Qualcosa, o meglio qualcuno, si stava mettendo in mezzo a tutte queste coppie, conducendo donne e uomini a un destino ben diverso.

Annabella supplica quindi il gruppo di aiutarla, dicendo che una giovane sacerdotessa come lei non può fare altro. Ma loro possono. Come primo consiglio, esorta il gruppo ad andare al porto per trovare maggiori informazioni.



IL PORTO

Il porto pullula di commercianti e pescatori, ma anche di numerose imbarcazioni di varie dimensioni. Ci si potrebbe chiedere dove si nasconde quest'uomo misterioso...

AREE DEL PORTO

N.B. 1 e 3, non si trovano solo in quei punti.

Indipendentemente dalla bancarella o dalla barca a cui si avvicina il gruppo, leggi le stesse note.

1. BANCARELLA DEL MERCATO DEL PESCE

Se i giocatori si avvicinano alla bancarella, leggere il seguente brano:

Il mercato del pesce è adornato con tutti i tipi di pescato fresco o meno, e tutti i mercanti sembrano così squallidi da poterti vendere qualsiasi informazione per pochi centesimi.

Qualsiasi commerciante con cui il gruppo parlerà sarà piuttosto loquace, poiché a nessuno importa davvero molto del gruppo di stranieri o ciò che gli altri pensano di loro. In generale, menzioneranno un incredibile aumento del numero di donne che girano per il porto negli ultimi giorni. Inoltre, la maggior parte di queste, ma non tutte, si accompagnano a un uomo o incontrano un uomo qui, e lo guardano come se fosse l'unico loro amore su questa terra. Stranamente, però, non si tratta sempre dello stesso uomo, ma ogni donna sembra affascinata all'istante da qualcuno.

I giocatori possono anche tentare di discernere se qualcuno dei mercanti nasconde qualcosa effettuando una prova di **Intuizione(Saggezza) con CD 15**, scoprendo che in realtà sanno qualcosa. A tutti è stato chiesto di gridare **"Nessun pesce è migliore del mio!"** quando vedono una donna che cammina da sola.

Riguardo colui che ha fatto questa richiesta, sono stati tutti avvicinati da un uomo di bell'aspetto, che ha pagato loro 5 monete d'oro ciascuno.

2. CAPITANO DEL PORTO

Se i giocatori sprovano a parlare con il capitano del porto, leggere il seguente brano:

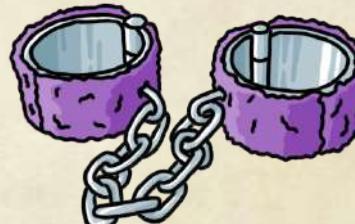
"Seduto con molta calma dietro la sua scrivania, con un grande libro mastro davanti a sé, un capomastro, apparentemente umano, scrive nomi a un ritmo accelerato, non disturbato da ciò che c'è intorno."

Quando il gruppo si avvicina, il Capitano del Porto dirà loro che i moli sono pieni e che potrebbero andarsene. Qualsiasi personaggio con una **Percezione passiva superiore a 13** noterà un sacco di portamonete accanto al libro mastro, ognuno dei quali ha un piccolo pezzo di carta attaccato. Il gruppo può corrompere il Capitano

del Porto per farsi spiegare cosa sono quelle borse, oppure può eseguire una prova di **Intimidire(Carisma) o Inganno(Carisma) con CD 15**. In caso di successo, dirà loro che molte donne, e alcuni uomini, sono venuti per comprare un passaggio verso l'Isola di MezzaLuna, domani, alle 7. Sembra che abbiano tutte un appuntamento. Non ci sono più barche disponibili per domani. Se chiedono una barca, dirà che la loro possibilità migliore è con **Zoltan e Loden**, che non lavorano con il molo, ma piuttosto lavorano da soli.

3. PICCOLE IMBARCAZIONI

I marinai delle piccole imbarcazioni sembrano assorti nel sistemare i loro mezzi. Se il gruppo si avvicina a una delle barche, scoprirà che sono tutte presidiate da una o due persone, che sembrano incaricate dell'ormeggio di tutte e che presto avranno finito. Il gruppo può tentare di rubare una qualsiasi delle barche dopo che gli uomini se ne sono andati effettuando una prova di **Rapidità di Mano(Destrezza) con CD 15** per slegare prima la barca, poi una prova di **Furtività(Destrezza) o Inganno(Carisma)** per uscire senza essere scoperti. Un travestimento magico o non magico consentirà loro di superare quest'ultima prova senza troppe difficoltà. Un fallimento in una delle due prove comporterà un incontro con **4 guardie del porto**.



