

Legenda

ESTANCIAS

1. **Entrada.** El Hall, donde se dejan los prejuicios y se firma el consentimiento.
2. **Sala del Trono.** Para adoración de Izdraw y humillación por parte de los sumisos (TS Car).
3. **La X.** Cruz de San Andrés hecha con las aspas de un molino, para latigazos.
4. **Altar de piedra,** para cortes controlados (daño cortante y/o perforante).
5. **Cama gigante** para las orgías de Izdraw.
6. **Sala de suspensiones** para ganchos, argollas, cadenas, con y sin perforaciones (daño perforante).
7. **El Orbe de Rayos** (daño electro-estimulante).
8. **Piscina para inmersiones,** con daño por ahogamiento.
9. **Zona de aislamiento sensorial** con casco de hierro.
10. **Potro,** para estiramientos (daño contundente).
11. **Bañera "seca",** para desangrado por cortes, o para "baño" de cera, ácido o veneno.

(Ilustraciones de Samuel Hernández. Flagelo procedente de un grabado del s. XVI)

OTROS

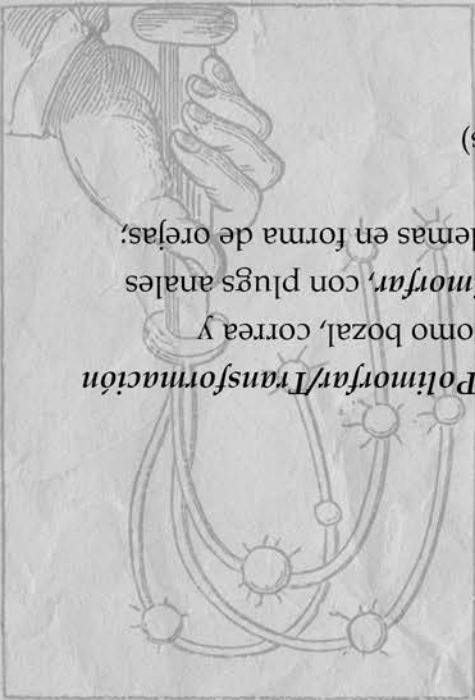
- A. **Alfombra.** Para usar conjuros de *Polimorfia/Transformación* en perro, gato o simular, con pluses como bozal, correa y cadena. También sin conjuro de *Polimorfia*, con plugs anales para imitar colas de animales, y diademas en forma de orejas; también con máscaras de animales.
- B. **Varias jaulas** (de suelo y colgadas)

EXTRAS

- Grilletes por los muros
- Latigos para usar en diferentes estancias o artilugios.
- Conjuros de daño y dolor.
- Correas mágicas con palabra de seguridad.

NOTAS SOBRE EL FUNCIONAMIENTO

Puede jugarse sin DM. Al principio de la partida, se realiza una tirada de 1d12 y, excepto el 1, se compara con la tabla de **estancias** (izquierda) para saber dónde se encuentra Jon el Herrero (con un 12 se vuelve a tirar). Las tiradas "controladas" de daño son de 1d4, 1d8 o 1d12 (a elección del DM) aunque de daño no letal siempre.