4. LA NAVE DEL CONTESSINO

Questa grande imbarcazione è di proprietà del Contessino Barunittu, un illustre magnate che organizza ogni anno una “festa” sulla sua nave in onore della giornata dell'Erotismo.

“Una grande nave sembra tutta addobbata a festa e alcune guardie la presidiano. Una fila di uomini e donne che vestono abiti succinti non di uso comune si riversa su tutto il molo. Un mezzo-gigante con una maschera da coniglio sembra riscuotere dei biglietti prima della passerella per salire sulla nave.”

La nave del Contessino Barunittu per una notte l'anno si trasforma in una grande festa senza freni inibitori dove ognuno può essere ciò che è! Durante la traversata la nave arriverà fino all'Isola della MezzaLuna per godere della vista migliore della luna piena durante la notte più vogliosa dell'anno!

L'ingresso però è solo su invito e quindi il gruppo può tentare due strade: derubare qualche invitato che si trova in fila o provare a entrare di nascosto.

Se il gruppo riesce a salire su questa nave, passare al capitolo **Una Notte Sfrenata**, oppure trovare un altro modo per raggiungere l'isola.

4. ZOLTAN E LODEN

Leggi il seguente testo:

“Su un piccolo molo, sicuramente fatto da mani inesperte e non ben costruito come gli altri, le sagome di due humanoidi, una donna e un uomo stranamente magri, fissano il gruppo. Stanno entrambi giocando con pezzi di corda, i loro volti quasi inespressivi.”

Zoltan e Loden, sono pescatori senza successo. In realtà questa loro forma è tutta una scenata, poichè i due pescatori sono una **succube** ed un **incubo** che attirano poveri malcapitati per poi “fargli la festa in mare aperto”.

Si offriranno di portare il gruppo ovunque desiderino, ogni volta che lo desiderano solo per 5 monete d'argento. Se il gruppo cita la grande nave del Contessino Barunittu o dell'isola di MezzaLuna, i due si presteranno gratuitamente per questa traversata. Una prova di **Intuizione(Saggezza)** con **CD 20** rivelerà che sembrano avere un secondo fine.

Il loro obiettivo può essere multiplo: o abbordare la nave del Contessino Barunittu e salirci sopra per partecipare alla più grande festa erotica e creare il caos su quella nave, o giungere all'Isola di MezzaLuna e partecipare a una nuova festa...

DEMONI DELL'EROTISMO

Informazioni: Zoltan e Loden sono rispettivamente un Incubo e una Succube. Sono due biricchini che amano creare caos nei piccoli villaggi. La festa dell'Erotismo è per loro un grande richiamo, poichè la loro voglia di fare “festa” supera ogni cosa!



UNA NOTTE SFRENATA

La nave del Contessino Barunittu abbandona velocemente il molo per raggiungere il mare aperto dove avrà inizio la “festa”.

In questo luogo dove la perdizione ha preso il sopravvento, il master è liberissimo di narrare come vuole le scene che possono accadere sulla nave. A un tratto potrebbero passare un gruppo di elfe completamente nude inseguite da un orco ben dotato, una gnoma in latex potrebbe portare a spasso un elfo tenuto al guinzaglio, una nana potrebbe essere adulata da più tiefling pronti a tutto per averla nel loro letto, e così via.

Il gruppo, a questo punto, potrebbe tranquillamente divertirsi, aspettare il momento dell’arrivo sull’Isola di Mezzaluna e nel frattempo provare la nuova meccanica di **Sedurre**, spiegata più avanti nella sezione *Nuove Regole*

EVENTI ALLA DERIVA!

La notte nella nave passa in maniera alquanto festosa, ma a un tratto può accadere di tutto, proprio magari mentre i vostri giocatori si ritrovano nudi e incatenati da qualche elfa o elfo troppo voglioso!

SCENARIO A - ORGIONE CLANDESTINO!

Se i giocatori si trovano sulla nave perchè sono riusciti a partire con essa, a un tratto sentiranno delle forti urla provenire dalla stanza principale, proprio quella del Contessino Barunittu. Zoldan e Loden hanno seguito la nave e si sono intrufolati al suo interno e stanno distruggendo la festa nella stanza del Barunittu. Molti invitati stanno fuggendo via dalla camera in cerca di aiuto.

Gli eroi potrebbero così intervenire e combattere contro una **succube** ed un **incubo** completamente arrapati!

SCENARIO B - UNA FESTA DA NON PERDERE!

I giocatori hanno deciso di assoldare Zoltan e Loden per raggiungere l’Isola di Mezzaluna. Sfortuna per loro, durante la notte si imbattono nella nave del Contessino e qui i due demoni assumeranno le loro vere sembianze, abbandonando il loro peschereccio per salire sulla nave e creare il caos più totale!

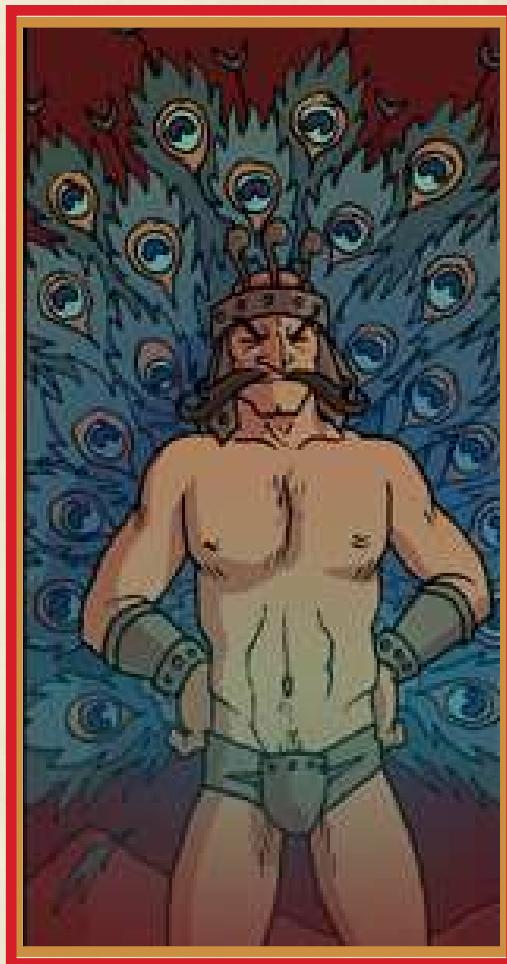
Qui gli eroi potrebbero intervenire e fermare i due demoni o scegliere di proseguire da soli e andare avanti. In quest’ultimo caso, far notare come la festa sulla nave stia veramente degenerando.

UN’ORGIONE DA NON DIMENTICARE!

Se gli eroi decidono alla fine di salvare la nave del Contessino Barunittu, questi vorrà sdebitarsi con loro facendoli unire al suo harem privato nella sua stanza. Gli eroi così superano automaticamente ogni prova di

Seduzione con un PNG dentro quella stanza e ottengono un bonus di +2 nel tiro di **Soddisfazione**.

Il Contessino Barunittu alla fine omaggierà gli eroi con alcuni dei suoi oggetti magici più cari, come la **Cintura di Castità** e il **Palo da Spogliarellista**, spiegati più avanti nella sezione *Oggetti Magici*.



CONTESSINO BARUNITTU

Informazioni: Noto imprenditore e amante della vita, il Contessino Barunittu ha vissuto sfrenate avventure in lungo e in largo, nessuno sa come mai abbia una coda da Pavone sulla schiena, chissà quale stranezza lo ha reso così!



L'ISOLA DI MEZZALUNA

A questo punto gli eroi avranno raggiunto l'isola tramite una scialuppa della nave del Contessino o col peschereccio dei due demoni.

Dopo aver attraversato l'oceano e essere arrivati nell'isolotto, i giocatori osservano che è quasi tutto vuoto, con solo poche piccole casse sotto alcune palme. Se i giocatori esaminano almeno una delle casse, scoprono sono piene di bottiglie di vino e bicchieri di vino, ma niente che sembri esteriormente... aggressivo. Osservando bene, però, è possibile notare tra la sabbia fine i corpi di molte donne e alcuni uomini. Quando si avvicinano a essi scoprono che sono vivi, ma sono molto stanchi e stanno dormendo.