Iz'draw

Humanoide mediana (elfa drow), legal maligna

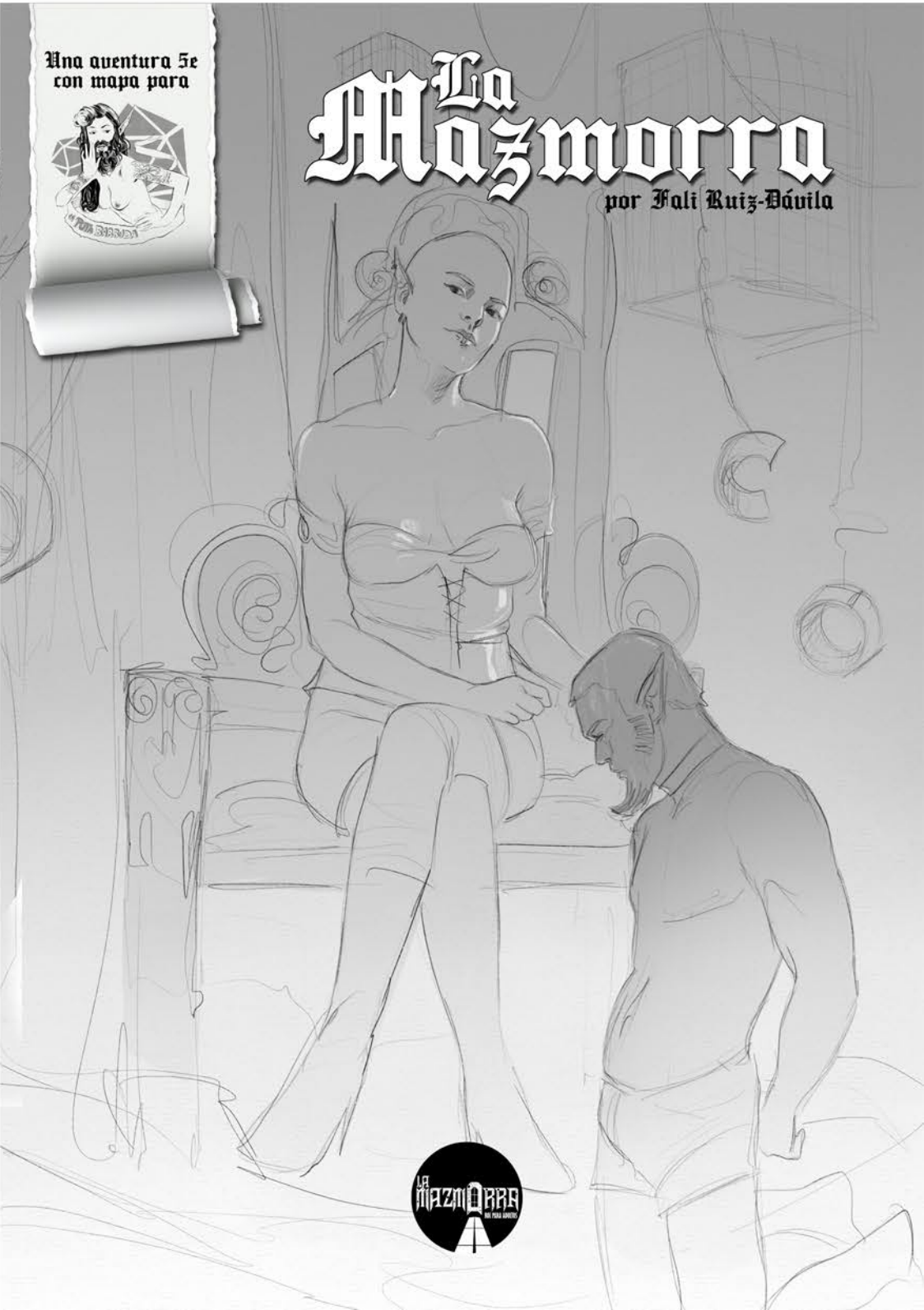
CA: 16 (cota de malla)
PG: 120 (20d8+40)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

TS: Des +8, Con +6, Sab +6
Habilidades: Percepción +6, Sigilo +8
Visión en la oscuridad: 120 pies
Percepción Pasiva: 16
Idiomas: Común, Infracomún, Élfico, Dracónido, Enano.
VD: 9 (5000 PX)

Ancestro feérico, Orden imperiosa, Lanzamiento de conjuros innato (CAR), Sensibilidad a la luz del Sol.

Látigo. Arma de ataque CC +8, alcance 10 pies. Daño 7 (1d4+4).



La Mazmorra



Jon, el Herrero

Bajo la taberna de La Puta Barbuda, en el sótano, entre el almacén y la salida subacuática al lago, existe una mazmorra. Esta mazmorra es especial, ya que es una de las más complejas atracciones del local. Dirigida por la drow Iz'draw, este dungeon es una construcción que rinde culto a los modos de llegar al placer por medio del dolor. Por tanto, es una mazmorra dedicada al arte del BDSM. Iz'draw es una gran dominatrix que rige sus dominios con puño de hierro en guante de seda, y fusta de cuero.

Pero un imprevisto ha tenido lugar. Una de las máquinas se rompió y hubo que llamar a un especialista, un herrero mágico llamado Jon. Se sabe que este artesano grande, barbudo, tatuado y especialista del metal encantado, entró en los dominios de Iz'draw pero, en un descuido de esta, durante el cual tenía muchos clientes, Jon el Herrero desapareció. Y serán necesarios unos cuantos aventureros sin miedo al dolor (y al placer) extremos para rescatar a Jon antes de que se pierda en un éxtasis del que no pueda escapar jamás.

Y vosotros, aventureros, ¿tenéis lo que hace falta para esta particular misión de rescate en el reino del *bondage*?