Dopo qualche minuto, leggi questo:

Mentre date una mano a liberare i corpi nudi dalla sabbia, vi sentite terribilmente osservati e vi girate attorno. Lieve risatina si sollevano dall'oscurità che vi circonda. Così volgete il vostro sguardo in alto e trovate, seduto in cima a una palma, un bellissimo giovane, mezzo vestito, che vi guarda con occhi sognanti. "Avventurieri, vero? Voi succhiate sempre tutto l'erotismo da ogni cosa. Non avevo intenzione di fare del male a nessuno! Volevo solo prosciugare le loro anime dall'erotismo e dalla vita. Nessun danno, nessun fallo, giusto? Sicuramente, devete capire che uno come me ne HA BISOGNO per vivere, non voglio combattere, davvero! Ma se me ne darete modo, sarò costretto a uccidervi!

Così, il **Demone del Sesso** si rivela e può parlare col gruppo, se gliene sarà data l'occasione, per un breve periodo prima di combatterli.

Spiega che era un angelo degli dei dell'erotismo, ma lo evitavano perché ne desiderava troppo. Così adesso, rinnegato qual è, ha deciso di ottenere sempre di più per poter vivere. E non si fermerà davanti a nulla per ottenerlo. Quindi, scrollerà le spalle e dirà al gruppo che un po' più di erotismo non farà male a nessuno.

Tirate iniziativa!

ALTRO GIRO, ALTRA CORSA!

Dopo aver sconfitto il **Demone del Sesso**, questi urlerà di rabbia, quindi i giocatori sentiranno un debole rumore in lontananza. Tutte le sue vittime inizieranno a riprendersi e svegliarsi. Se richiesto, tutti diranno di aver avuto una visione in cui un uomo affascinante li invitava a divertirsi in nome degli Dei dell'Erotismo.

Una volta salvati tutti i poveri ingannati, gli eroi potranno chiedere aiuto al Contessino Barunittu per ritornare indietro al porto. Una volta sulla nave, la festa riprenderà nuovamente visto che le sue fila sono state rimpolpate da nuovi giovani pronti a divertirsi sulla nave più pazzia del mondo!



NUOVE REGOLE

LEGGI BENE PRIMA DI PROSEGUIRE

Il sesso, come sappiamo, può essere un argomento delicato. Nella vita reale, esistono molti modi di godere di questa fantastica esperienza (o di non goderne affatto). Alcuni di questi modi non vengono qui inclusi solo perché probabilmente non vissuti dagli autori, ma nulla vi vieta di aggiungere o modificare le seguenti regole per soddisfare il vostro modo di vivere la sessualità.

Un ultimo appunto. Esistono abilità e incantesimi che possono essere usati con fantasia durante l'esperienza sessuale. Tuttavia, così come accade spesso a letto, i giochi possono farsi un po' violenti. Noi di Fallimenti Critici teniamo a sottolineare che ogni forma di rapporto sessuale qui descritto che include "violenza" si riferisce solo ed esclusivamente a forme consenzienti atte a soddisfare i desideri dei partecipanti.

SEDURRE

Tentare di sedurre un PNG è una prova di Inganno, Intrattenere o Persuasione (scelta del giocatore). La CD di base per sedurre un PNG per poi portarselo a letto è calcolato utilizzando i loro punteggi di abilità, come segue:

- Seduzione di base CD = 12 + Modificatore di Forza o Destrezza (scelta dal DM) + modificatore di Carisma**

Per esempio, un tipico essere umano (10 in ogni abilità) ha una CD di **Seduzione** di 12. Un personaggio con 17 Forza e 8 Carisma ha una CD di **Seduzione** di 14. Questa CD ha lo scopo di rappresentare il fatto che più una persona è desiderabile (rappresentata da una combinazione del suo aspetto fisico e del suo magnetismo personale), più alti sono gli standard che tendono ad avere riguardo alle persone con cui va a letto.

La CD di base presentata sopra viene quindi modificata in base all'orientamento sessuale del PNG, presentato sulla tabella sottostante. Il DM può scegliere l'orientamento dell'PNG o determinarlo in modo casuale, a sua discrezione.

Questa formula presuppone che il PNG sia disposto a farsi scopare, anche se non necessariamente dal personaggio del giocatore che fa la prova, e tutto ciò deve accadere entro 1d4 ore dalla sua "voglia". Un PNG particolarmente arrapato potrebbe decidere di abbassare i suoi standard, il che garantisce un tiro con vantaggio nella prova di **Seduzione**.

Al contrario, un PNG potrebbe non cercare del sesso, il che impone uno svantaggio alla prova. Un PNG può anche semplicemente scegliere di volere o non voler far sesso, nel qual caso non è richiesto alcun tiro: la seduzione semplicemente riesce o fallisce automaticamente, a seconda dei casi.

- Leggende del cazzo.** Le creature leggendarie sono una spanna sopra il resto, e lo sanno! Una creatura che possiede azioni leggendarie aggiunge il suo bonus di competenza sia alla sua CD di *seduzione* che alla CD di *soddisfazione* (vedi sotto)
- Più partner.** È possibile sedurre più PNG per ottenere un trio o un quartetto o più. Devi sedurre ogni PNG separatamente. Inoltre, il DM può stabilire che i PNG precedentemente sedotti potrebbero aver cercato qualcosa di più privato e richiedere nuovi tiri di seduzione per loro per ogni nuovo partner.



PNG ORIENTAMENTO SESSUALE

d20	Orientamento	Modificatore alla CD base
1-3	Esclusivamente eterosessuale	Non farà sesso con qualcuno dello stesso sesso
4-6	Generalmente eterosessuale	+5 se il seduttore è dello stesso sesso
7-9	Solitamente eterosessuale	+2 se il seduttore è dello stesso sesso
10-	Bisessuale	Nessun modificatore
11		
12-	Solitamente omosessuale	+2 se il seduttore è di sesso opposto
14		
15-	Generalmente omosessuale	+5 se il seduttore è di sesso opposto
17		
18-	Esclusivamente omosessuale	Non farà sesso con qualcuno del sesso opposto
20		



NON SEI IL MIO TIPO

Alcuni PNG non possono essere sedotti per vari motivi, come descritto di seguito. Qualsiasi tentativo di sedurre questi PNG fallisce automaticamente per impostazione predefinita, sebbene il DM possa sentirsi libero di ignorare questa limitazione per le sue campagne particolarmente grossolane se lo desidera.

- **Intelligenza animale.** Una creatura del tipo bestia, o qualsiasi altra creatura senza alcuna sapienza (a discrezione del DM) non può essere sedotta, non importa quanto ci provi (a meno che tu non sia un druido eh eh eh).
- **Asessuale.** Se il DM lo desidera, ogni volta che tira un d20 per determinare l'orientamento sessuale di un PNG, può anche tirare un altro d20. Se entrambi i d20 risultano in un 20 naturale, allora l'NPC è asessuale: manca del tutto il desiderio di sesso e come tale non può essere sedotto.
- **Orientamento.** Come delineato nella tabella sottostante, alcuni PNG sono completamente eterosessuali o omosessuali; di conseguenza, i tentativi di sedurli con il sesso in conflitto falliscono automaticamente.
- **Gioventù.** Un PNG che non è un adulto per gli standard fisici della sua razza non può essere sedotto, idiota!



SI "ENTRA" IN AZIONE!

Puoi fare sesso per un numero di minuti pari al tuo punteggio di Costituzione meno 5. Poiché la maggior parte degli umani ha una Costituzione di 10, ciò significa che in media durano 5 minuti a letto. Questo si riferisce solo all'atto sessuale stesso, non ai preliminari (vedi sotto). Alla fine del sesso, effettua una prova di **Soddisfazione** tirando un d20 e sommando il numero di

minuti in cui l'atto sessuale è durato oltre i 5 minuti (+1 per sei minuti, +2 per sette minuti e così via). Se il risultato è uguale o superiore al punteggio di Costituzione del tuo partner, allora il tuo partner è soddisfatto. In caso contrario, il tuo partner è insoddisfatto e potrebbe desiderare di continuare a fare sesso fino a quando non sarà soddisfatto. Se fai sesso con più di un PNG, effettua un tiro di soddisfazione separato per ciascuno di essi.

- **Soddisfatti o insoddisfatti.** È probabile che un PNG che è stato soddisfatto del sesso sarà amichevole con te in futuro, anche se non ci sono benefici meccanici. Allo stesso modo, un partner che non riesci a soddisfare potrebbe essere ostile, ma ancora una volta non viene tracciata alcuna distinzione meccanica.
- **Molto insoddisfatto.** Se fallisci una prova di Soddisfazione di 5 o più, allora il PNG è molto insoddisfatto. Ottieni svantaggio su tutte le prove di Persuasione effettuate contro quel partner per i successivi 1d4+1 giorni.
- **Molto soddisfatto.** Se superi un controllo di Soddisfazione di 5 o più, allora il PNG è molto soddisfatto. Ottieni vantaggio su tutte le prove di Persuasione verso il tuo partner per i successivi 1d4+1 giorni.
- **Maratona.** Alla fine di un atto sessuale, puoi scegliere di rinunciare a un tiro di soddisfazione. Se lo fai, fai sesso per un altro periodo di tempo pari al tuo punteggio di Costituzione meno 5. Puoi ripetere questo numero qualsiasi di volte. Una volta che decidi di smettere di rinunciare alla prova di soddisfazione, aggiungi la quantità totale di minuti sopra i 5 minuti per ogni atto sessuale e aggiungi quel risultato al tuo tiro di d20. Andare avanti così, però, è faticoso. Ogni personaggio che fa sesso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 per ogni atto sessuale entro un'ora dopo il primo; in caso di fallimento, il personaggio guadagna un livello di affaticamento.
- **Problemi di dimensioni.** Se il tuo partner sessuale è di due o più categorie di taglia più grande o più piccola di te, hai uno svantaggio sul tiro per soddisfarlo. Inoltre, è impossibile per una creatura maschio penetrare fisicamente in una creatura di due o più categorie di taglia più piccola di lui senza causare anche gravi danni (1d4 danni contundenti per round di sesso per ogni livello di differenza di categoria di taglia), e persino creature di una categoria di taglia più piccola di loro sono a rischio: per ogni minuto di sesso penetrativo che un maschio più grande ha con una creatura più piccola, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o ottenere 1 livello di sfinimento.

DETTAGLI TECNICI

Quanto segue si applica a qualsiasi creatura mentre fa sesso:

- Sei in lotta mentre fai sesso. A seconda di come stai facendo sesso, potresti anche essere prono, trattenuto o entrambi. Puoi sfuggire al sesso come faresti con qualsiasi altra lotta; i tuoi partner possono scegliere di non contestare il tuo tentativo di fuga se anche loro desiderano smettere di fare sesso.
- Non puoi concentrarti sugli incantesimi mentre fai sesso, a meno che l'incantesimo non venga usato direttamente per il sesso (come l'applicazione sessuale di Mano Magica per far godere un tuo partner)

PRELIMINARI

I preliminari assumono una serie di forme diverse a seconda della persona o delle persone coinvolte nel sesso. Qualunque cosa ti faccia divertire non è una preoccupazione di questo autore (eh sì, Pavo approva!). Ma entriamo nello specifico del suo effetto meccanico: per ogni 10 minuti di preliminari condotti prima di fare sesso, aggiungi +1 al tuo tiro di soddisfazione. Tuttavia, i preliminari sono per natura allettanti. Per ogni 10 minuti di preliminari successivi al primo, tutte le persone coinvolte devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 15). Il fallimento indica che la persona si è appena eccitata troppo e ha saltato addosso all'altro partner; il sesso inizia quindi quando gli altri sono stati travolti dal momento! Non puoi concentrarti sugli incantesimi durante i preliminari, ad eccezione di quanto descritto sopra.

SVELTINA!

Le regole di cui sopra presumono che tu stia cercando di far durare il sesso finché la tua resistenza lo consente; tuttavia, a volte potresti voler scendere il più velocemente possibile. Una **Sveltina** richiede un numero di round pari al doppio del tuo punteggio di Costituzione. Il tuo partner è soddisfatto se questo è pari o superiore al doppio del suo punteggio di Costituzione. Non è possibile lasciare qualcuno molto soddisfatto o molto insoddisfatto attraverso questo metodo. Allo stesso modo, poiché l'intero scopo di una sveltina è essere veloci, non puoi eseguire i preliminari. La sveltina è solo un tipo di sesso, quindi farlo (o farlo in combinazione con una scopata più prolungata) è soggetto alla normale possibilità di esaurimento come descritto sopra, oltre a impedirti di concentrarti sugli incantesimi.

REGOLE OPZIONALI

Informazioni: Queste regole sono state tradotte e/o modificate dal PDF originale "The 5e Guide to Sex". Le restanti regole sono lì definite e consigliamo la lettura per migliorare le vostre prestazioni a letto durante le vostre sessioni.



OGGETTI MAGICI

In questa sezione scopriremo alcuni oggetti magici **erotici** da poter usare nelle vostre campagne più biricchine e piccanti.

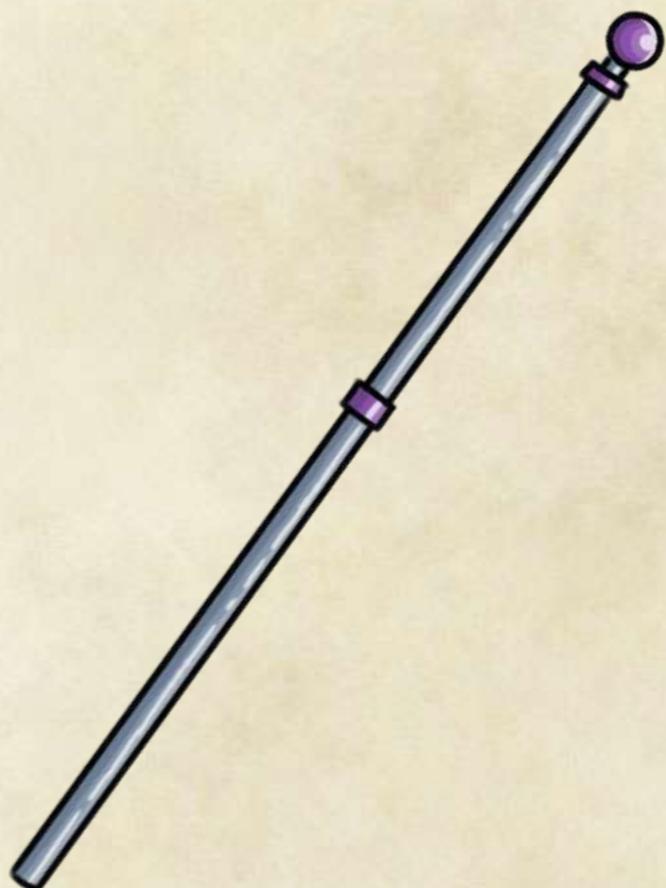
GABBIA DEL CASTIGO

Oggetto Meraviglioso, molto raro (*richiede sintonia*)
A prima vista sembra un paio di mutande di metallo, Tuttavia, è flessibile come un normale paio di mutande. Una volta entrato in sintonia, la gabbia del castigo impedirà a chi lo indossa di poter avere un'erezione sia fisica che magica!



PALO DA SPOGLIARELLISTA

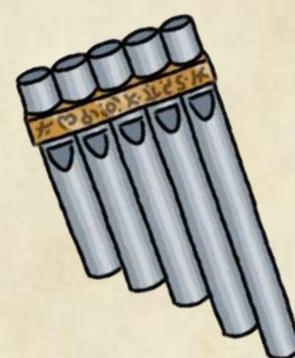
Oggetto Meraviglioso, raro
Quando colpisci una creatura con questo palo metallico (bastone ferrato), il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 oppure tutti i vestiti e le armature non magiche cadranno. Se una creatura supera il tiro salvezza è immune all'effetto del Palo per le prossime 24 ore.



FLAUTO DELL'EROTISMO

Oggetto Meraviglioso, molto raro
Un elegante flauto di pan bianco con accenti dorati, il flauto dell'erotismo può aumentare l'eccitazione di tutti coloro che lo sentono suonare. Un personaggio che approccia una prova di **seduzione** su una creatura che ha sentito il suono del flauto entro 1d4 ore, ottiene un bonus di +5 in una prova di Intrattenere per **Sedurre** il bersaglio.

Il flauto non può essere suonato da chiunque, ma solo da chi ha competenza negli strumenti musicali. Senza competenza si ottiene l'effetto opposto, ottenendo un malus di -5.



BESTIARIO DEL SESSO

In questo paragrafo affronteremo alcuni mostri adatti alle vostre avventure erotiche in giro per il mondo!

DEMONE DEL SESSO

Demone grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 212 (25d8+100)

Velocità 9 m e volo 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)

Resistenza al danno Freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente e tagliente da attacchi non magici

Vulnerabilità al danno perforante (ammicca ammicca)

Immunità alle condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, percezione passiva 15

Languaggi Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m

Sfida 12 (8.400 XP)

Bonus Competenza +4

Legame Telepatico. Il demone del sesso ignora le restrizioni di raggio di azione della sua telepatia quando comunica con una creatura che ha affascinato. I due non sono neppure costretti a trovarsi sullo stesso piano di esistenza.

Mutaforma. Il demone del sesso può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o per tornare alla sua vera forma. Senza le ali, l'immondo perde la velocità di volo. A parte la taglia e la velocità, le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Forma Eterea. Il demone del sesso entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa.



AZIONI

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni taglienti, più 10 (3d8) danni necrotici.

Affascinare. Un umanoide visibile al demone del sesso entro 9 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o restare magicamente affascinato per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi verbali o telepatici del demone. Se il bersaglio subisce danni o riceve un comando suicida, può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto se lo riesce. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza contro l'effetto, o se l'effetto termina, il bersaglio è immune all'Affascinare del demone per le successive 24 ore.

Il demone del sesso può tenere affascinato fino a tre bersagli alla volta. Se ne affascina un altro, l'effetto sul bersaglio precedente termina.

Bacio Risucchiante. Il demone del sesso bacia una creatura affascinata o una creatura consenziente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni psichici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. I punti ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

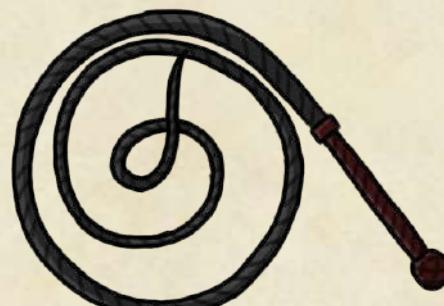
AZIONI LEGGENDARIE

Il Demone del Sesso può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Lucas recupera all'inizio del proprio turno le azioni leggendarie che ha speso.

Artiglio. Il Demone del Sesso effettua un attacco di Artiglio.

Slinguazzata erotica. Il demone del sesso può tentare di limonare un bersaglio in mischia. Effettua una prova per Afferrare un bersaglio e tenta di baciarlo, anche se non sotto la sua influenza, con Bacio Risucchiante.

Erezione (Costa 2 Azioni). Il Demone del Sesso è troppo arrapato e sta per scoppiare. Dal suo membro escono fuorisce del liquido che prende subito forma, generando 1d4 "Gelatina Blu".



GELATINA BLU

Melma Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22(3d8 + 9)

Velocità 4,5 m, scalare 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	6 (-2)	16 (+2)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-54)

Resistenza al danno acido, freddo, fuoco

Immunità alle condizioni accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato

Sensi vista cieca 18 m, percezione passiva 8

Languaggi –

Sfida 1/2 (100 XP)

Bonus Competenza +2

Amorfo. La gelatina blu può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Afrodisiaca. Una creatura che tocca la gelatina blu o la colpisce con un attacco in mischia deve effettuare un tiro salvezza Costituzione CD 12 o cadere a terra prona ed iniziare a godere. Una creatura che gode in questo modo è arrapata e non può far altro che toccarsi. L'effetto finisce alla fine del turno del bersaglio.

AZIONI

Pseudope. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6 + 1) danni contundenti, più 7 (2d6) danni da acido, e se il bersaglio sta indossando un'armatura di qualsiasi fattura, questa viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10.



FALLIMENTO EROTICO

One Shot Sexy per 5E

Una festività che rischia di andare allo sfacelo. Una sacerdotessa che non sa come gestire la cosa. Una nave pronta a salpare per godere in mare aperto. E poi ci siete voi, un pugno di scappati di casa che per sbaglio o per fortuna vi trovate nel porto giusto al momento giusto!

Fallimento Erotico one-shot sexy dai toni caldi e sconci sarà l'avventura perfetta per sperimentare la vostra voglia di....



Fallimenti Critici

**Per scoprire tutti i nostri progetti
seguici sulle nostre pagine.**

https://www.twitch.tv/fallimenti_critici

<https://www.instagram.com/fallimenti-critici/>

